

AMIGA Games Disc & Mag

11/92

Das AMIGA-Spiele-Magazin + Diskette

4^{DM}
.-

Erste Bilder:

Lemmings 2

29 SPIELE IM TEST

B.C.KID
AQUATIC GAMES
SILLY PUTTY
LOTUS III

9 NEUHEITEN VORGESTELLT

GOBLINS II
WING COMMANDER

ENTWICKLUNGSBERICHT

LOTUS III -
THE ULTIMATE CHALLENGE

GAMES-SPECIAL

MOVIE-GAMES
IM ÜBERBLICK

COVER-DISK

EXKLUSIV:
LOTUS III
SPIELBARE DEMO



1869

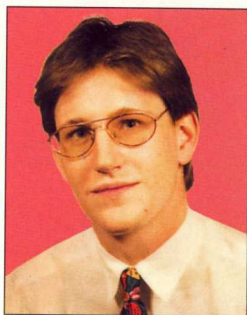


Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



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



Christian Geltenpoth, Chefredakteur

Games in Hülle und Fülle

Beinahe unglaublich, wieviele Neuerscheinungen uns die Softwarehäuser schon im Oktober und November, also immerhin schon ein bis zwei Monate vor Weihnachten, bescherten. 33 neue Titel stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe vor, teilweise als Preview, die meisten jedoch schon mit Wertung. Dabei sind so viele Games, die wir mit einem "Award" ausgezeichnet haben, daß man im Prinzip schon anfangen kann, an seiner Weihnachts-Wunschliste zu schreiben.

Einen bedeutenden Beitrag zur Spieleflut leistet ein Unternehmen, das dafür sorgt, daß zum richtigen Zeitpunkt die Regale der Läden und die Lager der Versender gefüllt sind, daß die Leser frühzeitig über neue Software informiert sind, daß die Produkte eine möglichst hohe Qualität aufweisen. Die Rede ist von "Selling Points".

Wir stellen in dieser Ausgabe den Mann vor, der hinter "Selling Points" steht und zusammen mit Martina Strack die Geschicke des Unternehmens leitet: Wolfram von Eichborn. Geboren am 03. August 1956 in Frankfurt am Main, bildete er sich nach gelungenem Abitur zum Industriekaufmann beim Medienriesen Bertelsmann weiter. Nach einem kurzen Intermezzo beim Prisma Verlag in Gütersloh, folgte der Wechsel zu Ariola und damit der geschäftliche Einstieg in das Spiele-Entertainment-Business, damals noch als Produktmanager für den Bereich "Activision Telespiele". Danach folgte die erfolgreiche Vermarktung von Telespielen mit nahtlosem Übergang zu anderen Systemen, wie dem C64, Amiga, Amstrad, Atari ST und später natürlich dem PC.

Im folgenden Interview erfahren wir von von Eichborn seine Einschätzungen zum Amiga-Spiele-Markt, den Perspektiven und den Chancen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit dieser zweiten Ausgabe der AMIGA GAMES.

Bis zum nächsten Mal, Ihr

Interview

Herr von Eichborn, wie entwickelt sich aus Ihrer Sicht der Spielmarkt; müssen wir um die Zukunft des Amigas bangen?

Immer mehr Titel werden neuerdings ja schon zuerst für den PC entwickelt, die Konsolen nehmen eine immer bedeutendere Stellung ein.

Die Publisher von Unterhaltungssoftware müssen ständig Augen und Ohren offen halten, um nicht den Zug zur nächsten Generation von Computerspielen zu verpassen. Wie immer haben die Amerikaner und Japaner bei den neuesten Entwicklungen die Nase vorn - sei es bei den Konsolen oder CD ROM. In fünf Jahren diskutiert man nicht mehr über die CD ROM-

Technik, dann ist sie Standard. Das heißt: Neue, unbegrenzte Möglichkeiten, phantastische Unterhaltung und Virtual Reality. Der Amiga wird bis dahin weiterhin eine dominierende Rolle spielen.

Das Problem der Raubkopierer trägt wesentlich dazu bei, daß sich Hersteller mehr und mehr auf den PC konzentrieren.

Die Diskriminierung und rechtliche Verfolgung ist ja sicherlich der falsche Weg, wenn man nach einer Lösung sucht. Hat man vor diesem Problem kapituliert oder gibt es neue Ideen, z.B. durch ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis die Amiga-Spieler zum Kauf von Originalsoftware zu bewegen.

Nein, denn das Problem regelt sich von selbst. Dank neuer Techniken werden die Programme immer komplexer. Qualität macht sich bezahlt. Eine exzellente Flugsimulation mit 100 Seiten Handbuch braucht eigentlich keiner zu kopieren. Wer wirklich spielen will, braucht das Original oder ist ein Genie. Ganz ehrlich: Viele Programme verdienen es, kopiert zu werden, weil das Preis-Leistungs-Verhältnis einfach nicht stimmt. Publisher, die anspruchsvolle Spielkonzepte auf den Markt bringen, werden immer Erfolg haben. Programme wie "Der Patrizier", "Bundesliga Manager Professional", "Lemmings", "Wing Commander" oder "Populous" findet man nicht "just for fun" als Longseller in den "Media Control Charts", obwohl auch sie längst geknackt sind.

Worauf legt Selling Points im Kundenservice seine Schwerpunkte - wieso gibt es keine "Helpline"?

Der Service von Selling Points umfaßt alle Marketing-Maßnahmen und den gesamten Informationsfluß vom Hersteller zum Handel und vor allem zum Endverbraucher. Wir legen Wert auf optimale Information. Das heißt fachliche und sachliche Information an den Handel und frühzeitige Berichterstattung durch die Medien an den Verbraucher. Selling Points bietet spielbare Demoversionen an - ein Service, der von den Endkunden immer mehr in Anspruch genommen wird. Als deutsche Vertretung von mehreren Software-Publishern, können wir zur Zeit noch keine Helpline anbieten. Wir denken darüber nach, inwieweit wir so eine Einrichtung sinnvoll und erfolgreich im Rahmen unserer Organisation etablieren können.

Wo ordnet sich Selling Points unter den "Großen" (United Software, Bomico, Rushware) ein, wo sieht es seine Chancen?

Als reine Marketingagentur läßt sich die Selling Points GmbH unter den "Großen" überhaupt nicht einordnen. Wir sind kein Vertriebsunternehmen, sondern Verbindungsglied zwischen einzelnen Publishern und den deutschen Distributoren. Zur Zeit ist das Selling Points-Konzept in Deutschland noch einmalig. Im Zuge der zunehmenden Freizeit, wird die Unterhaltungsbranche generell wachsen und weiter an Bedeutung gewinnen, und mit ihr die Akzeptanz des Computerhobbys.

Wir danken Ihnen für dieses Interview.




Wolfram von Eichborn, Marketing-Chief Selling Points.

BITTE STELLEN SIE SICH



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 Crämer-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 Kreklau (ak), Ingo Bernt (ib), Tobias Berger (tb), Julian Hein (jh), Martin Klaus (mk), Franz Hagel (fh), Markus Höfler (mh), Lutz Mahle (lm), Manuel Winter (mw), Mike Schneider (ms), Rainer Rosshirt (rr), Karlheinz Walter (kw), Robert Klages (rk), Hans Ippisch (hl), Alexander Geltenpoth (ag), Torsten Freiherr (tf)

Layout:

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH, Roland Bollendorf

Produktionsleiter Duplizierung:

Matthias Kolb

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 11/92

INFOTORIAL

Wir stellen vor und interviewen:
Selling Points-Chef von Eichborn 3

NEWS

Messen und Unternehmen 8

TEST SYSTEM

So testen wir 16

CHARTS

AMIGA GAMES All Time
Favourites und Media Control 52

PD & SHAREWARE

Die besten Programme, vorgestellt
von Rainer Rosshirt 58

GAMES-SPECIAL

Movie-Games im Überblick 64

TIPS & TRICKS

Cheats und Pokes 68

KOMPLETTLÖSUNG

Endlich geschafft: "Lure of the
Temptress" 72

HELP-LINE

Firmen helfen bei Spieleproblemen 74

COVERDISK

Exklusiv: spielbare
Demoversion "LOTUS III" 76

COMPETITION

20mal "LOTUS III" zu gewinnen! 77

THE MAKING OF

So entstand Lotus III 78

SHOP TEST

Unter die Lupe genommen:
"GAMES World Nürnberg" 82

VORSCHAU

Die nächste Ausgabe 98

REVIEWS

B.C. Kid 18
Aquatic Games 22
Silly Putty 24
Lotus III 26
Hexuma 28
Pinball Fantasies 30
Shadow of the Beast III 31
Dynatech 32
Airwarrior 33
Troddlers 34
Treasures o.t. Savage Frontiers 36
Robin Hood 37
Cartoons 38
Rome 39
Gem'Z 40
Nobby the Aardvark 42
Centerbase 43
Football Kid 44
Astar 46
Sabre Team 47
Campaign 48
Nova 9 50
Beastmaster 51

BUDGET

Total Recall 54
Bad Lands 54
Narc 55
Night Breed 55
Pang 56
Soccer Pinball 56
Steg the Slug 57
Paramax 57

PREVIEWS

Lemmings II 86
The Chaos Engine 88
Goblins II 90
Timet 91
Ween 92
Bazuka Sue 93
Hero Quest II 94
Arabian Nights 95
Wing Commander 96



B.C. KID

Das Spiel des Monats kommt von Hudson Europe und kann als absoluter Knaller bezeichnet werden. Fantastische Grafik, super Sound - einfach alles stimmt. Lassen Sie sich auf drei Seiten in die bezaubernde Welt von B.C. Kid entführen.

18



AQUATIC GAMES

Die Abenteuer des Unterwasser-Agenten "James Pond" entwickeln sich zum richtigen Dauerbrenner. Dieses Mal werden olympische Fähigkeiten gefordert, wenn auch die Disziplinen nicht ganz so ernst genommen werden dürfen.

22



SILLY PUTTY

Wie ein Gummiband kann sich die Hauptfigur, ein Hüpfball, dehnen, seine Augen ausfahren und andere komischen Verrenkungen veranstalten. Mega-Screenshots vermitteln auf zwei Seiten den richtigen Eindruck dieses Spiels.

24



LOTUS III

Ganz im Zeichen des dritten Teils der bekannten Rennsimulation aus dem Hause Gremlin steht diese Ausgabe. Wir haben "Lotus III" genau unter die Lupe genommen.

26



LEMMINGS II

Den Erfolg, den Psygnosis mit dem ersten Teil dieses einzigartigen Spiel hat, belegt am eindrucksvollsten die Platzierung in den media-control-Charts. Wir stellen den Nachfolger vor und zeigen erste Bilder!

86



GOBLINS II

Eine völlig neue Spielidee lag auch "Goblins" zugrunde. Vor Ort bei UBI-Soft wurde uns der zweite Teil vorgestellt, der dem ersten in keiner Weise nachsteht, sondern sogar mit etlichen tollen Neuerungen aufwartet.

90

Presseparty bei Selling Points

Anläßlich eines ganzen Bündels neuer Produkte, lud die Firma Selling Points zu einer großen Presseparty ein. Zu diesem Anlaß eigens angereist war Nik Wild, der fast alle neuen Psygnosis-Titel in seinem Kofferchen hatte. Fast alle? Nun ja, irgendwie mußte die Lemmings 2 Disk leichten Schaden genommen haben. Doch man hatte ja noch genügend andere Spiele, wie zum Beispiel Walker, Cytron, Bill and Lee's Excellent Tomato Game und Armour Geddon 2. Dabei konnte vor allem das Tomato Game die anwesenden Berufsgambler an den Screen fesseln.

fs

Hasenjagd

Bunny Bricks von Silmarils, hat ein Karmel als Hauptdarsteller und ist auch ansonsten eine cartoonartige, phänomenale, steinerweichende, baseballmäßige Software-Scheibe. Ob dieser Auszug aus dem Presstext den Kern des Spiels trifft, werden wir schon in der nächsten Ausgabe näher durchleuchten.

fs



Neue Joysticks braucht das Land

Fünf der außergewöhnlichsten Joysticks, die je des Gamblers Hände füllten, wurden vor kurzem vorgestellt. Batmann eins und zwei, sowie der Alien Nummer drei, bilden zusammen mit dem Terminator und dem kleinen Bart eine illustere Reihe von Qualitäts-Joysticks, die in Deutschland wahrscheinlich über die Firma Rushware vertrieben werden.

fs



The Wheel

Für den ganz fanatischen Fan hat Spectra Video einen neuen Joystick oder sagen wir besser ein neues Joywheel entwickelt. Anläßlich des derzeitigen Nigel Mansell Booms, erachtete man die Gelegenheit als günstig, mit dem Logic 3 Analog eine Controller-Variante herauszubringen, die eingefleischte Rennfanatiker begeistern wird. Vorrussichtlich noch vor Weihnachten auch in Deutschland erhältlich.

fs

Artwork Award?



Eine der ungewöhnlichsten Coverideen kommt aus dem Hause Krisalis. Zum Sabre Team wurde dieses aufwendige, zweideutige und ein wenig bedrückend wirkende Artwork entwickelt. Inwieweit es überhaupt eingesetzt bzw. verwendet wird, steht bis dato noch nicht fest.

fs

Beavers

Kurz vor Redaktionsschluß noch eingetroffen, allerdings nicht mehr rechtzeitig, um noch zu genüge getestet zu werden: Beavers, daß neue Bieber-Beiß und Jumpspiel von Grandslam. Im Fell eines kleinen, gefräßigen Biebers, haben sie in den verschiedenen Leveln eine ganze Reihe witziger Abenteuer zu bestehen. Genau das Richtige für Leute mit guten Beißerchen.

fs



Kalte Zeiten für Cool World

Kurz vor Drehbeginn platzte die Bombe, und die gesamte Filmcrew, inklusive Trauflaum Kim Basinger, durfte wieder nach Hause gehen. Paramount, einer der Filmmultis in den USA, hatte sich kurzfristig eines besseren besonnen und wird nun den Cartoon-Reality-Film Cool World doch nicht, oder zumindestens nicht wie geplant, drehen. Ob überdrehte Gehaltsforderungen oder technische Probleme dieser Entscheidung zugrunde lagen, konnte nicht genau festgestellt werden.

Auf jeden Fall herrscht bei Ocean im Moment noch Uneinigkeit, ob überhaupt und wenn ja in welcher Form noch weiter an dem entsprechenden Computertitel gearbeitet wird, der ja bereits in größerem Umfang angekündigt worden ist.

Sachen gibts.

fs

TORNADO

Sie wollten schon immer einmal eine reinrassige Kampfflieger-Simulation?

Einen mit überzeugenden Landschaftsdarstellungen, realistischen Bewegungsabläufen, einer ausreichenden Waffenbestückung, einem übersichtlichen, originalgetreuen und zugleich zweckmäßigem Cockpit und das ganze noch mit einer absolut leichtgängigen Steuerung? Nun, vielleicht kann Ihnen alles das und noch einige Features mehr der neue Flugsimulator aus dem Hause Digital Integration bieten.

Beim ersten Probeflug auf der diesjährigen Herbst ECTS in London, machte das ganze einen sehr soliden Eindruck, und dies nicht nur aufgrund des Heimwerkersimulators, in dem die ersten Flugstunden absolviert wurden. Sowohl als Top-Gun Laie, wie auch als Profi, bietet einem Tornado nahezu alles, was man sich von

einer zeitgemäßen Flugsimulation wünschen würde. Seien es nun die automatischen Start- und Landefunktionen, damit man auch beim erstmalig ohne langes Experimentieren die ersten Wasserdampfmuster in den blauen Himmel zeichnen kann, oder der Wechsel zwischen Tag und Nacht, beziehungsweise zwischen gutem und schlechten Wetter. Für jeden ist etwas dabei. Auch die neusten Kampfflieger der anderen Nationen finden hier schon Verwendung. So wird die Vielzahl der auszuwählenden Missionen durch die technischen Neuerungen in ihrer Komplexität und Schwierigkeit noch unterstützt. Und das alles bekommt man auch noch in einer als lobenswert zu beziehenden Geschwindigkeit vorgeführt.

Die Landschaftsdarstellungen weisen dabei eine ansprechende Vielfalt in Punkte Besiedlung und Geographie auf. Und wer gar zu zweit in die Gilde der Jetpiloten aufsteigen möchte, kann sich mit seinem Partner die Aufgaben teilen. Dann übernimmt einer Primär die Steuerung und der andere zeichnet sich für die Navigation verantwortlich. Auch für die Zukunft wurde bereits vorgesorgt und vorbereitet. Entsprechende Missionsskizzen sind schon in der Produktion und werden dem Spiel auch über einen längeren Zeitraum seine Aktualität bewahren. Mit ein wenig Glück, können Sie bereits in der nächsten Amiga Games einen ausführlichen und umfangreichen Testbericht finden.

fs



AMIGAMANIA



Massenweise mutiertes Ungeziefer droht die Pipelines Eurer Ölgesellschaft zu verstopfen. Mit flinken Fingern und der entsprechenden Ausrüstung könnt Ihr Euch des Ungeziefers in mehr als 20 farbenfrohen Levels erwehren.

35 knifflige Aufstellungen werden geboten, bei denen Spielfiguren nach einem festen Reglement zu einem Teleporter gebracht werden müssen. Verschiedene Felder und Spielfiguren mit unterschiedlichen Eigenschaften garantieren für die nötige Abwechslung.

&

ANWENDERSOFTWARE

Schneller, komfortabler und sicherer können in Zukunft Sicherheitskopien von Festplatten angefertigt werden. Neben einer Vielzahl von Optionen bietet "Amigo!"-BACKUP verschiedene Komprimierungsverfahren an.

Eine äußerst leistungsfähige Textverarbeitung inklusive Adressverwaltung mit zahlreichen Such- und Einstelloptionen sowie Möglichkeit, eigene Masken zu erstellen, wird hier geboten. Einfacher kann Briefe schreiben nicht mehr sein.

AMIGO!

Jetzt **NEU** im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Für nur **DM 19,80**

Audienz bei der Queen

ECTS

Die Königin der europäischen Entertainment-Messen gab sich zum zweiten Male in diesem Jahr die Ehre. Geladen war alles, was dem Hofe Adequates zu bieten hatte. Computer- und Konsolen-Hersteller ließen das in- und ausländische Fachpublikum, vom Sonntag dem 6.-8. September, in ihre Wundertüten und Zauberhüte blicken. Und auch wenn über dem Amiga derzeit ein Schwert der Entscheidung schwebt, so lassen die erschienenen und angekündigten Spieleneuheiten doch etwas zuversichtlicher in die Zukunft schauen. Denn als Spielmaschine ist er nach wie vor unschlagbar und wird es sicherlich auch noch die nächsten zwei bis drei Jahre bleiben.



Doch tauchen wir nun ein, in die Welt der verspielten Bits und Bytes und lassen uns entführen und gefangennehmen von der Faszination der Computerspiele.

Accolade konnte sich über einen der zentralsten Stände freuen und Alan Welsman, seines Zeichens "Publicity Officer" (man kann schon erkennen, woher bei Accolade der Wind bläst), scheute weder Zeit noch Mühen uns durch die neusten Amiga Titel zu gelei-

ten. Angefangen bei Waxwork über Zyonix hin zu Spellcasting 301 und An American Tale bis man letztendlich bei Dark Half angelangt war. Beeindruckend und umfangreich, stach in diesem Sortiment, soweit man dies in einer Vorversion überhaupt beurteilen kann, Waxworks mit pfliffigen Grafiken und schnellem Spielablauf heraus.

Die englischsprachige Version vom Schwarzen Auge konnte am Stand von Attic Entertainment Software begutachtet werden, auch

wenn dies für den deutschen Softwaremarkt eher eine untergeordnete Rolle spielen dürfte. Dennoch zeigt sich, das Software aus unserem Lande durchaus keinen Vergleich zu den "Großmogulen" (Namen werden hier wissentlich ausgespart) der Softwarelandschaft scheuen braucht. Als Partner konnte Guido Henkel für das Auslands-geschäft U.S. Gold gewinnen. Über den Wert einer solchen Partnerschaft braucht man wohl kaum noch spekulieren.

Wo wir schon beim Thema Qualitätssoftware aus deutschen Landen sind: Blue Byte aus Mühlheim, gemeinschaftlich gemanaget von Lothar Schmitt und Thomas Hertzler, konnte sich in Punkto ausländischem Interesse an ihren Produkten (Battle Isle und Settler) sicherlich nicht beschweren. Ständig von Schaulustigen und Wissensdurstigen umringt, gab es wohl auch die eine oder andere gute Gelegenheit zu Kooperationen.





Unser HIP im Gespräch mit Tim James von Krisalis

Einen bunten Cocktail ergibt die Vermischung von Goblins 2 und Ween, wie man ihn am Stand des französischen Softwarehaus Coktel Vision erleben konnte. Mit ihrer neuen Pressesprecherin Emanuele Kreuz mixten die Programmierer rund um Roland Oskian eine Mischung aus puren Spielspaß (Goblins) und faszinierend fesselndem Adventure (Ween). Zu beiden Programmen finden Sie exzellente Previews in dieser Ausgabe (na ja, einer muß mich ja loben). Wäre man die Brüstung bei Coktel Vision hinuntergesprungen, wäre man fast der reizenden Empfangsdame von Core Design vor die Füße gefallen, die einen dann postwendend bei Richard Barclay hätte anmelden können, damit man so in den Genuß der eingehenden Beschäftigung mit den Spielen Curse of Enchantia, Chuck Rock 2 und Darkmere gekommen wäre. Des weiteren hätte man so schon etwas früher das Vergnügen gehabt, die neueste Sonic-Variante in Augenschein zu nehmen, die schon mehr Ähnlichkeit mit der Gremlin-Neuaufgabe des Segal-Ingels aufweist. Aber Spaßig.

Nun gut, wir haben die Treppe genommen und alles verlief in geordneten Bahnen. Vielleicht beim nächsten Mal.

Ab in die Kiste hies es dann am Digital Integration-Stand. Debbie Durrant, Marketing Executive, geleitete mich zum Tornado Simulator, erlaubte mir das Tornado Simulator. Auch wenn sich hier nichts bewegte, ja noch nicht einmal das Fallen einer Nadel auf Watte im Ohr dröhnte, machte das erste Spielen schon gehörigen Spaß. Ansonsten war noch die gesamte Action Sixteen Budget Reihe aufgebaut und anzusehen, über die wir Sie natürlich fortlaufend auf dem Laufendem halten.

Abgegrenzt vom Messeeinerlei, befand sich die Domark Suite hinter zugeklebten Scheiben, auf deren verdeckter Seite man zwischen Fliegen (Harrier Assault), entdecken und erobern (Columbus) oder Body-Checken (International Rugby Challenge) wählen konnte. Wem da nichts zusagte, nun ja, für den waren da immerhin noch einige köstliche Sandwiches vorbereitet.

Ebenfalls feine Schmankerln gab es eine Suite weiter bei Elec-



Softsale

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



05021/910416 und 910417

AMIGA

| | | | | | |
|----------------------|----------|---------------------|----------|-------------------|----------|
| 1869* | 61,90 DM | Hexuma* | 67,90 DM | Strategie* | A.A. |
| Airbus A 320* | 89,90 DM | Hook** | 54,90 DM | Stat. Mast.** | 67,90 DM |
| Air Support** | 54,90 DM | Humans** | A.A. | Super Hero** | 67,90 DM |
| Aquatic Games** | 66,90 DM | Int. Sp. Chall.** | 63,90 DM | Super Tetris** | 73,90 DM |
| B-17 Fly. Fortr.** | A.A. | Ishtar** | 63,90 DM | Taen. Mutant 2** | 55,90 DM |
| Bard's T. Con. Set** | 88,90 DM | KGB | A.A. | Tennis Cup 2 | 55,90 DM |
| BAT 2 | 74,90 DM | Legend** | 63,90 DM | Tentacle** | A.A. |
| Battle Isle** | 67,90 DM | Lemmings** | 54,90 DM | Terminator 2** | 55,90 DM |
| Battle Isle Data** | 38,90 DM | Lemmings 2** | 60,90 DM | Testdr. 2 Coll.** | 67,90 DM |
| Bill's Tomato G.** | 58,90 DM | Liverpool** | A.A. | The Advent** | 70,90 DM |
| Birds of Prey** | 73,90 DM | Lords of Kings* | 66,90 DM | The perf. Gen* | 73,90 DM |
| Bimpar Br. Coll.** | 54,90 DM | Lotus T. Chall. 2** | 54,90 DM | Thunderhawk | 64,90 DM |
| Buck Rogers 2* | A.A. | Lure of Tempress* | 63,90 DM | Thus the Fox** | 56,90 DM |
| Budget** | A.A. | Mad TV Data* | 26,90 DM | Top Banana | 55,90 DM |
| Bundesl. M. Pro.* | 63,90 DM | Melega lo Man** | 60,90 DM | Top League | 64,90 DM |

1869* nur 61,90 DM

| | | | | | |
|--------------------|----------|-------------------|----------|-------------------|----------|
| Cal. Games 2** | 54,90 DM | Melega Sports** | 54,90 DM | Traxxion** | 60,90 DM |
| Carl Law. Chall.** | 54,90 DM | Melega Trav. 2** | 44,90 DM | Troddlers** | 55,90 DM |
| Castles Data** | 35,90 DM | Might & Magic 3* | 66,90 DM | TV Sports Base** | A.A. |
| Chaos Engine** | 55,90 DM | Nobunigus Amib. | 89,90 DM | TV Sports Box** | A.A. |
| Cohort | 63,90 DM | No greater GI.** | A.A. | Utophon o. St. | 64,90 DM |
| Crazy Cars 3** | 55,90 DM | Pinball Dr. 2** | 40,90 DM | Ultimo 6** | 63,90 DM |
| Curse of ench.** | A.A. | Plan 9** | 70,90 DM | EMS 2** | 73,90 DM |
| Cytron** | 58,90 DM | Pools o. Darkn.** | 66,90 DM | USS John Y. 2** | 55,90 DM |
| Daemongate | A.A. | Popolous 2** | 64,90 DM | Utopia** | 64,90 DM |
| Dark Q. o. Kryn** | 66,90 DM | Pop. 2 Data** | 34,90 DM | Veng. of Exc. | 64,90 DM |
| Das schw. Auge* | 66,90 DM | Pop. 2 Plus** | 73,90 DM | Videoid** | 55,90 DM |
| Deliverance** | 54,90 DM | Premiere | 61,90 DM | Virt. Reality** | 74,90 DM |
| Die Kathedrale* | 80,90 DM | Proph. o. Shad.** | 67,90 DM | Virt. Reality 2** | 64,90 DM |
| Do Jo Don** | 55,90 DM | Racing Mast.** | 31,90 DM | Virtual Worlds | 64,90 DM |

Der Patrizier* nur 61,90 DM

| | | | | | |
|------------------|----------|------------------|----------|-----------------|----------|
| Dune* | 63,90 DM | Rampart** | 54,90 DM | Volfield* | 55,90 DM |
| Dung Mast.+CSB** | 55,90 DM | Red Zone** | 55,90 DM | Warr. o. Rel.** | 64,90 DM |
| Dyna Blaster** | 56,90 DM | Risky Woods** | 56,90 DM | Warlords | 55,90 DM |
| Elvira 2** | 70,90 DM | Scenario** | 59,90 DM | Warworks** | 67,90 DM |
| Epic** | 63,90 DM | Second Front | 64,90 DM | Wild West W.** | 80,90 DM |
| España 92** | 63,90 DM | Sensible Succ.** | 54,90 DM | Wild Wheels** | 55,90 DM |
| Exile** | 54,90 DM | Shadow of B. 3** | 60,90 DM | Wing Comm.** | 86,90 DM |
| Eye of Beh. 2* | 81,90 DM | Shuttle** | A.A. | Winning 5 | 66,90 DM |
| Eye of Storm** | A.A. | Silent Serv. 2** | 73,90 DM | Winning Team** | 64,90 DM |
| F 14/18 | A.A. | Sim Ant | 72,90 DM | Winter Chall.** | A.A. |
| Fire and Ice** | 54,90 DM | Space Max* | 56,90 DM | Winzar* | 67,90 DM |
| Fly Harder** | A.A. | Special Forces** | 74,90 DM | Wiz Kid** | 55,90 DM |
| Gateway ISF* | 66,90 DM | Sports Coll.** | 60,90 DM | Zack** | 52,90 DM |
| Gunship 2000** | 79,90 DM | Star Coast. 2** | A.A. | Zone Warr.** | 55,90 DM |
| Guy Spy** | 63,90 DM | Staunch** | A.A. | Zoo** | 60,90 DM |

Monkey Island 2* nur 74,90 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. Ausschließl. Versand, kein Ladengeschäft.
Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NV-Gebühr. Ab 250,- DM
versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

tronic Arts, die auch noch gleich ihr fünfjähriges Jubiläum zu feiern hatten. Was bisher Domäne der SNES Besitzer war, kann demnächst auch Amiga Gamers begeistern: Desert Strike, das Spiel mit der technischen Brillanz und der zeitgenössischen Geschmacksfrage. Für alle die es schneller mögen, sei die amigamäßige Umsetzung von Road Rash erwähnt, die schon in Bälde in die Regale kommen soll.

Angenehme Unterhaltung und besserer Kaffee erwartete uns bei Entertainment International, dem empire Lable, bei dem sich konzeptionelle Veränderungen bemerkbar machen, die auch einigen anderen Labels gut zu Gesicht stünden. "Zukünftig wollen wir die Bandbreite an neuen Produkten einschränken, das heißt uns stärker als bisher auf absolute Top-Titel konzentrieren.", sagte Marisa Pauwels, Pressechefin bei entertainment international. Erste Produkte



dieser neuen Unternehmensstrategie: Campaign, die strategische Weltkriegsnachbereitung, Eye of the Storm für alle Captain Future Fans und Cyberspace, eine neue Variante zum Thema Computer-Rollenspiele.

Kein Tennisspiel, aber jede Menge andersartiger Spiele, gab es am Grand Slam Stand zu sehen. Beavers, The Legend of Myra und Realms of Darkness bieten vom biebereimäßigen Jump and Run, bis



Nigel Mansell fürs Wohnzimmer. Da kommt Freude auf.

zum komplexen Rollenspiel alles was das Herz begehrt.

Diesmal auch mit einer eigenen Suite, konnte sich Gremlin von seiner besten Seite präsentieren. Springende Ninjas (Zool), quiet-schende Reifen (Lotus 3 und Nigel Mansell), sowie sagenumwobenes Heldenrum (Hero Quest 2), ließen das Spielerherz höher schlagen. Paul R. McConnell, Gremlins Sales Manager, konnte dann auch zurecht stolz auf sein Team sein und wird sicherlich mit Leib und Seele an der 2. Deutschen Meisterschaft im Lotus Turbo Challenge, der Gemeinschaftsaktion von Amiga Games, Play Time, Gremlin, Rushware und PC Computer, teilnehmen.

Der kleine Fußball-Spieler ist noch gar nicht richtig auf dem Markt, da drängt im Hause Krisalis schon der inoffizielle Nachfolger in die erste Reihe. Arabian Nights heißt die neue Jump and Run Orgie aus dem wilden Orient, die ihre enge Verwandtschaft zu Football Kid nur schwer leugnen kann. Sabre Team und Shadowworld waren die weiteren Highlights, die uns

Tim James, PR Manager von Krisalis, in glänzender Kooperation (Zitat: "Mach doch was Du willst!") mit Dean Leaster, Programmierer von Shadowlands und dem Nachfolger Shadowworld, präsentieren konnte.

Ein Short-Stop bei Loricel brachte weitere heiße Neuheiten zum Vorschein. Entity sieht auf dem PC schon mehr als vielversprechend aus, doch ist es bis dato

fraglich, ob es jemals eine Amiga-Version geben wird. Wir hoffen allerdings bereits in der nächsten Ausgabe von Amiga Games nähere Informationen erhalten zu haben.

Mächtig die Post ab ging bei Microprose. Nicht nur daß es einen neuen PR-Chef für Deutschland gibt, Uwe Fürstenberg, es gab wieder jede Menge Neuheiten für den Messeberichter und die folgenden Ausgaben. Allen voran A.T.A.C. und B17, zwei durch die Bank geglüht aussehende Amiga-Flugsimulatoren. Auch wenn die PC Versionen nicht einhundertprozentig überzeugen konnten, machen die Amiga Umsetzungen doch einen famosen Eindruck. Und wer glaubt damit schon genug gesehen zu haben, der hätte das beste beinahe verpaßt. Der dritte Teil der F15 Reihe schickt sich an, die bisherigen Teile nochmals zu übertreffen.

Der Millennium Stand war gar nicht zu verfehlen, da ein übergroßer, "lebendiger" Kuschel James Pond ohnehin zu verweilen

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.



Microprose hat wieder zugeschlagen. Beeindruckend!

No Second Prize





Westwood im Gespräch mit Amiga Games.

einlud. Rome, ein historisches Adventure zur Römerzeit, lag bei dem Titel ja auch nahe, machte den Anfang einer interessanten Präsentationsreise. Zusammen mit Susan Wilding, Marketing Managerin bei Millennium, gab es dann noch die Tochter der Schlangen zu entdecken, ehe wir mit Aquatic Games den Höhepunkt dieser Reise erreichten. James Pond in einer der aberwitzigsten Olympiaden die man sich nur vorstellen kann. Welch ein Genuß.

Mindscape/Origin hatten sicherlich das Zugferd dieser Messe zu präsentieren. Allerdings erwies sich Strike Commander in der PC Version nicht unbedingt als



die Offenbarung, die man erwartete. Dennoch ist es bei weitem besser, als vieles von dem was zuvor auf den Markt kam. Eine entsprechende Amiga Version wird auf jeden Fall folgen.

Am Stande von Mirage gab es leider nichts Neues zu vermelden, was zweierlei Interpretationen zuläßt, entweder ist die Pressearbeit so gut, daß schon im Vorfeld alle wichtigen Leute bestens informiert worden sind oder es herrscht im Moment Flautenstimmung beim Aufsteiger des letzten Jahres. Wer allerdings die für die Pressearbeit zuständige Julia Combs kennt, der tangiert eher zu erster Annahme.

Clouds of Xeen heißt der neue Might and Magic Knaller aus dem Hause New World Compu-

ting, denen alleine dieses ein Produkt reichte, um auf der Messe Aufsehen zu erregen.

Ein wahres Feuerwerk an Produktneuheiten wurde bei Ocean gezündet.

Wizkid, Simearth, Golf, Robosport, Leathal Weapon, Cool World (Schade daß der Film mit Kim Basinger kurzfristig von den Paramount-Studios gekippt wurde) und Universal Monsters. Na da bleibt ja nur noch zu hoffen, daß die Quantität nicht zu Lasten der Qualität geht.

Air Warrior heißt der aktuelle Flugsimulator von Prism Leisure, mit dem man gerne in die Gilde der High-End Softwareprodukte vorstoßen würde. Ob es gelingt? Amiga Games Leser erfahren es so schnell wie möglich.

Wenn es ein Spiel gab, welches in den letzten Jahren einen nicht enden wollenden Boom hervorgehoben hat, dann waren es die Lemmings. Obwohl im Vorspann gesehen, wird es zwar keinen Terminator Lemming geben, dafür aber umso mehr neue, spannende Szenarien mit unendlichen neuen Levels.

Renegade, einer der sichersten Tips bei Hitzernvergaben, konnte auch diesmal wieder so richtig vom Leder ziehen. Sensible Soccer 2 und die Chaos Engine brachten richtig Schwung auf den Stand und sorgten für beste Laune bei alle Beteiligten.

Wer schon immer einmal wissen wollte, was kleine süße Troddler in Ihrer Freizeit machen oder was sie besser nicht machen sollten, der ist im neusten Spiel von The Sales Curve/Storm genau richtig. Und wer es lieber etwas komplexer mag, der ist beim Lawnmover-Man genau richtig aufgehoben,



Was soll man dazu noch groß sagen?!

wenn er dann endlich kommt und uns die Cyberspace-Realität näher bringt.

Wer behauptet, daß beste an Sierra wäre Samantha, die neue Pressedame, nun, wer will ihm da widersprechen. Aber sicherlich wird in so einem Fall mit zweierlei Maß gemessen. Denn die Spiele haben durchaus auch ihre Reize, doch leider werden sie nicht fertig. Kings Quest 6 läßt ebenso auf sich warten wie Space Quest 5 und Quest for Glory 3.

Anders bei Software 2000, wo die Wadegas nicht ohne Stolz das neueste Weltenschmiedeprojekt vorstellen konnten. Und unter der fachkundigen Anleitung des Meisters selbst, Harald Evers, konnte das interessierte Publikum dann ausgiebigst in Raum und Zeit umherreisen.

Für alle Bumper-Süchtigen unter uns, hat 21st Century eine neue Droge in der Produktion. Pinball-Fantasies, die unglaubliche Fortsetzung der Pinball-Dreams Sucht.

Goldenes auch aus dem Hause U.S. Gold, die zuvor schon im Zusammenhang mit Attic eine

Rolle spielten. Jolande Barbe konnte uns die ersten Versionen von Flashback in die Hand drücken, dem neusten Spiel aus dem Hause Delphine in Frankreich.



Geheimes und verworrenes gibt es aus den Reihen des KGBs zu berichten. Virgin Games hat sich diesem Thema angenommen und eine komplexe Story daraus gestrickt. Wer es lieber etwas ruhiger mag, der könnte ja beispielsweise zusammen mit Archer Maclean eine Runde poolen oder eine Runde nach Macdonaldsland gehen. Mehr Dampf erwartet einen dann allerdings beim Battle of Arrakis oder bei der anstehenden Apocalypse. Und wem das alles noch nicht genug ist, der muß sich seine Spiele schon selber schreiben.

Thorsten Szameit



Das Schönste im Leben, auf der Messe einen heben.

ACCOLADE- Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt ELECTRONIC ARTS Ist in Frank



furt Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt MICROPROSE Ist in Frank



furt Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt Spectrum HoloByte® Ist in

Frankfurt THALON Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frank furt

U.S. GOLD® Ist in



EIN UNTERNEHMEN DER ORIGIN® GRUPPE

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.

in

SPIELETESTS IN

Der Bewertungsblock

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



So testen wir

Spieletests 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 im jeweiligen Bewertungsblock wieder.

Das Plus an Informationen

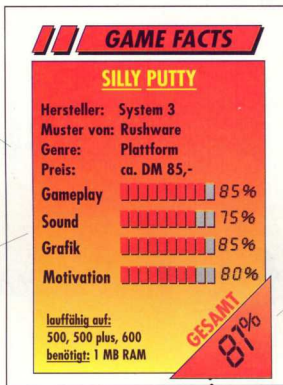
Bei der Vorstellung eines neuen Games - Kurztests ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in EXTRA-INFO-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spielaufbau und -figuren bringen.

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 "Motivator" bestimmen dann zu gleichen Teilen das Gesamtergebnis: "Flopp" oder "Top!"



Der "AMIGA GAMES-AWARD"

Spiele, die die Redaktion durch eine neue Spielidee, fantastische Grafik und exzellenten Sound besonders beeindruckt haben, zeichnen wir mit dem "AMIGA GAMES-AWARD" aus - ein Zeichen für einen unbedingten Hit. Spiele mit dieser Auszeichnung sollten in Ihrer Sammlung zu keinen Fall fehlen!

kurzweiliges Plattform-Spiel von System 3

SILLY PUTTY

Vor vielen Jahren, als Computer noch so groß wie Häuser waren, gab es keine wirkliche Steuerung. Man musste sich mit den Tasten abfinden. Heute ist das anders. Die Steuerung ist nun so intuitiv, wie das Spiel selbst. Silly Putty ist ein Plattform-Spiel, das Sie zum Lachen bringt. Sie steuern einen kleinen Charakter durch eine bunte Welt voller Hindernisse. Die Steuerung ist so einfach, wie das Spiel selbst. Silly Putty ist ein Plattform-Spiel, das Sie zum Lachen bringt. Sie steuern einen kleinen Charakter durch eine bunte Welt voller Hindernisse.

Die Grafik ist sehr schön. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut. Das Spiel ist sehr unterhaltsam und bietet eine tolle Herausforderung. Die Steuerung ist sehr intuitiv und macht das Spiel sehr leicht zu spielen. Silly Putty ist ein Plattform-Spiel, das Sie zum Lachen bringt. Sie steuern einen kleinen Charakter durch eine bunte Welt voller Hindernisse.

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 · MEGADRIVE · 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

CoProcessor für Turbokarten

- CoProcessor 68882 - 16 MHz 149,00
- CoProcessor 68882 - 20 MHz 179,00
- CoProcessor 68882 - 25 MHz 199,00
- CoProcessor 68882 - 33 MHz 249,00

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

- Bi TURBO SYSTEM** mit 68020 Prozessor 399,- DM
- Bi TURBO SYSTEM** mit 68020 Prozessor + 1MB Turbo RAM 499,- DM
- Bi TURBO SYSTEM** mit 68020 Prozessor + 4MB Turbo RAM 699,- DM
- Bi TURBO SYSTEM** mit 68030 Prozessor + 1MB Turbo RAM
- Bi TURBO SYSTEM** mit 68030 Prozessor + 4MB Turbo RAM

FESTPLATTEN FESTIVAL

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

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

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

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| <p>W-1000 Berlin 45 Oderforster Str. 13 Tel.: 030/7126932</p> <p>O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067</p> <p>O-1071 Berlin Rohdenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026</p> <p>O-1330 Schwedt/Oder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620</p> <p>W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633</p> <p>2000 W-Hamburg 13 Beim Schump 21 Tel.: 040/458115</p> <p>2820 W-Bremen 71 Fresenburger Str. 54 Tel.: 0421/607404</p> <p>W-2300 Kiel Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)</p> <p>W-0431/970046 W-2900 Oldenburg Edwächter Landstr. 47 Tel.: 0441/501445</p> <p>O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage</p> <p>W-3100 Celle Im Kneisel 6 Tel.: 05141/214411</p> | <p>W-3300 Braunschweig Holwedener Str. 10 Tel.: 0531/508231</p> <p>W-4330 Schönebeck Ahornstr. 11 Telefon auf Anfrage</p> <p>W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820</p> <p>W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563</p> <p>W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187</p> <p>W-4040 Neuss Hornstr. 20 Tel.: 02131/278967</p> <p>W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556</p> <p>W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084</p> <p>W-4150 Krefeld Käliner Str. 485 Tel.: 02151/300409</p> <p>W-4250 Bittorf 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973</p> <p>W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123</p> | <p>W-4300 Essen 1 Mahlts Str. 36 Tel.: 02021/218069</p> <p>W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370</p> <p>W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage</p> <p>W-4400 Münster Ferdinandstr. 8 Tel.: 0251/278515</p> <p>W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219</p> <p>W-4500 Osnabrück Petersburger Weg 17 Tel.: 0541/588809</p> <p>W-4600 Dortmund Stöckumer Str. 420 Tel.: 0231/759786</p> <p>W-4630 Bochum Hemer Str. 383 Tel.: 02324/531018</p> <p>W-4690 Herne Hauptstr. 178 Tel.: 02325/53643</p> <p>W-4770 Soest Thome Str. 17 Tel.: auf Anfrage</p> <p>W-4800 Bielefeld Schloßhohr 1 Tel.: 0521/138033</p> | <p>W-5000 Köln 1 Von-Werth-Str. 20-22 Tel.: 0221/21806</p> <p>W-5000 Köln 41 Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499</p> <p>W-5300 Bonn 1 Schieffelsweg 24 Tel.: 0228/625076</p> <p>W-5400 Koblenz MarkenbildchenWeg 24 Tel.: 0261/31848</p> <p>W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532</p> <p>W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118</p> <p>W-5760 Arnsberg-Neheim Lange Wende 30 Tel.: 02932/1094</p> <p>W-5800 Hagen Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774</p> <p>W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813</p> <p>W-5860 Iserlohn 1 Hans-Böckler-Str. 36 Tel.: 02371/22438</p> <p>W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternplatz 2 Tel.: 02351/21900</p> | <p>W-6300 Gießen Böhrhofstr. 6 Tel.: 0641/71967</p> <p>W-6348 Herborn Westervaldstr. 4 Tel.: 02772/41332</p> <p>W-6360 Friedberg Kaiserstr. 20 Tel.: 06031/61917</p> <p>W-6600 Saarbrücken Stingelstr. 8 Tel.: 0681/582771</p> <p>W-6630 Saarouis Saarbrücker Str. 22 Tel.: auf Anfrage</p> <p>W-6650 Homburg Karlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142</p> <p>W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850</p> <p>W-6680 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797</p> <p>W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Telefon auf Anfrage</p> <p>W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 Tel.: 0621/101203</p> <p>W-7000 Stuttgart 40 Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087</p> | <p>O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781</p> <p>W-7500 Karlsruhe Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360</p> <p>W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112</p> <p>W-7850 Lärach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690</p> <p>W-8000 München Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285</p> <p>W-8360 Deggendorf Metzgergasse 5 Tel.: 0991/30376</p> <p>W-8500 Nürnberg Friedelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744</p> <p>W-7000 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290</p> <p>W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/591993</p> <p>W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762</p> <p>O-9102 Limbach-Oberfronh Quersstr. 15 Telefon auf Anfrage</p> |
|--|--|--|--|--|---|

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!

Eine Rotznase auf Achse

B.C. KID

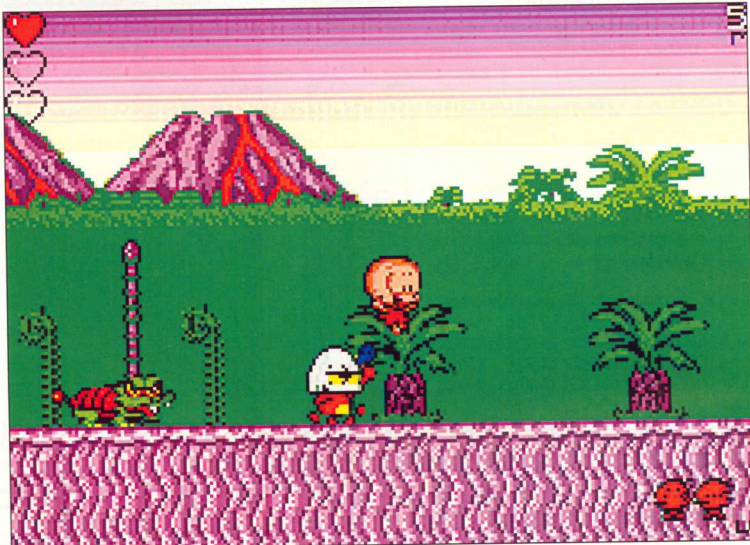


Konsolen-Besitzern unter Ihnen dürfte der Name "Bonk" ein Begriff sein. Im gleichnamigen PC-Engine-Klassiker sorgte er für famose Jump'n'Run-Unterhaltung in "Super Mario"-Qualität. Unter dem Namen "BC KID" versucht er nun mit seinem Dick-schädel "FIRE AND ICE" vom Thron zu stoßen.



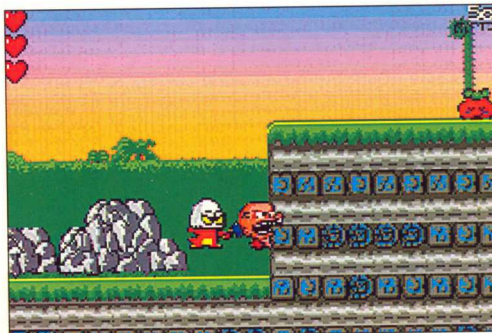
Zum ersten Mal tauchte Bonk Ende '89 in Japan auf, kurze Zeit später eroberte er problemlos als "PC Kid" die englische Konsolengemeinde.

Schließlich entschloß sich Hudson Europe nun, dem rotzfrenchen Lümmel den Namen "BC KID" zu geben, und ihn auf dem Amiga zum Siegeszug antreten zu lassen. Für die Programmieraufgaben verpflichteten sie niemand Geringeren als "Factor Five", die sich in der Amiga-Szene schon mit "Turrican I & II" und "R-Type" einen hervorragenden Ruf erarbeiten konnten. Zwei neue Jungs, die Zwillinge Niels und Sven Meier, schufeten unter der Obhut von Julian Eggebrecht ein knappes Jahr an der Umsetzung, und was sie dabei schufen, kann nur als "genial" bezeichnet werden. Wie sie einen scheinbar perfekten PC-Engine Emulator auf nur einer Diskette unterbrachten, ist ein Rätsel. Von Hudson Japan wurde ihre Programmierleistung in der internen Programm-Bewertung mit einer höheren Note als die Originalversion bedacht, was Qualitätsbeweis genug sein dürfte. Unbeeindruckt stürzte ich mich mit Bonk dennoch in die heißesten Abenteuer. In dem folgenden Reisebericht durch die erste von insgesamt drei Welten können Sie nun hautnah miterleben, welche Gegner uns unter der Erde sehen wollten.



Relativ harmlos beginnt das Abenteuer im Practice-Level

genügend Zeit hat, die artistischen Fähigkeiten von Bonk auszubprobieren. Fähigkeiten wie Laufen und Springen hat ja heutzutage schon jedes Krümlersprite, unser Held setzt seinen übermäßig großen Kopf jedoch auch noch als Waffe ein. Auf Wunsch, daß heißt per Knopfdruck, dreht er sich während des Fluges um und schmeißt seine Beine in die Höhe. Ähnlich der unbeliebten Raketen stürzt er sich mit dem Kopf voraus gen Boden, und was schließlich unter dem Kopf vorhanden ist, findet sich sodann zermalmt wie-

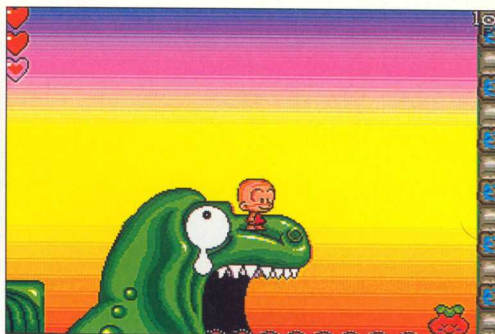


THE PRACTICE

Glücklicherweise läßt sich das Spiel geruhsam an, so daß man



Vulkane schießen plötzlich aus dem Boden hervor.



Das Abenteuer wird nun in Dino's Magen fortgesetzt

der Unterstützung bieten zahlreich wachsende Blumen, die unseren überzeugten Vegetarier mit ballaststoffreichem Obst und Gemüse versorgen, das er auch dringend nötig hat. Auf den Verzehr von saftigen Schweinshaxen, die sich oft in den Blüten verstecken, reagiert Bonk mit einer geheimnisvollen Verwandlung, die grafisch amüsant in Szene gesetzt wurde. Ähnlich "Baby Jo" steigt er in die Lüfte und kehrt als dunkelhäutiger, widerstandsfähiger Berserker auf den Boden zurück. Besonders große Saurierschenkel hinterlassen auch eine besonders beeindruckende Wirkung, die in anderen Spielen "Unverwundbarkeitsextra" benannt wird. Allerdings wird man im ersten Level bis auf kleine Krokodile kaum ernsthafte Schwierigkeiten finden.

KICK THE HEAD

Geradezu friedlich geht es zu Beginn dieses Levels zu. Man marschiert über die schönsten, seltsamerweise leicht eckigen Wiesen und erfreut sich der tollen grafischen Aussicht. Allerdings nur solange, bis hochschnellende klingelartige Gebilde die Ruhe zerstören. Am Ende des Levels stellt man schließlich fest, daß es sich bei den leicht eckigen Wiesen um den Körper eines großen, ausgewachsenen Dinosauriers beim Mittagsschlafchen handelte. Ein Weiterkommen wird es erst geben, wenn man ihn per Zaubersprung auf seine schneie Kappe aus dem Schlaf rüttelt. Er öffnet aufgeschreckt seinen Mund, und der Weg in seinen Magen steht über die behaarte Zunge offen. Das Bad in der Magensäure darf man leider nicht alleine nehmen, als Badegenossen muß man so nette Gestalten wie angeknabber-



Grafisch präsentiert sich BC KID enorm abwechslungsreich.

CAVELAND

te Fische, wimmelnde Quallen und Magenzoten in Kauf nehmen. Am Ende dieses unappetitlichen, grafisch originell gestalteten Abenteuers steht ein ausgewachsener, niedlicher Obermottz mit gelbem Helm, der sich äußerst hartnäckig, aber fair zeigt.

Im ersten Abschnitt des Höhlenlandes hat man unter anderem mit zappelnden Kakteen zu tun, die den Beweis erbringen, daß Pflanzen leben. Auf dem Wüstensand sollte man sich möglichst spaten, wenn man nicht versinken will. Hat man seinen Joy-

THE HIGHLANDS

In den hohen Bergen begegnet Bonk dann schon unliebsameren Zeitgenossen. Besonders schlimm wird es allerdings, wenn er verlassen wird. Sollten friedlich aussehende Plattformen im Nichts verschwinden, stehen dem Spieler die Schweißperlen im Gesicht, aus zweierlei Gründen: Erstens setzen sie den Blick auf lodernde Lava frei, und zweitens kann man Bonk nur durch einen blitzschnellen Sprung retten.

Zum Ausgleich, könnte man meinen, schießen aus dem Boden unter bildschirmschüttelnden Beben plötzlich Berge heraus. Zu früh darf man sich allerdings nicht freuen, denn bei den Bergen handelt es sich um lavaspuckende Vulkane.

Die Wunderwaffe von BC Kid im Einsatz: Sein Kopf





Gegen den Strom - Für Kid kein Problem !

stick gut unter Kontrolle, kann Bonk gelbe Blumen als Trampolin mißbrauchen lassen, und so auch luftigere Höhen erreichen und herumlaufende Saurier überspringen.

THE FALL

Der Wasserfall wurde zwar grafisch beeindruckend inszeniert, doch Bonk muß sehr auf der Hut sein, wenn er nicht erste Unterwasser-Erfahrungen sammeln will. Ähnlich zum Wüstensand kann man hier mit flotten Springen ein Abtauchen verhindern und so der Bekanntheit mit gierigen Haien und Larven aus dem Weg gehen.

Zusätzlich darf man in dieser Etappe noch hartnäckigere Qualen, Äxte schleudernde Calimeros und Kugelfische kennenlernen und in einem schönen Labyrinth nach dem besten Ausweg suchen.

DESERT

Ganz so leblos, wie immer behauptet wird, ist die Wüste leider nicht. Ganze Schwärme von typischen Flugsauriern, die mit der wunderschön häßlichen Farbe Lila glänzen, und Libellen, die nur von unten angegriffen werden können, sorgen für einen unruhigen Luftverkehr.

Am Boden findet man ab und zu kleine Nester vor, die mit Sau-

rierabys besetzt sind. Wenn man sie mit einem gezieltem Kopfstoß sofort außer Gefecht setzt, können sie von Mami-Saurier nicht mehr in die Lüfte geholt werden, wo sie sich alsbald als sehr erwachsen zeigen.

SWAMP

Ekelhaft glitschige Kröten von großer Statur machen durch ihre Sprungfähigkeit diesen Sumpf zu einem gefährlichen Erlebnis. Von einem mehrere Bildschirme großen Ungetier, dem eine enge Verwandtschaft zu Nessie aus Loch Ness nicht abgesprochen werden kann, hat man allerdings nicht so viel zu befürchten.

TO THE TOP

Die Zähne Bonks werden in diesem Abschnitt sehr stark beansprucht. Über ein mehrere Bildschirme großes, vertikal scrollendes Szenario muß man sich von Ast zu Ast hangeln und beißen. Die gelben Blumen erweisen sich einmal mehr als nützliche Trampolins.

CLOUD NINE

Über die Bäume gelangt man schließlich auf Wolke Neun, traumhafte Erlebnisse wird man

dozt leider nicht haben, alptraumhafte vielleicht schon eher. Rudelmäßig stürzen sich helmtragende Kampfmöven in Sturzflugmanier auf unseren Bonk, der lediglich in den federnden Wolken Hilfe findet.

CAVELAND II

Als Abschluß von unserer Reise durch die erste Welt stellen sich uns noch kauzige Saurierbabies und gefräßiger Wüstensand in den Weg. Als Endgegner warten zwei seltsame Tänzer, die ihre Wurfsterne in reichlich unbeliebter Art durch die Gegend schleudern.

DAS FAZIT

Factor Five und Hudson Europe ist es mit ihrem "BC Kid" tatsächlich gelungen, "Fire & Ice" als bestes Jump'n'Run Spiel abzulösen. "BC Kid" kann man als erstes, richtig konsolenmäßiges Spiel für den Amiga bezeichnen. Es wird nur sehr selten und äußerst kurz auf die eine Diskette zugegriffen. Als erstes 60-Hz Spiel zeigt es sich technisch einwandfrei mit perfekten Scrolling und flotten Animationen. Lediglich wenn der ganze Bildschirm voller Sprites ist, kann es zu minimalen Ruckeleffekten kommen. Rudi Stember komponierte einen Sound, der fantastisch zum Spiel paßt. Die Grafik zeigt sich ebenfalls von der besten Seite, wenn sie auch nicht ganz an die Qualität von "Fire & Ice" herankommt. Sie ist abwechslungreich und farbenfroh. Da es noch einen zweiten Teil für die Konsole gibt, möchte ich alle Amiga-Besitzer an dieser Stelle aufrufen, dieses Spiel zu kaufen und nicht zu kopieren. Sonst dürfen sie sich über ein Ableben ihres Spielgefährten nicht wundern.



GAME FACTS

B.C. KID

| | |
|-------------|-----------------|
| Hersteller: | Hudson/UBI SOFT |
| Muster von: | Factor Five |
| Genre: | Arcade Action |
| Preis: | DM 80,- |
| Gameplay: | 95% |
| Sound: | 85% |
| Grafik: | 85% |
| Motivation: | 95% |

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

GESAMT
92%

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHRI!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehen werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe uner-schrockener Abenteurer...



Unter Lizenz von



Die Schicksals Klinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventuren, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und entzählen Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.



Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALS KLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 · 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

Nasser Spaß mit U-Agent "James Pond"

AQUATIC GAMES



Während alle Welt gespannt auf einen dritten Teil der James Pond-Saga wartet, begibt sich unser Unterwasser-Geheimagent heimlich ins Trainingslager, um sich fit zu machen. In den "Aquatic Games" nimmt er dabei an ausgesprochen witzigen Wettbewerben teil, die vor bonbonfarbiger Grafik nur so strahlen.

Ein Programmierer, der Mitte der 80er Jahre mit technisch herausragenden ST-Spielen wie "Goldrunner", "Genesis" oder "Karate Kid" für Aufsehen sorgte, legt mit diesem Spiel, das er zusammen mit Grafiker Sean Nicholls entwickelte, ein glänzendes Comeback auf die Diskette. In typischer, jedoch ori-

gineller Track & Field-Manier bieten sie dem Spieler zehn Disziplinen inklusive zweier Bonusstages, die für heiße Mehrspielersessions geradezu prädestiniert erscheinen.

Je mehr Spieler sich an der Wasserolympiade beteiligen, desto größer der Spielspaß. Insgesamt können sich bis zu vier

Spieler an die Joysticks begeben, einer nach dem anderen, und um die höchsten Punktzahlen und Ehre kämpfen. Einzelspieler können sich zwar bei bestimmten Leistungen den Monitor um den Hals hängen, auf dem die Medaillen abgebildet werden, grandiosen Spielspaß, wie er sich in der Mehrspielervariante ergibt, wer-

den sie allerdings auf die lange Dauer nicht haben.

Die Disziplinen sollten Sie natürlich vorher einzeln und ausführlich trainieren, was Sie in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden machen können. Ganz harte Haie wählen schwierigeres halber natürlich das "Piranha!"-Training.



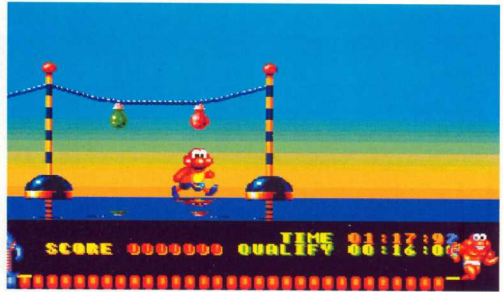
Artistische Fähigkeiten sind beim "Fischfüttern" weniger gefragt. Auf einer Brücke, die über einen fischreichen Fluß führt, hat man nichts besseres zu tun, als Fische zu füttern. Dazu tauchen die Fische aus dem Wasser auf und verschwinden solange nicht, bis sie ihren Rachen mit köstlichen Bonbons gefüllt sehen. Dummerweise lassen sie sich durch nahende Angelköder leicht zu einem Biß verführen, und wenn mehr als zwei Fische aus dem Wasser gezogen wurden, ist der Level beendet. Am Bildschirmrand kann der viel zu kleine Eimer am Bonbonautomaten wieder aufgefüllt werden.

Geruhsamer gestaltet sich der nächste Job, allerdings nicht für Cäcilia, die Ruhewächterin, deren Platz man einnimmt. Sie muß die Freunde aus der Seehundekompanie vor anfliegenden Wasserbällen schützen, damit sie ein ungestörtes Sonnenbad nehmen können. Mit der geeigneten Nase und ausreichender Sprungkraft springt man so von Seite zu Seite und schießt sie aus dem Screen.

Wird ein Seehund einmal von einem Ball getroffen, schreckt er hoch und blickt verstört in die Runde. Bei einem weiteren Treffer krabbelt er vom Strand, und wenn insgesamt mehr als zwei Seehunde das Weite suchen ist die Siesta, also das Spiel zu Ende. Bonuspunkte kann man sich durch das Wegstupsen von auftauchenden Weckern, die gleich die ganze Belegschaft aufwecken, erspielen.



Artistische Fähigkeiten sind im nächsten Event gefragt, bei dem James Pond selbst antritt. Im "Sprung-Schloß" stehen zwei lebendige Schwammtrampoline bereit, durch die man enorme Höhen erreichen kann. Aus schwindelerregender Sprunghöhe kann man James dann per Joystick zu den tollkühnsten Einlagen veranlassen, die jeweils insgesamt sechsmal vollführt werden müssen. Wer sein Programm am schnellsten beendet, wird dafür am meisten Punkte bekommen.



Im "100-m-Splash" tritt man gegen den schnellen F-Fortesque-Frosch an, was in altbekannter Rüttel-Technik zu bewältigen ist. Sollten James Pond die Kräfte schwinden, wird er im Wasser abtauchen. Wer das Ganze besonders punkteträchtig hinter sich bringen will, kann durch gezielte Sprünge gegen Leuchten sogar noch ein paar Bonuspunkte scheffeln.

Als nächstes steht der "Froschdreisprung" an, bei dem Sie durch schnelles Rütteln, gezielten Feuerknopfdruck und passendem Absprungwinkel die größten Weiten erzielen.



Besondere Reaktionsschnelligkeit muß man beim "Muschelschießen" beweisen. Durch einen gezielten Sprung kann man herumtrapsende Muscheln in die Luft schleudern und sie anschließend mit einer Schüssel auffangen, aus der sie dann, durch torpedoartigen Absprung, in Richtung der an der Decke baumelnden Luftballons geschossen werden können. Je schneller man die sechs Ballons zerpiekts, desto besser für den Punktstand.

In der "Tour de Grass" kann man dem einradfahrenden James Pond durch möglichst schnelle und gleichmäßige Kreiselbewegungen die meisten Punkte verschaffen, solange man auch noch ein Auge auf die umliegenden Tierchen wirft.



Die Aquatic Games wurden technisch und grafisch exzellent inszeniert, sie erlangen durch den schrägen Sound von Richard Joseph eine originelle Atmosphäre. Spielerisch sind sie zwar nicht so anspruchsvoll gelungen, was jedoch für dieses Genre nicht nachteilig ist. Die Aquatic Games sind für alle Sportspiel Freunde ein heißer Tip. Wenn Sie bevorzugt alleine spielen, ist dieses Game nur bedingt zu empfehlen.

hi

GAME FACTS

AQUATIC GAMES

Hersteller: Millenium
 Muster von: Hersteller
 Genre: Sportspiel
 Preis: ca. DM 80,-

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

lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT 87%

Irrwitziges Plattform-Spiel von System 3

SILLY PUTTY

Vor vielen Jahren, als Computer noch so groß wie Häuser waren, gab es eine wundersame Knetmasse, mit der man so ziemlich alles anstellen konnte. Mit ein paar Handgriffen machte sie der geschickte Handwerker zum springenden Flummi oder zu einem Stempel, mit dem man Bilder aus der Zeitung abnehmen konnte oder zu einer amorphen Masse, die wunderbar an der Wohnzimmertapete klebte und Müttern dem Nervous Breakdown wieder etwas näher brachte.



Riesige Levels tun sich dem plattform-geübten Spieler auf. Putty kann sich fast beliebig verformen, um Hindernisse zu überwinden.

Natürlich konnten auch gewöhnliche Figuren geknetet werden, aber diesen Firlefanz überließ man dann doch dem Küchenpersonal. Nun, an der Schwelle zum 21. Jahrhundert, ist es den Spezialisten von System 3 gelungen, dieses Wunderzeug in digitale Formen zu pressen und es unserem heißgeliebten Amiga einzuverleiben.

Heraus kam ein blauer, glupschäugiger Ball namens Putty als Star eines extraordinären Plattformespiels. Und genau der ist die letzte Hoffnung der Bewohner von Putty Moon, auf dem seit kurzem der üble Zauberer Dazzle Daze sein Unwesen treibt. Dieser Schurke hat den Mond von Putty's Heimatwelt mit seinen Henkershorden überschwemmt, die alle Bewohner zusammentreiben und gefangen nehmen, um sie zu Kaugummi zu verarbeiten.

Angesichts dieser Katastrophe wurden im Auftrag des Königs Roboter auf Putty's Welt geschickt, die einen riesigen Turm konstruierten, der bis zu besagtem Mond reicht. Putty muß nun diesen "Turm zu Babel" erklimmen, an dessen Ende ihn Dazzle Daze zum großen Showdown erwartet. Auf seinem Weg nach oben muß er sich aber nicht nur der zahlreichen Feinde erwehren, sondern auch noch die Arbeitsroboter einsammeln und sie in ihre Raumschiffe verfrachten. Ein wahrlich schwieriges Unterfangen!

Unser Held wäre aber nicht vom König höchstpersönlich ausgewählt worden, wenn er nicht außergewöhnliche Fähigkeiten

besitzen würde. Und die lassen sich wirklich sehen! Nicht nur, daß er wie ein Flummi hüpfen kann - nein, Putty ist in der Lage, sich nahezu beliebig zu verformen und somit alle Hindernisse auf seinem Weg zu überwinden. So kann er sich wie ein Gummiband nach links oder rechts dehnen, um Abgründe zu überwinden oder eines seiner Augen weit ausfahren und sich damit auf die nächste Ebene hochziehen bzw. herunterlassen.

Die zahllosen Feinde werden auf verschiedene Art und Weise beseitigt. Putty kann sich beispielsweise ganz flach machen und den Gegner, sobald dieser auf ihn tritt, absorbieren, was Punkte und Energie bringt. So muß er übrigens auch vorgehen, um die Roboter aufzunehmen, die er dann in seinem Körper zu dem Raumschiff am Ende des Levels bringt. Leider kann er immer nur einen Robbi transportieren, so daß er, zumindest in den höheren Levels, mehrmals den Screen abgehen muß. Das wäre ja weiter nicht schlimm, wenn dem nicht ein Zeitlimit entgegenstehen würde. Es heißt also schnell und präzise zu handeln.

Nicht alle Schurken lassen sich absorbieren. Manche müssen mit einem seitlichen Fausthieb von der Plattform entfernt werden, denn jede Berührung mit den Übeltätern kostet natürlich Energie.

In ganz heiklen Situationen kann sich Putty aufblähen und mit einer Explosion alle auf dem Screen befindlichen Gegner ausschalten.

Mit Putty haben die Mannen von System 3 ein wirklich superbles Plattformspiel entwickelt. Die Grafiken sind detailliert und farbenfroh, und auch der Sound läßt nichts zu wünschen übrig. Allein die Bewegungs- und Verformungsabläufe des Gummihelden sind schon eine Augenweide und bringen die Lachmuskeln ins Rotieren. Die Hintergrundgrafiken stehen dem in nichts nach. Sie reichen von der Spielzeugstadt bis zur ägyptischen Welt.

Das Erscheinungsbild der vielfältigen Gegner ist der jeweiligen Welt angepaßt und ändert sich bei der Eliminierung von stärkeren Widersachern, die nur kurzfristig ausgeschaltet werden können, nochmals. So wird beispielsweise aus einem schießwütigen Raumfahrer ein schreiendes Baby oder aus einem stampfenden Gnom ein mickriges Spielzeug. Die Liebe zum Detail und der Sinn für witzig-grelle Grafiken kommen hier besonders zum Tragen.

Und gerade, wenn man denkt, man hätte alles gesehen, geschieht wieder etwas Unverhofftes. Sollte einem beispielsweise eine Rettungsaktion nicht gelingen, meldet sich dieser schadenfrohe Kater mit der grellen Frisur und lästert in gut verständlichem Englisch. Oder Putty steigt mit Engelsflügeln gen Himmel, wenn er eines seiner Leben verliert. All das sorgt für einen lang anhaltenden Spiel Spaß.

Das Scrolling und die Spielsteuerung sind ebenfalls einwandfrei, so daß man Putty echte Arcade-Qualität bescheinigen darf. Also, nehmen Sie den Joystick in die Hand und kneten Sie diesen blauen Typ so richtig durch. Die Robbis werden es Ihnen danken.

kcs

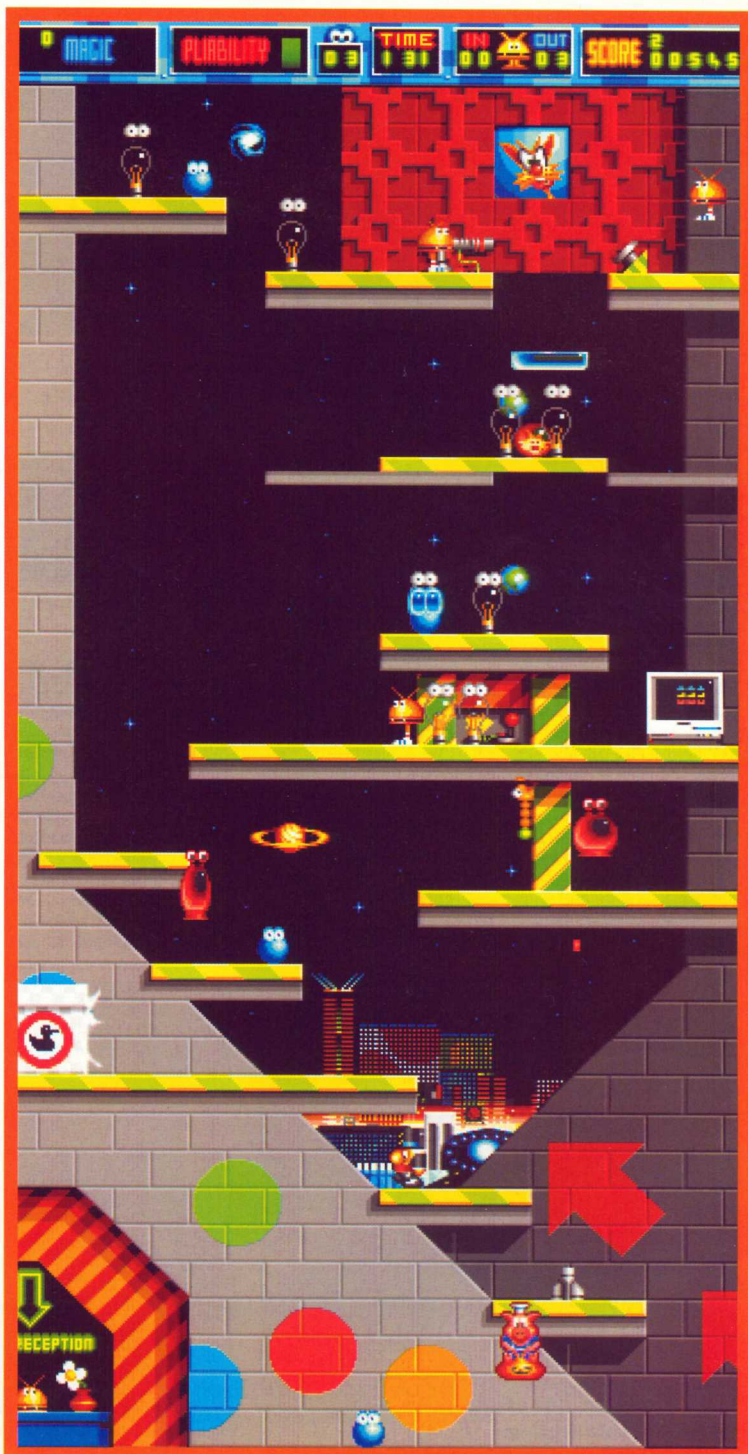
GAME FACTS

SILLY PUTTY

| | |
|-------------|-------------|
| Hersteller: | System 3 |
| Muster von: | Rushware |
| Genre: | Plattform |
| Preis: | ca. DM 85,- |
| Gameplay | 85% |
| Sound | 75% |
| Grafik | 85% |
| Motivation | 80% |

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

GESAMT
87%

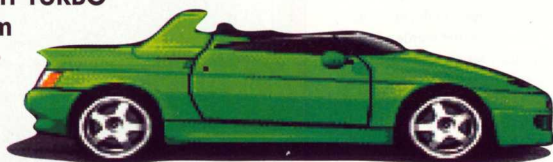


High Speed mit Gremlin - eigene Rennstrecke mit RECS

LOTUS III

The ultimate challenge

1990 setzte Gremlin mit „LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE“ einen neuen Standard im Bereich der Autorennen, im darauffolgenden Jahr erklomm der Nachfolger „LOTUS TURBO CHALLENGE 2“ die Spitze aller Hitlisten. Wir testeten für Sie den dritten Teil der Bolidenschlacht.



LOTUS III“ besteht eigentlich aus einer Kombination der beiden Vorgänger, wartet aber mit vielen Extras und Neuerungen auf, so daß man nur bedingt von einem „Remake“ sprechen kann. Der Lotuspilot kann zwischen drei Sportwagen wählen: Der Esprit Turbo SE und der Elan SE sind geübten Fahrern ja schon bekannt. Dazu wurde die neueste Entwicklung des britischen Rennwagenherstellers implementiert: Der Lotus M200. Mit der Wahl des Autos entscheidet man zusätzlich über die Art des Rennens. So kann der Spieler mit dem Esprit gegen Computerfahrer auf einem Rundkurs um die Pole Position kämpfen oder

mit dem Elan eine Strecke in möglichst kurzer Zeit zurücklegen. Der M200 hingegen verbindet beide Konzepte und bietet z.B. Wettkampfstrecken mit Boxenstop oder Rundendreher auf Zeit. Neben den von „LOTUS II“ übernommenen acht Szenarien (Schnee, Wald, Wüste, Autobahn, Nebel, Sumpf und Sturm) hat man noch fünf neue zur Verfügung. Seitenwind läßt den Wagen ausbrechen und trägt mitunter

Hindernisse auf die Fahrbahn. Der „Roadworks Level“ birgt alle Gefahren der berechtigigten M56 in England, wie Baustellen, Schlaglöcher und Engpässe.

**Mit „RECS“
können eigene
Strecken erstellt
werden**

Durch das „Schlammrallye-Szenario“ wird der Spieler in die Rolle eines Stockcarfahrers versetzt und die Bergstraße mit ihren Haarnadelkurven und Klippen fordert die gesamte Aufmerksamkeit des Fahrers. Der Zukunftslevel bietet dagegen beängstigende wunderschöne Grafikeffekte.

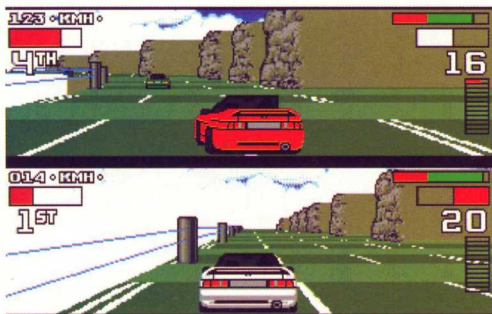
Eine weitere Neuheit ist das „Racing Environment Construction System“ - kurz „RECS“ genannt, ein eingebauter Kurseditor, der kaum Wünsche offen läßt. Mittels acht Schieberegler kann man Anzahl und Schärfe der Kurven, hügeligen oder geraden Straßenverlauf, die Anordnung der gewählten Szenerie, die Häufigkeit von Hindernissen auf der Fahrbahn und die Länge der Strecke festlegen und so „seinen“ Rennkurs zusammenbauen. Wer dazu zu bequem ist oder gerne überrascht wird, kann sich von RECS per Zufallsgenerator einen von fünf Billionen(!) möglichen Parcours zusammenstellen lassen. „LOTUS III“-Piloten brau-



Das Kontrollfeld bietet vielzählige Auswahlmöglichkeiten



Von der herkömmlichen grafischen Darstellung der Straße wurde zugunsten der Geschwindigkeit abgesehen

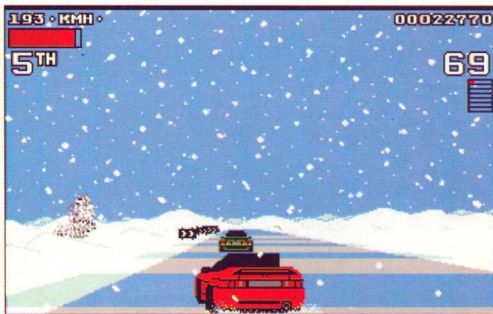


chen keine Angst davor zu haben, vor dem Computer zu vereinsamen, denn auch zwei Spieler können ihre Fahrkünste miteinander messen. Man hat hier die Wahl zwischen "Dual Playfield Modus" auf einem Rechner oder einer online Verbindung zweier Maschinen mit Hilfe eines Nullmodemkabels. Grafisch steht "LOTUS III" hinter Spielhallenautomaten neuester Bauart

in keinsten Weise zurück. Das Scrolling ist absolut ruckfrei und so schnell, daß man Gefahr läuft, in einen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen. Wer allerdings spektakuläre Unfälle erwartet, wird enttäuscht. Im rechten oberen Bildrand zeigt eine Leiste den Grad der Beschädigung des Wagens, der

Insgesamt 13 Szenarien stehen für ein heißes - oder auch frostiges (Bild rechts oben) - Rennen zur Verfügung

sich einschneidend auf das Fahrverhalten auswirkt. Auch die Aussicht auf das eigene Auto unterstreicht den reinen Spielcharakter des Programms. Ein Gimmick besonderer Art stellt der eingebaute CD Player dar. Der Spieler hat vor Fahrtantritt die Wahl zwischen sechs verschiedenen Tracks, die sich allerdings kaum unterscheiden und auf die Dauer das Nervenkostüm unnötig belasten. Der Fahr-



er steuert sein Vehikel mit dem Joystick, was zu empfehlen ist, oder optional mittels Tastatur. Außerdem lassen sich die Art der Beschleunigung (Feuerknopf oder Stick nach vorn) und die Schaltung (manuell oder Automatikgetriebe) im übersichtlichen Hauptmenü einstellen. Da sich die Hardwareversion um den Amiga nun ähnlich entwickelt wie die MS-DOS Welt, drängt sich die Kompatibilitätsfrage

förmlich auf. Die von uns getestete Version war nur auf einem A2000b unter DOS 2.0 lauffähig. Anscheinend gingen die Softwaredesigner von ihrer eigenen Maschine aus, aber eine Umsetzung zumindest für A 500 kann bei diesem Spiel als sicher angenommen werden. Es bleibt zu hoffen, daß die Verkaufsversion auch Turbokarten unterstützt.

Abschließend bleibt zu sagen, daß LOTUS III eines der besten Spiele seiner Art darstellt, lang anhaltende Motivation verspricht und durch die Liebe zum Detail besticht.

mk



Regen verringert - wie in der Realität - die Bodenhaftung. Der Lotus neigt dazu, auszuberechnen.

GAME FACTS

LOTUS III

| | |
|-------------|----------------|
| Hersteller: | Gremlin |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Rennsimulation |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Gameplay | 90% |
| Sound | 55% |
| Grafik | 83% |
| Motivation | 65% |

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

GESAMT
74%

Pünktlich zur Weltmeisterschaft

Nigel Mansell's World Championship

Man nannte ihn den ewigen Zweiten, oder, schon fast etwas bemitleidend und dennoch liebevoll: Our Nigel.



Nun hat er es aber in diesem Jahr dann doch endlich geschafft. Er wurde zum ersten Mal in seiner Laufbahn Weltmeister. Und sofort grinste uns der sympatische Brite von den Titelbildern aller Boulevard- und Sportzeitungen an. Marketing- und werbetechnisch hätte man sich überhaupt keinen besseren Zeitpunkt wünschen können, um eine entsprechende Autorennsimulation auf dem heiß umkämpften Markt zu plazieren. Zum Glück sicherte man sich im Hause Gremlin schon vor einiger Zeit die Welt-Exklusivrechte am Namen Mansell. Trotzdem gehörte schon eine ganze Portion Glück dazu, um diese Rechte auch auf dem Zenit der Popularität ausnutzen zu können.

Das Spiel zum Mann für den Mann basiert auf dem Verlauf der 92er Formel 1 Saison. Für alle Bleifüße stehen spektakuläre 16 Rennstrecken zur Verfügung, auf

denen sich sehr schnell die Spreu vom Weizen trennt. Wer sich für den Wettbewerbsmodus entscheidet, der sollte, kann und darf möglichst viele der begehrten Weltcup-Punkte erfahren, um dann, wie bei den großen, bei der großen Schlußabrechnung, ganz oben auf dem Treppchen zu stehen.

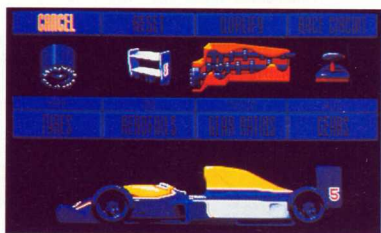
Beide Hände fest am Rad der Räder, folgen die Bewegungen des Lenkrads genau den entsprechenden Joystickvorgaben, was zu einem erfreulich realistischen Effekt führt. Auch wenn man, alle viere von sich gestreckt, auf dem Sofa liegt. Wer sich so alles hinter uns tummelt, das kann ohne Verrenkungen in den beiden Seitenspiegeln beobachtet werden. Bevor man jedoch auch nur eine einzige Gallone Treibstoff zu krebserregenden Stoffen verarbeitet hat, gilt es noch eine ganze Reihe von Voreinstellungen durchzuführen. Es folgen eine ganze Reihe Standardabfragen, die sich an die Fahrzeugtechnik richten. Hier werden dann die Details geklärt. Welches Schaltungssystem man bevorzugt fahren möchte, welchen Schwierigkeitsgrad man sich zutraut, welchen Reifentyp wir heute für angebracht halten und so weiter und so fort.

Doch nun soll es ja auch vorkommen, daß der eine oder andere unter uns noch so seine Schwie-



rigkeiten mit dem Rennfahrerdasein hat. Und genau hier springt unser Nigel helfend ein, nimmt uns bei der Hand und führt uns in die Geheimnisse des Formel 1 Sports ein. Beste Gangwahl, taktisches Überholen, Einteilung von Reserven und richtiges Kurvenverhalten sind somit dann kein Problem mehr.

Grafisch gehört das ganze sicherlich zum Feinsten, was man bis dato auf dem Amiga als Rennsimulator zu sehen bekam. Aufwendige Landschaftsbilder in entsprechender Farbvielfalt, sowie



Umfangreiche Auswahlmöglichkeiten garantieren realistisches Fahren in allen Kurven.

ausgezeichnete Fahrzeugsprites, laden zum verweilen ein. Der Lenkmechanismus reagiert schnell und präzise, was allerdings unter Umständen bei schnell aufeinanderfolgenden Kurvenkombinationen zu einem leichten Übersteuern führen kann.

Für den Rennfahrer etwa ab November erhältlich.

Thorsten Szameitat





DAS WILDESTE SPORTEREIGNIS ALLER ZEITEN!

Vor ihrer nächsten großen Mission brauchen James Pond und seine Kumpel ein wenig Spaß und Spiele! Pond muß sich fit halten, um es mit dem niederträchtigen Dr. Maybe aufzunehmen - mit verrückten Wettbewerben wie dem 100 Meter Splash, dem Hopsen, Hüpfen und Springen und dem Froshhüpfen bringt er sich in Schwung. Ein Gespritzte und Geplänsche wie es im Buche steht.

Erhältlich - Amiga (September) & ST (Oktober)



Vertrieben von
ELECTRONIC ARTS™

MILLENNIUM

© Millennium 1992
MILL COURT, GREAT SHELFORD, CAMBRIDGE CB2 5LD UK.

Digital Illusions legt zu!

PINBALL

Gute 10.000 DM können Sie sparen, wenn Sie statt vier Flippertische ein Exemplar "Pinball Fantasies" ordern. Ein Geschäft, das sich, wie ich vorwegnehmen möchte, durchaus lohnt.

FANTASIES

Do ch blicken wir zurück: Flippern auf dem Computer. Früher, zu Zeiten des seligen C64, gab es ein gutes Flippergame, David's Midnight Magic war der Name. Danach kam erst einmal lange nichts, bis schließlich die Crew von Digital Illusions Pinball Dreams herausbrachte. Das Spiel war ein absoluter Überraschungserfolg, der sich bis heute in den Top 10 der Media Control Charts hält. Dieser Erfolg kam natürlich nicht ganz unberechtigt, denn Pinball Dreams hatte alles, was man sich von einem Computerflipper wünschen kann. Es bot gute Grafik, der Lauf der Kugel war physikalisch exakt und die Spielbarkeit war ordentlich. Das Nachfolgespiel ist auf den ersten Blick sehr ähnlich. Der vertikale scrollende Flippertisch ist zwei Screens hoch. Die Flipperbacken werden, ebenfalls altbewährt, mit den beiden ALT-Tasten bedient. Auch die Zahl der Tische weicht nicht vom Vorgänger ab. Ganze vier Stück stehen zur Auswahl: Speed Devils, Billion Dollar Gameshow, Stones n' Bones und Partyland. Wo stecken denn nun die Neuerungen? Die Flippertische selbst wurden enorm aufgepeppt. Die Grafik ist

im Vergleich zu den pastellfarbenen Vorgängern wesentlich detaillierter und bunter. Aber das Wichtigste: Waren die Tische beim Vorgänger doch recht konventionell gestylt (hier ein Bumper, da noch eine Rampe), so ist jetzt große Vielfalt angesagt. Eine riesige Menge an punktebringenden Kombinationen wurde von den Designern eingebaut. Außerdem stehen endlich mehr als nur zwei Flipperbacken zur Verfügung. Da lacht garantiert das Herz jedes Flipperspielers. Das einzige, was vielleicht noch fehlt, ist ein Multiballbunker. Das Mehrkugelspiel ist leider technisch bei einem scrollenden Bildschirm einfach nicht möglich. Eine abspeicherbare Highscoreliste sorgt allerdings für einen dauerhaften Spielreiz. Ich möchte nicht wissen, wie viele wichtige

Termine in Gefahr geraten, weil jemand vorher „nur mal schnell“ nach einem neuen Rekord auf seinem Lieblingstisch aufstellen möchte. Das Spiel ist nämlich, wie es viele einfach aufgebaute Geschicklichkeitsspiele so an sich haben, extrem suchtfördernd. Sitzt man einmal am Monitor, kommt man nur schwer wieder davon los. Wer vom Vorgänger begeistert war oder unkomplizierte Geschicklichkeitstests mag, kommt an Pinball Fantasies keinesfalls vorbei.

(tb)



GAME FACTS

PINBALL FANTASIES

| | |
|-------------|--------------|
| Hersteller: | 21st Century |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade |
| Preis: | ca. DM 90,- |
| Gameplay | 80% |
| Sound | 75% |
| Grafik | 80% |
| Motivation | 90% |

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

GESAMT
84%



Psygnosis Vorzeigespiel kehrt zurück!

SHADOW OF THE BEAST III

Zur großen Freude aller Spielefreaks hat Messenger, der Held der Shadow of the Beast Saga, seinen Rachedurst noch lange nicht gestillt. In Shadow of the Beast III kämpft er diesmal gegen Maletoth, den Beast-Lord. Grafik und Sound sind schon wie bei den Vorgängern hervorragend, aber der dritte Teil überzeugt auch endlich durch gute Spielbarkeit. Gut, besser, Shadow of the Beast III?

Shadow of the Beast III schließt von der Geschichte her direkt an die vorhergehenden Teile an. Messenger, der nach langen, harten Kämpfen endlich seinen menschlichen Körper wiedererlangt hat, zieht diesmal gegen Maletoth, den Beast-Lord, in den Kampf und fordert ihn zum entscheidenden Duell heraus.

Bevor er allerdings den Kampf gegen Maletoth antreten kann, müssen Sie Messenger zuerst durch vier Landstriche steuern, in denen Sie etliche Gegner, Schätze und Aufgaben erwarten. Zu Beginn des Spiels ist Messenger mit Wurfsternen bewaffnet, aber auf dem Weg zu Maletoth findet man neben zahlreichen Schätzen auch andere Waffen, wie z.B. Handgranaten. Wer jetzt aber auf die Idee kommt, daß Beast III sich als reine Ballerorgie präsentiert, der befindet sich auf dem Holzweg. Es tummeln sich sehr viel weniger Gegner auf dem Bildschirm, als noch in den

beiden Vorgängern. Dafür sind nun um so mehr kleine Rätsel und Aufgaben zu bewältigen. Man muß zum Beispiel, um an einer Mauer vorbei zu kommen, das fehlende Rad eines Rammbockes finden und zum Rammbock zurückbringen. Ist das Rad wieder eingebaut, kann man damit die Mauer zerstören. Das klingt eigentlich nicht schwer, aber der Feuerregen, der während der ganzen Zeit auf einen herabfällt, erleichtert einem die Aufgabe nicht unbedingt.

Beast III ist ein typisches Arcade Adventure, bei dem man mit geschickter Joystickhandhabung und ein bißchen taktischer Vorgehensweise weiter kommt, als mit einem schnellen Feuerknopf. Und wenn Sie einmal Probleme damit haben sollten, ein Hindernis zu bewältigen, so helfen Ihnen Hinweispfeile und Richtungsangaben weiter. Natürlich kommt auch der Actionteil nicht zu kurz und das Spiel bein-

haltet genug giftsprühende Pflanzen und attackierende Monster, um auch geübten Joystick-Profis den Schweiß auf die Stirn zu treiben. Am Ende jeder Zone wartet, wie in den beiden vorherigen Teilen, wieder ein riesiges Endmonster, das man bezwingen muß, um weiterzukommen. Das Spiel hat sich aber, im Vergleich zu den anderen beiden Teilen der Saga, nicht nur vom Gameplay her verändert, sondern auch die optische Aufmachung ist anders geworden.

So sind die bizarren Landschaften des ersten Teils nun hausbackenen Hintergründen gewichen und der Heldenspride hat sich wohl am Ende des zweiten Teils, als er seine menschliche Gestalt zurück erhalten hat, für den Körper von Indiana Jones entschieden. Trotz allem ist die Grafik, wieder einmal großartig. 2 MB Grafiken sind in dem Spiel enthalten, die im 8 Wege Parallax Scrolling über den Bildschirm gleiten. Trotz der unglaublichen Grafik bewegen sich die Sprites ohne Ruckeln und man hat das Gefühl, den Hauptdarsteller in einem Trickfilm zu steuern. Jeder der seinen AMIGA noch nicht an die Stereoanlage angeschlossen hat, sollte das, bevor er Shadow of the Beast in das Diskettenlaufwerk schiebt, machen. Die Musik, die aus den Boxen kommt, ist nicht nur Unterhaltung, sondern auch Stimulation. Das Spiel enthält nicht nur eine Melodie, die bis zum bitteren Ende wiederholt wird, sondern 800 KB Musikstücke, also fast eine ganze Diskette voll, und dementsprechend

vielseitig und abwechslungsreich ist die musikalische Unternehmung auch.

Das Spiel ist ein tolles Arcade Adventure Game geworden, das aber auch unter einem anderen Namen hätte erscheinen können, da das eigentliche Beast-Flair fehlt. Das Gameplay und die grafische Umsetzung sind allerdings so gut, daß auch eingefleischte Beast-Fans diesen Verlust verschmerzen werden. Mein Tip: Auf jeden Fall kaufen. Und wer mit dieser Art Games nichts anfangen kann sollte sich, um in den Genuß der Grafik und des Sounds zu kommen, zumindest das Demo, das es für DM 6,- bei Selling Points GmbH zu bestellen gibt, zulegen.

Zu hoffen bleibt, daß es auch einen vierten Teil von Beast geben wird, denn im Gegenteil zu den Fortsetzungen erfolgreicher Kinofilme wird Beast immer besser.

(mw)



Fantastische Hintergrundgrafiken auch bei Teil III. Spielbarkeit und Sound konnten noch etwas zulegen.

GAME FACTS

SHADOW OF THE BEAST III

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

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

GESAMT
80%



Versuchen Sie auf der Jagd nach Rohstoffen und Transportaufträgen Ihr Glück. Eine neue Spieldimension erwartet jeden Freund von Managerspielen.

Zur Handlung: Rohstoffe und Freiflächen auf der Erde sind erschöpft. Durch die Entdeckung und Erschließung fremder Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden. An der Spitze von "Dynatech", einem gigantischen Konzern, der Förderanlagen, Gebäudekomplexe und Lagereinrichtungen herstellt, ist es Ihre Aufgabe, dieses zu realisieren. Vergessen Sie alles, was Sie bisher über Wirtschaftssimulationen wissen oder zu wissen glauben.

Dynatech hat ein vollkommen neues Spielsystem, einfach einzigartig in diesem Genre. Die Aufgaben, um die es in diesem Spiel geht, sind äußerst komplex

Komplexe Future-Wirtschaftssimulation

Dynatech

Mit "Dynatech", einer aufregenden Wirtschaftssimulation bringt sich Magic Bytes, die eine lange Zeit von der Bildfläche verschwunden waren, wieder ins Gespräch und schafft ein gelungenes Comeback.

und können zu Beginn nur im Teamwork mit allen Mitspielern gelöst werden. Ein besonderer Anreiz ist, daß zwei Spieler gleichzeitig spielen können, ohne daß es den Ablauf nachteilig beeinflusst. Ein Dual-Playfield macht dies möglich. Aber nicht nur das. Das Spiel selbst läuft in Echtzeit ab, so daß es von Nöten ist, sich schnell zu entscheiden und zu handeln.

Gesteuert wird das Ganze entweder mit dem Joystick in Port 1 oder der Tastatur. Die Bedienung ist einfach gehalten und ermöglicht auch dem Einsteiger einen reibungslosen Spielbeginn. Bei "Dynatech" geht es darum, eine gut funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Anders als bei den meisten Spielen kann das hier aber nur funktionieren, wenn alle Mitspieler, vor allem zu Beginn,

zusammenarbeiten. Bei "Dynatech" gibt es insgesamt 18 verschiedene Waren, die in drei Gruppen aufgeteilt sind. Sie können diese Waren produzieren oder auch Handel mit ihnen treiben. Dabei stehen alle Güter in direkter Verbindung miteinander. So werden zum Beispiel Roboter aus Stahl und Kunststoff gefertigt. Für die Stahlherzeugung werden Erze und Brennstoffe benötigt und der Kunststoff wird aus Erdöl erzeugt. Diese Handhabung ermöglicht den Aufbau sehr komplexer Wirtschaftssysteme, was wiederum einen langanhaltenden Spaß am Spiel garantiert. Auch wenn der erste Einstieg in "Dynatech" nicht ganz einfach ist, kann man doch sagen, daß es nach der Eingewöhnungsphase ein faszinierendes Spiel ist. Das Konzept, miteinander zum Erfolg zu kommen, wurde hier zum ersten Mal verwirklicht. Die solide aufgebauete Grafik ist äußerst zweckdienlich. Die verwendeten Icons sind so gestaltet, daß Sie auch ohne großes Nachblättern in der Anleitung wissen, um was es sich handelt. Nur die Schrift ist etwas klein geraten, was durch den Echtzeitablauf manchmal etwas hektisch aufkommen läßt. Die vorhandene Sounduntermalung im Popmusik-

stil ist eine abwechslungsreiche Variante der sonst üblichen, einfachen OK-Pieper. Da sie aber während des gesamten Spieles läuft, kann es bei längeren Sitzungen auch nervenaufreibend sein. Dennoch trägt sie einiges zur Motivation bei. Im technischen Teil konnte ich wieder einmal feststellen, daß es Programmierer gibt, die ihr Handwerk verstehen. Das Spiel läuft erbarmslos auf allen Maschinen. Aber nicht nur das, es paßt sich auch automatisch an Ihren Amiga an. Auch auf die Festplatte können Sie das Spiel packen, da ist aber Handarbeit angesagt. **ms**



Bei der Grafik wurde auf unnützen Schnickschnack verzichtet, was sich auf die Motivation positiv auswirkt.

GAME FACTS

DYNATECH

Hersteller: Magic Bytes
 Muster von: Hersteller
 Genre: Wirtschaftssimulation
 Preis: ca. DM 89,-

Gameplay 65%
 Sound 80%
 Grafik 75%
 Motivation 80%

GESAMT
77%

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

Geschwader - Flug dank Modem

AIR WARRIOR

Sie lieben Flugsimulationen und haben ein Modem? Gut, dann können Sie mit AIR WARRIOR von Kesmai an einem faszinierendem Spiel teilnehmen.

Das Programm ist nicht nur ein Flugsimulator, sondern Zugang zu einem britischen Dialogsystem, in welchem sich Teilnehmer aus aller Welt nicht nur unterhalten, sondern auch gegeneinander fliegen. Hat der Spieler die beigefügte online Nummer gewählt und ca. 5,- DM für eine Stunde Systemzeit bezahlt, eröffnen sich ihm erst sämtliche Möglichkeiten, die AIR WARRIOR bietet.

Drei Länder liegen in ständigem Krieg miteinander, der in der Luft und auf dem Boden ausgetragen wird. Als Angehöriger einer

dieser Nationen, haben Sie die Wahl zwischen 18 Flug- und vier Fahrzeugen, mit denen an den Kämpfen teilgenommen werden kann. Die Spielwelt besteht aus den Szenarios "Europa", "Pazifik" und "Erster Weltkrieg", in denen alle drei Länder Territorien zu verteidigen haben.

Auf diesen Kriegsschauplätzen sind Fabriken, Hangars, Munitionsdepots und Airstrips verteilt, deren Zerstörung den Flugbetrieb erheblich beeinflusst. Außerdem besteht die Möglichkeit, Privatduelle unabhängig vom Hauptspiel auszutragen. AIR



WARRIOR unterstützt sämtliche Auflösungsformate des Amigas, aber auch Hires verbessert die Solid Vectorgrafik nur unwesentlich. Dafür sind Artworkfiles auf mitgelieferten Zusatzdisketten enthalten, die die grafische Darstellung der verschiedenen Cockpits übernehmen. Der Sound ist zwar rudimentär und erinnert an alte PC Piepser, aber auch hier kann man sich mit digitalen Soundfiles weiterhelfen.

Der Motivation tut dies keinen Abbruch, denn der eigentliche Spielwitz liegt im Luftkampf und in der Kommunikation mit Menschen. Gesteuert wird AIR WARRIOR mit Maus und Tastatur. Die wesentlichen Bedienelemente der 18 Flugzeuge sind identisch. Außerdem findet täglich zu einer bestimmten Uhrzeit eine Übungsstunde mit Trainer statt.

Das Programm ist nicht kopiergeschützt und einfach auf Festplatte zu installieren. Man muß als deutscher Teilnehmer allerdings schon einiges an Begeisterung mitbringen, um ca. DM 95,- an Telefongebühren pro Stunde zu bezahlen.

mk



GAME FACTS

AIR WARRIOR

Hersteller: Kesmai

Muster von: Hersteller

Genre: Flugsimulation

Preis: ca. DM 100,-

Gameplay 75%

Sound 55%

Grafik 60%

Motivation 75%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
69%

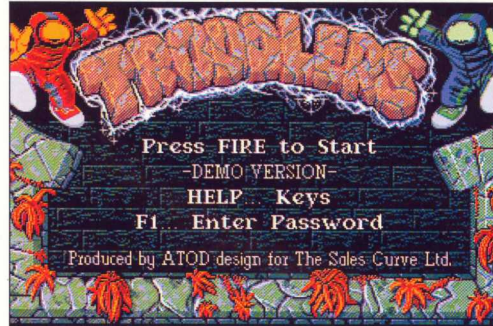
Spiele Spaß a'la Lemmings

TRODDLERS

Ein neues Spiel in Jump'n'Run-Manier erwartet Sie hier. Retten Sie Ihre Troddlers, in dem Sie ihnen helfen, den Ausgang der einzelnen Level zu finden.

Das neuartige Spielkonzept, das hier vorgestellt wird, kann durchaus als unkonventionelle Definition des Jump'n'Run-Idee beschrieben werden. Hier ist es nicht gefragt, so schnell wie möglich einen Level zu durchrennen, sondern für Ihre kleinen Schützlinge einen Weg zum Ausgang zu finden. Das hört sich zwar recht einfach an, ist es aber keineswegs. Ihre Aufgabe

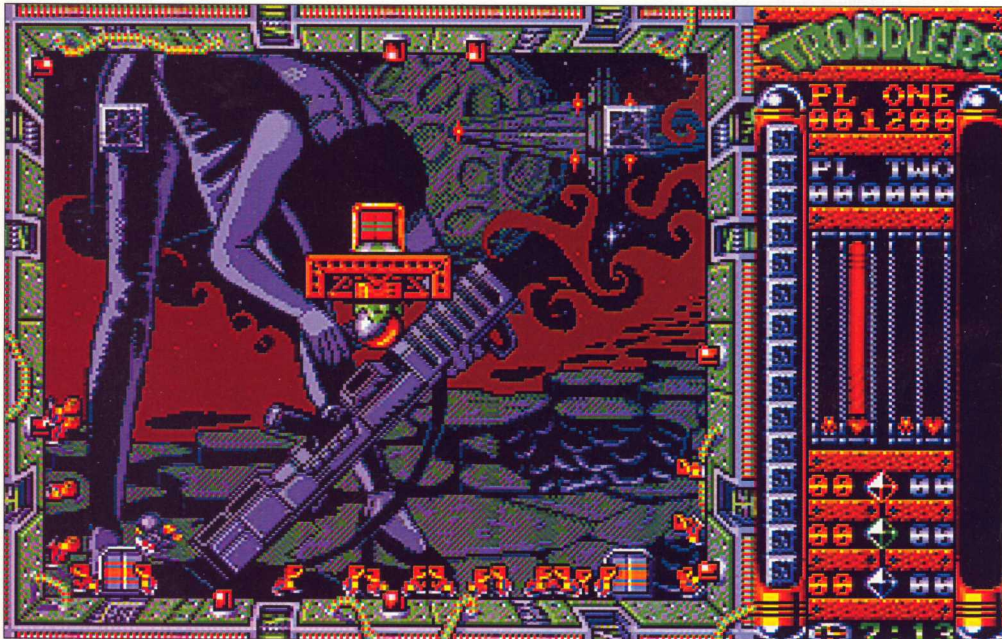
besteht genauer gesagt darin, Wege mit Hilfe von Quadern aufzubauen, um so die Troddlers über diese Wege zum Ausgang zu steuern. Da diese nicht nur waagrecht auf dem Boden laufen, sondern auch kopfüber auf der Decke, kann es recht schnell passieren, daß Sie die Troddlers einsperren, anstelle Sie so schnell wie möglich zum "Exit" zu bringen - was, abgesehen von der Zeit, die Sie



Der Intro-Screen läßt schon auf farbenfrohe Grafik hoffen.

verbrauchen, nicht weiter tragisch ist, da Sie einmal gesetzte Quader auch wieder entfernen können.

Doch Vorsicht: Die Anzahl der Quader ist begrenzt. Sie sollten also zu Beginn des Spieles pla-





So wird man bei "Troddlers" für einen bewältigten Level belohnt.



Wie im Dschungel fühlt man sich in dieser Aufstellung - wie kommen die kleinen "Troddlers" nur am schnellsten zum Ausgang??

nen, wie Sie den Weg verlegen wollen. Gesteuert wird das Ganze mit dem Joystick in Port 2. Sie können springen, indem Sie den Joystick nach oben bewegen, oder auch nach rechts oder links laufen. Durch Drücken des Feuerknopfes

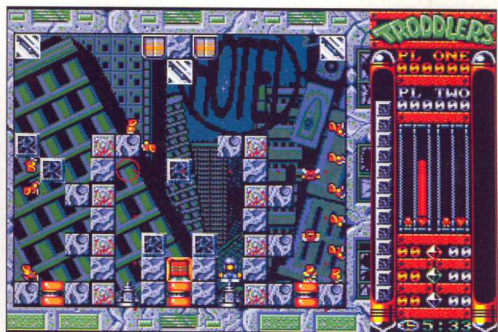
aktivieren Sie ein Fadenkreuz, das anzeigt, wo der nächste Stein gesetzt wird. Ist auf dem Feld schon ein Quader vorhanden, können Sie ihn auf die gleiche Weise wieder zurücknehmen. Die Menge der vorhandenen Quader,



Sieht nicht so schwierig aus, hat aber viel Kniffliges in sich!



Der "Ägypten"-Level. Auch hier wieder tolle Hintergrundgrafiken und eine knobelige Aufgabe.



Wohl einer der kompliziertesten Level ("Hotel"). In der nächsten Ausgabe gibt's hoffentlich schon die ersten Tips&Tricks!

sowie die Menge der noch zu rettenden Troddlers, wird Ihnen auf der rechten Bildschirmhälfte angezeigt. Obwohl es sich hier um ein neuartiges Spielkonzept handelt, ist der Einstieg nicht besonders schwer, aber auch nicht heißen soll, daß es anspruchslos ist. Im Gegenteil, je weiter Sie kommen, desto schwieriger wird die Sache, so daß auf Dauer der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Auch der Zweispielermodus, sowie eine Highscoreliste, wurden nicht vergessen. Um einen bereits geschafften Level zu überspringen, wird nach jedem abgeschlossenen Level ein Codewort ausgegeben. Die Grafik ist recht anspruchsvoll. Die im Hintergrund gezeigten Bilder lohnen alleine schon ein Durchspielen aller Level. Die Spielfiguren sind äußerst liebevoll gestaltet, so daß man denken könnte, hier rennen die computereigenen Einwohner über den Bildschirm.

Sicherlich haben sich die Programmierer etwas von "Lemmings" inspirieren lassen, man kann dennoch von einer eigenen Konzeption sprechen.

Insgesamt kann man "Troddlers" nur als durchweg gelungenes Denkspiel bezeichnen.

GAME FACTS

TRODDLERS

Hersteller: Storm/Sales Curve

Muster von: Hersteller

Genre: Denkspiel

Preis: DM 89,-

Gameplay 80%

Sound 75%

Grafik 80%

Motivation 80%

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

GESAMT
79%

Adventure nach SSI-Art

TREASURES of the SAVAGE FRONTIERS

Auf geht's in die nächste Runde. Als Nachbrenner zu "Gateway To The Savage Frontier" wirft SSI in Zusammenarbeit mit Beyond Software das nächste Rollenspiel des "Forgotten Realms"-Szenario auf den Markt.

Kurz nach der PC-Version heißt es jetzt auch wieder einmal für AMIGA-Fans: Joystick in den Schrank stellen und rein in ein weiteres Abenteuer der endlosen AD&D-Serie (Advanced Dungeons & Dragons).

Wie in den meisten Horrorfilmen verhält es sich auch hier. Nach dem großartigen Sieg über das Böse bleibt genau soviel von demselben übrig, daß es, zum Leidwesen der Helden, zum Einleiten der nächsten verhängnisvollen Katastrophe genügt. In diesem Fall handelt es sich um den glorieichen Sieg des Heldenteams gegen ihre Feinde bei Ascore-Besitzer des Vorgängerspiels "Gateway To The Savage Frontier" wissen ein Liedchen davon zu singen.

Das Städtchen Llorckh, im Süd-Osten des großen Fantasy-Reichs, ist der einzige Fleck auf der Landkarte, der immer noch von den bösen Zehntarim kontrolliert wird. Nachdem der König der dort ansässigen Zwerge von Lord Geildarr, dem Anführer der Zehntarim, umgebracht wurde, üben die Zwerge massiven Aufwand gegen die Gewaltherrschaft.

Als die Verstärkung der feindlichen Armee eintrifft, nimmt der Kampf eine dramatische Wende. In der aussichtslosen Situation wendet sich der Zwergeanführer Milzorr hilfesuchend an das schon erwähnte Heldenteam, das zu diesem Zeitpunkt gerade den ver-



meintlichen Sieg über das Böse feiert.

Von hier an sind Ausdauer, Taktik, Glück und Fingerspitzengefühl des Spielers gefragt, um den Zwerge in Llorckh zu helfen und den bösen Mächten den hoffentlich endgültigen Schlag zu verpassen. Vor dem Beginn gilt es aber noch, ein fähiges und ausgeglichenes Team zusammenzustellen, das jeder Situation gewachsen ist, ob im Kampf, auf der Suche nach Geheimtüren oder beim Anwenden eines magischen Zaubers. Art der Wesen, Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und die Bewaffnung sind frei wählbar. Kampferprobte Heldenfiguren können sogar aus dem Vorgängerspiel übernommen werden.

Natürlich können nur die Besten mit der größten Ausdauer



Was die Steuerung angeht, hat auch dieser Teil nichts aufregend Neues zu bieten. Die Grafiken überzeugen aber auch hier.

das Abenteuer überstehen, was übrigens auch für die AMIGA-Spieler gilt. Wer nämlich die beiden ausführlichen Anleitungshefte im guten alten Englisch mit dem Wörterbuch in der Hand überwinden hat, dem winkt ein Nebenjob als "Diskjockey"! Denn es wurden wieder einmal viele Dateien kreuz und quer auf 3 Disketten verteilt. Die häufigen Anforderungen zum Diskettenwechsel sind nicht gerade phantasiefördernd in dem ansonsten sehr aufwendig und spannend gestalteten Rollenspiel.

Während die Grafik des Spiels gut und detailreich gestaltet wurde, ist der Sound für Amiga-Verhältnisse etwas dürftig ausgefallen. Die Steuerung erfolgt über die Maus oder durch die Eingabe der Anfangsbuchstaben der Menübefehle. Als Ersatz für einen Kopierschutz dient eine Abfrage nach bestimmten Wörtern im Anleitungsheft zu Beginn des Spiels.

Bei "Treasures Of The Savage Frontiers" haben sich die Programmierer sicherlich kein Bein ausgerissen, um das "Letzte" aus der AMIGA-Hardware herauszu-

holen (Umsetzung vom PC). Aber dafür öffnet sich dem Spieler, der sich in die Spielsituation eingearbeitet hat, eine wahre Wundertüte an Geheimnissen, 3D-Labyrinthen, Monstern, taktischen Kampfkombinationen, Schätzen und neuerdings sogar aufregenden Liebesabenteuern.

Wer übrigens an diesem Spiel zu verzweifeln droht, dem kann geholfen werden. Wie auch zu den anderen SSI-Rollenspielen ist für \$12.95 ein Clue-Book mit vielen Lösungshinweisen erhältlich.

GAME FACTS

Treasures o.T. Savage Frontiers

Hersteller: SSI
 Muster von: Hersteller
 Genre: Adventure
 Preis: DM 90,-

Gameplay: ██████████ 65%
 Sound: ██████████ 50%
 Grafik: ██████████ 70%
 Motivation: ██████████ 65%

lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT 63%

„On Screen“- der Geächtete aus dem Sherwood Forest

Robin Hood

Die Legenden um Robin Hood gaben schon viel Stoff für Bücher und Filme her. Nun haben sie auch Einzug in die Welt der Adventure-Games gefunden.

Zu Beginn des Spieles finden Sie sich in einer Höhle nahe des Lagers der Gesetzlosen in der Rolle des Robin Hood. Sie nehmen Ihr Signahorn und ein wenig Kleingeld und treten vor die Höhle, wo Sie Ihre Gefährten treffen. Nach einem Gespräch mit Ihren Leuten beschließen Sie erstmal mit einigen von ihnen ein kleines Übungsschießen zu veranstalten, bevor Sie sich in Ihr Abenteuer stürzen. Nicht nur die Aufgaben Ihres Helden, sondern auch die detaillierte Landschaft widerspiegeln eine getreue Umsetzung des historischen Hintergrundes der Legende. Da das Spiel aber fünf mögliche Enden hat, liegt die eigentliche Aufgabe darin, sich in der Rolle des Robin Hood zu behaupten. Haben Sie sich in der Welt des 12. Jahrhunderts zurechtgefunden, können Sie an die Lösung der möglichen Ausgänge gehen. Die Steuerung erfolgt ausschließlich mit der Maus. Ein neues Iconsystem fand in diesem Spiel von Sierra On-Line das erste Mal Verwendung. Sie können hier mit der rechten Maustaste die möglichen Aktionen durchwählen und mit der linken Maustaste diese ausführen. Somit vereinfacht sich das Sprechen, Nehmen, Schießen usw. Selbst die Art der Bewegungssteuerung hat sich geändert. Sie richten Ihren Mauszeiger mit dem Laufsymbol einfach auf die gewünschte Richtung auf dem Bildausschnitt und nach dem Drücken der linken Taste marschieren Ihr Held von alleine in die gewählte Richtung los, was bei schneller Folge eine Art Zeichentrick-Effekt hat und sehr zum Spielwitz beiträgt. Auch die Magie und die Mystik dieser Zeit wurde nicht vergessen. So finden Sie in der Anleitung eine



Beschreibung der Druidenbäume, sowie eine Erklärung zu Lebenssteinen und ihrer Wirkung. Da es nicht ausgeschlossen ist, daß Sie als Robin Hood in so manche Kämpfe geraten, haben Sie hier die Möglichkeit, die Stärke Ihrer Gegner einzustellen. Aber nicht nur in Auseinandersetzungen mit Waffen können Sie geraten. So kann es Ihnen auch passieren, daß Sie Ihre Fähigkeiten in dem Spiel Mühle gebrauchen können, was aber auch recht gut in der Anleitung beschrieben ist. Die Grafik mit ihren 64 Farben glänzt nicht nur durch ihr ruckfreies Scrolling, sondern auch durch eine Detailtreue, die einem die Streifzüge



Einmal mehr überzeugt Sierra mit einmaligen Hintergrundgrafiken.



Neu entwickelt und hier zum ersten Mal eingesetzt: Das komfortable Icon System.

durch den Wald zur wahren Freude werden lassen. Der dazu passende Sound, der an Originalinstrumente dieser Zeit erinnert, ist ausgezeichnet und mischt sich perfekt in das Spielgeschehen. Das auf acht (8!) Disketten gelieferte Spiel verfügt über eine überaus gute Festplatteninstallations-

routine. Man darf hierbei aber nicht vergessen, daß Sie mindestens 8,2 MB brauchen, wenn Sie es installieren wollen. Auch die Benutzer einer Turbokarte können sich freuen. Das Game läuft hier ohne Beanstandung. Eine Kompatibilität zum Kick 2.0 ist auch vorhanden, so daß einem guten Spiel im Sherwood Forest nichts mehr im Wege steht. **mk**

GAME FACTS

ROBIN HOOD

| | |
|-------------|-----------|
| Hersteller: | Sierra |
| Muster von: | On-Line |
| Genre: | Adventure |
| Preis: | DM 100,- |
| Gameplay | 90% |
| Sound | 80% |
| Grafik | 85% |
| Motivation | 90% |

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

GESAMT
87%

Wizball Teil 2 - das Kid schlägt zurück

WIZKID

Vor einigen Jahren erfreute ein Spiel mit einem außergewöhnlichen Gameplay so manches Spielerherz - Wizball. Sensible Software hat es geschafft, - unter dem Ocean-Label - den offiziellen Nachfolger ebenso einmalig zu gestalten wie das Original.

Die Story: Nachdem der ungezogene Zark aus dem Lande Wiz verbannt wurde, lebten Wizball, Wizard und Nifta die Katze glücklich und zufrieden. Nifta wurde stolze Mutter von acht Kätzchen, Wizball und Wizard traten in den heiligen Bund der Ehe und bekamen einen Sohn - Wizkid. Doch wie das Leben so spielt, tauchte Zark wieder auf, kidnappte Wizkids Familie und hält sie nun auf verschiedenen Inseln gefangen. So beginnt Wizkid unter der Kontrolle des Spielers seine gefährliche Befreiungsmission. Das Game besteht aus zahlreichen Levels, die jeweils einen Bildschirm voller Gefahren bieten. Das Besondere dabei ist, daß man Wizkid in zwei Modi spielen kann: In Kopfform um Zarks Schergen zu bekämpfen und Geld zu sammeln, und in Körperform, damit man die in der Hintergrundgrafik versteckten Rätsel, welche mit zahlreichen Gags garniert sind, knacken kann. Zunächst kämpft man sich allerdings in der Kopfform durch einige Bilder, um dann einen Laden zu betreten, in dem Wizkid wichtige Utensilien, die man für die Rätsellösung dringend benötigt, und Ersatzenergie kaufen kann. Außerdem kann man dort zwischen den beiden Modi wechseln. Nach erfolgreichem Abschluß eines Levels erscheint eines von

"Wizkid" hat die Qualitäten des Vorgängers in punkto Grafik, Gameplay und Sound, ist aber noch komplexer geworden.



Niftas Jungen, das bei einer erfolgreichen Rettungsaktion den Einstieg in die nächste Runde ermöglicht. Sollte der Spieler jedoch noch alle verbleibenden Rätsel lösen wollen, hat er die Möglichkeit, das Kätzchen zu vertrösten und dann auch die letzten versteckten Geheimgänge und Bonusrunden zu erkunden. Ab und zu darf man zur Auffüllung des Geldbeutels auch eine Partie Crosswords spielen. Zudem hinterlassen besiegte Gegner oftmals farbige Blasen, die sich bei Berührung in Noten verwandeln, sich zu einer Melodie zusammenfügen, um dann fröhlich klingend einen Geldregen auf Wizkid niederprasseln zu lassen.

Zarks Schergen können nur mit Hilfe von auf dem Bildschirm präsenten Gegenständen, die in den verschiedensten Formen, wie Erdnüsse oder Fernseher, vorhanden sind, zerquetscht werden. Diese werden im Kopfmodus in die gewünschte Richtung gestoßen und verschwinden nach dem Gebrauch, weshalb man sie möglichst rationell einsetzen sollte. Besitzt Wizkid allerdings eine Clownnase, ist er in der Lage mit den verschiedenen Gegenständen zu jon-



glieren, um sie somit mehrmals zu benutzen. Mit Hilfe eines Gebisses kann man mittels der Mordinstrumente noch zielsicherer Widersacher ins Jenseits befördern. Die Körperform ermöglicht die Erforschung der Hintergrundgrafik. Stößt man auf etwas Interessantes, erhält man meist einen Wink. Darauf sollte man sofort Feuer drücken, um herauszufinden, ob sich nicht ein Gegenstand in Wizkids Taschen befindet, der eventuell weiterhilft. So beschäftigt sich ein Hund gerne mit einer Zeitung, Karotten lassen Esel so manch nützliche Dinge tun und wer fliegen möchte, sollte sich etwas um den Hals wickeln.

Butterweiche Animationen, farbenprächtige Grafiken und witzige Musik garnieren eine originelle Spielidee mit vielen Rätseln und Gags. Technisch brillant und sauber programmiert, hinterläßt Wizkid einen sehr guten Eindruck. Gewöhnungsbedürftig ist es allemal, dafür macht es nach der Einspielzeit jedoch Riesenspaß.

ff

GAME FACTS

WIZKID

Hersteller: Sensible Software

Muster von: Hersteller

Genre: Arcade-Action

Preis: ca. DM 90,-

Gameplay: 80%

Sound: 80%

Grafik: 80%

Motivation: 85%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
82%

Der Weg zur Macht!

Rome AD 92

So der Ihre Aufgabe gut umschreibende Untertitel des neuesten Abenteuer-Rollenspiels von Millenium. Der kleine Sklave Hector, irgendwo im römischen Imperium, arbeitet sich in einer Zeit der Machtkämpfe und der Dekadenz ganz nach oben.

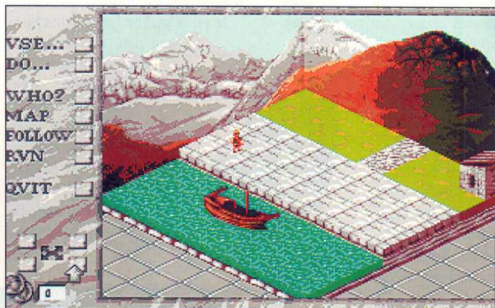


Vom Sklaven zum Feldherren über Senator und Konsul bis hin zum Kaiser.

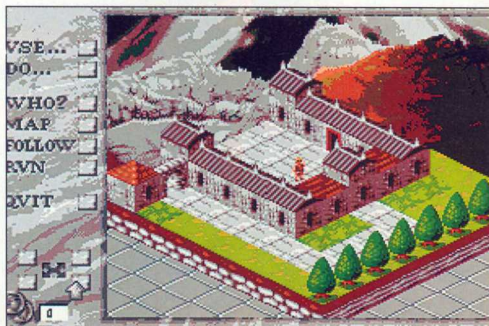
Aufgebaut ist dieses Rollenspiel ähnlich wie "Populus": In der Mitte des Bildschirms läuft das eigentliche Spielgeschehen ab. In einer Art 3-D Ansicht blickt der Spieler von schräg oben auf die Welt. Römerinnen und Römer gehen dort ihrem Vergnügen nach. Am rechten Rande des Bildschirms befindet sich die Steuereinheit. Hier kann der Spieler Hector seine Instruktionen geben. Er kann ihn z.B. auf verschiedene Weise bewegen, ihn mit anderen Leuten kommunizieren oder Gegenstände aufnehmen bzw. abgeben lassen. In von Hector befehligten Schlachten ändern sich die Kommandos der Steuereinheit und Hector kann seine Legionen durch die Schlacht führen. Interessant wird dieses Spiel vor allem durch sein "offenes" Spielprinzip. Es gibt also keinen exakten Lösungsweg, sondern der Spieler kann tun und lassen, was er will, solange es dem sozialen Aufstieg Hectors förderlich ist. Tun Sie einfach das, was Sie an Hectors Stelle tun würden. Die anderen, für Hector oftmals wichtigen Personen, führen dabei ihr absolutes Eigenleben. Sie gehen dabei ihren Geschäften nach, so daß das Spiel jedesmal etwas anders verläuft. Grafisch ist das Spiel sehr gut aufgebaut; so sind in der Spielebene alle Einzelheiten gut zu erkennen. Auch die häufig eingebauten Zwischengrafiken können überzeugen. Beson-



ders positiv fallen die guten Sondereffekte auf. Man hat immer den Eindruck sich wirklich mitten im Geschehen zu befinden. Läuft Hector beispielsweise an einem Springbrunnen vorbei, so schwillt das Geräusch des Wassers erst an und dann wieder ab. Auch am sonstigen Sound gibt es nichts zu bemängeln; er ist der Spielhandlung durchaus angemessen. Das Spiel, wie übrigens auch das Handbuch, sollen komplett in Deutsch lieferbar sein. Das Handbuch ist außerdem sehr ausführlich und bietet einen chronologischen Einblick in die Geschichte des römischen Imperiums. *jh*



Mit der Liebe zum Detail wurde der geschichtliche Hintergrund in das Spiel eingebracht.



GAME FACTS

Rome

Hersteller: Millenium
 Muster von: Hersteller
 Genre: Rollenspiel
 Preis: DM 80,-

Gameplay: ██████████ 77%
 Sound: ██████████ 70%
 Grafik: ██████████ 68%
 Motivation: ██████████ 90%

lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT
 87%

Niedlicher Multiplayer-Spaß

GEM 'Z



Vor knapp zwei Jahren sorgte der damalige Softwareuling "KAIKO" mit einem kleinen, aber feinen Tüftelspiel namens "GEM 'X" für Aufsehen. Anschließend stellen sie die Actionwelt mit dem Baller-Knaller "APIDYA" auf den Kopf, der in ganz Europa "Awards" absahnte. Nun steht mit "GEM 'Z" der nächste Knaller an.

Es handelt sich bei "GEM 'Z" glücklicherweise nicht um einen simplen Nachfolger mit neuen Levels oder einigen neuen Spielelementen. Lediglich die niedliche, hüßige Hauptfigur aus "Gem 'X", "Kiki", und die bunten Diamanten fanden Eingang in das Sequel, das als Sammelbecken vieler Spielideen bezeichnet werden kann.



gibt es noch einen Joker-Gem, der alle Farben annehmen kann. Je mehr Diamanten auf einmal verschwinden, desto mehr Punkte winken. Die Diamanten können natürlich nicht nur gestur vor einem hergeschoben werden. Je nachdem, wie viele Power-Ups man besitzt, desto weiter lassen sich die Diamanten über den Screen



kicken. Sollten sie zwischen zwei gleichfarbigen Steinchen hindurchrutschen, führt dies netterweise nicht zu einer Explosion. Diese wird nur ausgelöst, wenn der Stein auch wirklich dazwischen zum Liegen kommt. Sollten am Ende des Levels Diamanten übrig bleiben, kann man diese

mit einer gut platzierten Bombe entmaterialisieren. Selbstverständlich kann die Bombe auch die zahlreichen, auf dem Screen vorhandenen Gegner ins Jenseits befördern.

Die Grafik ähnelt auf dem ersten Blick deutlich dem vermeintlichen Vorbild "Dynabla-

Grundsätzlich haben Sie die Aufgabe, in einem Level alle auf dem Bildschirm vorhanden Diamanten zu eliminieren. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten: Zum einen können Sie die Diamanten in Sokobanmanier über den Bildschirm schieben, wobei aber darauf aufgepaßt werden muß, daß Sie die Diamanten nicht in eine Ecke schubsen, von der sie nicht mehr weggeschoben werden können. Wenn Sie mindestens drei gleichfarbige Diamanten zusammengebracht haben, verschwinden diese ganz nach Tetris Arts vom Bildschirm, und zwar in einer farbenprächtigen Explosion, bei der die Klunker Bonusgegenstände hinterlassen. Neben den fünf verschiedenen Diamantentypen

Vier putzige Hauptfiguren schieben Diamanten um die Wette.





MAYDAY.. MAYDAY..!!!

ster" alias "Bomberman". Beim längeren Spielen fällt jedoch die deutlich abwechslungsreichere Grafik von Ramiro Vaca ins Auge. 28 verschiedene Grafiksets sorgen dafür, daß man praktisch in jedem Level neue Hintergründe und Gegner zu sehen bekommt. Insgesamt wurden 26 Welten mit je vier Levels geschaffen, die bei weiterem Fortschreiten in einem schönen Zwischenscreen ausgewählt werden können. Für die ersten 24 Welten sind Passwörter vorhanden, so daß Frustrationsgeladene Spielsitzungen kaum entstehen können.

Die Gegner sind allesamt sehr bunt, nett animiert und gefährlich programmiert, was jedoch der Motivation des Spiels im Einziesler-Modus zu Höhenflügen verhilft. Der große Bonuspunkt des Spiels liegt in der Möglichkeit, via Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig im K.O.-Modus im Kampf um Steinchen, Punkte und Bonus-Gegenstände zu beteiligen. Der Spielspaß bewegt sich dann in ähnlich hohen Regionen wie "Dynablast", nur daß auf Dauer bei "Gem Z" sogar mehr Abwechslung geboten wird. Außerdem macht das Spiel sogar im Einziesler-Modus längere Zeit Spaß. Der Sound von Chris Hülsbeck weiß wie immer zu gefallen. Technisch und kompositorisch exzellente Titel- und Schlußtracks umrahmen ein

außergewöhnliches Audioerlebnis. Im Spiel wird vornehm mit allzu aufwendigen Arrangements gegeizt, um den witzigen Digi-Effekten die richtige Präsenz zu verleihen. "Gem Z" spielt sich

Ein gelungener Geschicklichkeits- mix aus mehr- ren Spielen

hervorragend und weist keinerlei technische Schwächen auf. Letztendlich könnte man den Jungs von Kaiko den Vorwurf machen, sie hätten nur Elemente aus "Sokoban", "Dynablast", "Tetris"

und "Gem X" zusammengeklaut. Doch "Gem Z" ist vielmehr als äußerst gelungenes Geschicklichkeitsspektakel mit neuer Spielidee zu bezeichnen, das sich kein Tüffel- und Mehrspieler-Freak entgehen lassen sollte.

hi

GAME FACTS

GEM Z

Hersteller: Kaiko/Software 2000
 Muster von: Kaiko/A.U.D.I.O.S.
 Genre: Arcade Action
 Preis: DM 69.-

Gameplay ██████████ 85%
 Sound ██████████ 80%
 Grafik ██████████ 70%
 Motivation ██████████ 85%

lauffähig auf:
 Alle Amigas
 benötigt: 1 MB, 2 Player

GESAMT 82%

MultiMedia Rent a Game Soft

Computerspiele mieten in:

| | |
|--------------------------|------------------------|
| 0-1035 BERLIN, | Edisonstraße 63 |
| | Tel. 030-63812505 |
| 0-1150 BERLIN, | Mark Twain Straße 7 |
| 0-2130 PRENZLAU, | Neubrandenb. Str.76 |
| | Tel. 03984-6547 |
| 0-5020 ERFURT,..... | Meienbergstraße 20 |
| 0-5230 SÖMMERDA | auf Anfrage |
| 0-8046 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. 040-6780605 |
| 2390 FLENSBURG,..... | Dorotheenstraße 37 |
| 2430 NEUSTADT,..... | Waschgrabenstraße 11 |
| 2440 OLDENBURG,..... | Große Schmützstraße 4 |
| | Tel.04361-1365 |
| 4000 DÜSSELDORF, | Willi Becker Straße 10 |
| | Tel. 0211-7883776 |
| 4100 DUISBURG 1, | Gravelottestraße 28 |
| | Tel. 0203-667494 |
| 4407 EMSDETTEN, | Frauenstraße 23 |
| | Tel. 02572-89646 |
| 4500 OSNABRÜCK..... | Martinstraße 82 |
| 4630 BOCHUM 6, | Sommerdellenstr.54 |
| | Tel. 02327-10063 |
| 4800 BIELEFELD 16, | 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 ein
MultiMedia Soft
 Geschäft eröffnen?
 Rufen Sie uns an!!
 Tel.: 0241-407893
 von 15-19 Uhr

Kaum zu glauben, daß das Rumspucken mit kleinen Ameisen so viel Spaß machen kann - einem Ameisenbären wohlgeerntet. In diese Rolle kann man bei "Nobby the Aardvark" jetzt schlüpfen.

Nobby, der lustige Ameisenbär mit seinem Bierbauch unter dem schicken gelben T-Shirt, geht seiner täglichen Arbeit nach. In der gefährlichen Tierwelt muß er sich ständig gegen die Angriffe von Waschbären, Bienenschwärmen, Käfern und vielen anderen Artgenossen wehren. Und was könnte da so ein friedliebender und unbewaffneter Typ wie Nobby schon anderes tun, als mit den Ameisen rumzuspuken, die er immer mal zwischendurch aus einem verlockenden Ameisenhaufen am Wegesrand schlürft. Das Game bleibt dabei im ersten Level, trotz der zahlreichen Gegner, die häufig für mehr Action als gewünscht sorgen, gut spielbar. Sowohl die angreifenden Sprites, als auch Nobby selbst sind witzig gezeichnet und gut animiert.

Im nächsten Level ist er statt zu Fuß schon mit einem Heißluftballon unterwegs und kann sich dann natürlich mit den Sandsäcken, die ein Ballonflieger ja meistens zu genüge dabei hat, gegen seine Angreifer zur Wehr setzen. Ziel des Spiels ist es, sich - wie immer - durch alle Aufstel-



Nobby the Aardvark

Ein Ameisenbär sucht das Abenteuer

Von den Machern von "Creatures", "Wintercamp" und "Borobodur" steht mit "Nobby the Aardvark" uns ein nettes Arcade-Action-Spiel im Comicstil ins Haus.



Das "Jump'n Run"-Segment bestimmt das Spiel, doch Nobby kann noch mehr, als springen und laufen (Bild oben).



lungen durchzukämpfen und viele Gegenstände, wie etwa eine Ölflasche oder ein Glas mit Hornissen, aufzusammeln. Die Frage, was ein Ameisenbär in einem Ballon zu suchen hat, lassen die Programmierer allerdings unbeantwortet.

"Nobby" wartet mit einer detaillierten, gut gezeichneten und in Szene gesetzten Comicgrafik auf. Man findet neben dem Rüsselhelden noch viele andere, lustig animierte Spielfiguren, die für viel Spielwitz sorgen. Die ganze Aufmachung, angefangen vom soften Bildschirmscrollen, bis hin zu rotierenden Scoreanzeigen, erinnert stark an die professionelle Spielautomaten-Verwandtschaft. Sound und Gameplay lassen darüberhinaus keine Wünsche offen.

Eines steht fest: Amiga-Besitzer brauchen heutzutage keine 1 DM-Coins mehr für den nächsten Spielhöhlenbesuch zu sammeln, um in den Genuß von guter

Jump'n Run-Action zu kommen. "Nobby the Aardvark" stellt sich als lustiges und unterhaltsames Arcade-Game vor, das gute Chancen hat, ein echter Hit zu werden. Nobby, der nette Ameisen-schlucker mit seinem treudoofen Blick, erlebt dabei ein Bildschirmdebüt, das sich gewaschen hat!

GAME FACTS

NOBBY THE AARDVARK

| | |
|-------------|-----------------|
| Hersteller: | Thalamus Europe |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade Action |
| Preis: | ca. DM 89,- |
| Gameplay | 75% |
| Sound | 70% |
| Grafik | 80% |
| Motivation | 70% |

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

GESAMT
72%

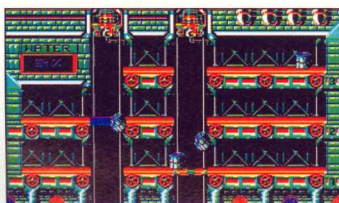
Wirtschaftssimulation des 22. Jahrhunderts

Centerbase

Reline setzte vor drei Jahren mit Oil Imperium Maßstäbe im Bereich der Strategiespiele. Mit "CENTERBASE", einer exzellenten Wirtschaftssimulation, die in der Zukunft des 22. Jahrhunderts angesiedelt ist, erscheint nun leider ihr letztes Spiel. In CENTERBASE übernehmen bis zu vier Spieler den Job eines Städteplaners in fiktiven Zukunftsstädten.

Reichlich makaber gestaltet sich der zukünftige Wohnungsmarkt, jedoch ist er kaum weniger gewinnbringend für die Maklerbranche als der gegenwärtige. Als Auswirkung der zunehmenden Überbevölkerung steht kein ausreichender Baugrund mehr zur Verfügung, und so gilt es den bestehenden Platz bestmöglich zu nutzen. In riesengroßen Zentralstädten wird der Raum nach strengen geometrischen Richtlinien unter bis zu vier Maklern verteilt. Sollten sich weniger beteiligen, übernehmen weniger kollegiale Computergegner diesen Part. Zu Beginn des Spiel kann man noch ein Ziel vorgeben, bei dessen Erreichen der Sieger gekürt wird. Beispielsweise wird derjenige das Spiel als Sieger beenden, der nach einer bestimmten Zeitspanne die meisten Mieter in seine Apartments locken konnte.

Wie es sich für die Zukunft gehört, wird der geldgierige Mächtigenmakler die meiste Zeit an seinem Computer verbringen, über den man durch ein spezielles Terminalprogramm mit der Außenwelt verbunden ist. Sie werden sich schon nach wenigen Spielminuten mit dem Programm zurechtfinden, denn die klaren Menüs sorgen für einen logischen und flüssigen Spielablauf, der in einzelne Spielrunden mit der Dauer eines Monats aufgeteilt wird. Nach jeder Spielrunde kommt ein anderer Spieler an die Reihe, der auf Wunsch sogar die Aktionen der Konkurrenz sabotieren kann. Vielfältige Ereignisse während der gewitzte Spielesessions, die sogar



Ein Laptop steht jederzeit zur Verfügung

ausgebuffte Wirtschaftsprofis längere Dauer beschäftigen werden. Äußerst wichtig während des Spiels ist die Datenbank TV-SAT, in der Sie Statistiken über verschiedene Wohnungen oder Wertzervorhersagen abrufen können. Wenn beispielsweise eine Hitzeperiode zu erwarten ist, sollte man dafür Sorge tragen, daß genügend Wasser verfügbar ist. Je höher die Quecksilbersäule im Thermometer klettert, desto mehr wird auch der Wasserverbrauch ansteigen. Im Kontrollmenü können Sie sich um den Bau von Wohnungen, die Mieten und alles, was dazu gehört, kümmern. Wenn Sie mal mehr



Prächtige Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung.

Geld auf Ihrem Konto finden sollten, gilt es, neunstöckige Träger zu verwenden, auf denen dann bis zu achtzehn Apartments Platz haben. Schließlich besteht das Ziel natürlich darin, möglichst viele Mieter zu möglichst lukrativen Preisen in seinen Wohnungen einzuquartieren, was mit Luxusapartments am ehesten gelingt. Das Leben spielt sich natürlich nicht nur auf Ihrem Computer ab. Mittels eines Transmitters ala "Star Trek" können Sie sich an die Börse, das Lebensmittelwerk, das Wasserwerk, das Kraftwerk oder ins Vergnügungsviertel beamten lassen. Dort erwarten Sie verschiedene Actionsequenzen, die für ein abwechslungsreiches Spielvergnügen sorgen. In einem astreinen "Space Invaders"-Vernschnitt mit schneier Grafik, muß man im Laufe des Spiels böse Eindringlinge aus dem All, die ihre Stadt bedrohen, zu einer Umkehr überzeugen. Außerdem gibt es noch exzellente Tüftelspiel-Einlagen, die in der Qualität Vollpreis-Vertretern kaum nachstehen. Darin kümmern Sie sich dann um die

Wassergewinnung, Energieerzeugung oder Lebensmittelerte, sofern Sie sich noch keinen der praktischen Roboter zugelegt haben, auf die Sie auf lange Sicht kaum verzichten können. Letztendlich kann man den Programmieren von Centerbase nur ein gutes Zeugnis ausstellen. Schicke 3-D Vektorgrafiken und passender, unauffälliger Sound machen das spielerisch überzeugende "Centerbase" zu einem heißen Tip für Wisim-Fans, die auf eine gute Spielatmosphäre Wert legen.

hi

GAME FACTS

CENTERBASE

| | |
|-------------|-----------------------|
| Hersteller: | Softgold |
| Muster von: | Softgold |
| Genre: | Wirtschaftssimulation |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Gameplay: | 85% |
| Sound: | 60% |
| Grafik: | 65% |
| Motivation: | 75% |

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

GESAMT
75%

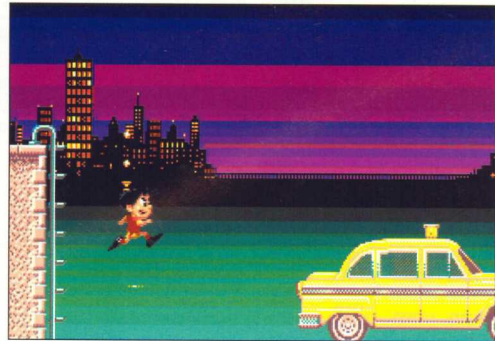


Um sich durch die 6 vorgegebenen Welten zu kicken, braucht der Spieler sehr viel Geschick und muß dazu noch ein paar Tricks auf Lager haben. Aber durch die haargenaue, allerdings etwas gewöhnungsbedürftige, Steuerung, die Bonuslevel und Powerpillen ist eigentlich jeder Perfektionist gut ausgestattet. Auch lassen die verschiedenen Tricks, die der kleine Profi an den Tag bringt, die Fußballerherzen höher schlagen. Der Fußballtechniker kann zum

Fußball ´mal ganz anders

Football

Football Kid ist Fußballspielen auf eine völlig neue Weise. Ein Jump´n´Run Spiel wie man es nur selten zu Gesicht bekommt.



Die Animation des "Football Kid" ist absolut witzig gemacht. Die Hintergrundgrafiken schaffen Lust auf mehr.

Kid

Beispiel auf dem Ball balancieren, jonglieren (das sogar auf dem Kopf) und außerdem einen wunderschönen Fallrückzieher hervorbringen. Es ist nur allzu schade, daß es keine Zwei-Spieler-Option gibt, denn ich bin mir sicher, daß Football Kid gerade zu zweit eine "Riesengaudi" wäre. Nun wenn alle startklar sind, kann der kleine Rummenige schon einmal beweisen, was in ihm steckt, denn eines sei gewiß, der Fußball-Hero braucht alle Tricks, um die 6 Levels mit ihren tückischen Hindernissen zu überstehen. Ein superschnelles, aber trotzdem sauberes Scrolling verwöhnt den Spieler und läßt den Bildschirm kein einziges mal ruckeln. Auch die wunderbare Darstellung der Vorder- und Hintergründe sind auf jeden Fall einen Blick wert. Die Soundeffekte und die Melodie sind einfach spitze. Die Hindernisse sind ganz witzig gezeichnet worden, so zum Beispiel Taxis, Bushaltestellen, Hydranten und Laternen. Sogar in einen Kanal kann der Spieler kommen, wenn er den Ball nicht gerade am Fuß "kleben" hat. Er muß nur die richtige Stelle finden, Joystick nach unten ziehen und schwupp landet er in der Kanalisation, allerdings ist es sehr schwer dort wieder herauszukommen. Wenn der Joystick-Jongleur noch etwas Geduld hat, bekommt er sogar noch ein witziges Bild zu sehen, der kleine Fußballheld wird allmählich müde, wenn der

Joystick nicht bewegt wird. Die Spannung kommt dabei aber keinesfalls zu kurz, obwohl, wie schon erwähnt, hier die Zwei-Spieler Option fehlt. Der Kleine Fußballer erzeugt mit seinen Tricks soviel Spaß und Spannung, daß man kaum mehr aufhören kann. Vergleichen läßt sich dieses Spiel nicht, da es wie gesagt eine völlig neue Mischung aus "Kick off" und dem Klassiker "Giana Sisters" ist. Die unterschiedlichen Welten sind sehr schön gezeichnet und der Spieler wird immer vor neue Aufgaben und Hindernisse gestellt. Am Schluß muß ich noch sagen, daß dies ein wirklich gelungener Versuch ist, Jump'n'Run Spiele mit Fußball zu vermischen. An Krisalis könnten sich noch einige Hersteller eine Scheibe abschneiden.

tb

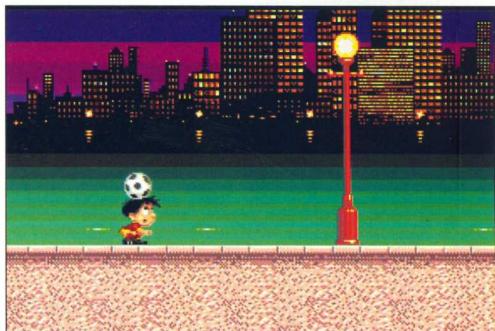
GAME FACTS

FOOTBALL KID

| | |
|-------------|-------------|
| Hersteller: | Krisalis |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Jump'n'Run |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Gameplay: | 76% |
| Sound: | 78% |
| Grafik: | 85% |
| Motivation: | 72% |

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

GESAMT
75%



Okay Soft

Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

| | | |
|-------------------------|----|-------|
| 1689 | DV | 66,90 |
| Adams Family | DA | 85,90 |
| Airbus A 320 | DA | 54,90 |
| B. C. KID | DA | 66,90 |
| Battle Isle | DA | 66,90 |
| Bea's Disk 1 | DA | 54,90 |
| Beau Joly's Big Box | DA | 60,90 |
| Blues Brothers | DA | 66,90 |
| Bundesliga Man.Pro | DV | 66,90 |
| Case of Dr. Brain | DV | 66,90 |
| Carl Lewis Challenge | DA | 53,90 |
| Case of Dr. Brain | DA | 66,90 |
| CONQUEST OF LONG BOW | DA | 53,90 |
| Cool Case Twins | DA | 53,90 |
| Crazy Cars 3 | DV | 89,90 |
| Crazy Queens of Kyrinn | DV | 66,90 |
| Das schwarze Auge | DV | 66,90 |
| Der Fuzzler | DV | 66,90 |
| Duke | DA | 63,90 |
| Elova 2 | DV | 66,90 |
| Elova 3 | DA | 63,90 |
| Eye of Beholder II | DV | 66,90 |
| Goblins | DV | 63,90 |
| Grand Prix | DV | 59,90 |
| Guy Spy | DV | 59,90 |
| HEXNA | DA | 73,90 |
| Hook | DA | 79,90 |
| Hudson Hawk | DA | 54,90 |
| Huffman | DA | 54,90 |
| Indiana Jones Adv. | DV | 60,90 |
| Jaguar XJ 220 | DA | 53,90 |
| Kings Quest 5 | DV | 66,90 |
| Levi's Bow II | DA | 66,90 |
| Larry 5 | DV | 66,90 |
| Lemmings | DA | 31,90 |
| Lemmings-Data Disk | DA | 31,90 |
| Lemmings II | DA | 36,90 |
| Liverpool | DA | 61,90 |
| LOTUS III | DA | 69,90 |
| LOVE OF TEMPTRESS | DA | 63,90 |
| Mad TV | DV | 66,90 |
| Magic + Magic 3 | DA | 79,90 |
| Monkey Island 2 | DV | 77,90 |
| Novo 3 | DA | 55,90 |
| Paladin 2 | DA | 74,90 |
| Perfect General | DA | 54,90 |
| Pinball Dreams | DA | 62,90 |
| Plan 9 from Outer Space | DA | 66,90 |
| Police Quest 3 | DA | 66,90 |
| Preempt | DA | 66,90 |
| SHADOW OF BEAST 3 | DA | 60,90 |
| Sim City | DA | 79,90 |
| Sim Earth | DA | 69,90 |
| Space Quest 4 | DA | 79,90 |
| Special Forces | DA | 67,90 |
| Sports Challenge | DA | 66,90 |
| Terminator II | DA | 75,90 |
| Treasures of Sav. Front | DA | 62,90 |
| Tron | DA | 66,90 |
| Willy Beamish | DA | 66,90 |
| WING COMMANDER 1 | DV | 79,90 |
| WING COMMANDER 2 | DV | 69,90 |
| Zak Mc Cracken | DV | 66,90 |

kostenlose Komplettliste anfordern!
Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50
Vorkasse / Stammkunden DM 4,50

Head Line

Ihre Filme
für
Play Time
zuverlässig
schnell
preiswert

Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1
Tel.: 0203/3051173
Fax: 0203/3051135

Verlagsvertretung

VECTOR
Medienmarketing GmbH



0203 - 305 11 51/55

Fax:

0203 - 305 11 33-34

Strategisches von MCS - nicht gerade motivierend

ASTAR

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer Vertreter des Rollenspielgenres aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Strategiespiel für 1-2 Mitspieler.

Ihre herrschsüchtige Natur brauchen Sie bei diesem Spiel nicht zu verstecken. In mittelalterlichem Szenario kann man nach Herzenslust Plündern, Brandschatzen, Schätze horten und den Gegner daran hindern, das Gleiche zu tun. Das Spiel selbst besteht aus drei Ebenen. In jeder Burg, die man besitzt, können politische Entscheidungen getroffen und zum Beispiel Stadtmauern ausgebaut, Verteidigungsgruppen aufgestellt oder neue Armeen entsandt werden.

Der Spieler ist außerdem in der Lage, Gefangene zu foltern oder zu verkaufen. Wer keine finanziellen Mittel mehr besitzt, um teure Kriege zu führen, muß aus seinem Volk Steuern herauspressen, um wieder liquide zu sein.

Auf der zweiten Ebene, der Reliefkarte, können Sie Ihren Armeen Anweisungen geben und den Spielverlauf beobachten. Allerdings beschränken sich die Befehle auf die Richtungsangabe; die Heerscharen bewegen sich

darüberhinaus nur auf festen Wegen.

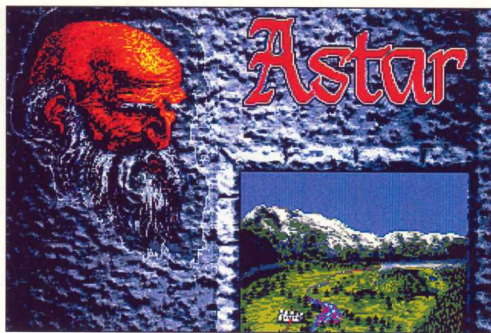
Treffen sich im Spielverlauf zwei Armeen, zeigt das Programm die dritte Ebene: Das eigentliche Spielbrett. Abwechselnd ziehen die Kontrahenten ihre Figuren über hexagonale Felder und wie im Schach wird nach Stärke abgetauscht.

Animierte Actionszenen lockern die trockene Materie auf, aber wer "Battlechess" kennt, wird leicht enttäuscht sein, denn die Animation kommt an die des Klassikers nicht heran.

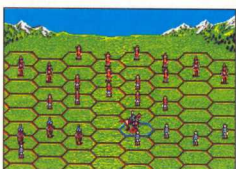
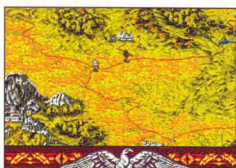
Der Burgenkampf ist ähnlich aufgebaut, nur muß man sich hier in einer wesentlich komplexeren Figurenpalette zurechtfinden, die vom einfachen Kämpfer bis zum Katapult reicht.

"Astar" ist durchsetzt mit interaktiven Filmszenen, welche über Geschehnisse im und um das Land "Astar" berichten und den Spieler zu bestimmten strategi-

Allein die filmreifen Zwischengrafiken wissen zu gefallen.



...eine Mixtur aus „Battlechess“, „Powermonger“ und „Kaiser“ - schlecht in Szene gesetzt.



schen Entscheidungen zwingen. Durch wechselnde Ansichten und Kamerar Schnitte werden z.B. ein Turnier oder der alte Geschichten-erzähler aufwendig, aber nicht ganz ruckfrei animiert. Die Grafik im Allgemeinen ist schön gezeichnet und erinnert, wie gesagt, an ein Rollenspiel. Der Sound, der im Intro noch die Spannung erhöht, kann wegen seiner Monotonie bei längeren Durchgängen ganz schön an das Nervenkitzel gehen. Gesteuert wird "Astar" entweder mit der Maus (Spieler1) oder mit dem Joystick (Spieler2), wobei man mit dem Stick leichte Schwierigkeiten hat, seinen Zeiger genau zu positionieren.

Durch das doch recht einfache Konzept, das in aufwendige Grafik gekleidet wurde, wirkt das Ganze etwas "overdressed" und wie eine Mixtur aus "Battlechess", "Powermonger" und "Kaiser", deren Stärken aber nicht übernommen werden. Vor allem nach langen Spielsitzungen wird man sehr schnell das alte Schachbrett wieder aus der Schublade holen. mk



GAME FACTS

ASTAR

| | |
|-------------|------------|
| Hersteller: | MCS |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Strategie |
| Preis: | DM 89,- |
| Gameplay | 80% |
| Sound | 42% |
| Grafik | 70% |
| Motivation | 45% |

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

GESAMT
58%



Sondereinsatzkommando in Action

Nicht unbedingt ein Spiel für jedes Gemüt; das Thema wurde dennoch gut in Szene gesetzt.

SABRE TEAM

Ob S.A.S, SWAT oder GSG9, Sondereinsatzkommandos kämpfen auf der ganzen Welt gegen Terrorismus und Verbrechen. SABRE TEAM von Krisalis übergibt Ihnen die Befehlsgewalt über eine solche Truppe.

Als Einsatzleiter müssen Sie aber erst einmal Akten studieren und aufgrund der Personaldaten vier Mann auswählen, die für die bevorstehende Mission am besten geeignet sind. Stehen die handverlesenen Söldnerseelen bereit, geht es in die Waffenkammer. Zehn verschiedene Schußwaffen sind verfügbar, darunter auch ein Scharfschützengewehr, drei Versionen der MP5 oder die Waffe der Bundeswehr - das G3. Blind- und CS-Gasgranaten, Atemmasken und kugelsichere Westen runden die Ausrüstung ab. Der Spieler erteilt seinen Helden Befehle über ein aus Icons bestehendes, hierarchisches Mausmenü. Hier können Sie nicht nur die körperliche Verfassung jedes einzelnen Kämpfers oder einen Geländeplan einsehen, sondern auch herumliegende Leichen nach Waffen oder Munition durchleddern, Türen öffnen oder die Sinnesorgane einsetzen. Aus der Hüfte zu schießen, ist nur auf kurze Entfernung und geradeaus zu empfehlen, da man sonst meistens nicht trifft. Hat man dem Team alle Anweisungen erteilt, kann die Befehlsphase

abgeschlossen werden. Nun können Sie sich erst mal zurücklehnen und dem Computer bei der Steuerung seiner Unsympathen zusehen. Makaberes Detail in diesem Screen ist das Namensschild des jeweiligen Terroristen. Man ballert also nicht auf ameisenhafte Gegner, sondern auf Menschen! Fünf verschiedene Missionen sind zu erfüllen, die vom Sturm eines Wüstenbunkers, über Dschungelkämpfe, bis zur Befreiung von

Geiseln auf einem Traumschiff reichen, um das Spielziel ganz zu erreichen.

SABRE TEAM schlägt ganz nach AIRBORNE RANGERS oder SPECIAL FORCES, beides Erzeugnisse aus dem Hause Microprose, erreicht aber grafisch nicht deren Qualität. Beispielsweise wird man beim Einsatz von Sturmgewehren enttäuscht, denn auch diese Schießsprügel sind permanent auf Einzelfeuer gestellt.

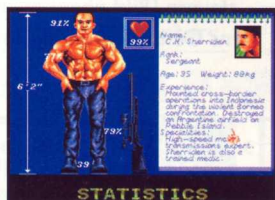
Auch fielen einige fachliche Mängel auf, das unrealistische Fehlen von Faustfeuerwaffen zum Beispiel. Der Sound beschränkt sich auf Schüsse, das Klicken beim Einrasten der Magazine, Schritte und Todesschreie, die aber ganz ordentlich realisiert wurden. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, geht nach Einarbeitungszeit aber schnell von der Hand. Durch animierte Icons, die in ihrer Bedeutung eindeutig

sind, findet man sich hier eigentlich gut zurecht.

Von SABRE TEAM geht, trotz obengenannter Mängel, eine seltsame Faszination aus, die sogar eingefleischte Pazifisten befallen kann. Der Grund liegt vielleicht im adventureartigen Aufbau, d.h. jedes Hindernis (Wachhäuschen, Kameras etc.) kann auf ganz bestimmte Weise überwunden werden.

Alles in allem kann gesagt werden, daß Krisalis mit diesem Programm dem Vorreiter Microprose dicht auf den Fersen liegt. Schlechte Nachrichten gibt es allerdings für A1000 Besitzer: SABRE TEAM war bei uns auf dieser Maschine unter keiner Kickstartversion lauffähig.

mk



Nicht nur Action, auch Strategie wird geboten.

GAME FACTS

SABRE TEAM

| | |
|-------------|---|
| Hersteller: | Krisalis |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Strategie/Action |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Gameplay: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 60% </div> |
| Sound: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 65% </div> |
| Grafik: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 70% </div> |
| Motivation: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 70% </div> |

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
68%

Komplexe Schlachtfeld - Simulation von Entertainment International

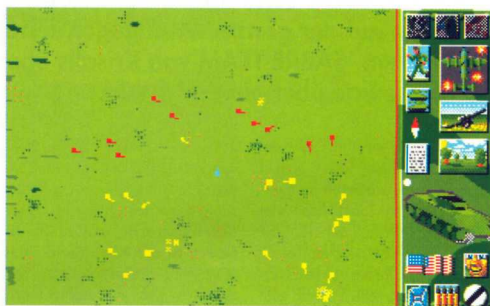
CAMPAIGN

Ende des Zweiten Weltkrieges. Die deutschen Truppen sind verzweifelt und stehen mit dem Rücken zur Wand. Die Angst davor, was sie erwartet, wenn die Alliierten die Macht in Deutschland übernehmen, läßt sie erbitterter kämpfen, als je zuvor.

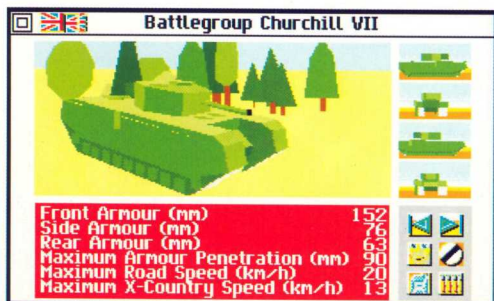
Campaign präsentiert sich als sehr komplexes Strategiespiel und ist zeitlich im Januar 1945 angesiedelt. In dieser Phase des Krieges lieferten die deutschen Truppen erbitterten Widerstand, obwohl die Niederlage eigentlich nur noch eine Frage der Zeit war. Ihre Aufgabe ist es nun, den Krieg als Kommandant der Alliierten Truppen mit möglichst geringen Verlusten zu Ende zu bringen. Wie im richtigen Leben, müssen sie hierzu zahlreiche Entscheidungen treffen. Sie kümmern sich um Nachschub und Versorgung, beordern Ihre Armeen in Kampfgebiete, befehlen Angriffe und überwachen die Kampfhandlungen.

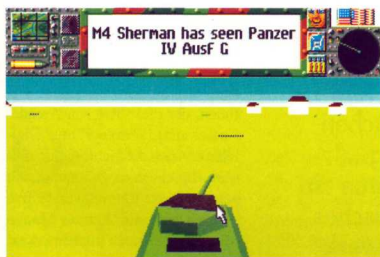
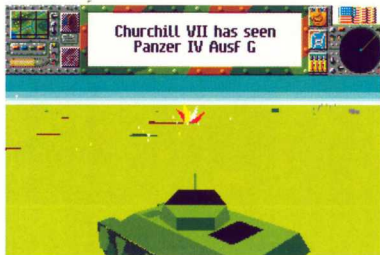
Der Computer liefert Ihnen alle wichtigen Informationen. Mit Hilfe von Übersichtskarten kön-

nen Sie die Positionen Ihrer Gegner bestimmen und Ihre Männer dementsprechend aufstellen. Die Schlachten werden mit Panzern, Artillerie und Flugzeugen geführt und auf den Übersichtskarten vom Computer dargestellt. Als Führer einer Armee bleibt Ihnen vor der Schlacht die Wahl, die Taktik und die Formation Ihrer Streitmacht selbst zu bestimmen oder sich von Beratern, in diesem Falle dem Computer, diese Aufgabe abnehmen zu lassen. Für all diejenigen, denen es zu langweilig ist, nur zu beobachten, wie der Kampf auf dem Übersichtsschirm verläuft, bietet Campaign die Möglichkeit, als Fahrer eines Panzers selbst gegen die feindlichen Truppen vorzugehen. Befindet man sich erst einmal in einem Panzer, verliert man allerdings den Überblick



Bei "Campaign" kann man entweder als Feldherr seine Truppen über eine Übersichtskarte steuern (Bild oben) oder als Panzerführer direkt ins Geschehen eingreifen (Bild unten).



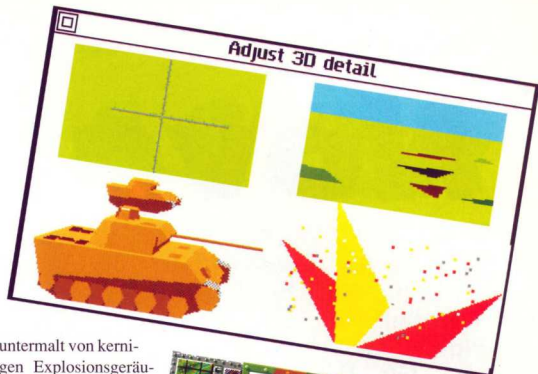


über den Rest der Kampfhandlungen. So wäre es durchaus möglich, daß Sie mit Ihrem Panzer alle feindlichen Fahrzeuge vernichten, die sich Ihnen in den Weg stellen, die Schlacht aber trotzdem verloren geht. Um wieder den Gesamtüberblick zu bekommen, muß zur Landkarte zurück gewechselt

werden. Sobald Sie einen Panzer steuern, sehen Sie diesen in 3D-Vektorgrafik vor sich. Mit der Tastatur bewegen Sie Ihn durch die Landschaft und machen Jagd auf gegnerische Panzer. Auf einem normalen Amiga ist dieser Modus kaum zumutbar, denn Ihr Panzer kriecht dann förmlich über den Bildschirm. Besitzer einer Turbokarte dürfen sich hingegen freuen, Campaign läuft damit problemlos. Am Ende der Schlacht kehrt der Computer

zur Übersichtskarte zurück und das nächste Kräfteressen kann beginnen. Wie die meisten Simulationen, bietet Campaign nur durchschnittliche Grafik und bescheidenen Sound. Das einzige was der Lautsprecher von sich gibt, ist ein monotones Motorenbrummen

untermalt von kernigen Explosionsgeräuschen. Glücklicherweise haben die Programmierer sehr viel Wert auf eine realistische Gestaltung gelegt. Die Waffensysteme wurden exakt aus dem Zweiten Weltkrieg übernommen. Insgesamt stehen über 100 unterschiedliche Fahrzeuge und 15 verschiedene Tragewaffen zur Auswahl. Die 3-D Darstellung kann auf mehrere Arten erfolgen und verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für Langzeitmotivation. Sie können zum Beispiel entscheiden, ob Sie den Panzer steuern oder die Kanone bedienen oder gleich beides zusammen über-



Alter/View game parameters

Select keyboard for driving vehicle

| | | |
|----------|--------------------|--|
| Defaults | Automatic strategy | |
| Cancel | Manual driver | |
| | Manual gunner | |

K

F

Space

;

H

nehmen. Campaign ist kein besonders aufregendes Spiel und selbst Simulations- und Strategiefans werden nicht unbedingt begeistert sein. Wen allerdings die Thematik interessiert und wer Wert auf Authentizität und Details legt, kommt bei Campaign sicher auf seine Kosten.

mw

GAME FACTS

CAMPAIGN

| | |
|-------------|---|
| Hersteller: | Entertainment Internat. |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Strategie |
| Preis: | DM ca. 90,- |
| Gameplay: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #ccc; border: 1px solid #000;"></div> 80% </div> |
| Sound: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 60%; height: 10px; background-color: #ccc; border: 1px solid #000;"></div> 60% </div> |
| Grafik: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #ccc; border: 1px solid #000;"></div> 75% </div> |
| Motivation: | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #ccc; border: 1px solid #000;"></div> 75% </div> |

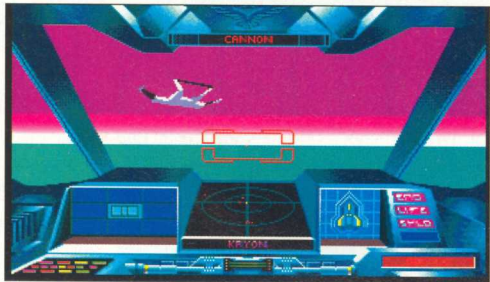
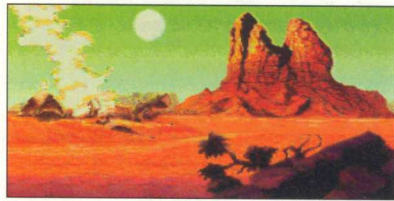
auffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
73%

Panzer-Action auf fernen Sternen

Nova 9

Steuern Sie Ihren Panzer "Raven II" durch die Welt von „Nova 9“. Befreien Sie den Planeten aus der Gewalt von Gir Draxon und dem Arcturanischen Empire.



Die eigentliche Geschichte beginnt mit einem merkwürdigen Funkspruch von "Nova 9". Es handelt sich um die Aufzeichnung eines Notrufs, der von einem mysteriösen Angriff handelt. Aber kurze Zeit später wird dieser Funkspruch annulliert. Aus diesem Grund schickt man Sie nach "Nova 9", um die Sache zu klären. Da man befürchtet, daß das Arcturanische Empire den Planeten überfallen hat, rüstet man Sie mit einem hochmodernen Panzer, dem "Raven II", aus. Ihr Fahrzeug ist mit einer Laserkanone, Raketen und Minen ausgestattet. Dazu kommt ein neuentwickeltes Computersystem namens "S.A.R.A.H.", das Ihnen bei der Befreiung des Planeten helfen soll. Bei Ihren Erkundungsfahr-

ten über die Planetenoberfläche begegnen Ihnen eine Unzahl von Objekten, bei denen es sich als lohnenswert erwiesen hat, sie ein bißchen genauer zu untersuchen. Gesteuert wird Ihr "Raven II" mit dem Joystick und der Tastatur, was sich im Spielbetrieb als sehr nützlich erwiesen hat. Die dem Handbuch beiliegende Referenzkarte hilft Ihnen auch während des Spieles bei der Suche nach der gewünschten Funktion, ohne daß Sie vom Geschehen allzusehr abgelenkt werden. Die kleine, im Vorspann enthaltene, Filmsequenz läßt Sie schon erahnen, was für ein graphisches Feuerwerk Sie erwartet. Doch einen geringfügigen Nachteil hat dieser detailreiche Grafikaufbau dennoch: die Geschwindigkeit (unter Verwendung eines normalen Amigas)

"... die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig..."; ansonsten ein „grafisches Feuerwerk“

läßt doch sehr zu wünschen übrig. Anders sieht die Sache unter einer 68030 CPU aus: Hier zeigt sich, was Sie als Spieler wirklich können. Auch beim Sound merkt man, daß es sich die Leute von Dynamix nicht leicht gemacht haben: Nicht nur die im Vorspann

enthaltene Musikbegleitung läßt Ihr Herz höher schlagen, auch die im Spiel vorhandenen Geräusche haben so etwas wie Tiefe. Unter dem Strich kann ich jedem von Ihnen, der diese Art von Arcade Games mag, "Nova 9" nur empfehlen. Auch die Neulinge in diesem Spielgenre können sich getrost auf die Rettung von "Nova 9" einlassen. Ein kleines Manko wäre da aber noch zu bemerken: Sollten Sie einen Kick 2.0 besitzen, kann es zu groben Fehlern kommen, die bis zum Totalabsturz führen. Auch mein SCSI-II Controller brachte die schlimmsten Fehlermeldungen zum Vorschein.

mk



Mit „Raven II“ auf Gegner-Jagd



GAME FACTS

NOVA 9

Hersteller: Dynamix
 Muster von: Hersteller
 Genre: Arcade
 Preis: ca. DM 90,-

Gameplay 80%

Sound 75%

Grafik 85%

Motivation 85%

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

GESAMT
83%

Von „Robin Hood“ inspiriert? Arcade-Adventure von Thalamus

BEASTMASTER



Ein Kevin-Costner-Typ rennt quer durch einen düsteren, geheimnisvollen und vor allem gefährlichen Wald. Er muß ständig auf der Hut sein, um sich den Angriffen von Räubern und betrunkenen Raufbolde zu widersetzen...

Kino? Video? Traum? - Nein, „Beastmaster“ für Amiga, das neueste Arcade-Adventure von Thalamus Europe!

Ob die Erschaffer dieses Spiels gerade das Robin-Hood-Szenario im Hinterkopf hatten, ist fraglich, aber eine gewisse Ähnlichkeit ist nicht abzustreiten.

Wie schon erwähnt, befindet man sich mit dem Helden in einem düsteren Waldstück. Hier muß man solange nach rechts oder links laufen, bis eine wurzelumschlungene Tür den Zugang in einen weiteren, tiefergelegenen Abschnitt des Waldes ermöglicht. Klar, daß zahlreiche Räuber und betrunkene Raufbolde alles daran setzen, dies zu verhindern.

Aber keine Angst, der Held weiß sich zu wehren. Der Joystick ist mit vielen Kampf- und Sprungbewegungen ausgestattet. Die meisten Kampfscenen lassen sich sogar ziemlich leicht mit einem Klingelsturm auf die Feuertaste abfertigen. Von überwältigten Angreifern und aus einigen Häusern lassen sich wiederum die vielfältigsten Gegenstände aufsammeln. Neben Speis und Trank aller Art, sind z.B. auch Goldmünzen oder sogar Mäntel mit der Wirkung einer Tarnkappe, zu finden. Spätestens nach dem Erreichen einer Ortschaft, die



„Beastmaster“ bietet die seltene Mischung aus „Beat'em up“ und „Arcade-Adventure“. Für Fans dieses Genres sicherlich ein interessantes Game.

Grafisch hat „Beastmaster“ auch einiges zu bieten. Die Screens sind gut und detailreich gezeichnet und die Spielfiguren sehr realistisch animiert. Eine Besonderheit ist auch die Tiefenwirkung der Grafik, die durch unterschiedlich schnell bewegte Hintergrundschichten erzeugt wird. „Beastmaster“ bietet ein umfangreiches Wälderlabyrinth, in dem es für Fans dieses Genres viel zu entdecken gibt.

rk

nach vielen Abschnitten erscheint, fragt man sich, was man nun mit den Gegenständen anfangen soll. Zumal einem jeder Einwohner zu verstehen gibt, daß man hier nicht erwünscht sei und so schnell wie möglich wieder verschwinden sollte. In dieser Situation scheint mir das Drücken der rechten Maustaste hilfreich zu sein. Dadurch fährt ein kunstvoll gestaltetes Symbolmenü mit weiteren Optionen, wie Ablegen/Aufnehmen von Objekten, Pause/Zeitraffer-Funktion, Anzeige der Gegenstände/Nahrungsvorräte, Anzeige der körperlichen Verfassung usw., in den Bildschirm, das einem weitere Eingriffe in den Spielverlauf ermöglicht.



Die Hintergrundgrafiken bieten nur sehr wenig Abwechslung.

GAME FACTS

BEASTMASTER

| | |
|-------------|------------------|
| Hersteller: | Thalamus Europe |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade-Adventure |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Gameplay | 70% |
| Sound | 65% |
| Grafik | 80% |
| Motivation | 70% |

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

GESAMT
72%

Hier sind sie wieder, die aktualisierten AMIGA GAMES-Charts! In die jeweiligen Ranglisten, die die Top-Spiele eines speziellen Genres tabellarisch aufführen, werden jeden Monat die besten Games der aktuellen Ausgabe mit aufgenommen. Maßgebend dafür ist natürlich die Gesamtwertung. Nachdem mit der ersten Ausgabe im September die AMIGA GAMES-Charts zum erstenmal veröffentlicht wurden, bieten diese Charts noch keinen Gesamtüberblick der besten AMIGA-Spiele. Von Monat zu Monat wird die Liste jedoch immer länger und es wird den Herstellern immer schwerer fallen, sich mit ihrer Neuerscheinung unter die besten "10" einzureihen.

ARCADE-ACTION

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|-----------------------|---------|---------|-------------------|
| 1 | Myth | 10/92 | 91% | System 3 |
| 2 | Pinball Fantasies | 11/92 | 84% | 21st Century |
| 3 | Nova 9 | 11/92 | 83% | Dynamix |
| 4 | Gem 'Z | 11/92 | 82% | Software 2000 |
| | Wizkid | 11/92 | 82% | Sensible Software |
| 5 | Shadow o.t. Beast III | 11/92 | 80% | Psygnosis |
| 6 | Beastmaster | 11/92 | 72% | Thalamus Europe |
| | Nobby the Aardvark | 11/92 | 72% | Thalamus Europe |
| 7 | Sabre Team | 11/92 | 68% | Krisalis |
| | Risky Woods | 10/92 | 68% | Electronic Arts |

STRATEGIE-SPIELE

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|-----------------|---------|---------|------------|
| 1 | Ashes of Empire | 10/92 | 83% | Mirage |
| 2 | Astar | 11/92 | 58% | MCS |

ADVENTURE-SPIELE

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|------------------------|---------|---------|----------------|
| 1 | Robin Hood | 11/92 | 87% | Sierra On-Line |
| 2 | Lure o.t. Temptress | 10/92 | 78% | Virgin |
| 3 | Dark Queen o. Krynn | 10/92 | 75% | SSI |
| 4 | Ishar | 10/92 | 73% | Silmarils |
| 5 | Treas. o. t. S. Front. | 11/92 | 63% | SSI |

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 | 11/92 | 69% | On-Line |

RENNSIMULATIONEN

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|--------------|---------|---------|----------------|
| 1 | Red Zone | 10/92 | 78% | Psygnosis |
| | Crazy Cars 3 | 10/92 | 78% | Titus Software |
| 2 | Lotus 3 | 11/92 | 74% | Gremlin |

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|---------------|---------|---------|-------------|
| 1 | Der Patrizier | 10/92 | 96% | Ascon |
| 2 | 1869 | 10/92 | 84% | Max Design |
| 3 | Dynatech | 11/92 | 77% | Magic Bytes |
| 4 | Centerbase | 11/92 | 76% | Softgold |

JUMP' N' RUN-SPIELE

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|--------------------|---------|---------|-------------|
| 1 | Zool | 10/92 | 87% | Gremlin |
| 2 | Silly Putty | 11/92 | 81% | System 3 |
| 3 | Premiere | 10/92 | 75% | Core Design |
| 4 | Bumpy's Arc. Fant. | 10/92 | 62% | Loriciel |

SPORT-SPIELE

| Platz | Titel | Test in | Wertung | Hersteller |
|-------|----------------------|---------|---------|------------|
| 1 | Aquatic Games | 11/92 | 81% | Millenium |
| 2 | Inter. Sports Chall. | 10/92 | 64% | Empire |
| 3 | Carl Lewis Chall. | 10/92 | 63% | Psygnosis |
| 4 | California Games II | 10/92 | 59% | Epyx |

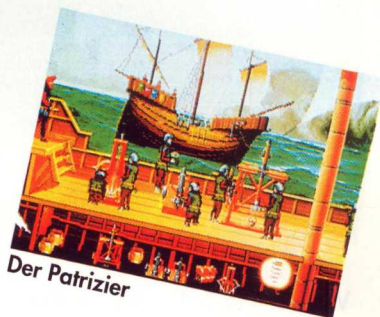
media control

CHARTS

Und hier sind sie, die aktuellen Verkaufsrenner, ermittelt durch "Media Control".

AMIGA

| Vormonat | Platz | Titel | Hersteller | Monat |
|----------|-------|----------------------|-----------------|-------|
| - | 1 | Der Patrizier | Ascon | 1 |
| 2 | 2 | Civilization | Microprose | 2 |
| 1 | 3 | Monkey Island II | Lucasfilm | 4 |
| - | 4 | 1869 | Max Design | 1 |
| 6 | 5 | Pinball Dreams | 21st Century | 6 |
| 4 | 6 | Airbus A320 | Thalion | 9 |
| 10 | 7 | Epic | Ocean | 3 |
| 3 | 8 | Sensible Soccer | Mindscape | 3 |
| 5 | 9 | Bundesl. Manager Pr. | Software 2000 | 10 |
| 20 | 10 | Espana '92 The Games | Ocean | 2 |
| 8 | 11 | Formula 1 Grand Prix | Microprose | 8 |
| 7 | 12 | Lemmings | Psygnosis | 16 |
| 16 | 13 | Special Forces | Microprose | 6 |
| 15 | 14 | Sim Ant | Maxis | 5 |
| 13 | 15 | Mad TV | Rainbow Arts | 4 |
| 14 | 16 | Might&Magic III | New World Com. | 5 |
| 19 | 17 | Dynablaster | UBI-Soft | 2 |
| 11 | 18 | Amberstar | Thalion | 6 |
| 9 | 19 | Battle Isle | Blue Byte | 10 |
| 17 | 20 | Black Crypt | Electronic Arts | 6 |



Der Patrizier

Das Softwarehaus des Monats

In dieser Disziplin bleibt Microprose mit seinen insgesamt drei Hits klar auf Platz 1, gefolgt von Thalion (zwei Plazierungen) und Ocean, die ebenfalls zweimal vertreten sind.

Der Aufsteiger des Monats

...ist in diesem Monat die Softwareschmiede Ascon, deren Wirtschaftssimulation "Der Patrizier" vom Start weg auf Platz 1 vorstoßen konnte. Max Design hat mit seinem neuesten Produkt "1869" etwas ähnliches geschafft: Vor allem hervorragende Beurteilungen durch die Fachpresse katapultierten den Titel auf Platz 4.

Der Charts-Klassiker des Monats

Immer noch ungeschlagen: "Lemmings" von Psygnosis, seit 16 Monaten plazierte, immer noch ein Verkaufsrenner - oder einfach das witzigste Tüftelspiel der Welt?



Total Recall

Wieder einmal erwartet den Spieler eine Filmversoftung, die ja bekanntlich nie so richtig überzeugen konnten.

In Total Recall schlüpft man in die Rolle des Muskelprotzen Arnold Schwarzenegger, den man durch sechs Level nach Filmvorlage zum Mars führen muß, um dort den alles entscheidenden Kampf zu bestreiten. Die erste Mission entpuppt sich als ein passables Jump and Run, das nach anfänglichen Schwierigkeiten durchaus zu schaffen ist. Der Trick dabei ist sich nicht mit den unbewaffneten Wächtern runzuschlagen, sondern ihnen schlicht und einfach davonzulaufen, um die wenige Energie und Munition für die bewaffneten Schergen aufzuheben (Der Titel "The Running Man" hätte auch gepaßt). Im zweiten Level steuern wir den im Laster sitzenden Arni durch die Stadt, wobei man mit Hilfe einer Kanone für genügend Platz sorgt. Am Ende der Fahrt wartet ein Endgegner (Tip: Einfach links unten bleiben und schießen!). Danach geht es wieder zu Fuß wie im ersten Level weiter. Technisch wurde das Spiel ordentlich in Szene gesetzt, Zwischenbilder und

Filmmusik sorgen für Atmosphäre. Das Gameplay erweist sich als sehr schwierig, so daß man viele Anläufe braucht um weiterzukommen. Sechs Continues stehen einem zur Verfügung, wenn man nach einem kleinen Fehler mal wieder sein einziges Leben ausgehaucht hat. Sehr schmerzlich vermißt man Codewörter, um in einzelne Levels springen zu können. Trotzdem ist Total Recall eine der besseren Filmumsetzungen, von denen allerdings leicht frustrierbare Spieler besser die Finger lassen sollten.



GAME FACTS

TOTAL RECALL

| | |
|-------------|---------------|
| Hersteller: | The Hit Squad |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Jump 'n' run |
| Preis: | DM 30,- |
| Gameplay | 65% |
| Sound | 80% |
| Grafik | 75% |
| Motivation | 70% |

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
72%



Badlands

Auf nur acht verschiedenen Kursen, die jeweils einen Bildschirm groß sind, spielt sich das knallharte Renngeschehen ab.

Bis zu zwei Spieler dürfen an den Start gehen, der Computer steuert die restlichen von den insgesamt drei Autos. Damit bei dem mageren Streckenangebot für Abwechslung



gesorgt ist, wird bei der Wiederholung der Strecken einfach die Fahrtrichtung geändert und die Fahrbahn mit immer mehr Hindernissen belegt. So bekommt man es neben Öllachen und Wasserpfützen in höheren Levels auch noch mit explodierenden Tonnen und schießenden Wachtürmen zu tun. Offene Schranken dienen als Abkürzung, lassen aber zu langsamen Autos explodieren. Das kostet wertvolle Zeit, da ein Hubschrauber erst mal ein neues Gefährt zum Unfallort schaffen muß. Wenn man während der Fahrt Schraubenschlüssel einsammelt, kann man nach dem Rennen sein Auto z.B. mit besserer Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit ausstatten. Wem das zu friedlich ist, der kann seinem Vordermann beim nächsten Rennen auch eine Rakete hinterherjagen. Nur der erste qualifiziert sich, die anderen müssen einen von drei Credits abgeben. Die Hintergrundgrafik ist recht gut gelungen und hat einige nette Effekte parat. So fällt nach

einigen Remplern ein Wasserturm um und liegt samt Inhalt auf der Straße. Die Autos sind gut animiert, fahren aber oft übereinander weg und werfen keine Schatten wenn sie über die Brücke fliegen. Badlands hat alles in allem sicherlich seinen Reiz, ist aber wegen der starken Konkurrenz im Rennpielsektor leider nur Mittelmäß.

GAME FACTS

BADLANDS

| | |
|-------------|-----------------|
| Hersteller: | The Hit Squad |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade - Action |
| Preis: | DM 30,- |
| Gameplay | 60% |
| Sound | 65% |
| Grafik | 70% |
| Motivation | 65% |

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
65%



Narc

Brutaler "Ballerspaß" unter dem Deckmantel der Drogenbekämpfung.

Ganz nach dem Motto "der Zweck heiligt die Mittel" dürfen ein oder zwei Spieler ein Massaker unter den Gangs des Drogenbosses Mr. Big anrichten. Die Bösewichter, die auch noch eine ganze Schar Hunde und Maikäfer(?) engagiert

trägt zeigt sich die Steuerung. Wenn man sich hinkniet um die Hunde treffen zu können, stellt sich unser Heroe wieder auf wenn er gebissen wird, was sehr nervig ist. So bleibt ihm nur der Versuch zu fliehen oder die Hilfe seines Kampfgefährten, der die Plage mit ein paar gezielten Schüssen aus der Welt schafft. Spielt man im Team hat jeder drei Leben, Alleingängern stehen Dank der drei Continues neun zur Verfügung. Insgesamt stellt sich Narc als einfallsloses



haben, kann man entweder verhaften, indem man eine Weile bei ihnen herumsteht, mit der Standardwumme erschießen oder aber mit Raketen zerfetzen, daß ihre Extremitäten einem nur so um die Ohren fliegen. So ballert man sich durch die zwölf Level, sammelt Geld, Raketen, Munition und Drogen ein und sucht vergebens nach spielerischer Abwechslung. Ab und zu kann der Held allerdings auch mit einem Auto fahren oder unschuldige Frauen aus der Gewalt gnadenloser Messerstecher befreien (Es sei denn er erschießt sie versehentlich in dem Gedränge). Die Hintergrund- und Zwischengrafiken heben sich wenigstens noch ein bißchen vom recht eintönigen Gameplay ab. Gewöhnungsbedürftig und leicht

Gemetzelt dar, so daß man es getrost im Regal stehen lassen kann, außer man findet Gefallen an primitiven Ballerorgien. ff

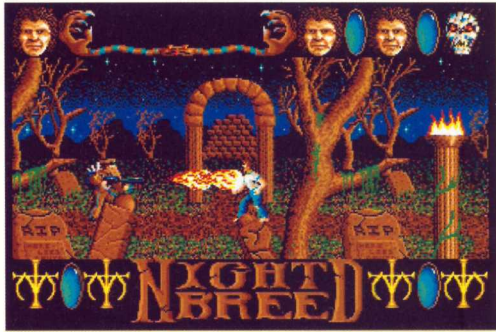
GAME FACTS

NARC

| | |
|-------------|---------------|
| Hersteller: | The Hit Squad |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Jump 'n' run |
| Preis: | DM 30,- |
| Gameplay | 30% |
| Sound | 40% |
| Grafik | 55% |
| Motivation | 30% |

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
36%



Nightbreed

Die Nachbrut ist in Gefahr!

In der Rolle von Boone prügelt sich der Spieler mit den "Sons of the Free" welche die Einwohner Midians auslöschen wollen. Das Actionspektakel unterteilt sich in fünf Teilaufgaben, wobei man nach jedem gelösten Abschnitt von einem kurzen Dialog, der mit stimmungreichen Digi-Bildern und Musik unterlegt ist, in seinen neuen Auftrag eingeweiht wird. Das Spielfeld ist ein horizontal scrollendes Labyrinth das sich grafisch in drei Ebenen einteilen läßt. Es gibt über 20 verschiedene Gegner, wobei jede Ebene mit speziellen Gemeinheiten wie z.B. fallende Felsbrocken oder fliegende Riesenaugen aufwarten kann. Boone kann sich neben Fußtritten und Fausthieben auch noch mit einer Pistole verteidigen. Zusätzlich hat er die Gabe sich beliebig oft für kurze Zeit in ein stärkeres Monster zu verwandeln. Das Passkeysystem ermöglicht den Einstieg in eine beliebige Teilaufgabe des Spiels, was aber den Verlust von ein oder zwei Leben zur Folge hat. Da Boone sehr viel einsteckt bevor er eines seiner drei Leben verliert, ist das Spiel leicht bis mittelschwer. Die Dialogbilder und die Musik verleihen dem Spiel eine leichte Hor-

rorfilmstimmung, die von den teilweise bizarren Feinden untermauert wird. Schwachpunkte sind die dröhnigen FX, die veraltete Grafik und eine fehlende Pausenoption für das Kartographieren. Erfreulich sind die kurzen Ladezeiten und die leicht erlernbare Steuerung. Freunde von leichter Gruselaction werden auch noch nach der Lösung des Spiels ihren Spaß haben. Joystickartisten und High-Technikfanatikern ist abzuraten. ff



GAME FACTS

NIGHTBREED

| | |
|-------------|---------------|
| Hersteller: | The Hit Squad |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Rollenspiel |
| Preis: | DM 30,- |
| Gameplay | 65% |
| Sound | 50% |
| Grafik | 65% |
| Motivation | 75% |

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
68%



Pang

Gelungene Automatenumsetzung.

Sie steuern den furchtlosen Pang durch 17 verschiedene Länder, in denen er in einer Vielzahl von Levels Ballons jagen und zerstören muß. Diese Ballons treten in vier verschiedenen Größen auf. Wenn ein Ballon getroffen wird, teilt er sich in zwei kleinere Hälften auf. Wenn die kleinsten Ballons abgeschossen werden, verschwinden sie. Nachdem alle Ballons vom Bildschirm verschwunden sind, steht der Weg ins nächste Level offen. Auf dieser Reise durch alle Länder der Erde begegnen einem eine Viel-



zahl von Gestalten. Da gibt es Vögel, Roboter, Zwerge und Krabben. Die einen mögen eher nützlich, die anderen eher schädlich sein. Das müssen Sie jedoch selber herausfinden. Um die Ballons abzuschießen stehen Ihnen verschiedene Waffen zur Verfügung: Einfach-, Doppel- und Powerharpune, Raketen und Dynamit. Diese fallen aus manchen Ballons heraus, wenn sie erschossen werden. Durch aufgesammelte Stundengläser oder Uhren verlangsamt sich bzw. stoppt der Spielverlauf für einige Sekunden. Sicherlich kann das Spiel mit seinem Vorgänger "OOops Up" nicht ganz konkurrieren, dennoch bietet es durch sein hervorragendes Preis/Leistungs-Verhältnis einen sehr guten Ersatz zu weit teureren Programmen. jh



GAME FACTS

| PANG | |
|-------------------|---------------------------|
| Hersteller: | Codemasters |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade-Action |
| Preis: | ca. DM 30,- |
| Gameplay | 65% |
| Sound | 54% |
| Grafik | 62% |
| Motivation | 67% |
| lauffähig auf: | 500, 500 plus, 1000, 2000 |
| benötigt: | - |
| GESAMT 64% | |



Soccer Pinball

Ruckelnde Animationen und dünner Sound.

Wer dies noch vom 64er her kennt und vielleicht sogar vermißt, kann jetzt die alten Zeiten auch auf dem Amiga wieder aufleben lassen. Dem Normalverbraucher kann man jedoch im Zeitalter von "Pinball Dreams" selbst zu einem Preis von ca. 30 DM mit einem solchen Spiel kaum mehr als ein Lächeln abgewinnen. Wie bereits dem Titel zu entnehmen, sind die sechs verschiedenen Flipper als Fußballfelder konzipiert. Ziel ist es deshalb die Verteidigungsspieler (Barrieren) vor dem Tor mit der Kugel auszuschalten und dann einen Treffer zu erzielen. Die Praxis sieht jedoch anders aus. Die Kugel ruckelt und zittert nur über den Bildschirm, vom Sound ist außer Piepsen nicht viel zu hören, und die langsame Geschwindigkeit steigert den Spielgenuß auch nicht gerade. Statt Lust kommt also Frust auf, besonders, wenn man bereits nach drei Minuten den

Eindruck hat, daß die Kugel sich immer gleichförmig bewegt. Fazit: Hände weg! Wer einen guten Flipper sucht, sollte lieber auf "Pinball Dreams" zurückgreifen; wer Geld sparen will, sich besser im PD-Pool umsehen jh

GAME FACTS

| SOCCER PINBALL | |
|-------------------|---------------------------|
| Hersteller: | Codemaster |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Simulation |
| Preis: | ca. DM 30,- |
| Gameplay | 30% |
| Sound | 25% |
| Grafik | 34% |
| Motivation | 10% |
| lauffähig auf: | 500, 500 plus, 1000, 2000 |
| benötigt: | - |
| GESAMT 27% | |



Steg the Slug

Jetzt können Sie alles, was Sie bisher über Gefräßigkeit gewußt haben, vergessen.

Ihre Aufgabe bei diesem Spiel ist eigentlich nur, als "Steg die Schnecke" ihren Nachwuchs zu ernähren. Was sich eigentlich ganz einfach anhört, ist in Wirk-



lichkeit jedoch gar nicht so leicht. Denn die "t'jungunz", so heißen Stegs Kinder, ernähren sich nur von Raupen, und das tonnenweise. Diese müssen aber erstmal gefangen werden. Durch Knopfdruck spuckt Steg eine Blase aus, in der, bei richtigem Timing, eine Raupe gefangen ist. Aber dann fängt der Streß für Steg erst an. Diese Blasen steigen nämlich von selber nach oben auf und müssen durch leichtes oder stärkeres Anblasen in die richtige Richtung



bugsiert werden. Aber Vorsicht: Glassplitter und harte Wände bringen die Blasen zum Platzen und starke Blasebälge bringen die zerbrechliche Fracht vom richtigen Kurs ab. Hilfe bringen Steg nur der Rocket Pack und die künstlichen Beine, die man im Spiel auf-sammeln kann. Grafik und Sound lassen leider doch etwas zu wünschen übrig. Eine kurze Langeweile kann man mit diesem Spiel gut überbrücken; auf Dauer stellt sich jedoch eher Mißmut ein. *jh*

GAME FACTS

STEG THE SLUG

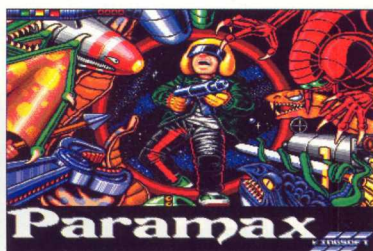
| | |
|-------------------|---------------------------|
| Hersteller: | Codemaster |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade-Action |
| Preis: | ca. DM 30,- |
| Gameplay: | 38% |
| Sound: | 33% |
| Grafik: | 45% |
| Motivation: | 20% |
| lauffähig auf: | 500, 500 plus, 1000, 2000 |
| benötigt: | - |
| GESAMT 31% | |



Paramax

Ein neues Jump and Run Game in der Kulisse von Industrieanlagen.

Überleben Sie die Gefahren, die hier auf Sie lauern. Schon der Beginn ist nicht ganz einfach: Sie müssen versuchen, von einem Stahlträger zum anderen zu springen, ohne in die Fluten der Abwasserkanäle zu fallen. Erschwert wird das ganze durch Goldbarren und andere Dinge, die Sie erreichen sollten, um Ihre Zeit zu verlängern oder um Ihre Sprungkraft zu erhöhen. Auch Waffen und Symbole, die Ihnen ein Bonusmännchen, beschern sind zu finden. Die sich in Vordergrund und Hintergrund aufteilende Grafik gibt keinen Anlass zur Beschwerde und entspricht dem Standard von Jump and Run Games dieser Zeit. Der Sound allerdings ist auf die Dauer doch recht nervig, aber paßt zu dem Treiben auf dem Monitor. Das Spiel läuft mit dem Joystick in Port 2. Eine Festplatteninstallation ist nicht vorgesehen. Außerdem gibt es Probleme mit einer 68030 CPU. *ms*



GAME FACTS

PARAMAX

| | |
|-------------------|--------------------|
| Hersteller: | Codemasters |
| Muster von: | Hersteller |
| Genre: | Arcade |
| Preis: | DM 30,- |
| Gameplay: | 55% |
| Sound: | 55% |
| Grafik: | 75% |
| Motivation: | 60% |
| lauffähig auf: | 500, 500 plus, 600 |
| benötigt: | - |
| GESAMT 67% | |

Fast geschenkt - frei kopierbare Software

PUBLIC DOMAIN & SHAREWARE

Fish, Kickstart u.s.w. kennt ja jeder. Auch wir haben diese PD-Sammlungen und werden weiterhin darüber berichten. Aber wir wollen auch gelegentlich etwas wagen! Darum werden wir in losen Abständen über unbekanntere PD-Serien berichten.

Heute wollen wir mal eine etwas unbekanntere PD-Serie vorstellen und zwar die TERRY Reihe, worunter teilweise gut gemachte und spielbare Demoversionen, aber auch Vollversionen zu finden sind.

Terry Disk Nr.313 MEGATRON

Das Spiel Megatron ist eine Zwei-Spieler-Version, bei der man versucht eine Linie so zu lenken, daß der Gegner irgendwo anstößt oder eingekreist wird, so daß er nicht mehr heraus kann. Natürlich muß man selbst auch aufpassen, daß man sich nicht selbst kilt, da das auf Dauer ein ziemliches Wirrwarr von Linien ergibt. Die Hintergrundgrafik tut's und die Musik ist auch aus-



zuhalten, einfach aber ganz gut. Das Ganze kennen die Älteren unter uns noch unter dem Titel "Tron". Geändert hat sich nicht viel. Es wurde zwar nicht besser, aber zum Glück auch nicht schlechter. Wer das Original nicht kennt, sollte hier zugreifen.

Terry Disk Nr.314 SKYFLYER

Das Spiel SKYFLYER, welches auf der Disk ist, ist ein Ballerspiel wobei man ein Flugzeug fliegt und über dem Dschungel feindliche Flugzeuge, Panzer, Geschütze und einzelne Kämpfer abschießen muß. Doch ist man einmal getroffen, ist man gleich kaputt, drei Flugzeuge pro Spiel hat man bevor das Game Over am Bildschirm erscheint. Das ganze ähnelt ein wenig dem alten 64er

Spiel Blue Max, halt eben im Dschungel.

Die Grafik ist ausgezeichnet gemacht, der Sound glänzt zwar durch die Abwesenheit von Musik, ist aber ansonsten nicht schlecht. Moralisch ist das Game absolut verwerflich, aber es macht Spaß!



Terry Disk Nr.315 SPACE GUN BIG RUN

Die Diskette enthält zwei Spiele, einmal Space Gun und Big Run.

Big Run ist sehr ähnlich dem Lotus Turbo Challenge, nur die Grafik etwas schlechter und der Sound fehlt total, zumindest habe ich ihm keinen entlocken können. Ansonsten ein Fahr Simulator mit Gangschaltung (HI/LOW), Bäumen, Gebirge usw. Eine gute und billige Alternative zum Lotus.

Das zweite Spiel Space Gun, ein Ballerspiel oder Actionspiel,



SPACE GUN

ist auch vom Spielautomaten bekannt. Die Aufgabe besteht darin, allein oder zu zweit, sein Raumschiff vor Aliens, Monstern und Co. zu beschützen ohne dabei



BIG RUN

seine eigenen Leute abzuknallen. Geschossen wird per Fadenkreuz, und einen Megaschuß in Form von Eis oder Feuer gibt's auch.

Die Grafik ist eigentlich sehr

gut, fast wie aus dem Automaten, aber eben nur fast.

Terry Disk Nr. 317

HYPERSPEED



Ein lustiges Rennen mal zwischendurch, mit Hyperspeed kein Problem. Man fährt ein Rennen gegen drei Gegner, nur die Sicht aus der Vogelperspektive ist auch mal etwas neues. Natürlich kann man aus vier Rennwagen auswählen, tanken, Reifen wechseln, und und und.

Für ganz eifrige gibt es auch eine Highscoreliste, das nur so

nebenbei gesagt.

Die Grafik ist auch tauglich, allgemein ist sie gut gemacht doch sollte man nicht so große Ansprüche stellen. Das einzige was noch fehlt ist der passende Sound, doch man kommt natürlich auch ohne zurecht. Jungs - was könnt Ihr für 2,95 DM mehr verlangen.

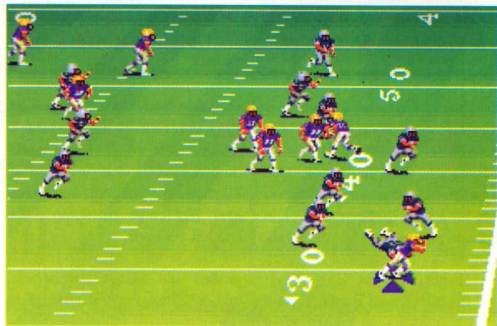
Terry Disk Nr. 319

AMERICAN FOOTBALL

American Football einmal etwas anders, halt per Computer. Viel brauche ich eigentlich nicht sagen es wird wie im Original gespielt. Man sieht das ganze von oben, was vielleicht nicht gerade so toll ist, aber man gewöhnt sich an alles. Den eigenen Spieler erkennt man am Fadenkreuz unter

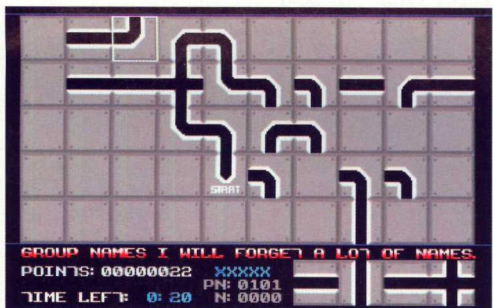
den Füßen, so daß das Auffinden eigentlich kein Problem darstellt.

Die Hintergrundgrafik ist etwas einfach gemacht, man hat zwar einen grünen Rasen, doch fehlt irgendwie das Stadion, welches aber durch Geschrei, Jubel und Geklatsche vorgetäuscht wird und das gar nicht mehr auffällt. Ich kann Football zwar nicht ausstehen und die Grafik fand ich etwas sehr mager, aber die Freunde dieser Sportart werden sich davon nicht abschrecken lassen.



Terry Disk Nr. 318

PIPELINE



Das Spiel Pipeline ist ein Spiel für Schnelldenker, da aus vorgegebenen Rohrstücken eine Pipeline so konstruiert werden muß, daß kein Ende offen bleibt. Zur Auswahl hat man verschiedene Teile wie z.B. Kreuze, Kurven oder Geraden, natürlich in verschiedene Richtungen gedreht. Die Schwierigkeit dabei ist nur, das man vorgegeben bekommt, welches Stück man nehmen muß. Natürlich können nicht gebrauchte Teile irgendwo in die Ecke gelegt werden, doch können sie irgendwann einmal stören. Um

den ganzen noch eins drauf zu setzen: Es geht auch wiederum um Zeit, da die Pipeline nach abgelaufener Zeit geflutet wird. Wer die längste Pipeline hat, bekommt auch die meisten Punkte. Natürlich hat man während des Spiels eine ganz nette Hintergrundmusik.

Das Game gabs auch schon als Vollpreisversion, wo es durchaus seine Käufer fand. Als PD-Version ist es zwar wesentlich billiger, aber das bezieht sich nur auf den Preis!

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:

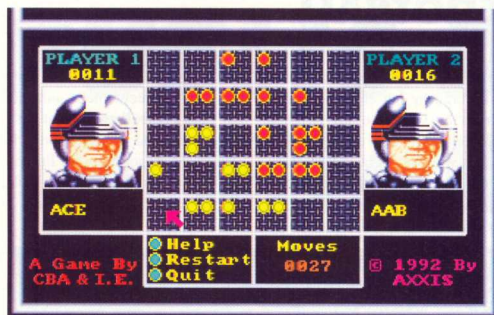
COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG
AMIGA KOMPLETTLÖSUNG
ISARSTR. 32
8500 NÜRNBERG 60

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.

Terry Disk Nr. 333 GERGUNDULA



Diese Diskette enthält das Strategiespiel Gurgundula, bei dem es das Ziel ist, alle Bakterien des Gegners zu vernichten. Das Spiel findet auf einem in 5x5 Felder eingeteiltem Brett statt. Die Spieler wechseln sich darin ab, eine Bakterie in ein Feld zu legen. Das Ergebnis eines Zugs hängt davon ab, wieviele Bakterien sich schon in dem Feld befanden, in das du eine Bakterie gelegt hast. Wenn ein Feld "überbevölkert" ist, verlassen die Bakterien das Feld und wandern in die angrenzenden Felder. Wenn diese bereits

voll ausgelastet sind, beginnen die Bakterien sich wieder zu verbreiten und lösen so eine Kettenreaktion aus, die sich über große Flächen des Spielbretts ausbreiten kann. Wer keine Bakterien mehr hat, hat verloren.

Die Grafik ist eigentlich im großen und ganzen ausreichend und der Sound taugt auch. Das schönste ist daran, man spielt zu zweit und weiß eigentlich nicht wie gut man am gewinnen oder verlieren ist, da sich alles immer schlagartig ändert.

Terry Disk Nr. 346 REVENGE OF THE MUTANT CAMEL



Die Diskette enthält gleich drei Spiele zur Auswahl. Da wäre einmal das erste "Revenge of the Mutant Camel". Ein sehr komisches Spiel, wobei man mit einem Kamel über den Bildschirm hüpf und dabei diverse Dinge wie Telefone, Coladosen, Spazierstöcke, UFO's und sonstiges versucht abzuschließen. Zwischendurch

schwebt mal ein Kästchen durch die Luft, welches ein neues Leben, einen anderen Schuß und andere Dinge rausrückt.

Im großen und ganzen ganz lustig, man muß das einfach mal gesehen haben. Das Game ist wirklich etwas dümmlich, aber ich liebe es!

Terry Disk Nr. 346 ???????



Als nächstes findet man noch ein Hüpf- und Springspiel, welches etwas Schnelligkeit und Genauigkeit erfordert. Mir gelang es nicht den Namen des Games herauszufinden, aber möglicher-

weise war ich überarbeitet. Über Tips von Euch würde ich mich da freuen. Als kleines grünes Monster hüpf man durch die Gegend und versucht weiter zu kommen, dabei wird man aufgehalten von Feuertonnen, die übersprungen werden müssen, Flugzeugen die einen am Springen hindern bzw. zum Springen zwingen, Autos die einem auf Baugerüsten entgegenkommen und noch einiges mehr, der Sound fehlt zwar, aber dafür sind die Grafik und die Monsters ganz lustig gemacht.

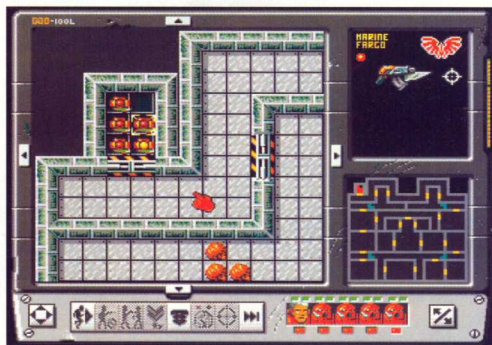
Terry Disk Nr. 346 RAID



Das letzte, namens RAID, ist ein Ballerspiel, wobei man sein Flugzeug über feindliches Gebiet lenkt, feindliche Flugzeuge, Panzer, Eisenbahnen und vieles mehr versucht abzuschließen und natürlich nicht selbst abgeschossen werden darf, ganz klar, daß der Gegner auch feuert. Schnelligkeit

und ein schnelles Auge sind gefragt, da das ganze relativ schnell abläuft und natürlich viel gefeuert werden muß. Name hin, Bezeichnung her, es macht Laune!

Terry Disk Nr. 356 SPACE CRUSADE



Space Crusade, ein Strategiespiel wobei man in vielen Gängen auf Aliens trifft und versucht diese mit seiner Mannschaft zu töten. Zu spielen ist es eigentlich recht einfach, man muß nur mit der Maus seine eigenen Männer seiner Mannschaft anklicken, um ihnen dann per Menü zu sagen was sie tun sollen. Das ganze wird

noch durch ein paar gute Sounds unterstützt, die das Kommen oder Abkratzen eines Alien's signalisieren.

R.R.

BEZUG:
PD-Studio Nürnberg,
Werderstr.20

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.



LDG LASERD

DAS BASIS SYSTEM:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR

für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM und
kompatible DM 299,-
alle Preise inkl. MWS

C 64 in Kürze lieferbar

Für AMIGA Besitzer: Möglichkeit
auf CDTV-Kompatibilität mit
speziellem CDTV-Adapter von
SOFTWARE CORNER,
dito für PC-Besitzer: Möglichkeit
auf CD-Rom-Kompatibilität.

DAS POWER PACKAGE:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR,
Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1500 (PAL)
oder Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1450 (PAL+NTSC)

mit PIONEER CLD 1500
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM und
kompatible DM 1299,-
alle Preise inkl. MWS

mit PIONEER CLD 1450
für AMIGA: DM 2099,-
für ATARI ST: DM 2149,-
für IBM und
kompatible DM 2199,-
alle Preise inkl. MWS



JUST AUF LASER

more games!
SPACE-ACE / F 15 STRIKE EAGLE / FIREFOX /
CASINO ROYAL I & II
** in Kürze lieferbar !*

SOFTWARE CORNER

SC GAME

Bestellt das **Software - Corner - Movie - Magazin** mit über 1000 Laser - Disc - Titel (PAL) zum Selbstkostenpreis von DM 3,- (bei Erstbestellung des LDG-Systems kostenlose Beilage!) oder den Special-Katalog mit 40 000 NTSC-Titeln in englischer Sprache. Katalogpreis DM 25,-



PIONEER CLD 1500

DAS MULTITALENT:

nutzbar neben dem Spiel als

- High-End-CD-Player (Audio),
- Movie-Machine (besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV),
- Interaktiver Teacher durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

**DIE SENSATION
AUS DER
FACHPRESSE
JETZT
ERHÄLTlich.**

"...eine findige kleine Firma aus Deutschland ist schon weiter"

POWER PLAY 6/91

"...Unglaublich? Nicht unglaublich genug: so ein Multimedia-Kästchen kann selbst Musik-CDs abspielen, und sogar für die kommenden CDTV-Games ist man damit bestens gerüstet!"

AMIGA-JOKER 5/91

"wir glaubten unseren Augen nicht zu trauen. Da lief wie in einem Zeichentrickfilm das Spiel "Dragons Lair" auf unserem Amiga-Monitor. Keine harten, abgehackten, sondern nur fließende Animationen in einer so hohen Bildqualität, wie man sie nur von Spielautomaten kennt."

PLAY TIME im Mai 91

**S O F T
W A R E
C O R N E R**

Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1



PIONEER CLD-1500



ORDER-HOTLINES: 0621 / 40 23 87 · 44 47 73 · 44 36 32

Lieferung durch DPD per Nachnahme / Lieferzeit 14 Tage nach Bestellung

MOVIES & GAMES

von Hans Ippisch

Großer Name, hohe Chartposition - so scheint die Erfolgsformel einiger Softwareproduzenten zu lauten. Actionstars wie Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis garantieren zwar meist im Kino perfekte Unterhaltung, jedoch ist Arnie in Pixelform oft noch nicht einmal die Disketten wert, auf denen er sich befindet. Welche Filmumsetzungen nicht einmal B-Pictures zu Ehre gereichen würden und welche Umsetzungen es wert sind, aus der ersten Reihe betrachtet zu werden, können Sie in unserem großen Filmspecial erfahren.

TERMINATOR II

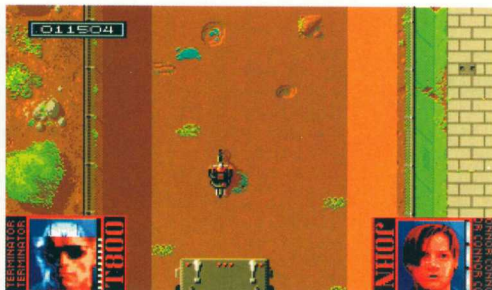
Es war der Blockbuster an den Kinokassen 1991, mit 92 Millionen Dollar Budget der teuerste Film aller Zeiten und Arnold Schwarzenegger, der derzeit teuerste Schauspieler in Hollywood, gab sich die Ehre als Hauptdarsteller. Und selbstverständlich war OCEAN für die Umsetzung auf dem Amiga verantwortlich. Von einem sehr atmosphärischen Intro in wunder-

schön düsteren Farbtönen und einem passenden Soundtrack werden Sie zunächst einmal in die richtige Stimmung versetzt. Sie übernehmen die Rolle des Roboters T 800, der im ersten Teil für die Auslöschung von Sarah Connor verantwortlich war und bekanntlich daran gescheitert ist. Im zweiten Teil hat er nun die Seiten gewechselt und übernimmt die Funktion des Schutzengels für den

kleinen John Connor, dem zukünftigen Anführer der Rebellen. John wird vom T 1000, dem besten verfügbaren Terminator-Modell, bedroht. Leider ist er dem T 800 haushoch überlegen und aus jedem noch so kleinen Splitterhaufen kann er sich sofort regenerieren. Der Kampf Terminator gegen Terminator sollte eigentlich ein denkbar geeignetes Szenario für ein Actionspiel sein, doch die Programmierer von OCEAN haben sich bei der Ausführung nicht allzu große Mühe gegeben und ein auf Dauer äußerst langweiliges Actionspiel daraus gemacht. In der ersten Stufe stehen Sie ihrem Erzrivalen Mann

gegen Mann gegenüber und versuchen ihn, in einem mageren IK+-Verschnitt mit großen, gut animierten, aber in ihrer Bewegungsfreiheit leicht eingeschränkten, Figuren zu bekämpfen. Anschließend fliehen Sie mit ihrem Motorrad vor dem alles niederwalzenden Truck. In den restlichen vier Stufen bietet sich das gleiche Schauspiel, aufgelockert durch wenige Geschicklichkeitseinlagen. Terminator II - Der Film sollte einem im Gedächtnis bleiben, das Geld für das Spiel sollte in Ihrer Geldbörse bleiben.

Die Spielfiguren wurden grafisch imposant gestaltet, auch wenn sich die Ähnlichkeit zu Arnie in Grenzen hält. In einer großen Ansammlung von einfachen Actionspielchen entwickelt sich jedoch nicht der rechte Spielspaß.

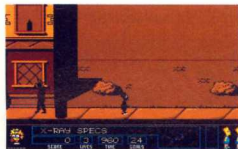


THE SIMPSONS

Die Anarcho-Sippe aus den USA hat mittlerweile auch in Deutschland Kultstatus erlangt, was nicht zuletzt auf den scharfzüngigen, nicht ganz jugendfreien Humor zurückzuführen ist. Auf dem Amiga können Sie ein Abenteuer des jüngsten und frechesten Simpsons-Sproß, Bart, in einem ganz passablen Jump and Run Spiel erleben. Ein wunderbares Intro führt im schönsten Cartoon-Stil in die Handlung ein. Ein Haufen schleimiger Monster läßt sich in Springfield nieder, dusseligerweise jedoch direkt vor den Augen Barts und dem ist bekanntlich keine Aufgabe zu gefährlich. Selbst die Umwandlungskünste der Ali-

ens zu menschlichen Gestalten bereiten Bart keine Probleme. Mit einer Infrarot-Brille kann er diese Mutanten blitzschnell entarnen. Die Grafik des Spiel kommt dem Zeichentrick-Original sehr nahe, insbesondere die Animationen der Sprites entlocken dem Spieler das eine oder andere Schmunzeln. Das Scrolling ist flott und fast ruckelfrei, die Steuerung ist gut gelungen und der Schwierigkeitsgrad gemäßigt. Innovative Ideen wird man in Bart vs. Space Mutants kaum entdecken, doch echte Simpsons sollten sich dieses Spiel alleine aufgrund des famosen Intros und des großen Posters nicht entgehen lassen.

Bart kuckt zwar sehr mürrisch, doch spätestens wenn er seine Infrarotbrille aufsetzt, geht es den Aliens an den Kragen.



DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Qualitätsmäßig schafft auch das Spiel zur Unendlichen Geschichte II nicht den Sprung in die Sonderklasse. Die zweifellos interessante Filmvorlage wurde lediglich zu einer Zusammenstellung von sechs mäßig abwechslungsreichen Actionsequenzen verarbeitet. Als Bastian begeben Sie sich zunächst

in einem einfachen Jump and Run auf die Suche nach den Freunden, die am Ende der Stadt im Boot der Tränen warten. Anschließend besteigen Sie den Drachen Fuchur und fliegen in einer 3-D Sequenz durch die Täler Phantasiens, während Sie im Schloss Horok in einer erneuten Jump and Run Sequenz versuchen, in die Festung einzudringen. Auch in den restlichen drei Levels darf man nicht auf innovative Spielideen hoffen. Lediglich die Erzählungen zwischen den Spielsequenzen haben einen anspruchsvolleren Charakter, verhelpen jedoch auch nicht zu einer Empfehlung.

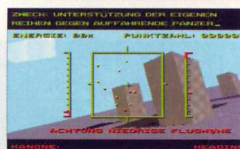


ROBOCOP 3

Als Special Title kommt Robocop III in unserem Film-Special zu besonderen Ehren. Es darf sich Spiel zu einem bislang noch nicht erschienenen Film nennen, übertrifft aber so manches nach Filmvorlage erstelltes Produkt aus den eigenen OCEAN-Reihen. Die Nummer 3 bezieht sich jedoch auf die gelungene Darstellungsweise der Grafik. In für Amigaverhältnisse bravuröser 3-D Vektor-Grafik begibt man sich als Polizist der Zukunft, halb Mensch, halb Roboter, auf Verbrecherjagd. Zu Beginn des Spiels kann man zwischen dem Movie-Adventure und dem Arcade Spiel wählen. Im Arcade-Modus begibt man sich ohne Umschweife in die von Verbrechern, Terroristen und gefähr-

lichen Punks heimgesuchten Gebiete, während man im Movie Adventure zunächst durch die Stadt fährt und auf einkommende Meldungen wartet. Gestartet wird das ganze immer von einer Nachrichtenendung aus. Verschiedene Darstellungsperspektiven und erstaunlich gute Spielbarkeit machen Robocop III zu einem empfehlenswerten und originellen Actionspiel. Durch die abstrakte Darstellungsweise kommt der gewalttätige Charakter glücklicherweise nicht ganz so blutig in die heimische Stube, und ausgedehnten Spielsessions steht so nichts im Wege.

Als Verbrechensbekämpfer Nummer 1 ist Robocop überall präsent.



BLUES BROTHERS

Die Blues Brothers haben mittlerweile unumschränkter Kultstatus erreicht, so daß es für Titus recht nahe lag, den beiden Helden zu ihrem ersten Computereinsatz zu verhelpen. Ein Jump'n Run Spiel

der gelungenen Sorte wurde dafür programmiert, in dem man die verloren gegangenen Musikinstrumente in grafisch passablen Levels suchen muß. Als großer Pluspunkt des Spiels erweist sich die Möglichkeit, daß man zu Zweit gleichzeitig antreten kann. Klassikerstatus erreicht es zwar nicht, doch Jake-Fans wird es gefallen.



Blues Brother Jake im Einsatz: Das Chaos regiert die Welt.



PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Ein weiteren "Meilenstein" unseres Filmspecials bildet das Spiel zum schlechtesten Film aller Zeiten, von dessen erschreckend schlechter Qualität man sich anhand der beiliegenden Videokassette überzeugen kann. Der Film ist tatsächlich so schlecht geraten, daß er

dadurch schon wieder äußerst amüsant wirkt. Der Star des Films, Bela Lugosi, verstarb leider während der Dreharbeiten, so daß sich der trottelige Regisseur kurzerhand einen neuen Darsteller suchen mußte, mit dem er die restlichen Szenen drehte. Leider ist dieser ein ganzes Stück kleiner

und weist keinerlei äußerliche Ähnlichkeit zu Bela Lugosi auf. Größtenteils versteckt er sich deshalb zwischen den komplett aus Holz gemachten Filmkulissen hinter einer Maske. Glücklicherweise ist die Qualität des Spiels erheblich besser und vermittelt erfolgreich das Flair dieses Films. In einem ganz passablen Adven-

ture klickt man sich durch die verschiedenen, ganz nett gemachten Grafiken und versucht, die sechs verloren gegangenen Filmrollen wiederzufinden. Die deutschen Bildschirmtexte sorgen für teilweise unfreiwillige Komik, doch sie werden dem Film absolut gerecht.

Der schlechteste Film aller Zeiten macht auf dem Amiga glücklicherweise eine wesentlich bessere Figur. Überzeugen kann man sich anhand der beigelegten Videokassette.



HUDSON HAWK

Vor einer kunterbunten Kulisse schwingt sich das putzige Hudson-Sprite durch originelle Abenteuer, bei denen neben Geschicklichkeit auch Denkarbeit gefordert wird.

Die Besucher strömten zwar nicht ganz so zahlreich wie erhofft in die Kinos, um Bruce Willis als Dieb zu bewundern, doch die Computerversion schlägt sich ganz passabel und bietet Jump and Run Fans erfreulich abwechslungsreiche Unterhaltung mit einem niedlichen Sprite als Hauptfigur. Darüberhinaus sorgen Tüfteleinlagen für abwechslungsreiche Gehirn-

beanspruchung in dem actionbetonten Plattformspiel. Kisten müssen möglichst flott gestapelt werden und Schalter auf bedachte Art und Weise umgelegt werden. Die Grafik ist sehr abwechslungsreich und äußerst putzig. Grafische Effekte wie Nacht wirken sich äußerst positiv auf die Atmosphäre aus und umfangreiche Levels sorgen für lange andauernden Spielspaß.





THE ADDAMS FAMILY - Das Oberhaupt der Familie begibt sich auf die Suche nach seinem Clan. Reichlich obskure Gegner machen ihm dabei das Leben schwer.

THE ADDAMS FAMILY

Deutlich inspiriert von Super Mario präsentiert sich das Jump and Run Spiel zur leicht geisterhaften Addams Familie. In typischer Mario Manier springt man durch die Levels, die man in einer Zwischensequenz einzeln anwählen kann. Springt man auf den Kopf

der Gegner, so geben sie sich meist geschlagen, und unterwegs sorgen zusätzliche Hinweise in Textform für anspruchsvolles Gameplay. Die Grafik ist gut gelungen, wenn auch nicht ganz so abwechslungsreich wie im vermeintlichen Vorbild. Leider findet man auch keine besonders neuen



Spielelemente, doch The Addams Family wurde technisch fein inszeniert und die Steuerung klappt problemlos. Wer nicht auf BC Kid warten kann, darf bei The Addams Family zuschlagen.



Wenn der Actionstreß zu viel wird, kann man sich bei einem Museständchen mit dem Butler am Piano erholen.

HOOK

Ein wahre Starparade konnte man im letzten Steven Spielberg-Film bewundern. Ocean gab sich bei der Umsetzung erstaunliche Mühe und zauberte ein passables Action-Adventure im Stil von Monkey Island auf die Amiga-Monitore. In einem außerordentlich merkwürdigen Ereignis erfährt Peter Bannings, ein bis zu diesem Zeitpunkt typischer amerikanischer Geschäftsmann, daß er eigentlich Peter Pan ist. Dummerweise merkt er zugleich, daß seine Kinder entführt wurden, und zwar

von keinem geringeren als Captain Hook. Als guter Familienvater begibt er sich natürlich flugs nach Neverland, um Captain Hook endgültig den Garaus zu bereiten. Unpassend gekleidet steht er nun in Neverland, wird von einer kleinen Fee mit dem Namen Tinkerbell umschwirrt und darf sich die abfälligen Kom-

mentare der Piraten anhören. Zunächst ist man sehr lange damit beschäftigt, sich ordentliche Piratenkleidung zu verschaffen, um überhaupt Zutritt zu Captain Hooks schwimmender Festung zu erlangen. Wenn man sämtliche Spelunken, Shops und friedfertige Orte wie die Verbrecherallee abklappert und dort Gespräche mit dem anwesenden Piratenpack führt, gelangt man Schritt für Schritt zu einer kompletten Piratenuniform. Die zweite Hälfte des Spiels gestaltet sich weniger kompliziert, jedoch nicht weniger einfach, denn wenn man Captain Hook gefunden hat, hat man ihn

noch lange nicht besiegt. Monkey Island-Spieler werden sich in Hook sofort zurechtfinden. Besondere spieltscheidende Spielergebnisse machen sich im Mienenspiel der Porträts bemerkbar. Die komplett in Deutsch gehaltenen Dialoge sind recht unterhaltsam, können aber in Sachen Witz dem Vorbild nicht den Lachsack reichen. Die Grafik bringt eine gute Seefahreratmosphäre in die heimische Stube, die Spielfigur rackert dank flotter Animation und guter Zoomeffekte witzig durch die Screens und der Sound trägt auch noch sein Scherflein dazu bei.



Gut gelungen ist Hook, zur Monkey Island-Qualität fehlen allerdings noch einige Knoten.

INDIANA JONES



Eine ältere Filmumsetzung ist Indiana Jones and The Last Crusade von Lucasfilm, die in gewohnt guter Manier jedem Movie-Games Freund zu viel Spaß verhelfen wird. Grafik und Sound sind hervorragend gelungen und entsprechen auch nach knapp zwei Jahren noch oberstem Grafikstandard auf dem Amiga. Sensationellerweise hat

sich übrigens Lucasfilm dazu entschlossen, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis doch noch auf dem Amiga zu veröffentlichen. In der Amiga-Games werden wir Sie natürlich auf dem Laufenden halten.

Die Actionvariante von Indiana Jones-III brachte U.S.Gold keineswegs Lorbeeren ein.



ÜBERSICHT MOVIES & GAMES SPECIAL

| Titel | Hersteller | Preis | Funrating |
|-----------------------------|------------|-------|-----------|
| Terminator II | Ocean | DM 80 | 43% |
| The Simpsons | Ocean | DM 70 | 62% |
| Robocop III | Ocean | DM 80 | 73% |
| Hudson Hawk | Ocean | DM 80 | 69% |
| Addams Family | Ocean | DM 70 | 74% |
| Hook | Ocean | DM 80 | 67% |
| Unendliche Geschichte II | Linel | DM 60 | 41% |
| Plan 9 From Outer Space | Gremlin | DM 70 | 68% |
| Indiana Jones III Adventure | LucasArts | DM 90 | 84% |
| Blues Brothers | Titus | DM 60 | 64% |
| Indiana Jones III Action | U.S.Gold | DM 80 | 23% |

Cheats und Codes zu 11 Spielen:

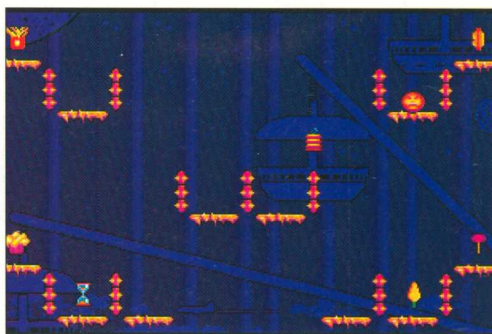
Tips

BUMPY

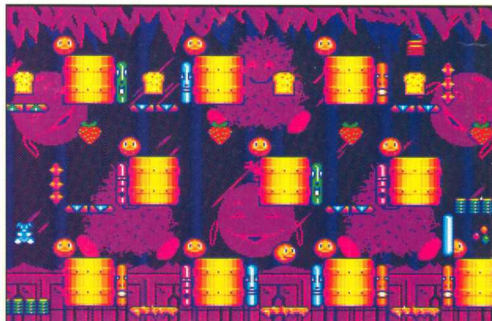
Hier sind alle Levelcodes zu diesem witzigen Hüpfspiel:

Level 2 - ACCESS Level 3 - BUTTON
 Level 4 - ISLAND Level 5 - PRETTY
 Level 6 - WINNER Level 7 - ZOMBIE
 Level 8 - LOVELY Level 9 - SYSTEM

Hassan Usta



In der letzten Ausgabe vorgestellt, hier schon Tips zu diesem tollen Hüpf-Spiel.

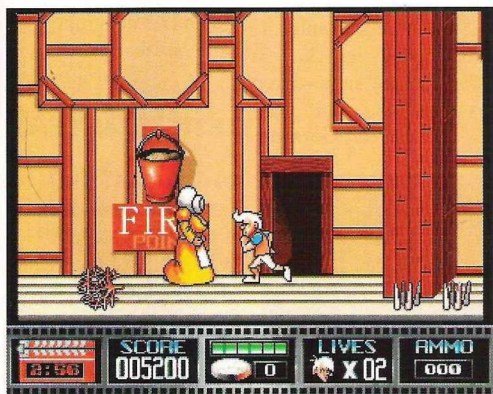


& Tricks

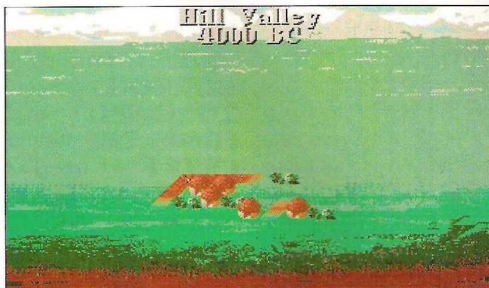
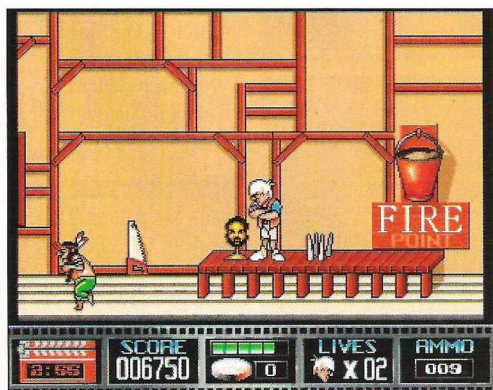
PREMIERE

Wie bei vielen Spielen, so läßt sich auch hier ein flotter Spruch im Titelbild eingeben. "SPARKPLUGS" hat zur Folge, daß Ihnen für die nächste Zeit unendlich viele Leben das Spielen versüßen. Mindestens bis zum verzweifelten Ausschalten...

Darius Kolodziej



Mit dem Mega-Tip ist kein Gegner zu schwierig.



Per Disk-Monitor und Cheat schnell zum Erfolg!

CIVILIZATION

Wer kennt die Situation: Man wird von den Germanen plötzlich angegriffen, hat aber kein Geld für die nötigen Friedenszahlungen. Nun ist endgültig Schluß mit derart gemeinen Erpressungen, denn der folgende Tip transferiert schlappe 30.000 Gold-einheiten auf das erschöpfte Bankkonto. Man nimmt seinen Taschenrechner (oder ein

anderes intelligentes Gerät) und rechnet seinen Geldbestand in die hexadezimale Schreibweise um. Jetzt muß man nur einen Diskmonitor ausgraben und die gemerkte Savedatei auf den soeben errechneten Zahlenwert untersuchen (Block 139ff). Diesen Wert überschreibt man nun mit der magischen Zahl "717f" und man ist so gut wie unbesiegbar...

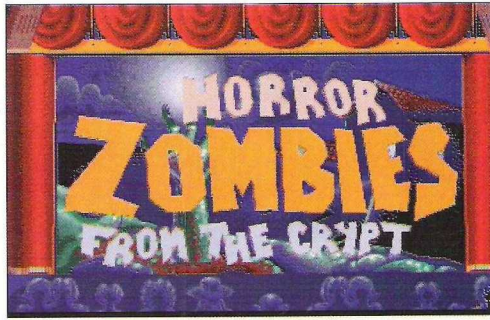
Christian Bode



KWIX

- Level 2 - Art
- Level 3 - Fun
- Level 4 - Cascade
- Level 5 - Supreme
- Level 6 - Monarch
- Level 7 - Resolution
- Level 8 - Bad
- Level 9 - Color
- Level 10 - Fanatic
- Level 11 - Dip
- Level 12 - Loop
- Level 13 - Destination
- Level 14 - Switch
- Level 15 - Final
- Level 16 - King
- Level 17 - Clock
- Level 18 - Corel
- Level 19 - Mono
- Level 20 - Devil
- Level 21 - Light
- Level 22 - Disk
- Level 23 - Bump
- Level 24 - Seven
- Level 25 - Radio
- Level 26 - Focus
- Level 27 - Library
- Level 28 - School
- Level 29 - Carwash
- Level 30 - Caligraph
- Level 31 - Nut
- Level 32 - Dial
- Level 33 - Voice
- Level 34 - Faxid
- Level 35 - Power
- Level 36 - Break
- Level 37 - Operator
- Level 38 - Destroy
- Level 39 - Hifi
- Level 40 - Glas
- Level 41 - Egg
- Level 42 - Printer
- Level 43 - Darkness
- Level 44 - Shop
- Level 45 - Message
- Level 46 - Free
- Level 47 - Box
- Level 48 - Frantic
- Level 49 - More
- Level 50 - Vampire

Magin Pia



HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Auch zu diesem Spiel gibt es eine weitere Lösungsvariante. Im Endlevel "Garlic" kann man unendlich viele Leben erlangen, wenn man den folgenden

Cheat anwendet. Bei der Paßwortabfrage einfach "Bogeyeater" eingeben. Natürlich wird jetzt nunächst der erste Level geladen, den man allerdings zweimal mit "ESC" abbrechen sollte. Die Eingabe von "Garlic" vollbringt nun wahre Wunder...

Florian Görmar



WOLFCHILD

Der genetische Rächer schlägt noch einmal zu und das gleich doppelt so stark. Mit "The Perfect Kiss" können Sie sich über permanente Extrawaffen freuen und "Soulpsychedelicide" verhilft Ihnen zur größten Erweiterung. Diese Eingaben müssen natürlich im Titelbild getätigt werden.

SWIV

Im Pausemodus "NCC-1701" eingeben und Sie können mit unendlich vielen Leben beruhigt weiterspielen.

Sven Sieweke

LETHAL ACCESS

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden. "FAST" - Das Raumschiff fliegt mit großer Geschwindigkeit. "TWIN" - Beide Raumschiffe können über einen Joystick gesteuert werden. "AUTO" - Der Feuerknopf kann erheblich geschont werden. "COKE" - Die Taste "L" zieht unendlich viele Leben nach sich. Mit "F10" wird man unverwundbar.

PITFIGHTER

Wenn Sie während des Spiels "LOBSTERS" eingeben, so können Sie mit den Tasten "1" bis "10" die entsprechenden Level anwählen.

Andreas Völlinger

SENSIBLE SOCCER

Allgemeine Spieltyps:

Immer die Aufstellung "4-3-3" wählen, um offensiv agieren zu können. Den Gegner mit kurzen Pässen austricksen und vor dem Strafraum voll draufhalten. Dabei den Ball so anschneiden, daß er mit voller Kraft ins Tor donnert. Dies muß recht zügig gespielt werden.

Die Mannschaften:

Dänemark:

Offensive Mannschaft, die nur durch ein angriffsbetontes Spiel zum

Erfolg geführt werden kann. Sie schießen auch aus größeren Distanzen und das mit einer unglaublichen Präzision. Der Torwart ist nur durch eine zügige Spielweise zu überraschen.

CIS:

Dieses Team zeichnet sich durch äußerst hohes Paßspiel aus und versucht, das Spiel in seiner eigenen Hälfte "zu verschleppen".

England:

Die Königstruppe spielt schnell und folglich auch sehr ungenaue Pässe.

Der Torwart muß mit schnellen Drehungen ausgetrickst werden.

Holland:

Das Oranje team besitzt einen hervorragenden Torhüter, der nur durch flache, knallharte Bälle bezwungen werden kann.

Schottland:

Torwart kann durch Aufsetzer und halbhohe Schüsse aus dem Takt gebracht werden. Seine Kollegen schießen aus großer Entfernung.

Schweden:

Der Gastgeber zeichnet sich durch mal kurz, mal lang geschlagene Pässe aus. Seine Spieler sind

geniale Ballzauberer und äußerst dribbelstark.

Frankreich:

Spielt auf allen Position sehr konstant und auch der Torwart ist (fast) immer zur Stelle. Durch druckvolles Spiel dagehalten.

Deutschland:

Der Vizeeuropameister verfügt über eine sehr früh störende Mannschaft, die kurzes Paßspiel bevorzugt. Bodo glänzt nicht bei allen seinen Aktionen (Andi für Deutschland!) und genaue Schüsse ins Eck landen fast immer im Tor.

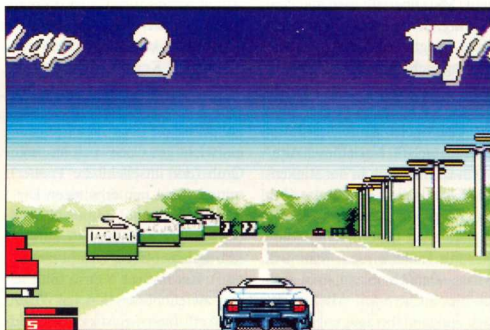
Ralf Zimmermann

Deutlich schnellere Rundenzeiten erreicht man durch den untenstehenden Geheimtip.

JAGUAR XJ 220

Wenn Sie auf dem Bedienungsfeld des CD-Players die Taste "Mode" betätigen, können Sie eine neue Frequenz eingeben. Der Sender "059.9" erhöht allerdings nicht nur die Endgeschwindigkeit, sondern verbessert außerdem die Bodenhaftung des sportlichen Jaguars.

Remi Sajkowski



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
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

LURE OF THE Temptress

In „Lure“ nimmt das Schicksal seinen Lauf in einer moderigen Gefängniszelle.



Zunächst zieht man solange an der Fackel, bis sie in das benachbarte Bett fällt und dieses in Brand setzt. Wenige Sekunden später betritt ein schlechtgelaunter Skrolwächter die Bildfläche, an dem man natürlich geradewegs vorbeistolzert. Vor der Zelle versperrt und verriegelt man nun die Tür, damit der Skorj gar nicht erst auf dumme Gedanken kommt. Im nächsten Raum läßt man das Messer (auf dem Faß) und die Flasche (vor dem Sack) mitgehen. Jetzt nach rechts zum Gefangenen und die Lederfesseln mit Hilfe des gefundenen Schneidegeräts zertrennen. Anschließend wieder das Faß betrachten!

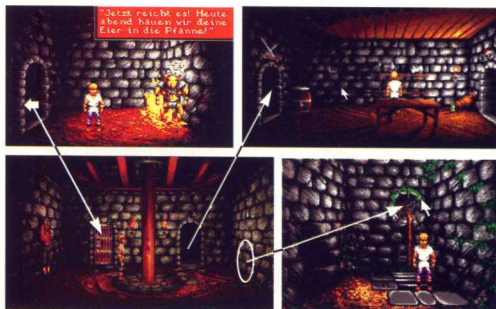
Ratpouch gibt man nun die Flasche, die er umgehend mit dem Hahn benutzt. Den edlen Honigwein (Met) überläßt man nun dem Häftling, der vor der Zelle an der Wand hängt. Das Getränk macht ihn sogleich gesprächig und er verrät mit gelöster Zunge, daß sich die gegenüberliegende Wand mit Ratpouchs Hilfe bestimmt eindrücken läßt. Nach dieser Aktion findet man sich in der stinkenden Kanalisation und kurze Zeit später sogar in Turnvale wieder!

Die erste Unterhaltung sollte man mit Luthern, dem Schmied, führen. Danach macht man sich auf die Suche nach Mallin, der nach einigen Überzeugungsversuchen schließlich bereit ist, seinen

kostbaren, goldenen Metallbarren zu entbehren. Diesen bringt man zum Krämer Ewan, der sein kleines Geschäft am Marktplatz eröffnet hat. Für den Goldbarren öffnet man nun eine Silberkette, die für Nelli in der Elsterschenke von unschätzbarem Wert ist. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit bekommt man von ihr eine mysteriöse Flasche. Diese bringt man natürlich sofort zum Schmied, der den köstlichen Inhalt gierig verschlingt. Anschließend macht man sich zu dem hinterhältigen Morkus (Elsterschenke) auf, aus dem sich nur durch Korruption wertvolle Informationen herauspressen lassen. Luthern ist nun auch viel kooperativer, denn er verrät nun ein wichtiges Codewort, das man Grub (der unscheinbare Penner) mitteilt. Den nun erhaltenen Dietrich gibt man Ratpouch und danach läßt man ihn die Tür am Marktplatz öffnen (erst betrachten!). Der nächste Schritt führt zu der zwielichtigen Kneipe „zum Henker“ (nomen est omen?) und man führt ein ungewungenes

Gespäch mit der Wirtin auf Taidght an. Daraufhin kramt sie sein Tagebuch heraus, das man sofort unter die Lupe nehmen sollte. In der Schmiede verleiht man nun das Pulverfaß seinem Inventar ein und kehrt zurück zu Taidghts Haus. Hier erweist sich Ratpouch wieder einmal als hilfreicher Türknacker und man kann seelenruhig die Apparatur in Augenschein nehmen. Beim genaueren Hinsehen entdeckt man einen Ölbrenner, den man mit dem Pulverfaß entzündet. Danach stellt man die Flasche unter den Hahn und sobald man die Flüssigkeit abgefüllt hat, kratzt man besser die Kurve.

Nun schnell zur Mittelstraße und den Zaubertrank herunterkippen. Man nimmt nun das Aussehen von Selena an und kann ungeschoren die Wache passieren. Danach erteilt man den Wächtern den Befehl, Goewin freizulassen. Jetzt wieder die Beine in die Hand nehmen und blödsinnig in der Gegend herumlaufen. Nachdem man sich zurückverwandelt hat,





sollte man mit Goewin in der Apotheke Kontakt aufnehmen. Ist dieses informative Gespräch beendet, so kann man sich anderen Aufgaben widmen und sich auf die Suche nach Mallin machen. Er zeigt sich von der spendablen Seite. Man erhält von ihm einen uralten Schinken (kein Grund sich zu eckeln! Ist doch nur ein altes Buch!) mit dem Mönche mehr anfangen können, als der diebische Morkus. Toby packt nun die außergewöhnlichsten Geschichten aus, die sich vorwiegend um einen Drachen und ein Zaubermittel drehen. Das Rezept für dieses Getränk sollte man sich unbedingt merken!

Also ab zur Apotheke und Goewin um die Zubereitung des Tranks bitten! Da aber das höchstgiftige Kuhkraut fehlt, kann man erst einmal dem Schmied einen Besuch abstatten. Von der alten Quasselstrippe verlangt man nun das unnütze Gewächs, das man sich schließlich und endlich aus dem Vorgarten stehlen muß. Das Kruhkraut vertraut man nun Goewin an und geht danach zu Ultra in die Gaststätte „zum Henker“. Ein kleines Gespräch wäre jetzt angebracht. In der Zwischenzeit hat Goewin

den Zaubertrank zusammengemixt und man kann ihn dankend entgegennehmen. Ultra verrät nun bei einer zweiten Unterhaltung die Namen der beiden Wasserspeier. Wenn man mit einem dieser nassen Gesellen spricht, erfährt man, daß das Wehrtor nur mit Hilfe einer Frau zu öffnen ist. Kein Problem, denn Goewin steht ohnehin noch tief in der Schuld des unfreiwilligen Helden. Man verabredet sich mit ihr bei den Wasserspeier und spricht mit der anhnungslosen Dame. Das Tor öffnet sich!

In der Eingangshalle zieht man an beiden Schädeln und die nächste Tür ist geöffnet. In der grünen Höhle angekommen, gibt man Goewin den Befehl, in die Eingangshalle zu gehen und an dem linken Schädel zu ziehen. In der blauen Höhle soll sie sich zuerst am rechten Schädel und dann am linken zu schaffen machen. Jetzt soll Goewin die grüne Höhle betreten und den rechten Schädel bearbeiten (makaberer geht es wohl kaum noch! Die arme Frau!). Nun wäre es ratsam, abzuspichern, da eine Actionsequenz folgen wird. In der nächsten Höhle kämpft man mit dem Wächter und nachdem ihr ihn schließlich besiegt habt, trifft man

links auf den Drachen. Jetzt sollte man den Trank benutzen und mit ihm in Befehlsform sprechen. Man erhält von ihm das Auge von Gethryn.

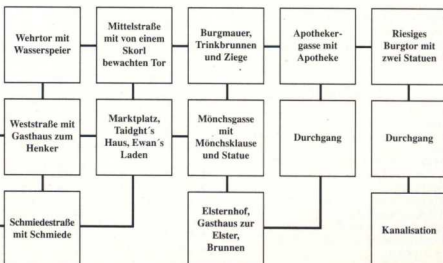
Auf dem Rückweg einfach immer am linken Schädel ziehen. Auf diesem Weg kann man das Labyrinth bald hinter sich lassen und Mallin besuchen, der über das seltsame Verhalten einer Wache berichtet. Nun betritt man Ewans Krämerladen und wartet darauf, daß die besagte Wache erscheint. Wenn der Skorl schließlich auftaucht, schaut man durch das Fenster und lauscht andächtig der skurrilen Unterhaltung. Danach spricht man wieder mit Ewan und darf an seiner Stelle in das Faß, das eine Freikarte ins Schloß darstellt.

Dort angekommen speichert man wieder sicherheitshalber ab. In der Küche kann man sich durch den ekligen Kadaver gehörig den Appetit verderben. Trotzdem sollte man das Fett und die danebenhängende Zange an sich nehmen. Nach einem ausgiebigen Gespräch mit dem Diener Minnow, kann man ihn davon überzeugen, daß er dem Wächter eine entscheidende Information zukommen lassen soll (es befindet sich

jemand im Keller!). Jetzt muß man schnell das linke, obere Faß anschauen und die Zange mit Spundzapfen benutzen. Anschließend rasch hinter dem rechten Pfeiler verstecken! Dort wartet man darauf, daß sich der gierige Wächter unter den Weinstrahl wirft. Nun geht man in die Halle der Skorls und dann ganz nach rechts in den Raum mit der Winde. Hier benutzt man das Fett mit dem Hebel und gibt Minnow den Befehl ebenfalls in den Raum zu kommen und an dem Hebel zu ziehen. In der Zwischenzeit betätigt man die Winde und die Zugbrücke wird heruntergelassen. Auf in den Raum zwischen Halle und Küche. Dort geht man zuerst nach oben und danach nach rechts. Hier noch einmal zwischenspeichern. Die nächste Treppe, die nach oben führt, zieht einen Kampf mit einem Wächter nach sich und im letzten Raum spielt sich praktisch alles automatisch ab. Geschafft!

Andre Köhnke und Eyck Strohmeier

Stadplan für „Lure of the Temptress“



HELPLINE

★ AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA ★

Wir kennen das Problem: oft gibt es bei Spielen Stellen, an denen man einfach nicht weiterkommt. Zwar gibt es zu vielen Spielen sogenannte Hint-Books, doch die kosten auch schon wieder zehn oder zwanzig Mark. Was liegt also näher, als einfach beim Hersteller anzurufen, und um Hilfe zu bitten? Untenstehend finden Sie die Helpline der bekanntesten Softwarehäuser. Leider kommen die meisten Programme aus England, gute Sprachkenntnisse und ein wohl gefüllter Geldbeutel zwickts hoher Telefonkosten sind deswegen anzufordern. Als einziger Vertreib bietet Bomico eine Service-Nummer, in Vertretung der aufgeführten Softwarehäuser.

Deutschland

BOMICO 06107 - 62067
 und damit folgende Hersteller:
Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, Elite, German Design Group, Infogrames, Krisalis, Lankhor, Ocean, Thalamos

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 |
| Psychosis | 0044 - 517 095 755 |
| Rage | 0044 - 517 092 621 |
| Sales Curve | 0044 - 715 853 308 |
| Titus | 0044 - 712 780 751 |
| U.S. Gold | 0044 - 839 654 123 |

| | | | |
|---|---------------------------|-----------------------------|-------|
| Jagd auf roter Oktober | dt. Anleitung | U-Boot Simulation | 50,00 |
| Defender of the Crown | kpl. deutsch | Ritterspiele | 62,50 |
| Nam Vietnam | kpl. deutsch | Vietnamkrieg | 59,00 |
| Cadaver | dt. Bildschirm | Action/Adventure | 35,00 |
| Duellers | kpl. deutsch | Wettrampfmulation | 45,00 |
| Stratego | dt. Anleitung | Strategie | 45,00 |
| Battle Command | kpl. deutsch | Panzersimulation gut | 45,00 |
| Teenage Mutant Hero Turtles | dt. deutsch | Actionspiel | 45,00 |
| Ultima 5 | dt. Anleitung | Phantasia/Rollenspiel | 40,00 |
| Powermorge | dt. Anleitung | Eroberung/Action | 40,00 |
| Kult + Babes + Purple Saturn Day + Operation Neptun | dt. Anleitung | 4 Spiele ein Preis | 40,00 |
| Geisha | dt. Anleitung | Erotik / Roboter | 35,00 |
| Galactic Empire | kpl. deutsch | Handel, Krieg, Simulation | 37,50 |
| Full Metal Planet | dt. Anleitung | Eroberung/Strategie | 40,00 |
| Lemmings 1 | dt. Anleitung | Action/Strategie super | 45,00 |
| Lemmings 2 | dt. Anleitung | Action/Strategie super | 45,00 |
| Lemmings 3 (läuft nur mit Teil 1) | dt. Anleitung | Action/Strategie super | 40,00 |
| Dungen Man | kpl. deutsch | Abenteuer/Adventure gut | 50,00 |
| Chess Strikes Back (2. Teil Dungen Man) | läuft nur mit erstem Teil | | 50,00 |
| First Samurai | dt. Anleitung | Karate/Kampf | 45,00 |
| Mega In-Mania | kpl. deutsch | Strategie/Sprachausgabe gut | 50,00 |
| Flight of the Intruder | dt. Anleitung | Flugsimulation | 55,00 |
| Hardware/Anwendersoftware | | | Amiga |

| | | |
|---|-------|------------------------------------|
| Amiga Maus | | 45,00 |
| Textprogramm Amiga/Atari Maus | | 62,50 |
| Amiga Handcanner bis 400 dpi + Netzteil + Software, komplett anschlußfertig | | 375,00 |
| Profilbox (Amiga Werkzeugkasten/Hilfsprogramm deutsch) | | 79,00 |
| Word Lynx Rechtschreibkorrektur Amiga deutsch | | 69,00 |
| HD Backups II deutsch Datensicherung/Archivierung Amiga | | 75,00 |
| Viruscontrol 3.0 Amiga | | 69,00 |
| Translat Übersetzungsprogramm Englisch/Deutsch 30000 Vokabeln A500 | | 77,00 |
| *Great Courts 2 + Manchester United Europa + 4 Player Adapter + | | |
| "4 Joysticks Quickshot "Apache 1" Amiga | | 135,00 |
| Commodore BIX Set Software und Anschlußkabel deutsch (Amiga) | | 75,00 |
| Amiga 500 Laufwerk 880 kb intern | | 139,00 |
| Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar, 1 Jahr Garantie | | 149,00 |
| Atari Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar + NT 1/2 Jahr Gar. | | 185,00 |
| Advanced Grovis Switch Joystick alle Funktionen änderbar (Amiga/Atari) | | schwarz 69,50 transparent 75,00 |
| Advanced Grovis Maus Stick + Microcontroller Amiga/Atari gut | | 165,00 |
| X-Copy Professional + Hardware deutsch, Version neueste Version | | 73,50 |
| Virusscope 1,6 Viruskiller/Schutzprogramm | | 57,00 |
| Viruskiller Prof. 2.0 | | 47,20 |
| Deluxe Paint 4 | | 289,00 |
| Wing Commander kpl. deutsch Amiga 1 MB | | 79,50 |
| Super Bac Up | | 69,50 |
| Joystick Junior SI 119 (Monkey Data Handstick) Amiga/Atari | | 15,00 |
| Superjoystick II SI 122 (Monkey Data Dauerfeuer, Plotterfährig) | | 19,00 |
| Designer Staubschutzhaube A-500 | | 33,00 |
| 10er Pack Disketten Sentinel 3,5 22D fehlerfrei | | 14,00 |
| 50er Pack Disketten Sentinel 3,5 22D fehlerfrei | | 65,00 |
| Diskettenbox 3,5 100er schwarz (mit Schieber) gut | | 12,00 |
| Diskettenboxer 1.5er heppenfähig | | 17,00 |

Lösungsbücher für 1,750 deutsch

| | | | |
|---------------------|-------------------------------|-----------------------|-------------------|
| Buck Roger | Cadaver | Champions of Krynn | CodeName IceMan |
| Conquest of Camelot | Colonel Bequest | Dungeon Master | Elvira |
| Goldrush | Heroes Quest | Indiana Jones ADV | Larry 1, 2 oder 3 |
| Legend of Faerghall | Maritime Monstern | Manhunter 1 oder 2 | Operation Stealth |
| Monkey Island | Space Quest 1, 2, 3, 4 | Rise of the Dragons | Ultima 6 |
| Zack Mc Kracken | Kings Quest 1, 2, 3, 4 oder 5 | Police Quest 1 oder 2 | Quest for Glory 2 |

| | | | | | |
|--------------------------|-------|------------------------|-------|--------------------|-------|
| Monkey Island 2ab | 17,50 | Bards Tale 2 engl. | 27,00 | Bards Tale 3 ab | 27,00 |
| Curse of the Azure Bonds | 27,00 | Death Knights of Krynn | 24,00 | Deathdrill | 26,00 |
| Eye of the Beholder 1 | 25,00 | Eye of the Beholder 2 | 25,00 | Fate Gates of Dawn | 18,00 |
| Larry 5 | 19,00 | Police Quest 3 | 18,00 | Kings Quest 5 | 18,00 |
| Kings Quest 1-4 dt. | 40,00 | Loom dt. | 18,00 | Amberstar | 24,00 |
| | | Search E. I. King | 16,00 | | |

Festplatten kompl. Systeme (A500)

| | | |
|---|-----------------------|----------|
| Alle Festplatten sind komplett installiert, montiert und anschlußfertig. Die Box muß nur noch links in den Amiga eingesteckt werden | | |
| Oktagon 500 | 52 MB, 15 ms Quantum | 1.099,00 |
| Oktagon 500 | 105MB, 11 ms Quantum | 1.350,00 |
| Oktagon 500 | 240 MB, 11 ms Quantum | 2.199,00 |
| Oktagon 508/0 | 52 MB, 15 ms Quantum | 1.150,00 |
| Oktagon 508/0 | 105 MB, 11 ms Quantum | 1.445,00 |
| Oktagon 508/0 | 240 MB, 11 ms Quantum | 2.250,00 |
| 2MB Speicherauslastung | | 199,00 |
| *alle Oktagon 508 bis 8 MB Zusatzspeicher substituierbar | | |

| | | |
|-------------------------------|-------|------------------------------|
| Amiga-Komplettangebote | | Turbokarte A-500 oder A-2000 |
| A 500 plus | | 850,00 |
| A 600 | | 959,00 |
| A600HD 20 MB | | 1.350,00 |
| A2000C | | 1.395,00 |
| Monitor 10845 | | 577,00 |
| Monitor Taxon MV 765 | | 1.199,00 |
| Monitor Taxon MV 795 | | 1.450,00 |
| A2000C + 10845 | | 1.945,00 |
| A500 plus + MV 765 | | 2.075,00 |
| A2000C + AT286 Karte | | 2.300,00 |
| A2000C + AT 386SX/20 Karte | | 2.700,00 |
| A2000C + A2630/2MB | | 2.700,00 |
| A2000C + A2630/4MB | | 3.400,00 |
| A3000/25/105MB | | 4.499,00 |
| A3000I/25/105MB Tower | | 5.700,00 |

Drucker

| | | |
|---|-------|----------|
| Fujitsu DL-900 s/w | | 777,00 |
| 24 N-Matrix, 180 Z/sec. 369dpi | | |
| incl. Amiga Druckerreiber! | | |
| Fujitsu DL 1100 color | | 899,00 |
| 24N-Matrix, 240 Z/sec. 360dpi | | |
| incl. Amiga Druckerreiber! | | |
| Fujitsu DL 1200 color | | 1.499,00 |
| 24N-Matrix, 240 Z/sec. 136 Z/Zelle 360dpi | | |
| incl. Amiga Druckerreiber | | |
| Farbeband schwarz für DVQ/0/1/100/1200 | | 19,50 |
| Farbeband color für DL1000/1200c | | 29,50 |
| Centronic-Kabel | | 22,00 |
| Fujitsu Bresse 200 | | 1.499,00 |
| Tintenstrahl drucker: 360 Z/sec. 300dpi | | |

ALLE ARTIKEL DIESER SEITE SIND MIT DEUTSCHER ANLEITUNG FÜR BETRIEB ODER EINBAU.

WENN SIE PER VORKASSE DEN BETRAG ÜBERWEISEN ODER MIT SCHECK BEZAHLN, BEKOMMEN SIE BEI EINEM WARENWERT VON

- 1000 - 1500
- 1501 - 2500

RABATT

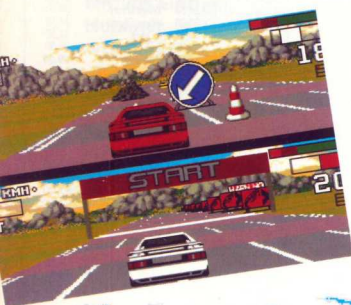
INERENTEN-VERZEICHNIS

| | | |
|-------------------------|-------|----------------|
| BAT | | 99 |
| Millenium | | 29 |
| Müller | | 74/75 |
| Multimedia Soft | | 41 |
| Okay Soft | | 45 |
| Rushware | | 61 |
| Soft & Sound | | 17 |
| Softsalc | | 11 |
| Thalion | | 13/100 |
| United Software | | 2/15/21 |

Trainig zur deutschen Meisterschaft ist angesagt !

LOTUS III

The Ultimate Challenge Demo Version



Einen besonderen Leckerbissen können wir Ihnen auf der diesmaligen AMIGA-GAMES Coverdisk bieten. Von dem Rennspielknaller LOTUS III haben wir für Sie eine voll spielbare Demo-Version mit einem Kurs besorgt, mit dem Sie sich von der Qualität dieses Spieles überzeugen können.

00165550



Umsonst begeben Sie sich natürlich nicht in die Rennfahrer-Hektik. Für den deutschen Meister gibt es von PC-Computer einen flotten 486er mit kompletter Ausstattung. Und falls Sie nur zu den zehn schnellsten Fahrern in einem Center gehören, dürfen Sie sich auch auf eine schöne Überraschung von Gremlin freuen.

Termine:

Montags bis Donnerstags
14.00 - 17.00 Uhr

09.11. - 12.11.1992

16.11. - 19.11.1992

23.11. - 26.11.1992

Wichtiger Hinweis:

Die Coverdisks sind nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert und somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren (unformatierten) Spuren Fehlermeldungen auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit der Programme haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf der Diskette gespeichert werden - dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Laden des Programmes

Schalten Sie Ihren Amiga für einige Sekunden aus und legen Sie die Diskette in das Laufwerk A. Schalten Sie nun Ihren Amiga wieder ein und das Spiel wird automatisch geladen.

Spiele der Demo-Version

Gespielt wird das Spiel mit einem Joystick, den Sie in Port 2 einstecken. Bitte beachten Sie, daß Sie nur einen einzigen Kurs spielen können! In der Vollversion sind natürlich mehrere Kurse enthalten. Mit dem RECS, einem Kurs-Design-Kit, können Sie sich sogar noch mehrere Kurse nach ihren Vorstellungen kreieren.

Die Offizielle Deutsche Lotus III Meisterschaft 1992

Das interessanteste an dieser Demoversion dürfte für Sie sein, daß Sie sich von nun an auf die offizielle Deutsche Meisterschaft im Lotus III-Fahren vorbereiten können, die in Kooperation von AMIGA GAMES mit PLAYTIME, RUSHWARE, GREMLIN und PC Computercenter ab dem 9.11.92 ausgetragen wird. Wenn Sie glauben, der harten Konkurrenz gewachsen zu sein und ihre Demoversion ausgiebig gespielt haben, gehen Sie in eine der unten aufgeführten PC-Computercenter Filialen und erkundigen sich nach den genauen Wettbewerbsmodalitäten. Das PC-Computer-Center Team wird Ihnen dabei mit Sicherheit hilfreich zur Seite stehen.

Ab 09.11.92 in allen PC-Computer-Centern:

1000 Berlin 30 · Wittenberg 4
1000 Berlin 48 · Buckower Chaussee 100
2400 Lübeck-Moising · August-Bebel-Straße 25-29
3400 Göttingen · Im Carree
4000 Düsseldorf · Erkrather Str.169-179
4150 Krefeld · Ostwall 138
4200 Oberhausen-Sterkrade · Am Neumarkt
4300 Essen · Limmbecker Straße 12-16
4400 Münster · Wolbecker Straße 16a
4790 Paderborn · Herlesstraße 5
5430 Montabaur · Industriestr. 20-24
5600 Wuppertal 2 · Unterdörnen 93
6108 Weiterstadt · Friedrich-Schäfer-Straße 2
6200 Wiesbaden · Appelallee-Didderstraße 27
6236 Eschborn · Philipp-Helfmann-Straße 2-4
6330 Wetzlar · Herkules-Center
6500 Mainz-Hechtshelm · Alte Mainzer Str.164
6600 Saarbrücken · Saar-Galerie
6630 Saarouis · Ahornweg 1-34
7910 Neu-Ulm · Wegenerstraße 1
8000 München 2 · Westendrieder Str. 32
8390 Passau · Schießstattweg 60
8400 Regensburg · Im Köwe-Zentrum
8440 Straubing · Hebelstraße 14
8500 Nürnberg · Färberstraße 20
8520 Erlangen · Nürnbergerstraße 88
8600 Bamberg · Im Atrium
8900 Augsburg · Eichleitnerstraße 14
8906 Gersholzen · Dieselstraße 5a
8940 Memmingen · Schlachthofstr. 53

Gremlin und AMIGA GAMES verlosen 20 mal
 LOTUS III- The Ultimate Challenge

Gremlins grandioses Rennspiel zu gewinnen !

Mitmachen und Lotus III gewinnen -
 finden Sie das Lösungswort



Wer durch die Probefahrten bei der Cover Disk-Version von Lotus III auf den Geschmack gekommen ist und sich gerne die Vollversion in sein Regal stellen will, hat zwei Möglichkeiten. Entweder er kauft sich die fertige Version in einem Softwareshop, was eine sehr sichere Angelegenheit ist. Oder er hofft auf sein Glück, was relativ unsicher

ist, und beteiligt sich an unserem Wettbewerb, in dem wir unsere Leser zwanzig mal mit diesem erstklassigen Rennspiel beglücken. Der Vorteil dabei ist jedoch, daß das Sparschwein dabei ungeschoren davon kommt. Sie müssen noch nicht einmal im Besitz einer gültigen Fahrerlaubnis sein, wenn Sie sich beteiligen wollen. Sie müssen uns lediglich den Titel der

anderen Rennspielserie nennen, die Programmierer Shaun Southern vor Lotus entwickelte. Dies dürfte nach der Lektüre unserer Specials auf den Seiten 78 und 79 keine Schwierigkeit sein. Tragen Sie den Titel, Ihren Namen und Ihre Adresse auf untenstehenden Abschnitt ein, welchen Sie dann bis spätestens 25. November an nachfolgende Adresse schicken.

Wie hieß die
 frühere Renn-
 spielserie von
 Shaun
 Southern ?

Das Lösungswort:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Schicken Sie eine Postkarte mit nebenstehenden Abschnitt an folgende Adresse:

CT Verlag GmbH & Co.KG

Redaktion

AMIGA GAMES

Kennwort: LOTUS III

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

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

Lotus-Programmierer Shaun Southern im Interview

The Making

AG: Wie lange dauerte es, bis Lotus III fertiggestellt wurde?

SS: Wir haben mit Lotus 3 im März begonnen. Leider war der erste Monat Arbeit völlig umsonst, denn erst dann arbeiteten wir mit dem RECS-Kurs Designer, so daß schließlich insgesamt sechs Monate harte Arbeit investiert werden mußten.

AG: Sie haben das Spiel ja sicherlich nicht alleine gemacht. Wer war den noch an dem Projekt beteiligt?

SS: Ich kümmerte mich um das Programm und die Ideen. Andrew Morris malte die Grafiken und brachte zusätzliche Ideen ein, während Patrick Phelan die Musik beisteuerte. Die undankbare Aufgabe des Testens auf Bugs übernahm Peter Liggett.

AG: Was halten den Sie für den größten Unterschied von Lotus 3 zu den beiden ersten Teilen, die ja auch schon außerordentlich gute Wertungen absahnen konnten?

SS: Der größte Unterschied ist mit Sicherheit der RECS, ein Racing Environment Construction System, das ein einzigartiges Kursdesign-System ist. Außerdem könnte man Lotus 3 folgendermaßen beschreiben:

Lotus 3 = Lotus 1 + Lotus 2 + 5 neue Szenarien (Wind, Zukunft, Roadworks, Rally, Gebirge) + ein neues Auto (M200 Konzept Auto) + 23 neue Musikstücke, zu denen man fahren kann + verbesserte und neue Grafiken und Soundeffekte

Diese Ausgabe der Amiga-Games steht ganz im Zeichen von Gremlin's Rennspielknüller LOTUS 3 - The Ultimate Challenge. Was liegt also näher, als Ihnen, neben dem Test und der Demoversion auf der Coverdisk, die Entstehungsgeschichte des Programms mittels eines Interviews mit dem Programmierer Shaun Southern und Grafiken, die man normalerweise nicht sieht, nahezubringen?

AG: Was halten Sie für den größten Vorteil von Lotus 3?

SS: Das Lotus Pedigree liegt möglicherweise im Handling der Geschwindigkeit, der professionellen Gestaltung und, wie vorher erwähnt, im Kursdesigner. Mit ihm kann man bis zu fünf Trillionen Kurse anwählen, nur indem man ein Paßwort eingibt, das sich von anderen Rennspielen komplett unterscheidet. Es gibt kein unnötiges Diskettenwechseln, es genügt, einen zehnstelligen Code einzutippen.

AG: Lotus III ist ja nicht Ihr erstes Programm, können Sie unseren Lesern kurz aufzählen, was Sie in Ihrer bisherigen Laufbahn schon für Spiele programmiert?

SS: Andrew und ich arbeiten schon seit mehreren Titeln als Team zusammen. Daraus entstanden natürlich die beiden ersten Lotusteile und die beiden Supercars Spiele. In frühen C64 Zeitschriften programmierte ich Trailblazer.

AG: Ihre Vorliebe zu Rennspielen ist offensichtlich. Ziehen Sie in Programmier-Hinsicht Rennspiele anderen Spielen grundsätzlich vor?

SS: Ich war gewohnt, Rennspiele zu bevorzugen, weil sie neu, aufregend und schön zu machen waren. Außerdem waren sie eine große Herausforderung. Aber ich habe nun nacheinander fünf Rennspiele entwickelt, und ich werde nun etwas komplett Anderes machen.

AG: Was war denn an Lotus 3 am schwierigsten zu programmieren?

SS: Das Schwierigste war möglicherweise das RECS System. Es muß ja absolut zuverlässig sein, und für ein bestimmtes Paßwort muß garantiert immer der gleiche Kurs herauskommen. Außerdem mußten wir uns immer vor Augen halten, daß jeder Kurs interessant sein muß, obwohl er sich von anderen komplett unterscheidet.

AG: Halten Sie Lotus 3 für ihr bisher bestes Spiel?

SS: Ja, mit Sicherheit. Das RECS ist einfach zu schön. Obwohl sich Lotus 2 völlig von Lotus 1 unterschied und die meisten Leute damit glücklich waren, mußte Lotus 3 wieder komplett neu gestaltet werden. Wenn man sich vor Augen hält, daß in Lotus 3 alle Elemente von Lotus 1 und 2 vereinigt sind, ist das RECS die perfekte Lösung. Das erste, das jemand tut, der Lotus 3 kauft, ist, daß er seinen Namen eintippt und so einzigartige Kurse und den gewissen persönlichen Touch mit diesem Spiel bekommt.

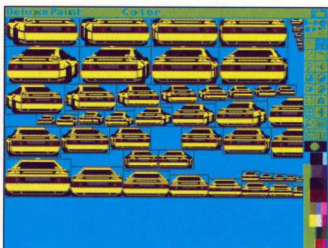
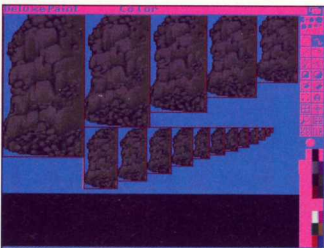
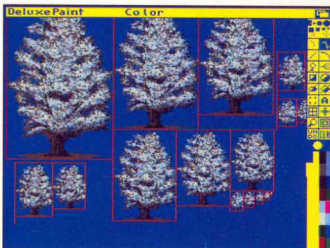
AG: Gab es größere Probleme während der Entwicklung dieses Mega-Projektes?

SS: Glücklicherweise hatten wir keine größeren Probleme.

AG: Was spielen Sie denn in Ihrer Freizeit? Doch nicht etwa Rennspiele?

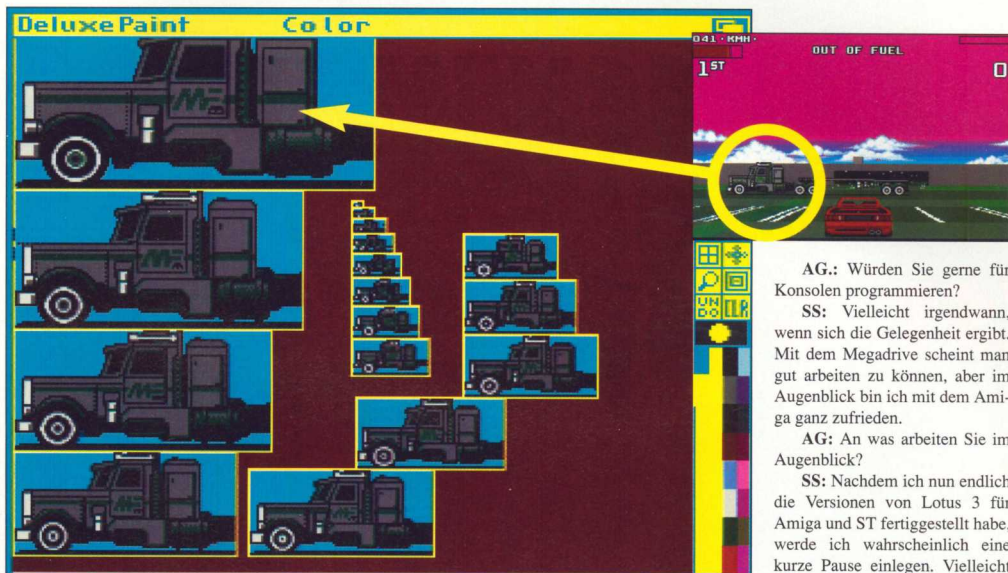
SS: Ich spiele selten auf dem Computer, aber gelegentlich verbringe ich mich mit einer Public Domain-Version von Asteroids und einem Demo names "Locomotion".

"... ich werde nun etwas komplett Anderes machen!"



In mehreren Stufen werden die Elemente gezeichnet, die den 3D-Effekt erzeugen sollen.

Of Lotus III



Grafiker Andrew Morris malte mit Deluxe Paint Dutzende von Bildern, die von Programmierer Shaun Southern in mühevoller Kleinarbeit zum Laufen gebracht wurden.



AG: Würden Sie gerne für Konsolen programmieren?

SS: Vielleicht irgendwann, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Mit dem Megadrive scheint man gut arbeiten zu können, aber im Augenblick bin ich mit dem Amiga ganz zufrieden.

AG: An was arbeiten Sie im Augenblick?

SS: Nachdem ich nun endlich die Versionen von Lotus 3 für Amiga und ST fertiggestellt habe, werde ich wahrscheinlich eine kurze Pause einlegen. Vielleicht beginne ich dann mit der Entwicklung eines schnellen Plattform-Spieles.

AG: Was denken Sie über die Zukunft des Amiga?

SS: Ich glaube, daß für den Amiga eine neue Standard-Konfiguration benötigt wird mit zum Beispiel 4 MByte Ram, einem Harddrive und einem besseren, schnelleren Grafik-Chip. Wenn alle Amigas so ausgestattet sind, werden die Leute damit anfangen, Spiele dafür zu schreiben.

Das Interview führte
Hans Ippisch

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 WORLD

In unseren gefürchteten Shop-Tests nehmen wir Softwareshops aus ganz Deutschland ins Visier und prüfen, ob sie auch den strengen AMIGA-GAMES Maßstäben standhalten. Bewertungskriterien sind die Kompetenz der Fachberatung, die Ausstattung an Spielen, die räumliche Gestaltung des Ladens und nicht zuletzt der Service. An unserer Bewertung können Sie erkennen, ob sich ein Besuch lohnt oder ob Sie Ihr Geld lieber im Sparschwein lassen. Unser diesmaliger Testkandidat war die kleine GAMESWORLD - Filiale in Nürnberg, deren Schwestergeschäfte in München von deutlich größeren Ausmaßen sind. Ob es sich dabei um die ungeliebte Stieftochter oder das verhätschelte Nesthäckchen handelt, haben wir für Sie herausgefunden. Von Hans Ippisch

Die erste Hürde wurde von Filialleiter Uwe Bolz mit Bravour genommen. Ausführlich und gelassen erklärte er mir am Telefon, wie ich in Nürnberg zum Jakobsplatz gelange, wo sich das Geschäft befindet. Dank seiner Beschreibung fand ich auch problemlos zum Jakobsplatz, wo sich der Laden ziemlich unauffällig in die Geschäftswelt einordnet.

Der erste Eindruck ist eher mittelmäßig, doch das sollte sich im Laufe des Tests als falsch herausstellen. Auf knapp 70 qm werden die Spiele für alle Systeme in optisch übersichtlicher Form präsentiert, das Gefühl von Beengtheit konnte ich jedoch während des gesamten Aufenthalts nicht ablegen. Auf den ersten Blick kann man sein Spieleparadies, sprich das Regal mit den Amiga-Spielen, erkennen. Das Sortiment an Amiga-Spielen ist zwar nicht sehr groß, doch das wichtigste an Spielen ist vorhanden. Auf spinnwebengefährdete Ladenhüter wurde bewußt verzichtet, um den geringen, zur Verfügung stehenden Platz bestmöglich zu nutzen. Schon am 25.09.92 war Shadow of the Beast III erhältlich, was für die Aktualität von Gamesworld

spricht. Dem hoffnungslosen Computerlaien, der für seinen Neffen ein Gameboyspiel kaufen will und ein Schnäppchen für seinen brandneuen 286er sucht, lieferte Uwe Bolz eine kompetente Fachberatung, aus der sich auch meine Oma schlau hätte machen können, die nachweislich nicht einmal weiß, wo man einen Computer einschaltet. Man kann sicher sein, daß man ein Spiel erhält, mit dem man sich zufrieden vor seinen Monitor niederlassen kann. Es wurde nicht versucht, bei einem Neuling überteuerte Spiele an den Mann zu bringen, was ein großer Pluspunkt für Uwe Bolz ist. Auch der Service ist ebenfalls als sehr kundenfreundlich zu bewerten. Auf die Frage hin, ob ich das Gameboyspiel umtauschen kann, falls es mein (fiktiver) Neffe schon hat, wurde prompt ein Vermerk auf den Einkaufszettel in Aussicht gestellt. Erfreulicherweise kann man seine Spiele auch direkt im Laden schon probieren, falls sie nicht eingeschweißt sind. Je ein Amiga und ein PC mit randvoll gefüllter Festplatte stehen dafür zur Verfügung, wobei man aber oft mit Wartezeiten rechnen muß. Für schmalere Geldbörsen ist auch eine Reihe

von Spielen geeignet, die mit deutlich reduzierten Preisen ausgezeichnet sind.

Was läßt sich nun als Fazit über die kleine GAMESWORLD-Filiale in Nürnberg sagen? Fast in



An einem Amiga und PC können Sie ein Probespielchen wagen.

allen Punkten wurden gute bis sehr gute Leistungen erbracht. Der Service und die Beratung waren erstklassig, ebenso stimmten das Preisniveau, die Aktualität und die Atmosphäre im Laden. Die geringen Ausmaße des Geschäfts knabbern leider deutlich an den Prozentpunkten unserer Bewertung. So bietet sich



SHOP
72%
TEST

kaum Platz, ein umfassendes Sortiment und mehrere Testgeräte aufzubauen, und ziemlich flott findet man sich so in einem überfüllten Laden wieder. Doch das soll mein positives Gesamturteil nicht zu stark belasten und den Laden als "Empfehlenswert, mit Abstrichen" unseren Test beenden lassen.



Gute Fachberatung wird bei Games World in Nürnberg groß geschrieben. Filialeiter Uwe Bolz steht dafür gerne zur Verfügung. In der Hauptsaison wird er dabei von einer Kollegin unterstützt.



SHOP TEST

AMIGA Games Disc & Mag

DIE OFFIZIELLE DEUTSCHE LO

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Jetzt haben Sie die
Möglichkeit deutscher
Lotus III



Meister 1992
zu werden.

Gremlin, PC Computer,
Play Time, Amiga Games
und Rushware bieten
Ihnen diese einmalige
Gelegenheit.

Treten Sie gegen die
besten Lotus Fahrer
Deutschlands an und
beweisen Sie, daß Sie
das Zeug zum echten
Rennfahrer haben!!!

Wie das geht? Ganz
einfach! Am 09.11.1992
wird der Startschuß ge-
geben. Gehen Sie in Ihr
PC - Computer - Center,
fragen Sie nach den

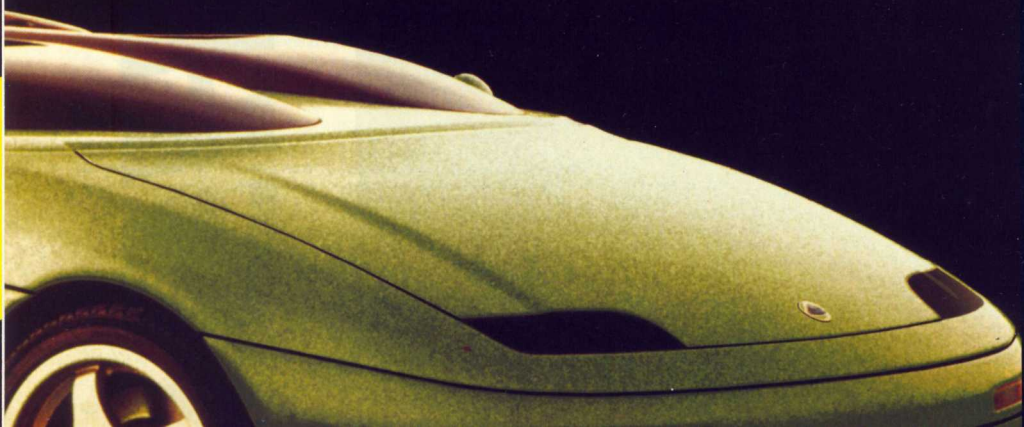
Rechnern auf denen die
Meisterschaft gefahren
wird und legen Sie los!

Das PC - Computer -
Center Team steht Ihnen
mit Rat und Tat zur Seite.
Sie meinen eine schnelle
Runde gefahren zu sein?
Überprüfen Sie's!

Wenn nicht - dann noch
mal ran ans Steuer.

Die zehn schnellsten
Lotus III Fahrer jedes
PC - Computer - Centers
können an den Lotus III
Championship Terminals
abgerufen werden,
genauso wie die zehn
schnellsten Fahrer, die
bundesweit die Nase
vorne haben.

Sie sind on-line dabei!



TUS III MEISTERSCHAFT 1992



Warum Sie sich dem Stress der Piste aussetzen sollen? Na ist doch klar - auf den deutschen

Meister wartet ein superschneller 486er mit allem drum und dran. Dafür sorgt PC-Computer!

Und die 10 schnellsten Fahrer jedes Centers bekommen natürlich auch eine tolle Überraschung! Gremlin hat sich für Sie etwas Schönes einfallen lassen...

Alle, die vorne mit dabei sind, werden natürlich in der Play Time und der Amiga Games vorgestellt. Also, auf in die PC-Computer-Center, ran ans Steuer und los geht's...

Wir drücken die Daumen!



TERMINE:

Montags bis Donnerstags 14.00 - 17.00 Uhr

| | | | |
|--------|--------|--------|------------|
| 09.11. | 10.11. | 11.11. | 12.11.1992 |
| 16.11. | 17.11. | 18.11. | 19.11.1992 |
| 23.11. | 24.11. | 25.11. | 26.11.1992 |

ab 9.11.92 in allen PC - Computer - Centern:

| | | | | | |
|----------------------|---------------------------|------------------|---------------------|-----------------------|------------------|
| 1000 Berlin 30 | Wittenbergplatz 4 | (030) 2 19 09 30 | 6500 Mainz-Hechtsh. | Alte Mainzer Str. 164 | (06131) 83 45 17 |
| 1000 Berlin 48 | Buckower Chaussee 100 | (030) 7 21 60 04 | 6600 Saarbrücken | Saar-Galerie | (0681) 4 19 95 |
| 2400 Lübeck-Moisling | August-Bebel-Str. 25-29 | (0451) 80 20 14 | 6630 Saarlouis | Ahornweg 1-3 | (06831) 8 00 95 |
| 2400 Lübeck | Königstr. 59-67 | (0451) 7 13 11 | 7904 Elsterwerda | Lauchhammerstr. 169 | (03533) 29 22 |
| 3400 Göttingen | im Carré, Weender Str. 75 | (0551) 4 80 86 | 7910 Neu-Ulm | Wegenerstr. 1 | (0731) 8 74 47 |
| 4000 Düsseldorf | Erkrather Str. 169-179 | (0211) 73 62 14 | 7944 Schkeuditz | Am Rossberg | (0161) 263 14 24 |
| 4150 Krefeld | Ostwall 138 | (02151) 61 15 03 | 8000 München 2 | Westenriederstr. 32 | (089) 2 90 03 60 |
| 4300 Essen | Limbecker Str. 12-16 | (0201) 23 35 15 | 8390 Passau | Schießstattweg 60 | (0851) 5 20 49 |
| 4400 Münster | Wolbecker Str. 16a | (0251) 66 53 73 | 8400 Regensburg | Dr. Gessler-Str. 43 | (0941) 992 52 00 |
| 4790 Paderborn | Herlestr. 5 | (05251) 5 50 78 | 8440 Straubing | Hebelstr. 14 | (09421) 4 20 35 |
| 4930 Detmold | Ernst-Hilker-Str. 15 | (05231) 2 90 75 | 8500 Nürnberg | Färberstr. 20 | (0911) 20 80 84 |
| 5430 Montabaur | Industriestr. 20-24 | (02602) 34 67 | 8520 Erlangen | Nürnbergger Str. 88 | (09131) 30 22 59 |
| 5600 Wuppertal 2 | Unterdörnen 93 | (0202) 55 60 41 | 8600 Bamberg | im Atrium | (0951) 2 51 37 |
| 6108 Weiterstadt | Friedrich-Schäfer-Str. 2 | (06151) 89 58 34 | 8900 Augsburg | Eichleitnerstr. 14 | (0821) 570 57 50 |
| 6200 Wiesbaden | Adler-Center, Appelallee | (0611) 62 86 0 | 8906 Gersthofen | Dieselstr. 5a | (0821) 47 23 29 |
| 6236 Eschborn | Philipp-Helfmann-Str. 2-4 | (06196) 48 32 36 | 8940 Memmingen | Schlachthofstr. 53 | (08331) 4 70 97 |
| 6330 Wetzlar | im Herkules-Center | (06441) 4 20 38 | | | |

CONTEN

Die Suizid-Tierchen kehren zurück

Lemmings II

Psygnosis stellte vor knapp zwei Jahren die Spielewelt mit Lemmings auf den Kopf. Ein Haufen wuselnder, selbstmörderischer, niedlicher Lemminge verführte die gesamte Spielewelt und sahnte Awards dutzendweise ab. Auf der ECTS in London wurde der offizielle Nachfolger zum ersten Male der Öffentlichkeit präsentiert.

In einem abgelegenen Raum wartete die gesamte europäische Softwarepresse mit surrenden Kameras und voller Spannung auf die ersten Bilder, von denen keiner wußte, wie sie aussehen könnten. Jeder erwartete von DMA Design ein noch genialeres Spiel als es Lemmings ohnehin schon war. Dann begann die Vorführung endlich.

Der Vorspann sorgte bereits für beste Unterhaltung. Ganz nach Terminator II-Manier geht ein Lemming in eine Bar und besorgt sich harte Motorradkluft, setzt sich die T2-Sonnenbrille auf und düst mit einer Harley Davidson davon. Die Grafik ist nicht sonderlich spektakulär, jedoch äußerst witzig und fließend animiert. Begleitet wird das ganze von heavy Gitarrenriffs à la Slash von Guns 'n' Roses. Das eigentliche Spiel unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum vom ersten Teil, im Detail kann man jedoch eine ganze Menge neuer Ideen feststellen.

Während es im ersten Teil nur zehn Aufgaben für die Lemminge gab, stehen in Teil II knapp 70 Aufgaben zur Ausübung bereit. Auf einer mehrere Bildschirme großen, scrollenden Übersichtskarte mit fein und bunt gezeichneter Grafik, die zu Beginn des Spiels gezeigt wird, kann man sich verschiedene Level-Gebiete aussuchen. So gibt es, grafisch leicht erkennbar, Schnelemminge, Beachlemminge, Sportlemminge, Zirkuslemminge, Schattenlemminge und noch ein paar mehr. Schnelemminge können selbstverständlich Ski fahren, während Zirkuslemminge, ganz nach Stuntman-Manier, mit einer Kanone einen ganzen Bildschirm weit katapultiert werden können.





den, leiden sie sichtbar einige Sekunden an Orientierungsschwierigkeiten, ehe sie sich wieder aufrappeln. Mit den Robin Hood Lemmings kann man per Pfeil und Bogen entschwebende Lemmings durch einen gezielten Schuß wieder auf den Boden holen.

Die Levels sind nun ein Stück komplexer geworden, denn dank zusätzlichem Vertikal-Scrolling sind sie teilweise wesentlich größer. Für besonders gute Lemmings-Spieler, dürfte in der Medaillenverteilung am Ende eines Levels ein großer Reiz bestehen. Schafft man es, über 70 Knuddeltierchen bis an das Ende des Levels zu transportieren, erhält man dafür die Goldmedaille. In einem Levelgebiet hat man nun auch die Möglichkeit, schon durchgespielte Level noch einmal zu spielen, um so möglicherweise



Andere können mit einem Ballon nach oben schweben und dann mit Ventilatorhilfe in eine andere Richtung gelenkt werden. Dazu kann man per Maus einen Ventilator über den Bildschirm steuern und mit den Maustasten die Wind-

stärke bestimmen. Er eignet sich auch vorzüglich dazu, Seile zum schwingen zu bringen, von denen sich die Lemmings dann mit einem Urschrei in Tarzan-Art auf die nächste Plattform stürzen. Eine Lemmings-Gattung kann

Wesentlich aufwendiger präsentiert sich Lemmings II. Viele neue Lemmings sind hinzugekommen, der Spielspaß ist noch größer als beim ersten Teil.

geschaffene Löcher auffüllen und somit eingesperrte Lemmings wieder befreien. Selbstverständlich können die Nagetierchen nun auch springen, laufen oder mit einem Schirm gemächlich Richtung Boden segeln.

Grafisch hat sich nicht allzuviel geändert. Die Tierchen sind immer noch putzig animiert, teilweise wurden jedoch nette Slapsticksequenzen eingebaut. Wenn sie zum Beispiel von der Kanone an die Decke geschleudert wer-

mit mehr Lemmings die nächste Stufe beginnen zu können. Der Sound paßt sich den verschiedenen Levels an, so ist zum Beispiel im Zirkuslevel schönste Rummelplatzmusik zu hören, während die Beachlemmings von Beach Boy Sound untermalt auf ihre Suizidreise gehen.

Definitiv ist Lemmings II noch besser als der erste Teil, noch witziger und wesentlich abwechslungsreicher. Die Grundspielidee ist jedoch die gleiche geblieben, und so ist der Innovationsfaktor von Lemmings II deutlich geringer als der des ersten Teils. Es wird mit Sicherheit nicht mehr für so viel Aufsehen sorgen, absolute Mega-Lemmings-Fans dürfen allerdings auch die Fortsetzung als unverzichtbar einstufen. Und sollte jemand Lemmings noch nicht haben, dann sollte er unbedingt auf den zweiten Teil warten.

hi

Actionhutz mit Edelgrafik

The Chaos Engine

Seit über zwei Jahren tüfteln die Bitmap Bros schon an ihrem neuen Spiel „The Chaos Engine“. Edelgrafik und innovatives Gameplay versprechen einen Actiongenuß erster Güte, der spätestens im November dieses Jahres erscheinen soll.



Renegade, die Firma der Bitmap Bros, scheint die Reihe von Megahits mit The Chaos Engine fortsetzen zu können. Im Juni dieses Jahres sicherte sich Renegade einen Marktanteil von sensationellen 20 Prozent, den sie durch die

Titel Sensible Soccer, Fira & Ice, The Bitmap Bros Vol.1 und die PC-Version von Magic Pockets erreichten. Das überraschende daran ist, daß exakt zu diesem Zeitpunkt mit Lucasfilm's Monkey Island II, Virgin's Lure of the Temptress und Ocean's Addams

Family extrem gute und prominente Titel veröffentlicht wurden. Daß auch die Chaos Engine die Spitze der Charts erreichen wird steht fast außer Frage. Das Spieldesign unterscheidet sich deutlich von konventionellen Actionspielen. Die Game-Designer Eric Matthews und Simon Knight ließen sich von den Büchern von H.G.Wells und Charles Babbage inspirieren, was dem Spiel zu einer

um wurde empfindlich gestört und die Mächte des Chaos drangen auf der Welt ein. Ehemals freundliche Einwohner verwandelten sich in gefährliche Bestien. Als Spieler hat man nun die

„Rollenspielelemente geben dem Spiel einen anspruchsvollen Charakter..“

Aufgabe eine Gruppe von Abenteurern durch verschiedene Gebiete zu führen und zum Gebäude der Maschinen zu gelangen, wo die Chaos Engine ist, die letztendlich vernichtet werden muß. Die Grafik ist äußerst abwechslungsreich

und sehr detailliert gestaltet worden. Ebenso wurde allen Spielfiguren ein unverwechselbares Äußeres verpaßt, damit es zu keinen Problemen kommt. Man schlägt sich durch Wälder,





Ziel des Spiels: Die Vernichtung der „Chaos Engine“

Gebäude und spektakuläre Bauwerke mit mehreren Ebenen. Bis zu zwei Spieler können sich gleichzeitig beteiligen und äußerst intelligente Gegner bekämpfen. Alleine die Programmierung der Gegner erforderte äußerst viel Aufwand. Ihnen wurde eine Form von künstlicher

Kampfkraft und größerer Mobilität weiterentwickelt. Die Extrawaffen sind sehr spektakulär und effektiv geraten. Die Musik zeichnet sich durch einen extrem filmartigen Sound aus. Je nach Spielsituation ändert sich die Geschwindigkeit, in gefährlichen Augenblicken wird durch den Soundtrack und Sprachausgabe die Hektik sogar noch verstärkt. Die Reihe von prominenter Musikerunterstützung durch Betty Boo, Captain Sensible und Bomb The Bass wurde durch eine Titel-Musik von der Rave Band Joi aus Asien fortgesetzt. Traditionelle Melodien wurden mit Dancefloor-Musik der 90er vermischt und sorgen für unkonventionellen Ohrschmaus. Schon jetzt sollten Sie sich den Titel in ihrem Notizbuch notieren, falls Sie eine Neigung zu Actionspielen besitzen.

hi

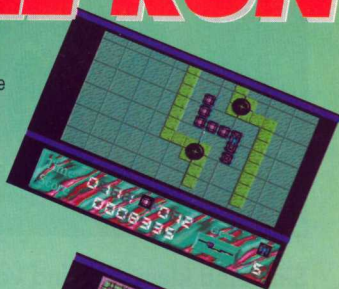
voraus. erhältlich ab Dezember '92 ■
 Hersteller: Renegade ■ ca. DM 90,-



Grafisch brilliant - technisch perfekt

HELL RUN

In einer unerbittlichen Schlacht stehen sich die letzten Überlebenden Ozeaniens gegenüber. es geht um lebenswichtige Rohstoffe, die im Inneren einer Tiefseestation zu finden sind.



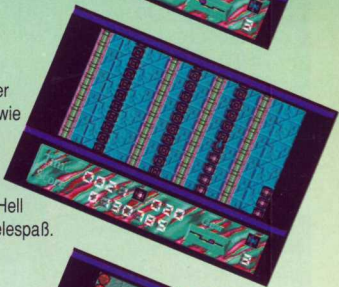
Gegnerische Teams haben unüberwindbare Fallen und Gemeinheiten in den Labyrinth versteckt, die ein zügiges Vorankommen zudem noch erschweren.



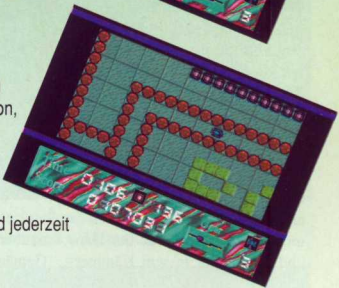
Bei der Programmierung der Gegner wurden neue Wege beschritten.

Intelligenz verliehen, die sich im Lauf des Spiels weiterbildet. Rollenspielelemente verleihen dem Spiel einen anspruchsvollen Charakter. Im Laufe des Spiels kann man so seine Figur zu mehr

Mit 50 verschiedenen Levelaufstellungen, einer Viereck-Schaltung, sowie stimmungsvollen Hintergründen und gesampelter Sprachausgabe bietet "Hell Run" ungezügelter Spielespaß.



Im Spiel integriert ist ein komfortabler Leveleditor, der das Erstellen von weiteren 50 Levels erlaubt. Die Levels können auf eine zweite Diskette gespeichert und jederzeit gespielt werden.



NEU auf

AMIGA Fun

Jetzt bei ihrem gut sortierten Zeitschriftenhändler.

Für nur **DM 19,80**

Gobliins 2

Sind sie klein. Sie sind vorlaut. Sie können einen zum Wahnsinn treiben. Und dennoch muß man sie lieben. Die Gobliins. Ein Charaktertypus aus der Welt der Elfen, Riesen und Zwerge. Vor gut einem Jahr waren sie zum allerersten Mal die Hauptdarsteller eines Computerspiels und nicht nur Randfiguren des eigentlichen Geschehens.

Damals hatten wir es mit dreien von Ihnen zu tun. Daher auch die ungewöhnliche Schreibweise mit den drei i. Heute sind es deren nur noch zwei. Konsequenterweise schreibt sich also dann der zweite Teil auch nur noch mit zwei i. Und auch wenn es sich nur noch um ein Duo handelt, namentlich Winkle und Fingus, ist es ungleich schwerer mit ihnen sinnvoll und erfolgreich zusammenzuarbeiten.

Doch beginnen wir mit der Vorgeschichte. Schon der Untertitel läßt Vermutungen über den geistigen Gehalt des Auftrags zu: The Prince Buffoon. Sohnmann und Thronfolger des uns schon bekannten, im ersten Teil noch an den Rand des Wahnsinns getriebenen Königs, wurde undurchsichtiger Weise von einem anderen, durchaus als mies, muffelig und böse zu bezeichnenden, König entführt. Doch blöde ist man ja nicht und sofort wurde der Haus und Hofmagier in sein Kämmerlein verbannt, um dort mit Hilfe seiner Trickkiste den Aufenthaltsort des kleinen Bettjägers zu lokalisieren. Und was ein waschechter Hokuspokusmann ist, den stellt so etwas auch vor keine allzu großen Probleme. Doch mit dem Sichtbarmachen in der dunstumgebenen Kristallkugel ist es ja wohl noch nicht getan. Kanonenfutter muß her. Na und wer drängt sich da nicht geradezu auf? Gedacht, gesagt, getan. Auf obersten Befehl hin, machen sich die beiden vermeintlichen Helden auf den langen und noch völlig



unübersichtlichen Weg zu den Gemäuern des KK's, des Kidnapper Königs.

Wie bereits im ersten Teil, wurden auch im zweiten Anlauf die Charaktere mit verschiedenen Persönlichkeitsmerkmalen versehen, die an den entsprechenden Stellen im Spiel richtig eingesetzt werden müssen. Und dahier liegt auch gleich die große Stärke der Fortsetzung. Konnte man sich im ersten Teil noch darauf verlassen, daß immer einer alleine in der Lage war, eine bestimmte Situation zu meistern und so den anderen beiden den Weg zu ebnet, ist der Spielwitz bei Gobliins 2 ganz



R. Lacoste, Gobliins Programmierer.



anders gelagert. In nahezu allen Aufgaben, die sich im Verlauf der Wanderschaft durch die 21 verschiedenen Levelwelten ergeben, ist es von Nöten, das Können und die Fähigkeiten der beiden zu vermischen. Nur durch gezielte gemeinsame Aktionen können Türen geöffnet, Würste geklaut und Hennen zum Eierlegen veranlaßt werden. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, sich nahezu frei in den einzelnen Welten zu bewegen. Es ist nicht immer nötig die einzelnen Aufgaben zu erfüllen. Mitunter kann man auch ohne Grips die Ebenen durchschreiten. Allerdings wird dann der Punkt kommen, wo man auf die Ergebnisse im einzelnen angewiesen ist, so daß man in den sauren Apfel beißen muß und nochmals an den Ort des Überspringens zurückzukehren hat. Dabei kann sich Goblin Winkle auf seine Spritzigkeit und seine Kraft verlassen, während sich Freund Fingus doch mehr vorsichtig, dafür aber auch sehr geschickt und diplomatisch gibt.

Zusammen mit Muriel Tramis, der Goblins Projekt-Managerin, konnte ich bereits die ersten 16 der insgesamt 21 Welten, die übrigens Pierre Gilhodes erdacht und umgesetzt hat, durchspielen. Natürlich recht einfach, wenn man immer jemanden hat, der einem weiterhilft, sobald man ins stocken gerät. Dies fehlt einem natürlich in der Regel, so daß erneut stundenlanger Knobelspaß garantiert ist. Die Grafiken sind noch bunter und noch quietschiger als im ersten Teil, die Effekte mindestens so mitreissend und überraschend, und der Sound verdient diesmal große Bezeichnung. Dieser wurde von Charles Callet realisiert und ist passgenau auf die jeweiligen Aktionen abgestimmt. Warten auf die Vollversion müssen wir noch bis ungefähr Ende dieses Jahres, da die "Verdeutschung" noch einige Zeit in Anspruch nehmen wird. Sicherlich einer der Kandidaten für einen Amiga Games Award, auch wenn es sich nur um einen "Remix" handelt

Sonic und Zool bekommen Konkurrenz!

Timet

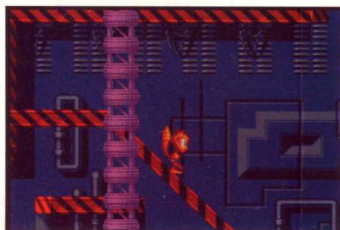
Die Jungs von KAIKO basteln mit Hochdruck an einem actionreichen Jump 'n Run-Spiel, mit einem niedlichen Flughörnchen namens Timet als Hauptdarsteller.

Während der deutlich von Sonic inspirierte Arcade Action-Knaller "Zool" erst seit kurzem die Herzen der Amiga-Fans erobert, steht schon die Konkurrenz in den Startlöchern, die erfreulicherweise von den Hitlieferanten KAIKO auf die Reise geschickt wird, deren aktuelles "GEM'Z" in diesem Heft einen Award absahnte.

Frühjahr wird Programmierer Jan Jöckel allerdings noch brauchen, bevor das Flughörnchen Timet in die Lüfte entschweben wird. Ein ausführlicher Work in Progress-Report, in einer der nächsten Ausgaben der AMIGA GAMES, wird schon mehr Einblick in den kommenden Hit geben.

hi

Unter dem Arbeitstitel "TIMET, THE FLYING SQUIRREL" entsteht ein Jump'n Run Spiel erster Güte, von dem bereits eine frühe Version, die wir bei einem Besuch von Kaiko erblicken konnten, zu begeistern weiß. Ein geradezu niedliches Flughörnchen, mit dem Herzensbrecherfaktor 1A, düst und fliegt mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Screen, der exzellent, in mehreren Ebenen parallax scrollende Grafik zum Vorschein bringt. Bis zum



Blitzschnelles Scrolling und technische Perfektion sind bei Timet zu erwarten.



Impressionen aus Frankreich

WEEN

Parallel zu Inca, welches mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht für den Amiga umgesetzt wird, wird im Hause Cocktail Vision, in Frankreich, an einem weiteren, interessant wirkendem Adventure gearbeitet.

Anlässlich einer In-Haus-Präsentation, konnte man so vorab schon einmal erste Impressionen einfangen. Worum geht es eigentlich? Nun ja, so ganz einfach ist das nicht.



Als bekannt ist die Tatsache, daß man um so älter wird, je mehr Sand durch die entsprechende Uhr läuft, vor diesem ganz brauchbaren Nebeneffekt menschlichen Seins, denn wer möchte schon ewig leben (Highländer-Syndrom), bleiben auch Magiere normalerweise nicht unbehelligt. Ärgerlich nur, wenn man mit seinem Ableben

eine Lücke hinterläßt, die zum einen nicht gefüllt werden kann, und zum anderen dem, was man eigentlich so sein ganzes Leben bekämpft hat, Tür und Tor öffnet. Genauer gesagt, handelt es sich bei dem erwähnten Magier um unseren Opa Okharm und das ebenfalls angesprochene Böse hat den Namen Kraal, seines Zeichens Chefmagier der bösen Seite in diesem Spiel. Einen haben wir bisher allerdings noch nicht erwähnt? Wen? Na ihn, Ween. Den vermeintlichen Helden des Spiels, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, den letzten Wunsch seines Großvaters zu erfüllen und den üblen Krallen Kraal selbige gleich zu schneiden. Es beginnt nun eine Reise durch eine Welt der Fantasien und Visionen. Animierte Video-Sequenzen, in denen man unter anderem auch die Programmierer, getarnt als Magiere der guten und der bösen

Seite, wiederfinden kann, und fantastische Zeichnungen bewirken die Entstehung einer visionären Welt mit stark verspieltem Charakter.

Die Steuerung erwies sich als extrem leichtgängig und präzise zu bedienen. Die einzelnen Aufgaben, sprich Rätsel, die es zu finden und zu lösen gibt, erstrecken sich über die gesamte Schwierigkeitsbandbreite.

Von einfachen Kombinationspielereien, bis hin zu verzweigten und komplexen Tüftelaufgaben, findet sicherlich jeder Spielertypus einen entsprechenden Grad der Herausforderung. Ein Spiel, auf das man sich freuen kann.

Thorsten Szameitat



Persiflage a' la Starbyte

BAZUKA SUE



Seit Monaten mag sie nicht still stehen, die Gerüchteküche um eines der großen deutschen Softwarehäuser. Starbyte wurde von Bomico gekauft. Starbyte ist pleite. Konkursverfahren bei Starbyte. Solche und ähnliche Gerüchte verunsicherten viele und ließen um den Fortbestand des Labels Starbyte bangen.



Alles Quatsch. Starbyte wird weiter machen und zwar noch besser als vorher", so Klaus Kraft, Starbyterepäsentant, anlässlich eines Kurzinterviews auf der ECTS 92 in London. Dazu wurde eine neue, eigenständige Produktlinie entworfen, die, in Monkey Island Manier, Persiflagen, auf alle großen Kinofilme zum Inhalt haben soll. Erstes "Opfer" dieser Persiflagenreihe, ist der größte Erfolg des vor kurzem verstorbenen Mr. Perkins alias Norman Bates: Psycho.

Im besten Adventurestil versucht sich eine Mischung aus Kim Basinger (der übertriebenen Kurven wegen) und Miss Piggy (des saumäßigen Outfits wegen), kurz und prägnant Bazuka Sue getauft und genannt, gegen die Widrigkeiten der Existenz im Allgemeinen und die Geheimnisse um dieses verfluchte Haus im Speziellen, zu behaupten. Die ersten Level-Arbeitswerke, so wie Spielbeziehungsweise Strategiekonzept und die liebevollen, wenn auch zum Teil übertriebenen Spritzezeichnungen, lassen hier durchaus einen Knüller

erwarten. Leider kann zur endgültigen Spielbarkeit bis dato noch nichts definitives gesagt werden, außer daß sich das Spielgeschehen aller Voraussicht nach über den gesamten Screen erstrecken wird, und die einzelnen Menü- und Auswahlpunkte nur nach Bedarf sichtbar ins Spielfeld gerückt werden. Auch die Preisgestaltung des Endproduktes, sowie der exakte Erscheinungstermin, stehen noch nicht einhundertprozentig fest.

Eines ist allerdings schon jetzt klar: Der zweite Teil dieser interessanten Spielereihe wird

sich definitiv mit Bogi's Kultfilm Casablanca beschäftigen und als Hauptcharakter einen absolut schrägen Trenchcoatvogel vorzeigen können.

Amiga Games Leser sitzen sicherlich auch hier in der ersten Reihe direkt vor dem Screen.

Thorsten Szameit



Auch im Visier: "Casablanca". Der Film bietet - als Persiflage - bestimmt genügend Stoff für langanhaltendes Gelächter.

... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

* Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für
PC



Orientalisches Abenteuer von Krisalis

Arabische Nächte

In strenger Anlehnung an die Märchenfilme aus tausend und einer Nacht, werkelt man bei Krisalis in England zur Zeit an Arabian Nights.

Und obwohl der momentane Heldensprite dem Vorgänger aus Football Kid, bis auf den Turban, zum Verwechseln ähnlich sieht, handelt es sich hierbei um keine Fortsetzung, sondern um ein komplett eigenständiges Produkt. Auf die Verwechslungsgefahr hin angesprochen, erklärte Tim James, Pressechef bei Krisalis: "Wir werden wahrscheinlich den Sprite

nochmals überarbeiten, um den eigenen Charakter des Spiels nochmals zu unterstreichen." Was da Mitte Dezember auf uns zukommt, fällt schlicht und ergreifend in die Kategorie Jump'n Run im morgenländischem Ambiente. Allerdings gibt es auch einige

erwähnenswerte Adventure Einlagen, so wie eine nicht zu unterschätzende Reihe von Shoot'em up Sequenzen. Doch wahren wir die Anfänge. Die Rahmenhandlung ist dabei schnell erzählt. Wie immer wenn es um diese Art von Märchen geht, muß auch eine Prinzessin eine tragende Rolle spielen. Und das tut sie auch. Nur finden kann sie keiner. Also liegt es nahe, das Sie sie entführt haben. Entschieden hat das, ohne weitere Anhörung, der Caliph, seines Zeichens besorgter Zeuger der Prin-

zessin mit Namen Ayrina. Also wandert man, frustriert von der hiesigen Rechtsprechung, in die modrigen Gefängniskeller.

Doch wer hier nicht verrotten will, der sollte sich auf die Suche nach dem Ausgang machen, um dann von dort die große Rettungsaktion zur Befreiung der Prinzessin zu starten. Denn nur so ist die eigene Ehre wieder herzustellen, der Caliph zu überzeugen und zu

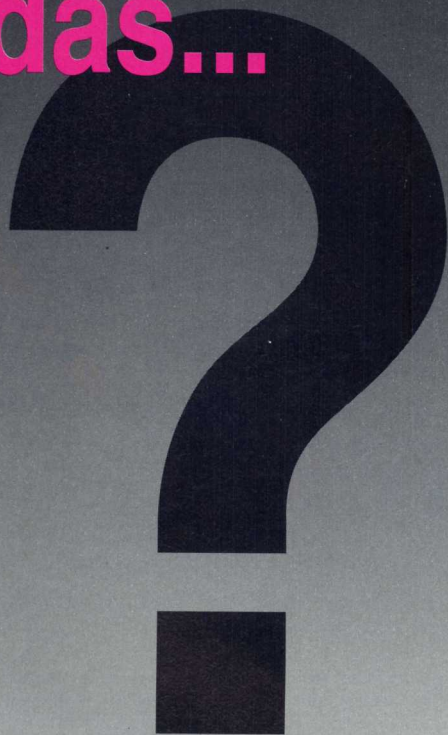


beruhigen und die Prinzessin wieder auf Rosen zu betten. Der einzige Weg zu diesem Ziel führt durch die unterirdischen Gänge, die einst von den Dieben der Stadt gebuddelt und genutzt wurden. Wer da rausgekommen ist, hat schon gut die Hälfte seines Weges zum Schwarzen Schloß des wahren Entführers zurückgelegt. Schnelle Spielbarkeit, sowie eine umfassende Anzahl von Puzzeln und Rätseln, lassen in der Endversion sicher so manche Joysticks glühen.

ts



Was ist das...



**Spieletests & Previews,
News & Information auf
über 100 Seiten**

Multiformat-Magazine

Mega Poster

**Super Tips- und
Tricks- Heft**



Das Unmögliche wird möglich!

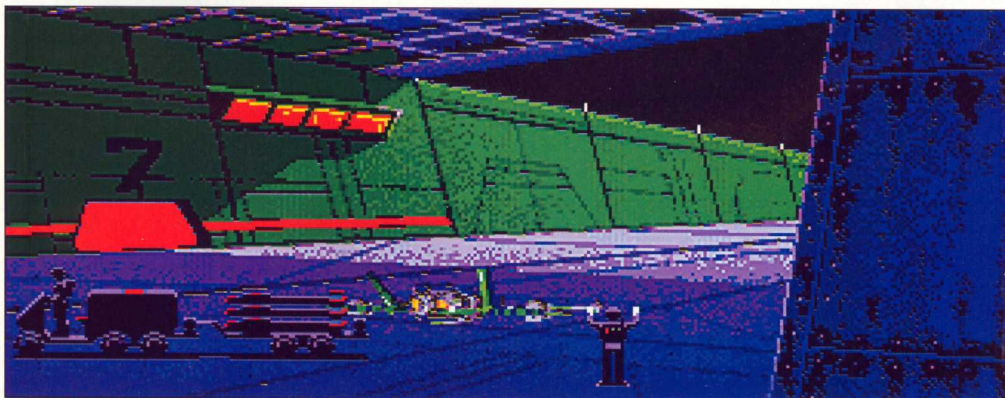
Wing Commander

Das mittlerweile zum Kultspiel avancierte PC-Spiel Wing Commander von Origin wurde seit ewigen Zeiten für den Amiga angekündigt, jedoch wurde eine Amiga-Version von den Programmierern genauso lange dementiert. Letztendlich scheint es nun nach knapp zwei Jahren endlich soweit zu sein und noch im November dieses Jahres soll sie die Regale der Händler erreichen.

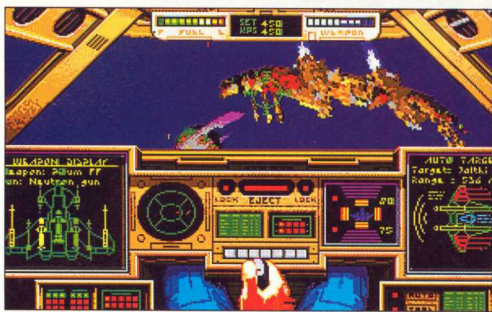
Es ist das Jahr 2654. Über zwanzig Jahre haben die Menschheit und die Kilrathi um die Vorherrschaft im Weltall gekämpft. Millionen von Soldaten und Piloten haben in diesem schrecklichen Kampf ihr Leben gelassen. Nun übernehmen Sie die

Rolle des Wing Commanders und bekämpfen im Auftrag der Erden-Föderation die Raumschiffe der katzenähnlichen Kilrathi. Was Wing Commander zum Kultstatus verhalf war die bis dahin für unmöglich gehaltene filmähnliche Präsentation und spektakuläre

3-D Kampfsequenzen, die jedoch erst auf 386ern zur vollen Geltung kamen. Die Demoversion für den Amiga weist eine ähnlich spektakuläre Präsentation auf wie die PC-Version, solange man 1 MByte Arbeitsspeicher hat und ausreichend Geduld für die langen Ladezeiten von Diskette hat. Bildschirmfüllende Animationen, detailreiche Grafiken und atmosphärische Farbgestaltung stehen der Originalversion fast in nichts nach, auch der Sound ist erstklassig gelungen, doch ohne einen Coprozessor wird man in den Flugsequenzen keine große Freude haben. Man sieht deutlich, daß die Hardware des Amiga in den 3-D-Sequenzen deutlich überfordert ist. Äußerst ruckhaft und langsam gestaltet sich der Grafikaufbau von großen Objekten, ebenso langsam läuft die Steuerung ab, mit der sich kein vernünftiges Spielgefühl ergibt. Selbst wenn nur ein Objekt auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man bei weitem nicht von fließen-



WING COMMANDER



der Grafik sprechen. Die Zwischensequenzen sind zweifellos sehr gut gelungen, doch sie täuschen über die eigentliche Spielqualität hinweg, und man kann nur hoffen, daß sich bis zur Endversion in technischer Hinsicht noch ein bißchen was ändert und an den Grafikroutinen gearbeitet wird. Denn was hilft die phänomenalste Präsentation, wenn das eigentliche Spiel prak-

tisch unspielbar ist? Wenn man auf einige Details bei der Grafik verzichtet, könnte noch eine annehmbare Spielgeschwindigkeit erreicht werden. Bislang sorgen 3 Frames pro Sekunde für ein unbefriedigendes Spielerlebnis. Warten Sie den Testbericht in einer der nächsten AMIGA GAMES ab, bevor Sie in den Laden laufen und Ihr Geld möglicherweise sinnlos ausgeben. hi

vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Origin ■ ca. DM 100.-



.. jetzt wieder **NEU** im
Zeitschriftenhandel

für nur

DM 4,90

Vorschau

Ausgabe 12/92

AMIGA Games Disc & Mag

Was wird die nächste Ausgabe der AMIGA GAMES bringen? Zum einen auf jeden Fall die Resonanz auf die Erstausgabe, in Form von Leserbriefen, deren Beantwortung sich Rainer Rosshirt widmen wird. Die Mischung aus Spieletests, Neuvorstellungen, Specials, Tips und Tricks, PD & Shareware, Budget und Hintergrundberichten bleibt vorerst, wie sie im Moment ist. Es erwartet Sie also wieder ein vielseitiges Heft. Hier, etwas detaillierter, die Vorschau:

GAMES-SPECIAL

Dieses Mal hat das Special "Action-Spiele" zum Thema. Wir stellen die besten Games vor, bewerten sie einzeln und vergleichen die Titel dann in einer Gesamtübersicht.

REVIEWS

Voraussichtlich schon im Test:

Lemmings 2, Goblins 2, The Chaos Engine, Timet, Ween, Hero Quest II, Arabian Night, Wing Commander, The Cartoons, Curse of Enchantia, Bill & Lee's Excellent Tomato Game, No Second Price, Cytron, Lionheart, Armour Geddon 2 und einige mehr...

SHOP TEST

In der nächsten Ausgabe zieht es uns wieder in den Norden Deutschlands, welchen Shop wir allerdings unter die Lupe nehmen, wird noch nicht verraten...

NEWS

Natürlich werden wir einen ausführlichen Messebericht über die CSS in Köln für Sie parat haben. Wir informieren, wer ausstellte, welche Neuheiten es zu bestaunen gab und welchen Zuspruch die Oktober-Messe gefunden hat.

PD & SHAREWARE

Selbstverständlich auch in der nächsten Ausgabe vertreten: Die PD&Shareware-Corner, unter der redaktionellen Leitung von Rainer Rosshirt.

COVERDISK

Voraussichtlich auf der nächsten AMIGA GAMES-Coverdisk: Ein spielbares Demo von "Goblins 2" von Coktel Vision, dem absoluten Knobel-Hammer-Game.

Die nächste AMIGA GAMES
erscheint am 20. 11. 1992



Goblins 2



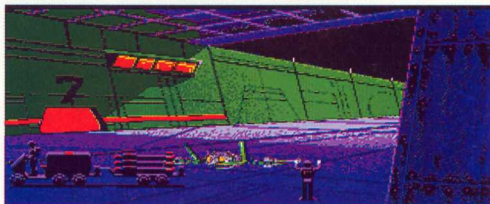
Lemmings 2



Wing Commander

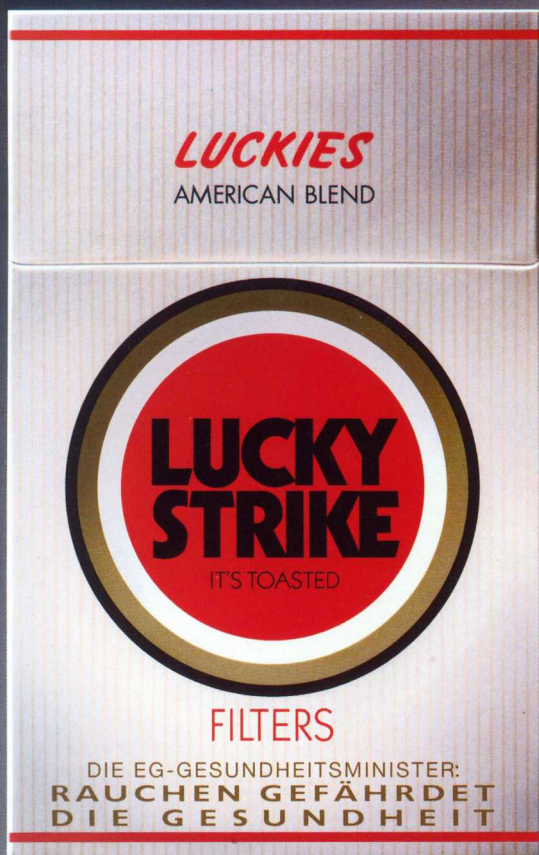


Wing Commander



Wing Commander

☞ Für Ihre Sammlung.



Lucky Strike. Sonst nichts.

106-215

