

AMIGA Games Disc & Mag

DM 7.-
1/93

Das AMIGA-Spiele-Magazin + Diskette

Mit großem
Gewinnspiel!



Knobelspaß total
GOBLIINS 2



Der Kinohit!
LETHAL WEAPON 3



Total abgefahren!
NIGEL MANSELL



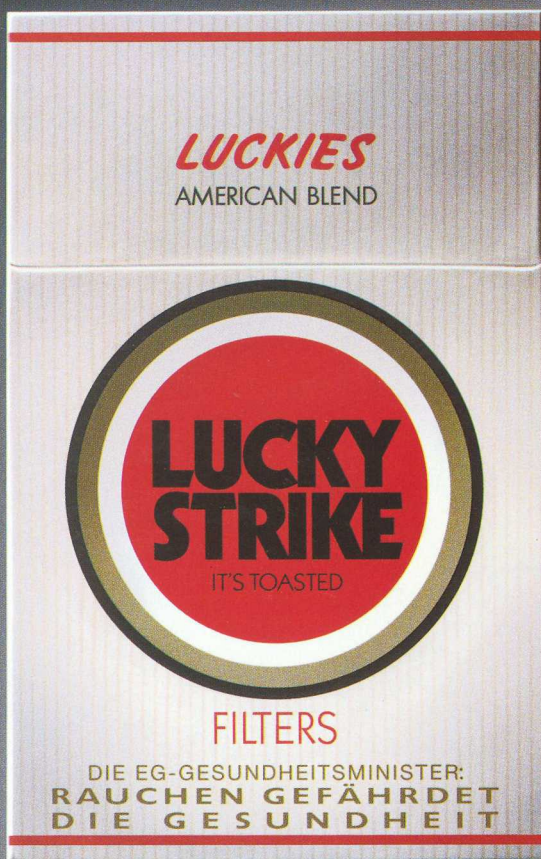
COVERDISK
GUNSHIP
2000 1 MB benötigt
spielbare Demoverision

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Für Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantiecoupon aus dem Heft und schicken ihn an:

CT Computec Vertrieb
Reklamation AMIGA Games 1/93
Postfach
8500 Nürnberg 1



Die Blondine, die hier sitzen
sollte, hat heute frei.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die neue Generation

Diese Ausgabe der AMIGA Games steht unter dem Motto "Die neue Generation", was in mehrfacher Hinsicht zutrifft.

Für Amiga-User dürfte äußerst interessant sein, daß Commodore auf der WoC-Messe in Frankfurt endlich die neue Amiga-Generation vorstellte. Die technischen Leistungsfähigkeiten von den Modellen A-1200 und A-4000 entsprechen modernsten Ansprüchen und eröffnen dem Spielmarkt neue Bereiche.

Nach langen und aufreibenden Redaktionskonferenzen sind wir schließlich zu der Auffassung gekommen, eine neue Generation von Spieletests einzuführen, wie sie bislang noch nicht publiziert wurden. Mehr Information denn je erwartet Sie zu den besten Spielen, während wir mäßigen Spielern nur noch wenig Platz zugestehen.

In unserem Interview stellt sich Holger Flöttmann den kritischen Fragen. Holger Flöttmann ist Geschäftsführer der Firma Ascon, deren Programm "Der Patrizier" seit drei Monaten den ersten Rang in den media control-Charts belegt. Thema war insbesondere die neue Amiga-Generation, deren Erfolgchancen er einschätzt.

Ein gesundes und erfolgreiches Jahr 1993 wünscht Ihnen Ihr

Haus Ippisch



Hans Ippisch
Leitender Redakteur

Das Interview

Herr Flöttmann, den beiden Messen CSS in Köln und WoC in Frankfurt war nicht gerade großer Erfolg beschieden. Eine Konzentration auf eine Messe scheint angebracht. Wie schätzen Sie denn die Zukunft der Messelandschaft in Deutschland ein?

Aufgrund der offensichtlich desolaten Organisation der CSS in Köln sollte es meiner Meinung nach diese Messe nicht mehr geben. Daß heißt, wir haben theoretisch nur noch die World Of Commodore in Frankfurt, die, abgesehen von der CeBit, für Fachpublikum aus der Unterhaltungssoftwarebranche geeignet ist. Ich denke zwar, daß die WoC nicht gerade der grandiose Erfolg war mit den programmierten 100.00 Besuchern, aber sie dürfte wohl wiederholbar sein.

Commodore präsentiert auf dieser Messe auch die neuen Amiga Modelle A-1200 und A-4000. Werden Sie für diese Modelle eine spezielle Version von Patrizier oder dem Nachfolger Elizabeth I. entwickeln, oder warten Sie erst einmal den Markterfolg ab?

Es ist so, daß wir den 1200er gerne unterstützen werden, weil er einfach von den technischen Leistungsmerkmalen her bessere Möglichkeiten bietet. Wir haben gesehen, welche Schwierigkeiten es macht, eine VGA-Grafik mit 256 Farben auf 32 Farben zu reduzieren, und ich denke schon, daß es bei einer gewissen Kompatibilität des 1200ers, die wir bisher nicht testen konnten, durchaus gegeben ist, daß wir eine Version machen werden. Ich denke dabei auch an einen UpDate-Service für Umsteiger von 500er auf 1200er.

Gespräche mit Lesern ergaben die Tendenz zu Turbokarten und Festplatten. Könnte darin die Zukunft des Amigas versteckt sein?

Es ist nicht nur ein Problem der Turbokarte, sondern ein Problem des Speichers. Wenn ich überlege, was heutzutage Grundlage ist, mit denen sich ein normaler Rechner messen muß, dann sind Vergleiche von einem 500er 1 Mbyte mit einem 386 er mit vielleicht 4 MByte und einer 100 MByte Harddisk nicht diskutabel. Das Programm kann auf dem 500er so nicht mithalten. Der Vergleich zwischen VGA-Grafik mit 256 Farben und Amiga-Grafik mit 32 oder 64 Farben zeigt ebenfalls die Grenzen der alten Modelle auf. In dem Sinne ist die alte Amiga-Reihe out. Ein Aufrüsten kann heutzutage nicht mehr Standard sein, während die 1200er Reihe eine gute neue Basis darstellt.

Es lassen sich grundsätzlich noch sehr saubere Umsetzungen von hochqualitativen PC-Spielen für Amigas mit Disk-Laufwerk entwickeln, wie das Beispiel Monkey Island II von Lucas Arts zeigt. Negativbeispiel sind die unerträglichen Umsetzungen der Sierraspiele. Natürlich ist es mehr Aufwand diese Versionen zu erstellen, doch der Markt dürfte sich hierbei eigentlich lohnen. Wie ist Ihre Meinung?

Das ist ein erheblicher Mehraufwand, der sich hier in Europa sicherlich trägt, nur, ich kann die Mentalität der Amerikaner verstehen, die zu Hause keinen eigenen Markt haben und deswegen auch keine Notwendigkeit dazu sehen, Mehraufwand zu leisten.

Als abschließende Frage: Wann wird Elizabeth I. für den Amiga erscheinen?

Eine, wie immer gute Frage, die auch, wie immer nicht definitiv beantwortet werden kann, doch wir hoffen spätestens gegen Mai 92 die Amiga-Version veröffentlichen zu können.

Vielen Dank für das interessante Gespräch.



Holger Flöttmann
Ascon

Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

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

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Text und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Werbung:

Stefanie Arzberger

Redaktion Deutschland:

Games Guide: Oliver Menne (om),
Leserbriefe PD: Rainer Rosshirt (rr)

Internationale News:

Timothy Wilkins (tw)

Freie Mitarbeiter:

Ingo Bernt (ib), Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Freiherr (tf), Markus Höfler (mh), Lutz Mahle (lm), Mike Schneider (ms), Kartheinz Walter (kw), Robert Klages (rk)

Layout:

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

Abonnement:

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

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die freundliche Unterstützung.

INHALT

AMIGA GAMES AUSGABE 1/93

INFOTORIAL

Holger Flöttmann, Erschaffer von "Patrizier" und Mitgründer des Softwarehauses "Thalion" im Interview 3

MESSE-NEWS

World of Commodore, Frankfurt 6
Super Games Show, Paris 8
Future Entertainment Show, London 9

NEWS

Personalities, Unternehmen 10
Was können AMIGA 1200, 4000 12

TESTSYSTEM

So testen wir! 14

CHARTS

AMIGA Games Charts 52
media-control-Charts 54

LESERBRIEFE

Leserbriefe, beantwortet von Rainer Rosshirt 60

PD & SHAREWARE

Die besten Games aus der PD-Serie "Spiele-Kiste" 64

SPECIAL

Das AMIGA-Jahr 1992 68

GAMES GUIDE

Cheats, Tips&Tricks 74
Komplettlösungen
- D/Generation 78
- Shadow of the Beast III 75

HELP-LINE

Die wichtigsten Telefonnummern bei Spiele-Problemen 50

COMPETITION

Das große "Schwarze Auge"-Gewinnspiel: T-Shirts, CDs und Spiele zu gewinnen! 85

COVERDISK

Helicopter-Simulation 84
Gunship 2000 84

SHOP TEST

PC Computercenter unter die Lupe genommen 90

DIARY

Turrican III-Entwicklungsbericht 86

VORSCHAU

Spiele und mehr in Ausgabe 2/93 98

SPIEL DES MONATS

History Line 16

REVIEWS

Alien Breed '92 59
Catch 'em 40
Cytron 41
Das Schwarze Auge 28
Goblins 2 24
Grandslam Collection 58
The Humans 20
The Legend of Kyrandia 36
Lethal Weapon 46
Motörhead 40
Nicky Boom 42
Nigel Mansell's World 48
Championship 34
Rampart 22
Robosport 44
Shadowworlds 59
Z-Out

PREVIEWS

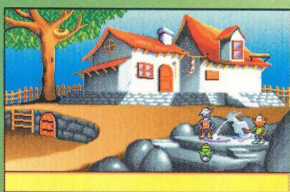
AV8-B 93
Curse of the Enchantia 88
B17 89
Darkseed 94
Fly Harder 92
Impulse 96
International Rugby Challenge 97
Lemmings 2 96
Metallic Power 97
Pool 96
Sukiya 97
Traps n' Treasures 92
Universal Monsters 97



History Line

Der Nachfolger zu Blue Byte's Battle Isle ist wieder ein wahrer Leckerbissen für alle Strategie-Fans. Unzählige interessante Features, Realitätsnähe und eine tolle Grafik machen "History Line" zum "Spiel des Monats".

16



Goblins 2

Fingus und Winkle treiben im zweiten Teil der Goblins-Reihe Unfug. Nach der Coverdisk der letzten Ausgabe jetzt endlich erhältlich. Ein wunderbares Knobelvergnügen!

28



Das Schwarze Auge

Auf der "World of Commodore" konnte man zum ersten Mal einen Blick auf das Kultspiel des Roleplaying-Genres werfen. Der Test der Vollversion konnte voll und ganz überzeugen.

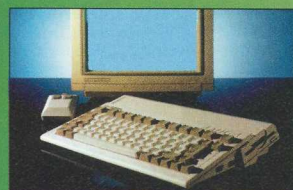
24



Lethal Weapon

Nach dem Kinoerfolg jetzt die Amiga-Version von Ocean. Im Gegensatz zu vielen Filmumsetzungen wartet "Lethal Weapon" mit einem sehr guten Gameplay und starken Animationen auf.

46



Retrace 1992

Das AMIGA-Jahr im Rückblick. Wir stellen die besten Games aus acht verschiedenen Genres vor, zeigen die Entwicklung des Amigas auf und werfen einen Blick in die Zukunft.

68



Turrican III

Seit Teil zwei die Action-Welt auf den Kopf stellte, kursierten Gerüchte über eine Fortsetzung der Turrican-Reihe. Wir zeigen erste Bilder und veröffentlichen das Entwicklungstagebuch zum Knüller des nächsten Jahres.

86

Frankfurt im Spielefieber

MESSE MESSAGE

World of Commodore Frankfurt 26.-29.11.92

Ende November fand sich in Frankfurt alles ein, was in der Softwarebranche Rang und Namen hat. Was es von dem deutschen Softwareereignis schlechthin zu vermeiden gab, können wir Ihnen in unserem Messebericht nahebringen.

Grundsätzlich hielten sich die Softwarehäuser auf der Messe stark zurück, was Neuanmeldungen betraf, was auch kein Wunder ist, denn die meisten haben ihr Pulver schon auf der ECTS in London Anfang September oder auf der CSS in Köln Anfang Oktober verschossen.

Nachdem die CSS für alle Beteiligten ziemlich enttäuschend verlaufen war, erhofften sich die meisten den großen Sinneswandel in der deutschen Messelandschaft. Mit der offiziellen Unterstützung von Commodore im Rücken, veranstalteten die Kollegen vom ICP-Verlag eine Messe mit Organisation und rekordverdächtigen Besucherzahlen. Dies blieb leider nur ein Traum, denn grundsätzlich Besucher-mangel war an allen Tagen festzustellen. Der hochtitulierte Expertentag unterschied sich lediglich durch zwei Tatsachen von den normalen Messetagen. Zum einen war er noch schlechter

besucht als alle anderen Tage, was zum zweiten jedoch auf den Eintrittspreis von sage und schreibe DM 25 zurückzuführen war.



Einen der größten, schönsten und interessantesten Stände präsentierten Softgold und Rushware in Kooperation.

Grundsätzlich waren die Besucherzahlen nicht gerade überragend, um nicht zu sagen unterer Durchschnitt, was jedoch dem Anziehungsfaktor unseres Ferrari-Standes keine Schmälerung einbrachte, denn er gehörte zu den



High-Tech-Spielzeug für große Kinder: Der Ventura bot perfekte Simulationen.

folgerprogramm zu dem Megaseller Der Patrizier. Das gute Stück nennt sich Elizabeth I. und wird von einem der wenigen deutschen Programmierer Stars entwickelt. Ralf Glau, bekannt durch die Klassiker Hanse und Vermeer dürfte für einen kompetenten Nachfolger sorgen, dessen Konzept schon jetzt einen durchdachten und hochklassigen Eindruck macht.

wenigen Glanzlichtern dieser vier Tage.

Genug der Selbstbeweihräucherung, was tat sich nun eigentlich auf der Messe? ASCON prä-sentier-te unter der Federführung von Holger Flöttmann das Nach-

Die Rollenspielerxperten von ATTIC präsentierten die endgültige Version von Ihrem Knaller Das Schwarze Auge für den Ami-



ATTIC zeigte erstmals die Amiga-Version von D.S.A., die satte 1,5 MByte Arbeitsspeicher benötigt.

ga. Spielerisch müssen keine Abstriche gemacht werden. Allerdings sind zum Spielen auch mindestens 1,5 MByte notwendig.

Commodore präsentiert auf professionelle Art und Weise die beiden, längst überfälligen AMIGA-Modelle 1200 und 4000, von deren technischen Daten man sich

auf den Seiten 12 und 13 überzeugen können.

Magic Byte zeigte sich äußerst erotisch, was nicht zuletzt an der hübschen Blondine

Thorsten Szameitat, Christian Gelfenpoh und Arthur Kreklau dienen nur ihrem Chef, Darth Vader höchstpersönlich.



lag, die der Redakteurszunft das Erotik-Spiel Penthouse Hot Numbers schmackhaft machen sollte. Spielerisch nicht unbedingt innovativ, doch gewisse Reize lassen sich dem Spiel nicht absprechen.

Eine der größten und schönsten Stände wurde von Softgold und Rushware eingenommen, die eine satte Palette an Neuheiten

men, denn der Venturer rüttelt wie gehabt die Leute durcheinander und brachte deren Adrenalinpegel zum Kochen, was die fünf Märker auf alle Fälle wert war.

hi



Erotisch ging es am Magic Bytes Stand zu....



Nick Faldo Golf von Grand-slam sitzt im Caddy.

auf Lager hatten. Indiana Jones IV sollte mittlerweile ebenso wie Wing Commander eigentlich verfügbar sein. Bewährtes wurde aus Köln übernom-

The Best Sound In Town...

TECHNO SOUND TURBO

◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!

◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:

◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.

◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.

◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden

◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga*-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

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

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH
Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe
☎ 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749



Paris

Die Super Game Show

MESSE
MESSAGE

Mit moderner, futuristisch anmutender Architektur empfängt Paris seine Besucher.

Nicht zuletzt weil sie, als Mischung aus Entertainment- und Informationsmesse, Forum und Anlaß für die alljährliche Verleihung des Tilt d'or, des französischen Softwarepreises, ist. Verliehen wird dieser Preis vom französischen Marktführer in Sachen Computermagazine, der Zeitschrift Tilt. Gewählt wird, was der Redaktion gefällt.

Auch wenn die Wahl systemunabhängig ist, das heißt alle Systeme (PC, Amiga, ST, Mac...) werden in einen Topf geschmissen, machte sich in diesem Jahr doch eine Vorherrschaft der PC-Spiele bemerkbar. Im einzelnen wurden folgende Spiele ausgezeichnet: Nach der Verleihung, die zum ersten Male direkt am Stand in der Messehalle, und nicht

wie die Jahre zuvor in einer entsprechenden Lokalität, durchgeführt wurde, traf man sich zu Hummer und Lachs bei Live-Musik. Klar das am nächsten Tag der Kaffeekonsum bei einigen der Teilnehmer in ungewöhnlichem Maße anstieg. Apropos Teilnehmer. Wer war denn überhaupt alles anwesend und aus welchen Gründen?

* Bestes Adventure: Rex Nebular

* Bestes Rollenspiel: Ultima Underworld

* Beste Simulation: Aces of the Pacific

* Beste Animation: Alone in the Dark

* Bester Sound: Dune

* Bestes Actionspiel: Prince of Persia

* Bestes Sportspiel: Sensible Soccer

* Bestes Denkspiel: Pushover

Kurz vor der Jahreswende ging es in den europäischen Metropolen noch einmal richtig rund. London und Paris luden Fach- und Kaufpublikum zum großen Vorweihnachtsspektakel ein.

Zwei Länder, zwei Völker, ein Ziel: Computer-Entertainment in Reinkultur.

Während wir mit der "Future Entertainment-Show" einen absoluten Mes-seneuling mit Shooting-Star-Ambitionen zu vermelden haben, erfreut sich die Pariser "Super-Games-Show" schon eines professionellen Rufes.

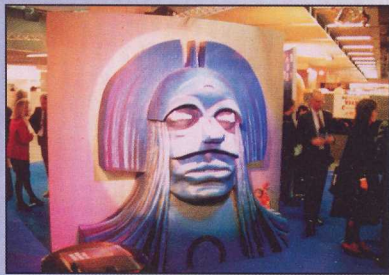
Von Thorsten Szameitat

Teilnehmer und Neuheiten

Coktel Vision, wie immer vertreten durch Emmanuelle Kreuz, "Attachée de Presse", konnte das Amiga-User-Herz mit dem zweiten Teil von Goblins erfreuen, während am Stand von Loricel, unter der Leitung von Catherine

Jaymond die letzten Vorbereitungen für "Best of the Best", einem Remix von "Panza Kick-Boxing", laufen. Auf "Entity", "D-Day" und "The Cartoons" wird man noch eine Weile warten müssen. Commodore stellte hier, erstmals in Frankreich, den A1200 der Öffentlichkeit vor, womit sich neben dem Falcon 030 von Atari, zwei Hardwareneuheiten aus dem etabliertem Home-User-Bereich mit einem Medium der Zukunft,

dem CD-I von Philips, messen lassen mußten. Gremlin zückte "Lotus 3" und "Zool." Konami verschaffte einem erste Einblicke in die Knüllerspiele "Elite 2" und "Batman". An den Amiga-Umsetzungen wird allerdings noch gearbeitet. Ähnlich wie auf der ECTS, so sorgten auch hier in Paris die Fun-Sticks von Cheetah, die sich



in Form und Farbe Helden aus Spielen zum Vorbild nahmen, für ein gesteigertes Publikumsinteresse. Microprose konnte uns erste Shots zu "ATAC" und "The Legacy" zeigen, die beide für das erste Quartal 1993 angekündigt worden sind. "Black Sect" und

„Sukya“ wurden diesmal definitiv für das zweite Quartal 1993 versprochen. Eine dominante Ausnahmestellung nahm die Firma UBI-Soft auf dieser Messe ein, die alle wichtigen aber nicht anwesenden, primär englischen Labels unter einem Dach vereinigte. Stellvertretend seien hier Sierra und CH-Products genannt, die allerdings für den Amiga nur wenig zu bieten hatten. Ganz außen vor war Infogrames, die gerüchtweise nicht den passenden Stand angeboten bekommen hatten und aus diesem Grunde der Show, bis auf einige Workstations



Die Tilt d'or Verleihung



Commodore präsentierte in Paris zum ersten Mal den AMIGA 1200.

auf dem IBM-Stand, fern blieben. Von Seiten des Publikums wurde der Aufwand, mit dem sich die „Super Games Show“ in Szene setzte, durch überstarke Frequenzhonoriert, so daß es gerade am Wochenende zu Staus in allen Gängen kam.

Nach zwei durchaus anstrengenden und informativen Tagen, ging es weiter ins Vereinigte Königreich, um dort nach dem rechten zu sehen.

London

Die Future Entertainment Show



Stars bilden, zeigten das immense Interesse des primär jugentlichen Publikums an Firmen wie Microprose, Electronic Arts, Ocean, Accolade, Grem-lin, Acclaim, Philips, Virgin, Domark, Psygnosis, UBI-Soft, Sega, Nintendo und allen voran natürlich Commodore mit seiner neuen Rechner-Generation.

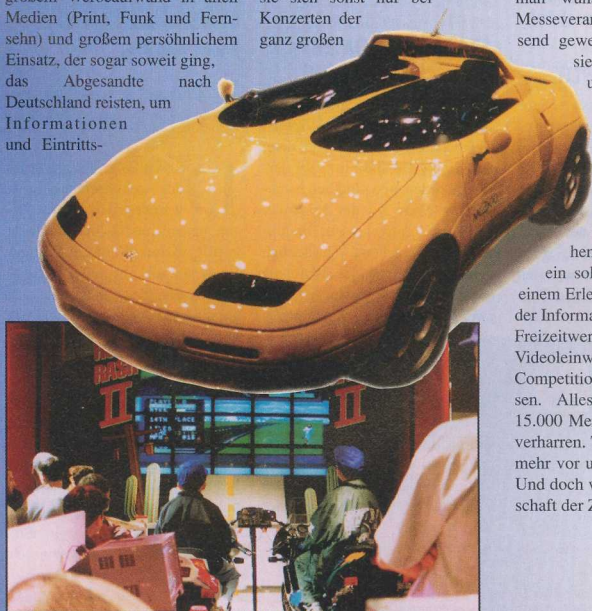
Weniger die Neuheiten

Nach überwältigenden Erfolgen in Zeitschriften-Business, faßte man bei Future-Publishing den Entschluß, Kontakte und Einblick in die Szene für ein neues Betätigungsfeld zu nutzen: Die Messeveranstaltung und Organisation. Mit großem Werbeaufwand in allen Medien (Print, Funk und Fernsehen) und großem persönlichem Einsatz, der sogar soweit ging, das Abgesandte nach Deutschland reisten, um Informationen und Eintritts-

karten an VIP's zu verteilen, ließ man seinen Zielen Taten folgen. Das Ergebnis? Überwältigend. Mit der Zielsetzung eine Entertainmentmesse mit Kaufmöglichkeiten zu bieten, schoß der Erfolg über die kühnsten Erwartungen hinaus. Menschenglangen wie sie sich sonst nur bei Konzerten der ganz großen

waren es, die den Besucher fesselten, als vielmehr das Drumherum, die Show. Im übrigen gab es bis auf Domarks AV8B und Psygnosis Tomato-Game, die gleichen Neuheiten wie in Paris. Ein Besuch beider Messen war also in Punkto Informationsdrang nicht unbedingt notwendig. Doch man wünschte sich, deutsche Messeveranstalter wären anwesend gewesen (vielleicht waren sie es ja sogar) um Ideen

und Anregungen zu sammeln, um 1993 auch in Deutschland den Entertainment-Bereich stärker ausbauen zu können. Der Trend scheint sich immer mehr dahingehend zu entwickeln, daß ein solcher Messebesuch zu einem Erlebnis wird, also neben der Information auch einen hohen Freizeitwert haben sollte. Riesige Videoleinwände, Shows, Musik, Competitions, Helden zum Anfansen. Alles das ließ zeitweise 15.000 Menschen in zwei Hallen verharren. Teilweise ging es nicht mehr vor und nicht mehr zurück. Und doch wird so die Messelandschaft der Zukunft aussehen.



Facts & Features für Insider

INSIDE NEWS

Unter dieser neuen Rubrik wollen wir Ihnen Nachrichten aus den internen Bereichen der Softwarebranche präsentieren, die Sie normalerweise nicht erfahren. Von Hans Ippisch



Lothar Schmitt (rechts) geht.

BLUE BYTE SPLIT

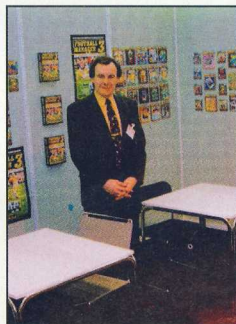
Eine der bekanntesten Figuren aus der deutschen Softwarebranche verläßt die deutsche Softwarebranche. Lothar Schmitt ist Mitbegründer von einem der erfolgreichsten deutschen Softwarehäuser, der Firma Blue Byte aus Mülheim. Nach knapp vier Jahren trennen sich nun die Wege von ihm und Thomas Hertzler, der von nun an alleiniger Geschäftsführer bei Blue Byte ist. Lothar Schmitt war maßgeblich an dem Erfolg der Firma beteiligt. Great Courts I & II programmierte er selber während er bei den Produkten Battle Isle, History Line und nicht zuletzt dem S-NES-Spiel Jimmy Connors Pro Tennis Tour die Entwicklungsleitung übernahm. Zunächst gönnt er sich jetzt eine zwei bis dreimonatige Ruhepause um anschließend in der Funktion eines Entwicklungsmanagers wie-

der in die Branche einzusteigen. Sein neuer Arbeitgeber ist UBI-Soft aus Frankreich, die auch schon den europaweiten Vertrieb für Blue Byte übernahmen. Hauptsächlich wird er sich um die Entwicklung von Konsolentiteln kümmern, für die auch schon einige konkrete Konzepte vorliegen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als Lothar viel Erfolg auf seinem neuen Weg zu wünschen

STARBYTE-COMEBACK

Lange Zeit rankten die wildesten Gerüchte um die Firma Starbyte. Zuerst hieß es, die Firma sei pleite, dann erzählten viele, die Firma sei verkauft worden, und plötzlich tauchte Herr Kraft auf der Londoner ECTS auf, um von neuen Produkten zu sprechen. Tatsächlich erhielten wir auf der WoC die ersten Preview-Versionen von zwei neuen Spielen, die durchaus einen guten Eindruck machten. Ein Problem macht Herrn Kraft allerdings augenblicklich zu schaffen. Postsendungen trudeln an der alten Adresse ein und werden nachgeschickt, während Sendungen an die neuen Adresse an den Absender zurückgehen. Um zukünftig alle Probleme aus der Welt zu schaffen, führen wir hier die korrekte Adresse auf.

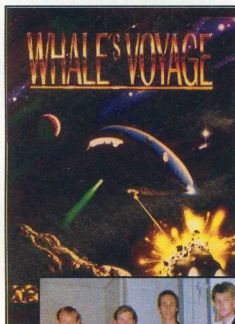
STARBYTE
Alleestr.24
4630 Bochum



John Kellas.

Prism Leisure im Höhenflug

Die deutsche Tochterfirma des englischen Softwarevertriebs räumt derzeit in den media-control-Charts kräftig ab. John Kellas, gebürtiger Engländer und ehemals mit Rushware verbandelt, kümmert sich um die intensive Vermarktung von alten Vollprestiteln und bringt monatlich an die zwanzig Titel auf den Markt. Es gibt praktisch keinen älteren Titel, der nicht irgendwo bei einer Prism-Leisure-Compilation vermarktet wurde. Wer nur einen schmalen Geldbeutel besitzt, wird bei Prism Leisure bestimmt fündig werden.



Max Design und Neo.

Österreich im Aufwind

Langsam aber sicher entwickeln sich die Softwarehäuser aus unserem schönen Nachbarland zum ernstzunehmenden Spielelieferanten. Max Design setzten sich gerade mit 1869 an den höheren Chartspositionen fest, während die Programmierer von Neo mit Whale's Voyage ein ansprechendes Rollenspiel in der Hinterhand haben, das im Februar erscheinen soll. Die Wege der beiden Gruppen haben sich nun allerdings getrennt, was bedeutet, daß wir es künftig mit den Softwarehäusern Max Design und Neo zu tun haben.





SELLING POINTS

Pocket-Power

Wer einmal in Vollpreis-Spiele hineinschnuppern will, ohne gleich tief in die Tasche greifen zu müssen, sollte sich vielleicht einmal die Demo-Liste von Selling Points genauer betrachten. Zum Preis von exakt DM 6,- die man in bar einschickt, erhält man voll spielbare Demos von Psychosis-Spielen. Leider können wir nicht alle Demos auf unsere Coverdisk packen, deshalb hier eine kleine Auswahl von den aktuellsten Hits.

Wer seine sechs Mark gut



Sellings Points' Jörg Rohrer im Messestreß

dem man mit anderen BTX-Teilnehmern online in Verbindung treten kann. Unter der Nummer *6633300# können sie das Dialogsystem direkt erreichen. Hier kommen sie auf die "Pseudoein-

daß sich alle Teilnehmer simultan miteinander unterhalten. Es gibt wesentlich mehr Funktionen, deren Aufzählung hier den Rahmen sprengen würden. Am besten treten Sie über den BTX-Gastzugang ein, der kostenlos ist.

Files von den gängigsten Textverarbeitungen wie ProWrite oder WordPerfect übernehmen.

BUNDESLIGA MANAGER PROF. Weihnachtsedition

Ein besonderes Angebot kommt von Software 2000, dem schleswig-holsteinischen Charts-Aspiranten. Originalität kann man diesem Angebot nicht abstreiten, doch ob es in dieser limitierten Auflage auch genügend Käufer findet, müssen Sie entscheiden. In der Special-Edition sind 40 neue Torszenen, ein Team Editor und ein Torszeneneditor enthalten. Wer den Bundesliga Manager Professional noch nicht hat, sollte also unbedingt bei diesem Angebot zugreifen.

DEMODISCS:

LEMMINGS2- THE TRIBES

LEMMINGS2-CHRISTMAS LEVEL

BILL'S TOMATO GAME

je DM 6.-

anlegen will schickt sie am besten zusammen mit seiner Adresse und dem Demowunsch an folgende Adresse:

Selling Points GmbH
Alliance Division
Kennwort: DEMO
Verler Straße 1
4830 Gütersloh

NEANDERTAL Das Dialogsystem

Alle die auf BTX zugreifen können, wollen wir auf das Dialogsystem Neandertal aufmerksam machen, das im BTX-Netz unter der Nummer *66333# erreichbar ist. Neandertal ist ein Kommunikationsprogramm, in

gabeseite", wo Sie für Sich ein Pseudonym festlegen können, unter dem Sie kommunizieren. Nach Abschluß der Eingangsprozedur gelangen Sie auf die Teilnehmerübersicht des Einzeldialoges, auf der sämtliche Teilnehmer aufgeführt sind, die gerade angewandt sind. Den Einzeldialog erreichen Sie vom gesamten System aus mit *6#. Mit der Eingabe der Ziffer 66 können Sie ein beliebiges Pseudonym auf dieser Seite anschreiben und mit 99 können Sie Mitteilungen lesen und beantworten. Diese Mitteilungen kann nur der Teilnehmer lesen und beantworten, an den sie geschickt wurden. Durch den Code *90# gelangen Sie in den Gruppendialog. Hier besteht die Möglichkeit,

DTP auf dem Amiga ?

Die Disc Company aus Frankreich veröffentlicht ein DTP Programm für den Amiga. The Publisher ist ein günstiges Desktop-Publishing-Programm, das auf allen Amiga-Modellen lauffähig ist. Zum Preis von knapp DM 150 bietet The Publisher erstaunlich gute Möglichkeiten. Die Monochromgrafik kann über Linotronic bis zu 256 Graustufen mit 2540 dpi erzeugen. Die Größe der Seiten reicht bis zu 20 Zoll auf 20 Zoll. Macintosh und IBM-PC-PostScriptfonts werden direkt unterstützt. Ebenso kann man



Messezeit, Premierenzeit. Auch wenn Frankreich und England wiederum die Wettrennen um die Europapremiere für die neuen Commodore-Entwicklungen für sich entscheiden konnten und der deutsche Markt zum Beispiel erst zur "WoC" zur Besichtigung des Amiga 1200 geladen wurde. Zeit für uns, um sich nun einmal etwas näher mit den Geräten zu beschäftigen.

Der neue Amiga 1200

AMIGA

Der Amiga 1200

Die vorerst jüngste Entwicklung in der großen Amiga-Familie ist der A-1200. Eine 32 Bit-Maschine, die in der Amiga-Hierarchie direkt nach dem Facelift-

Amiga, dem 600er, einzuordnen ist. Mit einem Preis um die 1200,-DM zeichnet er sich hauptsächlich durch seine Farbdarstellungsmöglichkeiten aus. In Richtung der Personal Computer blickend, kann er aus einer Farbpalette von 16,8 Millionen 256 auswählen und gleichzeitig auf

SOFTWARE-SUPPORT A-1200

Innerhalb kürzester Zeit fanden sich einige Softwarehäuser, die ihre Programme in speziellen Versionen für den Amiga 1200 veröffentlichen wollen. Hier eine kleine Übersicht der demnächst erscheinenden Titel.

OCEAN

Die Engländer zeigen sich als fleißigster Supporter des neuen Modells und kündigen ihre aktuellen Titel in grafisch enorm aufgepeppten Versionen an.

Lethal Weapon

Das Spiel zur Actionserie glänzt mit hervorragenden Grafiken und gutem Gameplay.

Cool World

Kim Basingers Pixel-Debüt erfolgt in einer grafisch eindrucksvolleren Version für den Amiga.

WWF2 European Rampage

Der Ring-Kampf nimmt kein Ende. Hulk Hogan und seine Kollegen kehren in den Ring zurück.

TEAM 17

Die Engländer planen, die nächsten Titel für den neuen Amiga umzusetzen, eventuell auch Assassin.

MAX DESIGN

Den Österreichern gelang mit 1869 ihr erster großer Wurf, und der soll nun mit neuen Grafiken fortgesetzt werden.



dem Bildschirm darstellen. Das hört sich gerade für den Spielebegeisterten sehr vielversprechend an.

Die Spiele für den 1200er

Nach Herstellerangaben sollen 60% aller Amiga-Spiele auch auf der neuen Maschine laufen, die gerne wieder mit dem Titel "High-Performance" in Verbin-

dung gebracht wird. Doch wer kann schon genau wissen, um welche Spiele es sich dabei handelt? Mit hoher Wahrscheinlichkeit gehören die eigenen nicht dazu. Das ewige Lied der Inkompatibilität. Bevor man sich nun wahllos ins Vorweihnachtsgeschäft stürzt, um dannach um so enttäuschter die Retourenabteilung aufzusuchen, sollte man lieber auf die systembezogen entwickelten Spiele warten, die zudem den

REFRESH



nicht zu unterschätzenden Vorteil bieten, die Leistungsfähigkeit des A-1200 auch wirklich auszunutzen. Wer schaut schon gerne schwarz-weiß-Filme auf einem Farbfernseher. Zur Zeit befindet sich zum Beispiel Gremlins Referenzspiel "Zool" in der A-1200-Umsetzung, wobei er ebenso wie Oceans "Lethal Weapon" einer kompletten Überarbeitung und Colorierung unterzogen wird und in der Neufassung noch vor Weih-

nachten in die Geschäfte gelangen soll.

Die Stimme des Herrn

Kelly Summer, Managing Director bei Commodore, sieht die Situation wie folgt: "Die Amiga-Familie war seit ihrer Einführung 1987 der Vorreiter für die Computerspieletechnologie. Der

A-1200 wird diesen Weg fortsetzen."

Die Technik

Herzstück des A-1200 ist ein Motorola 68EC020-Microprozessor, der in seiner Arbeit von einem 68881/2 und einem CoProzessor-System (Alice(Video), Paula (Grafik), Lisa (Sound)) unterstützt wird. Schnittstellen in Hülle und Fülle sorgen für den problemlosen Anschluß von Maus, Joystick, Floppy, seriellen und parallelen Zusatzgeräten, Memory-Karten, Video, RGB-Geräten und

der Stereoanlage. Mit 512 KB ROM nicht gerade übermotiviert, erhält man für sein Geld einen akzeptablen Gegenwert.

Den A-4000 und das externe CD Rom werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe ausführlichst vorstellen.

(ts)

Kennen Sie BTX ?

Kennen Sie das NEANDERTAL *66333# ?

Das High-Tech-Dialogsystem bietet Ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Kommunikation und Entspannung.

- Einzeldialoge
- Gruppendialoge
- Postfachfunktion
- Pinnwand mit vielen Themen
- und vieles mehr

- Täglich ab 13 Uhr das Mittagsquiz
- Abends ab 21 Uhr ist Quiztime oder jeweils Dienstag eine Diskussionsrunde
- am Wochenende verschiedene Vor- und Nachmittagsveranstaltungen

Und das Neueste ist:

die Gesprächsrunde über Spieletests aus dieser Ausgabe von AMIGA GAMES. Tips und Tricks aus erster Hand.

NEANDERTAL *66333# es ist einen Versuch wert.

SPIELETESTS



Die Evolution im Comic-Still

THE HUMANS

Plattformspiele sind fast so alt wie Computer selbst. Trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb, haben sie auch heute noch zahlreiche Anhänger. Das von Mirage entwickelte Game umherschaut sich von etlichen Produkten vor allem durch seine besten die Menschheit.



Die Evolution im Comic-Still
 Plattformspiele sind fast so alt wie Computer selbst. Trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb, haben sie auch heute noch zahlreiche Anhänger. Das von Mirage entwickelte Game umherschaut sich von etlichen Produkten vor allem durch seine besten die Menschheit.

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.

1 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. Über ein Balkendiagramm vermitteln wir Ihnen die Wertung. 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'?"

2 Die Gesamtwertung

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

GRAFIK x3 SOUND x1 GAMEPLAY x3

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

3 Der "AMIGA Games-AWARD"

Spiele, die die Redaktion durch eine neue Spielidee, fantastische Grafik oder 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 auf keinen Fall fehlen!

4 Wo läßt sich das Spiel einordnen?

Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, machen wir uns die Mühe, ähnliche Spiele im Vergleich vorzustellen. In den Kategorien Grafik, Gameplay und Gesamtwertung wird abgerechnet. Sollte ein Vergleichsspiel in einer Kategorie unterlegen sein, wird dies durch ein Minuszeichen angezeigt, bei Überlegenheit finden Sie ein Plus, bei gleicher Qualität ein Gleichzeichen.

5 Das Plus an Informationen

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

GAME FACTS

THE HUMANS

Hersteller:	Mirage
Muster von:	Hersteller
Genre:	Geschicklichkeit
Preis:	DM 90,-
Gameplay	80%
Sound	60%
Grafik	80%
Motivation	90%

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

GESAMT
82%



Wusel-Konkurrenz im Überblick



Lemmings

Einer der echten Klassiker, dessen zweiter Teil für Februar erwartet wird. Die Grafik ist zwar nicht so schmecke, doch daß Gameplay ist konkurrenzlos innovativ.

Grafik = Gameplay + Gesamt +

AMIGA SPIELEN MACHT SPASS

INDUSTRIE

Industrie gibt Ihnen die Chance, einen heruntergewirtschafteten Betrieb zum Erfolg zu führen. Allerdings ist eine Menge unternehmerisches Denken, Kaltschnäuzigkeit und Verhandlungsgeschick notwendig. Fünf Mitbewerber gehen mit Ihnen ins Rennen, um eine "abgetakelte Klotzschle" mit einer einzigen Maschine in einer alten Scheune in eine gut funktionierende Fabrik umzuwandeln. Gelingt dies, so lockt ein gut dotierter Sitz im Direktorium eines großen Konzerns. Industrie bringt eine Menge Spielspaß, super Grafiken und eine tolle Atmosphäre.

- Super Simulation
- viele Grafiken - Komfortable Maussteuerung
- ausgezeichnete Motivation
- komplett in deutsch

DM 49,- SFr 49,- ÖS 399,-



CASH

Wer macht aus fünf Millionen Startkapital 200 Millionen? - Die Aufgabe, der sich bis zu drei Spieler stellen können, klingt nahezu unlösbar. Im Mittelpunkt dieser Handelssimulation steht das Büro, von dem aus weltweite Handelsgeschäfte getätigt werden.

- Grafikorientierte Handelssimulation
- komplett in deutsch



LABYRINTH

Ein echter Hit für Freunde intelligenter Denkspiele! Ein direkter Weg von hier nach dort - mehr ist wirklich nicht herzustellen. Doch jeder Zug hat seine Wirkungen - und schon beginnt die Sucht...

DM 29,90 SFr 29,90 ÖS 319,-

X-PLOIT

Ein Spiel für Joystick-Fans! Bei X-Plloit warten unzählige Gegner, die in diesem Geschicklichkeitsspiel der Extra-Klasse vernichtet oder ausgetrickst werden müssen. Zwischen-Spiele steigern den Spielspaß und verlängern die "Schonfrist", bis beim großen Finale der Endgegner auftritt.

- Super-Sound - tolle Grafik
- Joystick-Steuerung
- Viele Levels
- Zwischenspiele

DM 29,90 SFr 29,90 ÖS 245,-



media
Verlagsgesellschaft

media GmbH
Hammerbühlstr. 2
8999 Scheidegg
08381/82299
In Österreich:
INTERCOMP
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
05574/47344

Strategische Meisterleistung

SPIEL DES MONATS
DEZEMBER
 1992

History Line



1914 - 1918



Lange wurde der Nachfolger zum Megaseller Battle Isle erwartet. Nach einigen technischen Schwierigkeiten haben es die Programmierer von Blue Byte nun doch geschafft, auf saten sieben Disketten strategischen Spielspaß vom Feinsten unterzubringen.





Eine der ansprechenden 3D-Sequenzen. Detaillierte Hintergrundgrafiken und flotte Zoomeffekte beeindrucken.

Knappein Jahr Entwicklungszeit steckt in diesem Mammutprogramm, wie es bislang aus deutschen Landen nicht zu erwarten war. Im Vergleich zur PC-Version wurde der Sound sogar noch kräftig aufgepöppt und bietet nun noch mehr Tracks. Trotz der sieben Disketten erweist sich die History Line als äußerst spielbares Programm mit Klassikerqualitäten. Wem Battle Isle schon den Schlaf raubte, den wird die History Line an den Abgrund der physischen Existenz bringen, möglicherweise müssen sogar zwei fanatische Strategen als Opfer der Schlaflosigkeit in das Nirwana entschwinden.

Schuld an diesem Dilemma ist ein zehnköpfiges Team, das von mir in einem In Progress-Report der letzten Ausgabe vorgestellt wurde. In dem ersten Teil der neuen History Line stecken diskettenweise Details mit historischem Anspruch. Die Präsentation ist erstklassig gelungen, das Gameplay ist komplex, jedoch trotzdem schnell erlernbar und die spektakulären Zwischensequenzen locken auch Action-Freaks an den Monitor.

Für Geschichtsfetischisten werden in einem 60-seitigen Begleitbuch auf anspruchsvolle und leicht verdauliche Art und Weise die Gründe des Kriegsausbruchs von 1879 an beleuchtet. 1879 wurde ein Bund zwischen Deutschland und Österreich-Ungarn geschlossen, durch den sich beide Parteien bei einem russischen Angriff zur gegenseitigen Militärhilfe verpflichteten. 1881 wird mit Rußland ein Neutralitätsvertrag geschlossen, während sich Italien dem Zweibund 1882 anschließt. Daß es bei diesem

Durcheinander irgendwann zu einem Krieg kommen mußte, erscheint fast logisch. Denn letztendlich führt die Ermordung des österreich-ungarischen Thronfolgers Franz Ferdinand in Sarajevo

zu einem ausgesprochen überflüssigen Ultimatum gegenüber Serbien, welches für die unannehmbar war. Die allgemeine Kriegsbereitschaft und Begeisterung in Europa verhinderte eine diplomatische Lösung des Konfliktes. Als Abschluß des komplett deutschen Begleitbuches wird eine deprimierende Bilanz aufgezeigt, die insgesamt knapp 8 Millionen Tote und 19,5 Millionen Verwundete zählt. Das Spiel wird kaum Hardcore-Actionfreaks ansprechen, wer jedoch an Tüftelaufgaben gefallen findet, wird die History Line lieben. Die Aufmachung ist durchwegs perfekt und anspruchsvoll und vermittelt einen seriösen Charakter, was dem Gameplay allerdings in keinsten Weise schadet. Der sechseinhalbminütigen Vorspann teilt sich auf zwei Teile auf. Zunächst sieht man die in

schwarz-weiß gehaltene, sehr gut animierte Darstellung des Ereignisses in Sarajevo und anschließend den Landkartenabschnitt. Im Multimedia-Stil wird grafisch spektakulär durch ein Buch gebättert. Der Vorspann endet im Jahre 1913, wo nun der Einsatz des Spielers beginnt, der sich entweder als Angehöriger der Alliierten oder als Mitglied der Mittelmacht an die Front begeben kann. Routiniertere Battle Isle-Spieler werden sich auf Anheiß im Spiel selbst zurecht finden, das allerdings im Detail erheblich verbessert ist. Der Bildschirm teilt sich wieder auf zwei Hälften auf, die entweder für zwei menschliche Spieler oder einen menschlichen und einen elektronischen Gegner bestimmt sind. Der Computergegner agiert sehr gezielt, und erfreulicherweise auch wesentlich schneller als im Vor-



Der zweigeteilte Bildschirm bietet jedem Spieler ein eigenes Spielfeld, auf dem man seine Züge planen kann.

Kampfgetümmel in Kurzform



Battle Isle

Der Vorgänger sieht im Vergleich lediglich grafisch den Kürzeren. Das Gameplay kann trotz des monotoneren Ablaufs immer noch gefallen.

Grafik **+**

Gameplay **=**

Gesamt **=**



Perfect General

Spielerische Qualitäten kann man dem französischen Vertreter auf alle Fälle nicht absprechen, doch im Vergleich zur Konkurrenz sieht er ziemlich blaß aus.

Grafik **+**

Gameplay **+**

Gesamt **=**

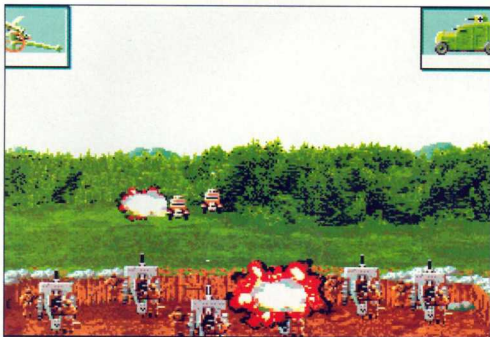
gänger. Aus der Vogelperspektive blickt man auf das mit militärischen Einheiten gespickte Kampfgebiet, das bei Bedarf gesrollt wird. Grundsätzlich muß man versuchen, den Gegner durch geschickte Waffeneinsätze zu dezimieren und so die Vorherrschaft über ein Gebiet zu erringen. Die ersten Karten sind noch relativ einfach, so daß auch Strategieuneinsteiger ein realistische Chance zur "großartigen" Militärlaufbahn haben. Die späteren Karten werden jedoch auch ausgebufften Battle Isle-Proffs die letzten Not-Karamellen aus dem oliv-grünen Rucksack abverlangen. Denn leider kann man nicht

auf die wirkungsvollen Waffen aus der Zukunft zurückgreifen, sondern es stehen lediglich, die spielerisch wesentlich interessanteren, Waffen aus dem I. Weltkrieg zur Auswahl. So gibt es nun nicht mehr den Panzer Crusader T-7 sondern den Panzer A70, der nur zwanzigmal gebaut wurde. Schienen, die über den Wiesen verlaufen, können zum Beispiel für das wirkungsvolle Eisenbahngeschütz genutzt werden. Auf den Schienen lassen sich die Geschütze wunderbar einfach verschieben. Insgesamt warten knapp 50 neue Einheiten auf den Spieler, die spielerisch interessanter geworden sind. Außerdem spielt sich die History Line einen Tick flüssiger und wirkt noch professioneller als Battle Isle. Die kleinen Informationskästen zu den eingesetzten Einheiten warten zum Beispiel mit kleinen, aber feinen Bildern auf, für die Originalvorlagen eingescannt wurden. Ab und zu wird der weitere Verlauf des Krieges in kurzen Zwischensequenzen dargestellt. Die grafische Darstellung überrascht dabei durch eine aufwendige Gestaltung und das Gameplay wird angenehm aufgelockert. Weiterhin werden bereits eingesetzte Einheiten nun durch ein mausgraues Äußeres gekennzeichnet, während in Battle Isle noch ein Karo-Muster darüber gelegt wurde, das zur grafischen Unkenntlichkeit führte. Die Übersichtskarte wurde um den Faktor vier vergrößert, ist bunter und

Wie spielt es sich ?

Äußerst komfortabel läßt sich per Maus ein Universal-Cursor über den Screen bewegen, mit dem sich alle Funktionen ausführen lassen.

- Das symbolisierte "X" zeigt an, daß Sie die Funktion wieder verlassen.
- Die **Landkarte** ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte des gesamten Spielfelds.
- Die **Kiste** ist das Symbol für die Einsicht in ein Gebäude oder einen Transport.
- Das **Fragezeichen** steht für Informationen und Sie erhalten je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten.
- Die **Faust** ist vergleichbar mit dem Bewegungssymbol. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen.
- Der **Mauschlüssel** dient zum Reparieren von Einheiten. (Nur bei Inventory eines Gebäudes)
- Der **Hammer** dient zum Produzieren von neuen Einheiten in einem Gebäude.
- Der **Gepell** ist das Symbol für den Zykluswechsel.
- Das **Steuerkreuz** dient zum Bewegen von Einheiten. Dunkle Felder sind nicht erreichbar.



Die Bomben der Fliegerstaffel treffen ihre Ziele, die Schlacht entscheidet sich.



Das weitere Kriegsgeschehen wird mit solchen Bildern geschildert, wobei der Krieg nie verherrlicht wird.

läßt, was spielerisch interessant ist, nun wesentlich mehr Details erkennen. Für die Berechnung der Waffenwirksamkeit ist auch die Entfernung des Zieles relevant,

was beim Vorgänger nicht der Fall war. Pioniereinheiten können zum Beispiel Schützengräben ausheben und anschließend wieder zuschütten. Fabriken warten mit

unterschiedlichen Energiekontingenzen auf und die gesamte Anzahl an Einheiten wurde verdoppelt. Ebenso verdoppelt wurde die Anzahl an Modulen, mit denen die Grafik aufgebaut wird. Während es in Battle Isle noch 112 waren, sind es nun weit über 200. Spielerisch reizvoll ist außerdem die Möglichkeit, Orden zu ergattern, wie man es zum Beispiel aus Special Forces kennt. Grundsätzlich teilt sich das komplett mausgesteuerte Spiel immer auf den Zug und Attack-Modus auf. Im Zug-Modus manövriert man seine Einheiten zu hoffentlich taktisch geschickteren Räumlichkeiten, während im Attack-Mode der Schlagabtausch per Waffen erfolgt. Wenn Gebiete für eine Einheit unerreichbar sind, wird dies nun nicht mehr durch darübergelegte Sechsecke ange-

zeigt. Eine grafische Abdunkelung der nicht erreichbaren Gebiete erfüllt dieses Aufgabe grafisch schöner und effizienter. Nachdem man seine Züge abgeschlossen und den Einheiten Befehl zum Angreifen gegeben hat, kann man in ausfeilten Kampfsequenzen den Ausgang der Schlacht verfolgen. Vor verschiedenen detaillierten Grafik-Hintergründen kann man seine Verluste am Bildschirm abzählen. Artillerie, Luftwaffe und Marine bekämpfen sich grafisch spektakulär vor Ihren Augen. Die Angriffe von Flugzeugeschwadern sind besonders eindrucksvoll geraten. Erstklassige Digisoundeffekte sorgen für eine realistische audielle Untermauerung. Die Ihre Nachbarn glauben läßt, daß Sie sich eine Folge von Steiner-Das Eiserne Kreuz zu Gemüte führen. Visuell sorgen Zoomroutinen für sehr gute 3D-Effekte durch anfliegende Flugzeuge. Diese Formationen kommen ruckelfrei auf einen zu, so daß man fast den Kopf einziehen möchte. Ungeduldige Zeitgenossen, die auf solche Darstellungen verzichten wollen, können auf Wunsch auch den Fast-Combat-Modus anwählen, wo diese Darstellung abgeschaltet wird. Nicht weniger informativ, aber um so flotter wird das Kampfergebnis in grafisch ansprechender Machart sofort präsentiert. Blue Byte kann man insgesamt nur ein Lob aussprechen. Sie nahmen den revolutionierenden Vorgänger Battle Isle, der immer noch die Charts belagert und machten spielspaßfördernde Verbesserungen. Der historisch exakt recherchierte Hintergrund vermittelt dem Spiel einen seriösen Charakter, ohne daß dabei in kriegsverherrlichende Aspekte abgeglitten wird. hi

GAME FACTS

HISTORY LINE

Hersteller: Blue Byte
 Muster von: Blue Byte
 Genre: Strategie
 Preis: DM 119,-

Gameplay 92%
 Sound 80%
 Grafik 85%
 Motivation 90%

lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT 89%

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

Der Amberstar von Thalion

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

Jetzt auch für
PC



Die Evolution im Comic-Stil

THE HUMANS



Plattformspiele sind fast so alt wie Computer selbst. Trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb, haben sie auch heute noch zahlreiche Anhänger. Das von Mirage entwickelte Game unterscheidet sich von ähnlichen Produkten vor allem durch seine Helden: Die Menschheit.



Ziel dieses Spiels ist, laut dem witzigen, erfreulicher-weise deutschen Handbuch, den Stamm über alle Hürden der Steinzeit zu führen und an die Spitze der Evolutionsleiter zu klettern. Um dieses zu erreichen, müssen Sie sich durch viele Level arbeiten, in denen es gilt, eine gestellte Aufgabe zu lösen. Einige dieser Problemstellungen sind klar definiert, wie z.B. "Entdecke den Speer". Andere dagegen haben bewußt nebulösen Charakter ("Pass auf den Weg auf!") und erst beim Durchspielen des Levels erkennt man, was zu tun ist, um weiterzukommen. Am Anfang hat

Die Dinge aufheben und einen Menschenturm bilden. Das ist zwar nicht viel, aber mit Hilfe von aufgehobenen Gegenständen erweitert sich die Aktionspalette des jeweiligen Helden. Auf ihrem Weg durch die Evolutionsgeschichte werden Ihre Menschlein etliche dieser Werkzeuge finden, die Ihnen den Fortschritt ermöglichen. Speere sind nützliche Geräte und einer der ersten Gegenstände, auf die Ihre "Humans" während ihrer Reise treffen werden. Man kann sie werfen und durch Herumfucheln Feinde abwehren. Außerdem ermöglichen sie die Überquerung von

Leitern waren noch allzu selten, deshalb ließ man nur das Stapeln gelten.



Im Verlaufe des Spiels lernt er langsam dazu, beispielsweise das Speerwerfen

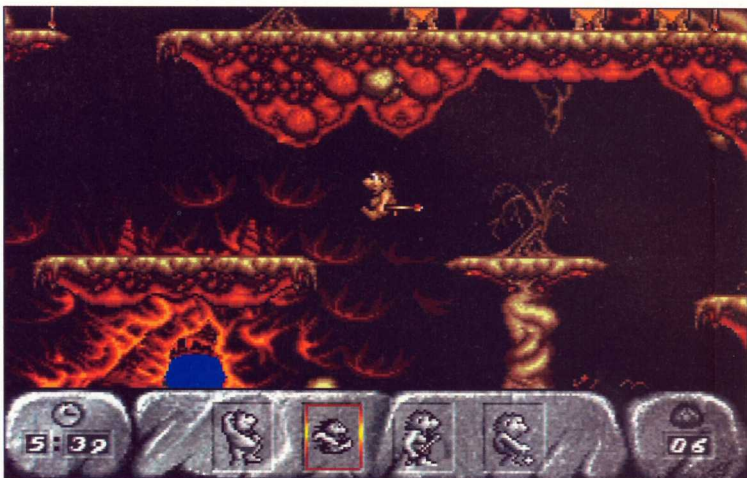
Ein flotter Sprung kann oftmals über Gräben und Schluchten hinweghelfen!



Levels lassen sich meist nur in Teamarbeit lösen. Alleine sieht es düster aus.



Gruben mit Hilfe einer Art Stabhochsprungtechnik. Das Feuer entdeckt Ihr Stamm in Form einer Fackel, die auch geworfen und geschwungen werden kann. Mit diesem Utensil sind Sie zusätzlich in der Lage, Ihre pyromanischen Triebe auszuleben und Vegetation und Mitmenschen abzufackeln. Das Herumklettern Ihrer Menschlein in den Levels wird durch Seile erleichtert, die in verschiedenen Spielabschnitten fein säuberlich aufgerollt deponiert sind. Besitzt einer Ihrer "Humans" ein Seil, kann er es von oben hinunterlassen und auch wieder einziehen. Andere Menschlein nutzen herabgelassene Seile wie Leitern. Durch Werfen des Seils kann dieser nützliche Gegenstand von einem Stammesangehörigen zum anderen weitergegeben werden. Natürlich braucht kein Mensch darauf hoffen, sich weiterzuentwickeln, solange er nicht das Rad besitzt. Daher werden Sie früher oder später auf dieses besagte "Rad" treffen. Sobald Ihr Menschlein abfahrbereit oben auf dem Rad sitzt, kann Ihr auserwählter Neandertaler leicht und gewandt durch den Level rasen. Wenn er bergab rollt, beschleunigt das Rad, rollt er bergauf, wird es langsamer. Einer der Vorteile der "Radreitens" liegt darin, daß das Rad Ihre Menschlein über Abgründe katalpultiert, deren Überquerung sonst unmöglich wäre. Wenn es sein muß, schieben die Vorzeitler jedes Rad vor sich her. Dies ist von Nutzen, wenn ein Rad z.B. ins Wasser gerollt werden soll, um als Trittstein zu dienen. Alle Gegenstände können natürlich auch wieder einfach abgelegt werden.



Logik und Geschicklichkeit stehen bei The Humans im Vordergrund.

Je nach Anlage des momentanen Levels steuern Sie bis zu acht Menschlein, die zusammenarbeiten müssen, um das Ziel des Levels zu erreichen. Dabei treffen sie mitunter auf Charaktere, die den Stamm behindern oder ihm behilflich sind. Tyrannosaurier trachten Ihren kleinen Helden nach dem Leben, Flugechsen helfen bei der Überbrückung von Abgründen und feindliche Stämme suchen Ritualopfer. Manchmal ist man in der Lage, einen dieser Unglücklichen, die lauthals um Hilfe brüllen, zu befreien und dem eigenen Stamm zuzuführen. Keine prähistorische Horde ist komplett ohne Medizinmann. Und so wird man ab und zu das Auftauchen einer merkwürdigen, maskierten Gestalt bemerken, die

sich unauffällig ins Geschehen einreicht. Er kann alle Routinehandlungen ausführen, aber keine Gegenstände aufheben oder benutzen, die im aktuellen Level gefunden wurden. Das Besondere am Medizinmann ist seine Fähigkeit, Gegenstände hervorzuzaubern. Er verlangt allerdings einen hohen Preis: Stammesangehörige. Pro Gegenstand müssen Sie ein Menschlein opfern, damit der Zauber gelingt. Grafisch ist THE HUMANS sehr schön in Szene gesetzt. Nicht nur schnelles Scrollen und ruckfreie Bewegungsabläufe, sondern auch gute Spritgestaltung und Hintergrundgrafik garantieren Spielspaß. Zeichentrickanimationen, die auf den Spieler zwischen den Levels warten, belohnen einen für alle Mühen. Diese Trickfilmsequenzen lassen sich aber auch abschalten, falls man sich an ihnen schon satt gesehen hat. Die prähistorischen Bongoklänge im Intro versprechen leider zuviel. Außer gelegentlichem Brüllen von Dinosauriern, ächzen, Juhurufen der Menschlein und Hilferufen geht es in THE HUMANS sehr still zu. Enttäuschte tröstet vielleicht der Highscore-Screen über diesen kleinen Mangel hinweg: Eine grafisch gut animierte Steinzeitband spielt vierstimmig mit Gesang. THE HUMANS wird mit Joystick und Tastatur gleichzeitig gespielt. Durch den Freudenstock erhalten die wackeren Evolutionskämpfer ihre Richtungsangabe und auch

beim Werfen und bei Sprüngen portioniert man die Kraft der kleinen Menschen mit dem Stick. Durch das Aktionsmenü schaltet sich der Spieler mit der Leertaste und ein Druck auf <RETURN> löst die hervorgehobene Aktion aus. Dieser Zweihandbetrieb allerdings ist gewöhnungsbedürftig. Eine Maussteuerung, die mit einer Hand auskommt, wäre besser gewesen. Trotz dieses kleinen Mankos verspricht THE HUMANS gerade den Freunden von Plattformspielen viele Stunden Spaß und Spannung. Die Installation auf Festplatte ist möglich und auch zu empfehlen, da man bei drei Disketten schnell die Rolle eines Diskjockeys übernimmt. Vielleicht unterstützen nachfolgende Versionen wenigstens ein Zweitlaufwerk.

(mk)

Wusel-Konkurrenz im Überblick



Lemmings

Einer der echten Klassiker, dessen zweiter Teil für Februar erwartet wird. Die Grafik ist zwar nicht so schnieke, doch daß Gameplay ist konkurrenzlos innovativ.

Grafik

Gameplay

Gesamt



Troddlers

Auch hier wuseln niedliche, wenige Pixel große Männchen über den Bildschirm, doch an Humans und Lemmings kommen sie grafisch und gameplay-technisch leider nicht heran.

Grafik

Gameplay

Gesamt

GAME FACTS

THE HUMANS

Hersteller:	Mirage
Muster von:	Hersteller
Genre:	Geschicklichkeit
Preis:	DM 90,-
Gameplay	80%
Sound	60%
Grafik	80%
Motivation	90%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
82%

High-Tech Schlacht per Roboter

ROBO SPORT

Grafisch läuft Robosports nicht gerade zur Hochform auf, doch wer einem actionreichen Strategiemetzel (oder umgekehrt) nicht abgeneigt ist, sollte sich dem neuesten Programm aus der Sim City Küche MAXIS zuwenden.



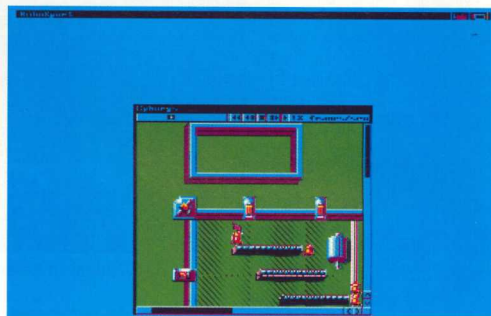
Ich vermutete zunächst hinter den zwei Disketten nichts Aufregendes, doch der Name MAXIS auf der Verpackung machte mich stutzig. Wer Knüller wie Sim City, Sim Ant oder Sim Earth entwickelt hat, wird wohl auch auf leicht anderem Genre in der Lage sein, gute Spiele zu produzieren.

Ein umfangreiches, unerfreulicherweise komplett in Englisch gehaltenes Handbuch schreckte mich zunächst ein wenig ab, erwartete ich doch heiße Roboteraction mit spektakulären Grafiken und flottem Gameplay.

Es sollte sich im Laufe des Spielens als äußerst ratsam und interessant herausstellen, die ein oder andere Seite des Handbuchs zu Rate zu ziehen, um dem Com-

puter eins auf die blecherne Mütze zu geben. Ein aufwendiges Intro durfte ich zu allem Überfließ auch nicht bestaunen, was meine Actionhoffnungen ganz zum Erliegen brachte.

Die Ladezeiten hielten sich dank zweier Disketten in Grenzen, doch als ich zum ersten Mal einen Blick auf die Grafik werfen konnte, glaubte ich in ein Windowsspiel versetzt, so mickrig und unüberichtlich präsentierte sich das Spiel. Die Grafik ruckelt unaufhörlich über den Screen, sobald man mit der Maus das Spielfeld verschiebt und der

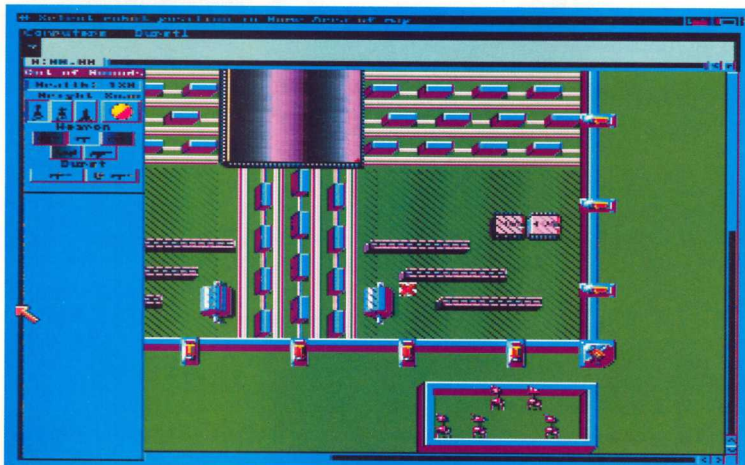


Sound dröhnte nicht gerade auf die angenehmste Art und Weise aus den Lautsprecher. Doch was nun so abschreckend wirkt, kann man bedenkenlos als hochklassig einstufen, wenn man den reinen Spielspaß betrachtet. Die Story hat sehr große Ähnlichkeiten zum Strategie-Hit AIR SUPPORT von Psygnosis. Irgendwann im 21. Jahrhundert läuft die gesamte Menschheit Amok, oder zumindest würde sie es gerne tun. Am liebsten würden Sie alles ausräumen und zerstören. Um einen Krieg zu vermeiden, haben sich jedoch die schlauesten Köpfe aus

dem Jahre 2020 einen Trick einfallen lassen. Die schlauesten Köpfe sind im Jahre 2020 makabererweise Roboter, die uns armen Menschen mit bescheidenen Intelligenzquotienten um die 180 mittlerweile aus den Führungsschichten verdrängt haben, haben sich ein Spielchen einfallen lassen, das sie Robosport nennen. Per holographischer Projektion darf jeder Mensch an einem simulierten Kampf teilnehmen, in dem er einige Roboter durch die Gegend steuern darf. Diese Simulation findet in einem abgegrenzten Gebiet statt, daß lediglich der Sieger lebendig verlassen darf.

Die Simulation läuft nicht in einfacher Shoot'em Up Manier ab, in der man eine Art Terminator über den Screen steuert und alles bewegliche und statische umpustet. Viel eher ist Köpfchen gefragt, um die drei verschiedenen Sequenzen zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Vie Roboter stehen zu Beginn des Spiels in einem Dock und warten auf Ihre Aufträge. Zunächst sollten Sie sich die jeweilige Gegend genau ansehen und wichtige Details notieren.

Auf verschiedenen Playfields lassen sich strategische Kenntnisse neu erwerben, verbessern und auch in höchster Güte ausleben.



TITEL ZEILE

ZUG-ZEIT-UHR

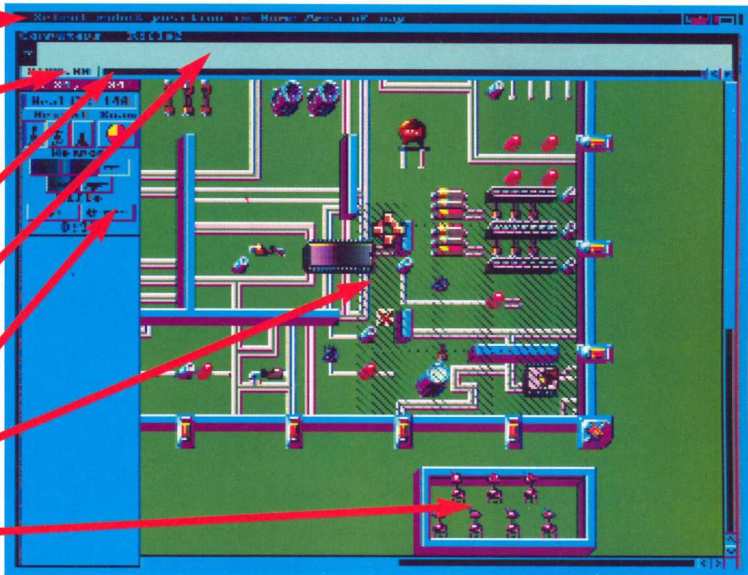
PROGRAMMIER-
SCROLL-ZEILE

PROGRAMMIER
ZEILE

KONTROLLFELD

AKTIONSFELD

AUSGANGSFELD



Was kann mein Roboter?

- zu einem bestimmten Ort gehen.
- Ausschau halten.
- kann auf bestimmte Gegenstände zielen und schießen. (Aim & Fire)
- Feinde beschließen, die in ein bestimmtes Gebiet kommen. (Scann & Fire)
- warten

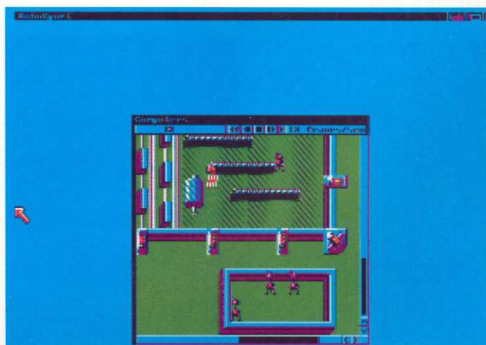
Jede Arena besteht aus drei verschiedenen Gebieten. Im Dock stehen die Roboter zu Spielbeginn. Im Heimatgebiet können beschädigte oder zerstörte Roboter wieder repariert werden. Außerdem müssen sie direkt nach Verlassen des Docks zunächst in das Heimatgebiet bewegt werden. Im Kampfgebiet schließlich spielt sich das entscheidende Spiel ab, denn hier wird bitter gekämpft. Die Roboter können Schritt für Schritt programmiert werden. Verschiedene Fähigkeiten machen sie zu universellen Kampfmaschinen. Sie können durch die Gegend laufen, Ziele anvisieren und schießen, auf bestimmte Ereignisse warten, Ausschau halten, und Feinde beschließen, wenn sich in ein bestimmtes Gebiet wagen. Haben Sie Ihre Roboter programmiert, wobei es ratsam ist, einen Roboter für Notfälle immer im Dock zurück zu lassen, können Sie einen Film generieren lassen. Die Länge der einzelnen Stufen ist frei wählbar. Im leichtesten Level wird er jedoch mindestens 15

Sekunden dauern. Im Film können Sie grafisch sparsam, jedoch witzig präsentiert den Kampf verfolgen. Anschließend begeben Sie sich wieder in den Programmiermodus, in dem Sie die nächste Stufe planen können. Insgesamt wiederholt sich das Ganze solange, bis alle Roboter einer Partei zerstört sind. Eine abschließende Zeremonie verleiht Ihnen die Punkte und schickt den Verlierer in die Reparaturwerkstatt. Schon

gegen den Computer entwickeln sich Parteien voll mit spielerischem Hochgenuß, sollten Sie jedoch per Null-Modem Kabel gegen einen Ihrer Freunde antreten, der entweder auf einem Mac, PC oder Amiga Robosports spielt, werden Sie Sich kaum vom Monitor losreisen können, denn was gibt es schöneres als gegen einen Freund anzutreten. Dafür lasse ich sogar meine gepflegte wöchentliche Schachpartie gegen Olli im Cafe-

haus sausen, wenn sich in der Redaktion eine Partie Robosport gegen Chefredakteur Christian anbietet. Auch wenn Robosport audiovisuell eher in den hinteren Rängen landet, wer ein bißchen Strategie vertragen kann, wird sich dem herzhaften blechernen Robotercharme kaum entziehen können.

(hi)



GAME FACTS

ROBOSPORT

Hersteller:	Maxis, Ocean
Muster von:	Bomnic
Genre:	Strategie
Preis:	DM 120,-
Gameplay	██████████ 95%
Sound	██████████ 65%
Grafik	██████████ 50%
Motivation	██████████ 95%

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

GESAMT
82%

Thorwal und die Ork-Wanderung

Das Schwarze Auge

Attic veröffentlicht nun endlich die Amiga-Version ihres Rollenspiel-Hits "Das Schwarze Auge". Bemerkenswert ist, daß man mindestens 1,5 MByte Speicher haben muß, doch dies dürfte für echte Rollenspielfans kein Hindernis sein.

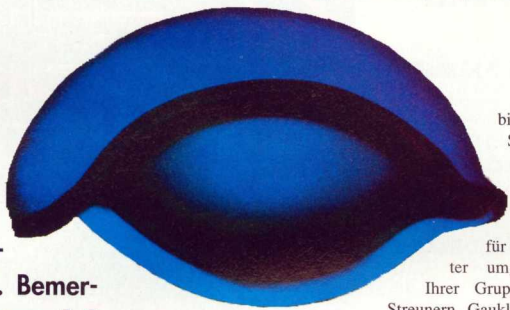
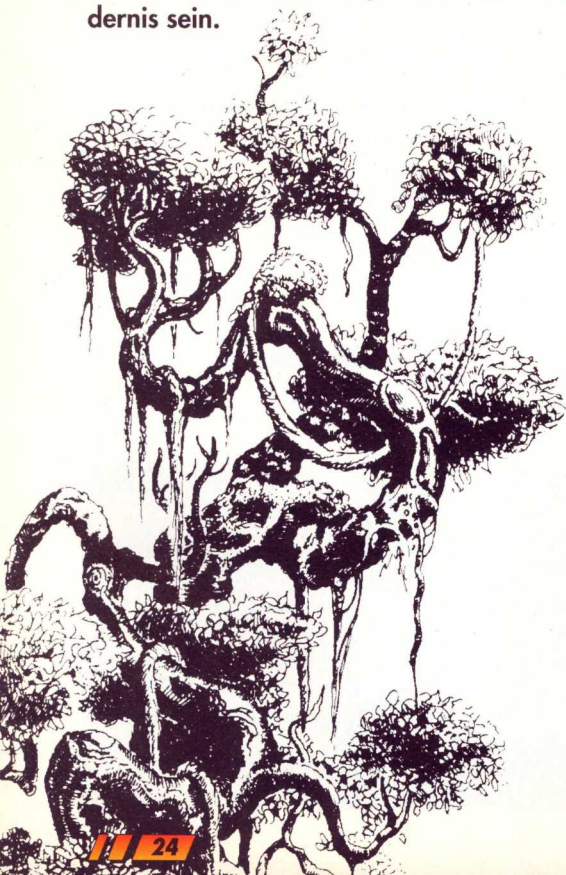


bild vom Schwarzen Auge (kurz DSA) wurde fast vollständig

für den Computer umgesetzt. Mit Ihrer Gruppe, die aus

Streuern, Gauklern, Druiden, Zwergen und vielen weiteren Charakteren bestehen kann, finden Sie sich in der Stadt Thorwal wieder. Sollte einem die vom Programm vorgegebene Party nicht behagen, befindet sich auf einer Diskette ein extra Generierungsprogramm für Helden. Dort kann man automatisch oder per Maus einen eigenen Helden kreieren (Übrigens: Hat man DSA auf eine Festplatte installiert, was bei 8 Disketten empfehlenswert ist, kann es zu Schwierigkeiten kommen, wenn man versucht seinen erstellten Held abzuspeichern, denn Sie müssen ein Unterverzeichnis namens "Characters" anlegen). Die Steuerung der Abenteurer ist denkbar einfach. In einem 3D-Grafikfenster bewegt man seine Gruppe durch eine Stadt, alle anderen Aktionen lassen sich per PopUp-Menüs oder eine sich anpassende Iconleiste aufrufen.



RHENAVA KRIEGERIN

AP 7

STUFE 1

GELD 60 25 5H

Das Schwarze Auge

HUNGER

DURST

MU 13/13

KL 10/10

OH 10/10

FF 12/12

GE 12/12

IN 8/8

KK 12/12

174 CM

2960 U.

SCHUTZGOTT FIRIUN

AG 4/4

HA 5/5

RA 5/5

OS 7/7

TA 6/6

NG 7/7

JZ 4/4

LE 30/30

RE 0/0

AT 12

HR 0

PA 6

RS 3

AUSDAUER 42

LEBET 121 U.

BP 3

24



Im Kampfmodus wechselt der Blickwinkel in eine isometrische, also von schräg-oben gesehene, Szenerie und im Reisemodus sieht man das zu erkundende Küstengebiet aus der Vogelperspektive. Die dem Spiel beiliegende Karte, die gleichzeitig neben einer Handbuchabfrage als Kopierschutz dient, hilft die gesuchten Ortschaften leichter zu finden. Um sich einigermaßen sicher durch Aventurien bewegen zu können, ist eine Mindestausrüstung erforderlich. Doch das Besorgen der notwendigen Ausrüstung für dieses Abenteuer stellt manchen unerfahrenen Spieler schon vor schwere Pro-

bleme. Die Geldmittel sind bei allzu großzügigem Einkauf schnell verbraucht und das feilschen um den Kaufpreis endet bei hartnäckigen Händlern mit einem Rausschmiß der ganzen Gruppe aus dem Laden. Um Geld zu sparen ist ein Preisvergleich zwischen den verschiedenen Händlern und den Marktständen zu empfehlen. Um seine Party auch mit dem richtigen Rüstzeug ausstatten zu können, sollte man sich über die individuellen Eigenschaften seiner Mitstreiter im beiliegenden Handbuch informieren. Da man sich in den verwinkelten Gassen der Städte leicht verlaufen kann, bietet die

Spielfläche eine Automapping-Funktion an, die alle wichtigen und markanten Punkte der erkundeten Gegend mit verschiedenen Farben kennzeichnet. Trotzdem schadet es sicher nicht, sich die wichtigsten Orte auf einem Zettel zu notieren, um später eine bestimmte und billige Herberge oder das Haus des Hetmannes wiederzufinden. Um für spätere Abenteuer die notwendi-

ge Kampferfahrung zu besitzen, sollte man den Auftrag des Meisters Darbosch annehmen, die sonderbaren Vorgänge in den Kellergewölben der Akademie zu klären. Ausgerüstet mit Fackeln und Zunderzeug stellt man sich also den kommenden Gefahren.

Auch hier ist die Automapping-Funktion als Orientierungshilfe sehr nützlich. Es kann durchaus



DER KOMPLETTE ICON ÜBERBLICK VON DSA



1 Gespräch beginnen



2 Kauf von Gegenständen



3 Verkaufen von Gegenständen



4 Feilschen (0-50% Preiserr.)



5 Wunden heilen



6 Krankheit kurieren



7 Vergiftung kurieren



8 Zaubersprechen



9 Talent anwenden



10 Essen kaufen



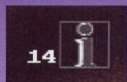
11 Zimmer mieten



12 Schlafen legen



13 Automapping Karte



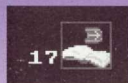
14 Informations-Statistiken



15 Markt besuchen



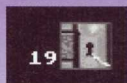
16 Haus verlassen



17 Bildschirm verschieben



18 Bildschirm verschieben



19 Schloß knacken



20 Mitglied auf die Jagd schicken



21 Mitg. auf Kräutersuche schicken



22 Wachen einteilen



23 Gruppe teilen



24 Gruppe zusammenführen



25 Gruppe umschalten



passieren, daß Ihre Party durch Kämpfe stark strapaziert wird, daher empfiehlt es sich zwischendurch den Spielstand zu sichern. Innerhalb der Katakomben kann es schnell zu Feindberührungen kommen. Wer sich

der Strategie und Angriffstaktik verschrieben hat, kann den gesamten Kampf mit den einzelnen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten des Programmes steuern. Das dazu nötige Hintergrundwissen muß man sich aus

Rollenspiele im Vergleich



Amberstar

Thalion's Rollenspiel des Jahres 1992 ist zwar grafisch unterlegen, doch insgesamt gesehen sind die beiden Spiele als gleichwertig anzusehen und gleich reizvoll.

Grafik



Gameplay



Gesamt



Eye Of The Beholder II

Umgekehrt verhält es sich bei dem SSI-Vertreter, der von Westwood entwickelt wurde. Starke Grafik, jedoch nicht allzu komplex und auf Dauer zu einfach.

Grafik



Gameplay



Gesamt



Um nicht von umherstreifenden Ork-Herden oder anderen selbst-samen Kreaturen Aventuriers im Schlaf überrascht zu werden, stellt man Wachen in drei verschiedenen Nachtschichten auf. Während einer Reise kann man sich zwar

dem Handbuch aneignen. Für Spieler, die sich nicht mit dem teilweise komplizierten Kampfmodus auseinandersetzen wollen, kann man den Kampf vollautomatisch durch den Computer ausfechten lassen. Ein Eingreifen in das Kampfgetümmel ist aber jederzeit möglich. Ist man den ganzen Tag durch die Stadt gelatscht, gönnt man sich ein Bierchen in einer der Tavernen, in denen es manchmal gesprächige Wirte gibt. Anschließend sucht man sich eine günstige Herberge und haut sich mal ein paar Stunden aufs Ohr. Ausgeruht erkundet man das fantastische Land weiter. An verschiedenen Wegpunkten einer Stadt kann man durch das Land reisen oder ein Schiff besteigen. Bei Reisen über Land muß man manchmal im Freien übernachten. Dort besteht aber auch die Möglichkeit in Mutter Natur alles notwendige zum Überleben zu finden oder einen mitreisenden Zauberer auf Kräutersuche zu schicken.

die Umgebung nicht näher ansehen, aber der Rechner testet für alle Helden der Gruppe die Talente (z.B. Fährtensuche), um wichtige Gegebenheiten für den Spieler sichtbar zu machen. Hat man zum Beispiel eine versteckte Höhle bei zweimaligem Vorbeilaufen nicht entdeckt, hat die Talentprobe der Helden eben ergeben, daß die Höhle nicht entdeckt wird. Wer DSA schon einmal als "normales" Rollenspiel mit einem guten Meister gespielt hat, wird sich schnell in das recht komplexe Spiel einfinden. Für Neulinge in diesem Spielgenre ist der Anfängermodus des Computerspiels sehr ans Herz zu legen. Die Schicksalsklinge hebt sich von anderen Spielen dieses Genre nicht sonderlich ab. Die Mini-Grafiken der Helden sind in der Qualität sehr unterschiedlich, von absolut mies bis tierisch gut. Der Bedienungskomfort läßt einen flüssigen Spielablauf zu, jedoch der sehr langwierige Kampfmodus lähmt diesen wie-



der. Das für Spiele dieser Art typische Dungeonerumgeschleiche und Monsterschlachten bieten nichts neues. Einzig die Komplexität des Programmes, die verschiedenen Einstellungen,

Charaktere und Waffen lassen ein realistisches Abenteuergefühl aufkommen, was aber bei der Rollenspielvorlage auch nicht wundert. Insgesamt kann DSA sich perfekt in den Reihen der hochqualitativen Computer-Rollenspiele einreihen. Aber für ein 'echtes' Rollenspiel-Feeling sollte man im Kreise von guten Freunden das Basis-Spiel von DSA spielen, wenn man durch das Computerspiel auf den Geschmack gekommen ist.

(lm)



Eine der schönsten Grafiken, die das sechsköpfige Team zu sehen bekommen.

GAME FACTS

DAS SCHWARZE AUGE

Hersteller:	Attic
Muster von:	Attic
Genre:	Rollenspiel
Preis:	DM 110,-
Gameplay	50%
Sound	50%
Grafik	78%
Motivation	85%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1,5 MB

GESAMT
84%

Zwei Tolpatsche auf Achse



GOBLIINS 2



Die Coverdisk auf der letzten Ausgabe sorgte für Furore. Kaum jemand wurde nicht von dem Charme der beiden putzigen Hauptdarsteller zu einem ausgedehnten Spielchen hingerissen. Nun machen sich beiden, auch Fingus und Winkle genannt, endgültig auf, den Sohn des Königs zu befreien.



Die Abenteuer von Winkle und Fingus



Die Wurst

Eine Wurst zu bekommen ist gar nicht so einfach. Der alte Mann bewacht sie auf Teufel komm raus. Was soll man nun tun? Man kann ihn ja einfach ansprechen!

Bitter, bitter! Böse schwingt er seinen Stock und verschreckt guckt unser Held. So kommt er nicht ans Ziel, doch am besten läßt man Blumen sprechen.



Die Milchflasche

Ein besonders heikles Unterfangen ist es, an die Milchflasche heranzukommen, sitzen doch zwei Dorftrötel daneben, und wissen nichts besseres zu tun.

Dieser Versuch ist auf alle Fälle mißlungen, steckt unser Held doch reichlich Prügel ein. Vielleicht sollte der eine ein bißchen tanzen, dann sind die beiden abgelenkt.

Gobliins, des erste Teil (zur Gerkennen an den drei I's), sorgte durch kunterbunte Grafiken und innovatives Gameplay vor gut einem Jahr für beherztes Staunen in der Softwarelandschaft. Gelang es doch einem französischen Softwarehaus erstmals, ihre tollen Grafiken mit einer guten Portion Humor und packendem Gameplay zu kombinieren. Muriel Tramis, die Entwicklungsleiterin, bis zu diesem Zeitpunkt für eher einfalllose und kaum reizvolle Spiele wie Geisha und Emanuelle bekannt, ist für die grandiose Idee verantwortlich, die im zweiten Teil noch wesentlich mehr Stimmung erzeugt, als sie es im Vorgänger ohnehin schon tat. Die Geschichte ist nicht besonders originell, doch ausnahmsweise paßt sie zu diesem Spiel wie die Faust auf's Auge. Im ersten Teil wurde unser lieber König noch mit übelstem Voodoozauber traktiert, was durch den gekonnten Einsatz der Goblins allerdings beendet werden konnte. Nun ist das Ganze noch wesentlich



Grafische Abwechslung ist bei Goblins 2 garantiert.

schlimmer geworden. Sein ein und alles, sein Fleisch und Blut wurde entführt. Die Rede ist natürlich von seinem Sohn, dem Prinzen. Schlauerweise kam der persönliche Sekretär auf die Idee, zwei besonders pffiffige Knielche loszuschicken, die nun des Königs

Sohn aus der mißlichen Lage befreien sollen. Das Spiel läuft nun folgendermaßen ab: Jeder Level beschränkt sich auf einen Screen, der nicht gescrollt wird. Dafür erstrahlt er jedoch in den schönsten Farben, die zwar nicht ganz so zahlreich sind wie beim

PC-Original, jedoch grafisch genauso beeindruckend. Die beiden Helden des Spiels, Winkle und Fingus stehen in der Gegend herum und warten auf ihre Anweisungen. Per Maus können Sie jeden einzeln steuern, wobei beide sogar gleichzeitig eine Handlung



Besonders originell ist das Ereignis mit dem Frosch. Freiwillig räumt der Frosch trotz herzlicher Begrüßung kaum seinen Platz und um ihn von der Kugel zu verjagen, muß man ihn mit Wasser bespritzen.



vornehmen können. Die Aufgaben sehen in etwa folgendermaßen aus: Beispielsweise muß einem alten Mann eine Wurst entlockt werden, was nur durch ein Geschäft machbar ist. Diese Wurst benötigt man anschließend zum Ködern des gefährlichen Hundes, der niemanden an sein Herrchen, den Riesen läßt. Erfreuen Sie den alten Mann mit einem Sträußchen Blumen und schon wird sich sein Gesicht mit Lachen füllen und die Wurst gehört Ihnen. Eine Flasche Milch kann man nur in seinen Besitz

Die Helden von Goblins 2



Winkle:

Der schlauesten einer ist Winkel mir der langen Nase nicht unbedingt, schnappt er sich doch alles, was nicht niet- und nagelfest ist, ohne vorher zu fragen



Fingus:

Schläue und Diplomatie kann Vorteile haben, solange man sie so geschickt einsetzt wie dieser Geselle. Ohne seinem Kumpanen kommt er aber auch nicht weit.

übergehen lassen, wenn man vor den beiden Bewachern ein Tänzchen aufführt, um sie abzulenken. Erst dann kann man gefahrlos den kleinen Diebstahl begehen. Besonders reizvoll ist die unterschiedliche Gestaltung der beiden Personen. Winkle ist ein eher rast- und ruheloser Typ, der durch unbedachte Aktionen und ständiges Quengeln für die meiste Unterhaltung auf dem Bildschirm sorgt. Fingus hingegen ist eher in der Kategorie "Ruhe und Diplo-

matie" einzuordnen. Er bemüht sich, durch diplomatische Unterhaltungen und bedachte Aktionen zum Erfolg zu kommen. Beide zusammen ergeben ein perfektes Team, das sich hervorragend ergänzt und echte Cartoonqualitäten bietet. Die Steuerung per Maus ist sehr exakt und erweist sich als äußerst spielbar, besonders da meist beide gleichzeitig zum Handeln veranlaßt werden müssen. Insgesamt warten im Spiel einundzwanzig grafisch liebevoll und abwechslungsreich gestaltete Welten, denen es an humoristischen Einlagen nicht mangelt. Um dem armen Spieler, also Ihnen, nicht Tränen in die Augen zu treiben, wurde auch an eine Joker-Option gedacht, mit der man sich dreimal Tips zum weiteren Vorgehen holen kann. Der Sound paßt hervorragend zum Spiel, wenn er auch nicht gerade beeindruckend ist. Ein Prädikat kann man Goblins auf alle Fälle zusprechen. Es ist ein Spiel für die ganze Familie und bedenkenlos auch für kleine Kinder empfehlenswert. Im Vergleich zur Demoversion auf der letzten Coverdisk wurde sogar noch an dem Programm gearbeitet, was sich durch das deutlich flottere Gameplay zeigt. Sollte man das Spiel einmal gelöst haben, gibt es zwar keine neuen Spielvarianten, doch dem Spieler ist dabei mit Sicherheit eine große Portion Spielspaß garantiert, denn sich niemand entgehen lassen sollte. Die Grafik ist farbenfroh und detailliert, das Gameplay innovativ und der Humor grandios. Auch wenn man nur ein Laufwerk hat, läßt sich nichts Negatives über den Spielfluß sagen. Was will man mehr von einem Computerspiel erwarten, noch dazu wenn alles in Deutsch gehalten ist? hi

GAME FACTS

GOBLINS 2

Hersteller: Coktel Vision

Muster von: Coktel Vision

Genre: Denkspiel

Preis: DM 100,-

Gameplay 85%

Sound 70%

Grafik 85%

Motivation 30%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:


GESAMT
84%

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

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 ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



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

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

Lieferbar für IBM PC und
ab November '92
für AMIGA

Unter Lizenz
von



EX & HOPP

Software zu Wahnsinnspreisen



Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihre Ansprechpartner:

Ute Friedrich (0 52 44) 4 08-65
 Andrea Kemmerling (0 52 44) 4 08-37
 Sabine Redeker (0 52 44) 4 08-39
 Dörte Freitag (0 52 44) 4 08-25

Mail-Order:

United Software GmbH
 Hauptstraße 70
 4835 Rietberg 2
 Fax: (0 52 44) 4 08-19

Mailbox:

Telefon:(05244) 40851
 Ansprechzeiten:
 Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr
 Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
Winter Super Sports	7,30

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80

Back to the Future 3	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
James Pond II. Robocod	18,50
Kathedrale	26,80
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Mega Twins	9,50
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11,80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf's Rev.	29,50
Stormball	16,30

S. Monaco Grand Prix	20,80
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Titus the Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
USS John Young 2	19,50
Volfied	14,90
Wild West World	32,60
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Robin Hood	19,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50

MS-DOS 5,25"	DM
Airline	29,80
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch '92	13,50
Dragon Flight	24,50

Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (English)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's R.	29,50
Super Sim Pack	29,80
Timequest	32,50
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
Space Ace 2 Borf's Re.	23,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50

Top Titel Media Control Charts	DM
Amiga	
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,95
Lemmings - Oh! No More	74,95
Silent Service II	104,95
Special Forces	104,95

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklänge	109,90
Star Trek	104,90

CDTV	DM
Holiday-Maker	89,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	44,90
Rätsel Französisch	44,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	69,90
Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	69,90
Stadt der Löwen	89,90

Der Wahnsinn geht weiter!

Jetzt bei United Software: **VHS-Videokassetten**

neu

SUPER!



Unterhaltung	DM
(Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90

Kindervideo	DM
Arielle, die Meerjungfrau	39,90

Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Ersatztitel

angeben, falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefonnummer: _____

Mein Computersystem: _____

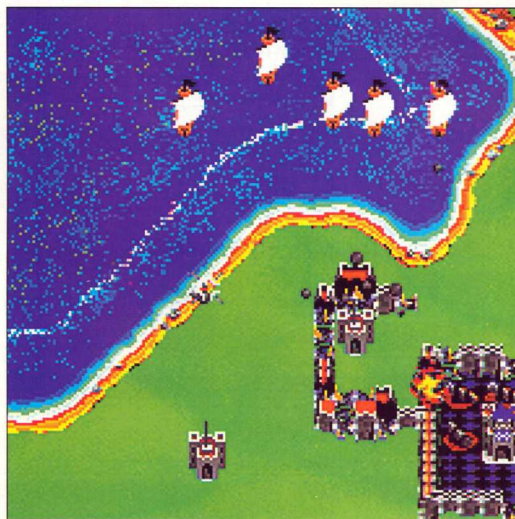
Tetris im Schlachtgemetzel

RAMPART



Zeitdruck erwartet Sie in der Repair-Sequenz.

Ein Tüftelspiel, wie man es nur selten zu sehen bekommt. Vorsicht !!! Dieses Spiel verleitet zur SPIELSUCHT! Ein Spiel, das sehr viel Köpfchen verlangt und zu zweit eine echte Herausforderung ist, bei der Sie sicherlich nicht so schnell wieder aufhören können.



Sobald die ersten Schiffe anlegen, wird es ungemütlich.

Rampart können Sie entweder alleine gegen den Computer spielen, oder spaßfördernderweise einen Freund zur Schlacht herausfordern. Die Spielsequenz gegen den Computergegner sieht so aus, daß Sie auf dem Festland sind und der Computer zu Wasser ist. Sie können zunächst Ihre Burg auswählen und versuchen anschließend, den Computer aus vollen Rohren zu beballern. Ihre Burgmauern erleiden während der Schlacht unvorteilhafterweise enorme Schäden, die es anschließend zu reparieren gilt. Der Actionteil ist leicht und logisch zu spielen, doch im Reparaturspiel wird schwerste Gehirnarbeit verlangt. Tetris-ähnliche Bausteine, welche die Mauer darstellen, müssen innerhalb kürzester Zeit positioniert werden. Ein Zeitlimit sorgt für die nötige Action, und meist auch für überraschende Niederlagen. So weit wäre das ganze noch recht einfach, doch der Computergegner ist oft listig und hinterhältig, was manchem auch bei einem niedrigeren Level Probleme bereitet. Vorteilhafterweise kann man durch den Zugewinn von Platz

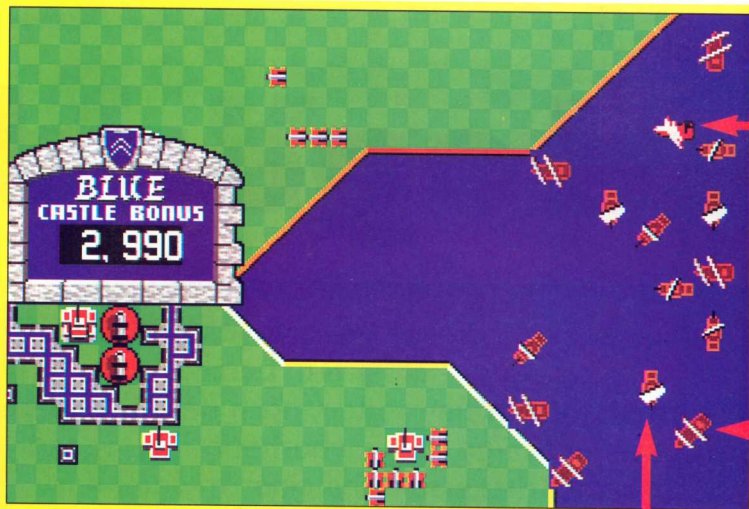
seine Festung erweitern und dadurch mehr Kanonen positionieren. Die computergesteuerten Flotten wollen dem natürlich entgegenwirken und setzen netterweise Truppen ab, die innerhalb kürzester Zeit die Fläche besetzen. Diese Flächen stehen dann für die Eroberung nicht mehr zur Verfügung. Die gleiche Wirkung haben feuerkugelschießende Schiffe, die ganze Gebiete versuchen und unbrauchbar machen. Um den nächsten Level zu erreichen, müssen Sie zumindest eine komplett geschlossene Festung bauen, in der mindestens eine Kanone positioniert werden kann. Die Zweispieleroption bereitet natürlich am meisten Spaß, vor allem deswegen, weil die Spannung hier nie nachläßt. Um auch diese Spielsequenzen zu erschweren, wurde auch hier überall ein Zeitlimit eingebaut. Die Zweispieleroption ist nur auf dem Festland aufgebaut und die Schlachten werden zwischen den benachbarten Burgen ausgetragen. Außerdem kommen in weitergeführten Schlachten auch noch Schiffe für beide Spieler hinzu. Die Schiffe jedoch beschießen sich automa-



Dem Unterlegenen winken kopflose Zeiten.



Die perfekte Festung.



Schiffe mit einem Segel und Kanonen, die schnell hintereinander schießen.

Drei verschiedene Schiffstypen machen Ihnen das Leben schwer:



Flaggschiffe die Brandkugeln abfeuern, die es unmöglich machen, an einer getroffenen Stelle neue Mauern aufzustellen.



Truppschiffe mit zwei Segeln, die Soldaten absetzen.



tisch und sind nur durch die Kanonen von beiden Seiten beeinflussbar. Die Spieler können auch auf feindlichem Festland ihre Festungen aufstellen, um mehr Treffer zu erzielen. Wenn sich die beiden Spieler gegenseitig absprechen, können sie in den "Restaurierungspausen" richtige Festungen erbauen und somit mehr Kanonen und Spannung ins Spielgeschehen bringen. Die Grafik ist beim Auswählen des Spielfeldes grob als



Je mehr Raumgewinn, desto mehr Punkte!

Raster Grafik aufgebaut und beim Kampf sehr detailliert dargestellt. Bei den Endsequenzen sind ebenfalls sehr gute und witzige Bilder, dementsprechend ob man gewinnt oder verliert, gemalt worden. Die Soundeffekte während des Kampfes sind klar und deutlich, könnten jedoch besser gemacht sein. Auch kann dem Kämpfer die Melodie allmählich ziemlich auf den

Geist gehen. Bei den verschiedenen (wenigen) Möglichkeiten kommt die Spannung nie zu kurz und die Handhabung ist einfach gestaltet. Noch anzukreiden wäre da vielleicht die Steuerung, die in der Zweispieler-Option nicht auswählbar ist, so daß Spieler 1 mit dem Joystick und Spieler 2 nur mit der Maus spielen kann. Jedoch muß ich sagen, daß vielleicht ein ausführlicheres Handbuch angebracht wäre, denn auf knapp 3 Seiten sind vielleicht gerade die Grundbegriffe erklärt und der Spieler hat vielleicht noch viele ungeklärte Fragen. (tb)



Der Zweispieler-Modus spielt sich nur auf dem Festland ab.

GAME FACTS

RAMPART	
Hersteller:	Damark
Muster von:	Hersteller
Genre:	Denkspiel
Preis:	DM 80,-
Gameplay	82%
Sound	48%
Grafik	65%
Motivation	85%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
77%

Joker On The Run!

The Legend



Endlich ist es da. Westwood Studios, bekannt durch Eye of the Beholder I+II, beschert uns rechtzeitig vor Weihnachten, nach der PC Version, für unseren Amiga das zauberhafte The Legend of Kyrandia, den ersten Teil einer Trilogie.

Tief in uralten Wäldern, liegt das Land Kyrandia. Die Welt ist noch in Ordnung, und Mensch und Natur achten und schätzen sich gegenseitig. Als Geschenk für die Menschheit, bohrt sich ein magischer Edelstein aus der Erde und ist seitdem das Wahrzeichen dieses vernünftigen Bundes. Das Kyragem. Doch kein Frieden herrscht anscheinend ewig und so kommt es zum Krieg mit neidischen benachbarten Ländern. Doch das Kyragem zerschlug, weise angewandt, die drohende Vernichtung, und ließ Kyrandia wieder aufblühen. Ausgerechnet ein Hofnarr brachte das Königreich wieder in Gefahr als er das Kyragem nach schändlichen Morden an sich riß.

Der böse Joker Malcolm

Dieser zieht nun durchs Land und verbreitet Tod und Verderben. Klar, daß das durch den Spieler verhindert werden soll, indem er den Helden des Spieles, Brandon, quer durch das Waldland steuert.

Ein schönes stimmungsvolles Intro entführt zugleich den Spieler in eine Welt voller Magie. Die schönen Rätsel wie z.B. die Heilung des kranken Baumes, machen Kyrandia von der Atmosphäre her zu einem sehr schönen Spiel. Das einzige Spiel, welches eine ähnliche Stimmung hervorbringt ist meiner Meinung nach Loom. Kommentare von Brandon lassen erahnen, wie man Gegenstände nutzen könnte, oder das man sie schon falsch benutzt hat, so daß man sich nie so richtig ver-



rennen kann, was natürlich für Einsteiger verlockend klingt. Weil es dennoch einige knifflige Rätsel parat hat und der Schwierigkeitsgrad langsam zunimmt, können

sich auch Experten das Spiel zulegen, denn es ist einfach gut. Abgesehen von den nicht sonderlich guten Laufanimationen, liegen Kyrandias Stärken in den sehr gu-



KYRANDIA KURZEINSTIEG

1. Nehmen Sie aus Kallaks Haus Säge, Apfel und Botschaft mit.
2. Fangen Sie eine Träne aus dem Teich der Tränen, und setzen Sie diese anschließend beim kranken Baum ein.
3. Gehen Sie nun zu Brynn und geben Sie ihm die Botschaft (Tempel)
4. Suchen Sie den Altar auf nehmen Sie die Rose, um sie anschließend Brynn zu geben.
5. Gehen Sie nun zum Altar, fangen Sie Merith und legen Sie die Murmel in den Waldaltar und die Rose auf den Altar.
6. Herman geben Sie an der kaputten Brücke die Säge.
7. Nun können Sie zu Darm gehen und die Eicheln aufsammeln, welche Sie anschließend in das Loch bei Darkwood werfen. (Drei Stück)
8. Bei dem Vogel aktivieren Sie am besten den gelben Diamanten.

of Kyrandia

Kann ich die Notiz
einmal sehen?



Im Innern des Tempels

OPTIONEN



Das Böse gibt es nur
im Königreich der Menschen,
Brandon.



OPTIONEN



Vor Brandons Haus

OPTIONEN



Der Teich der Trauer

Das Gameplay im Detail

Eindeutige Gemeinsamkeiten mit Hits aus der Lucas-Schmiede wie Monkey Island oder Loom können nicht verleugnet werden, denn spieltechnisch erinnert Kyrandia aufgrund der Steuerung jedoch eher an Sierras neueste Werke wie z.B. Larry 5, da die Befehle an Brandon lediglich durch Anklicken von Gegenständen aufgetragen werden und nicht wie bei Monkey ganze Sätze zusammengeklickt werden können, was eine weitaus größere Handlungsfreiheit beim Satzkonstruieren zulassen würde. Gegenstände, die man mitnehmen möchte, klickt man an und packt sie in seinen Rucksack. Zehn Stück haben darin Platz. Soll Brandon etwas für sich verwenden, z.B. mit Itemsteuerung einen Apfel, so klicke man die Frucht an, zum Beispiel den Apfel, und siehe da, er wird ihn essen. Möchte man eine Eichel in den Brunnen werfen, so klickt man mit der Eichel einfach auf den Brunnen.

Unterhalten einfach gemacht!

Unterhaltungen finden nach Anklicken des Gesprächspartners statt. Der Spieler hat jedoch keine Möglichkeit, Fragen und Antworten wie bei Monkey Island auszuwählen. Allerdings haben die Programmierer sich ganz gut in die Rolle des Abenteurers hineinversetzt, so daß für einen Dialog Brandon dem Spieler die Worte aus dem Mund nimmt und das Gespräch so verlaufen läßt wie man es selber auch gemacht hätte. Wer weitere Fragen hat, der klickt einfach nochmal.



Eine kaputte Brücke

Movie Games im Vergleich



Secret Of Monkey Island II

Der zweite Teil der Affeninselsaga ist bislang das Referenzspiel unter den Moviegames, mit fabelhafter Grafik und einer Spielstory voller Gags und Abwechslung.

Grafik = Gameplay + Gesamt =



Indiana Jones III

Die Moviegames-Experten von Lucas Arts legten vor knapp zwei Jahren mit Indy III einen Meilenstein hin, der auch heute noch grafisch und gameplaytechnisch beeindruckt.

Grafik = Gameplay = Gesamt =



Loom

Ein bißchen aus der Art schlägt Loom. Die Grafik kann aber mit einem beeindruckenden Stil und vielen Farben begeistern. Auf Dauer ist es leider ein bißchen langweilig.

Grafik = Gameplay - Gesamt -

ten und vielfachen Zwischenanimationen von Brandon und anderen Bewohnern, wenn irgendeine Handlung eingeleitet worden ist.

In Verbindung mit den automatisch ablaufenden Dialogen, erweckt dies den Anschein, daß man einen Film nachspielt. Damit man es ein bißchen leichter hat, bekommt man ein Amulett, dessen Funktion allerdings selber herausgefunden werden muß. Die Einwohner stehen allerdings mit Rat und Tat zur Seite, auch wenn sie meist ein bißchen vertrottelt sind.

Da Brandon anscheinend auch gerade erst die Pubertät durchschritten hat, läßt er so manche unqualifizierte Bemerkung loß. Der Humor kommt also auch nicht zu kurz. Langeweile kommt aufgrund der Komplexität bestimmt nicht auf, der Winter kann also kommen. Auf satten neun Disketten wird das Spiel zusammen mit einer überaus dünnen Anleitung und Storybook geliefert. Erfreulich, daß alles in Deutsch ist, so daß auch Englischschulkunde in den zauberhaften Genuß von Kyrandia kommen. Festplattenbesitzer stehen gut da, wobei hingegen Floppyuser mehr als oft Disketten wechseln müssen und sich auf wiederliche Wartezeiten gefaßt machen dürfen. Eine Turbokarte ist zum Glück nicht notwendig, wie bei Sierras neueren Produkten, da die Geschwindig-

keit von Brandon so schnell ein gestellt werden kann, daß es jedem flott genug geht. Tolle Grafiken, viele Animationen, gute musikalische Unternehmung, saubere Samples (ein paar sind aus Eye of the Beholder bennommen worden - kleiner Schwachpunkt), sorgen zunächst für einen gelungenen Ohren- und Augenschmaus. Die gewitzte Story und die schöne Atmosphäre machen jedoch Kyrandia erst zum Hit. Bleibt zu hoffen, daß die nächsten beiden Teile der Trilogie auch noch erscheinen. Mit The Legend of Kyrandia Book One, hat Westwood ein ziemlich heißes Eisen im Feuer. Absolut empfehlenswert! Wer noch Platz auf seiner Festplatte hat sollte unbedingt zugreifen. (ff)

GAME FACTS

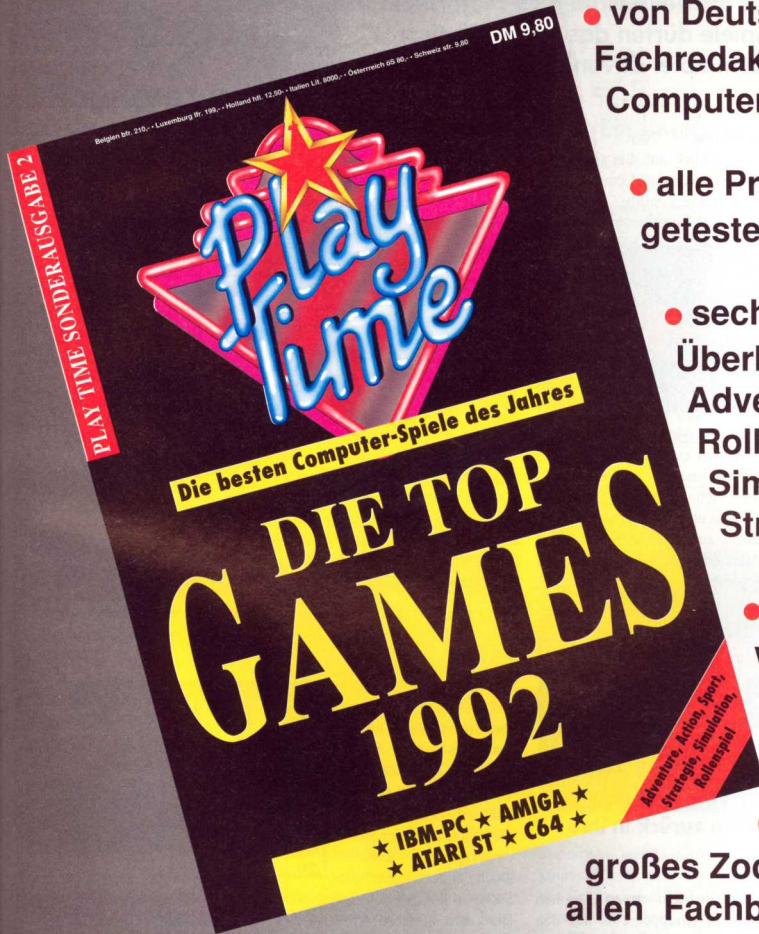
The Legend of Kyrandia

Hersteller:	Virgin
Muster von:	Softgold
Genre:	Adventure
Preis:	ca. DM 100,-
Gameplay	85%
Sound	80%
Grafik	85%
Motivation	90%

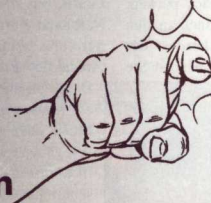
lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
87%

Die 100 besten Spiele des Jahres



- von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele
- alle Programme neu getestet und bewertet
- sechs Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie
- mit allen wichtigen technischen Daten
- zusätzlich:
großes Zockerlexikon mit allen Fachbegriffen rund um's Spielen



für nur **DM 9,80**
jetzt im Zeitschriftenhandel !!

Hol Dir den

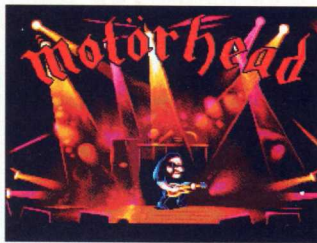
GAMES GUIDE '92

ultimativ, umfassend, unentbehrlich

Lemmymania

MOTÖRHEAD

March Or Die heißt die neue Platte von Motörhead. Gegner brutaler Spiele dürfen das ruhig wörtlich nehmen und vor dem Spiel davonlaufen.



Lemmy muß durch verschiedene Level marschieren und dabei auf seine Lebensenergie achten. Wer sich dieses Spiel kauft, hat nicht minimalen Spaß, nein er lernt auch nur minimal hinzu; spielerisch werden hier nämlich verschiedene alltägliche Ereignisse im Leben eines Heavy Metal Musikers aufgearbeitet. Die Story: Motörhead hat sich schon auf den Auftritt in einer kleinen Provinzstadt gefreut, da geschieht das Unfassbare. Der Tourbus wird von einer aufgebrachtten Horde Musikbanausen gekapert und die Bandmitglieder in verschiedene Ecken der Stadt verschleppt. Lemmy, wie durch ein Wunder entkommen, macht sich nun daran seine Band zu befreien. Bei seiner Befrei-

ungsaktion baut Lemmy hauptsächlich auf drei Elemente: Die geschwungene Lemmy-Gitarre, die harte Lemmy-Gerade und die eingesprungene Lemmy-



Kopfnuss. Man sieht schon hier, es handelt es sich um ein in das Musikbusiness versetztes Prügel-spiel nach Art von Double Dragon. Um unserem Helden die Aufgabe zu erleichtern, lassen besiegte Gegner allerlei nützliche Gegenstände fallen: Nach dem

Genuß von einem Glas Muscheln zum Beispiel wird Lemmys Atem so unangenehm, daß er die Gegner schon mit einem gezielten Anhaucher niederstrecken kann; andere Gegenstände bringen unter anderem frische Lebensenergie oder äußerst wirkungsvolle Feuerbälle. Vor dem Treffen mit der nächsten Gang hat er aber noch ein Zwischenlevel zu absolvieren; hier sind typische Szenen aus dem Musikerleben nachgestellt. Unkompliziert und exakt ist auch die Steuerung, allerdings nur im Hauptspiel; in den Zwischenspielen ist sie mitunter zu ungenau. Die einzelnen Level sind natürlich mit der jeweils genretypischen Musik unterlegt; alles furchtbar anzuhören und purer Lärm. Kurzum ich kann MOTÖRHEAD nicht

unbedingt empfehlen; allen die glauben, daß sie an einem relativ einfachen Fight and Run Spiel Gefallen finden könnten.

ib

GAME FACTS

MOTÖRHEAD

Hersteller:	Virgin
Muster von:	Hersteller
Genre:	Beat 'em up
Preis:	DM 80.-
Gameplay:	30%
Sound:	35%
Grafik:	40%
Motivation:	50%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
43%

Die Affen sind los

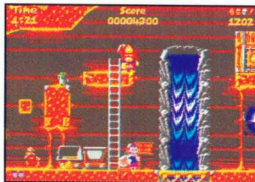
Catch'em

Ein Jump and Run Game, das Sie in die Rolle eines Affenjähgers versetzt. Fangen und bringen Sie die Affen zurück in ihre Käfige.

In Catch'em erwartet Sie die wohl verrückteste Affenjagd, die Sie je gesehen haben.

Sie finden sich in der Rolle des Affenjähgers, um mit Hilfe von Futternapf, Knüppel und Sack den entflohenen Affen in seinen Käfig zurück zu bringen, was nicht gerade einfach ist, da Sie gegen die Zeit spielen. Zu Beginn des ersten Levels sieht die Sache noch recht einfach aus. Da sich hier nur ein Affe rumtreibt, ist es kein Problem, sich den Futternapf zu schnappen, ihn in Position zu legen und zu warten, bis der Affe kommt. Frißt er dann am Napf,

hauen Sie dem armen Tierchen mit dem Knüppel eins auf den Kopf. Vorausgesetzt Sie treffen, fällt der arme Affe um, und Sie können ihn in den Sack packen. Nun nur noch den Sack in den Käfig leeren und schon ist der erste Level geschafft. Haben Sie



die Affen eines Levels innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit eingesammelt, erscheint ein Paßwort, mit welchem Sie später an dieser Stelle weiterspielen können. Doch anders sieht die Sache in der zweiten Runde aus: Hier sind mehrere Affen unterwegs, die auch noch in die richtigen Käfige müssen. Die solide Grafik im Dschungeldesign in Verbindung mit dem ruckfreien Scrolling zeugen von passabler Arbeit des Prestige Teams. Auf Dauer gesehen allerdings, kann es passieren, daß Ihnen die Musik dazu schon auf die Nerven gehen kann. Auch die Grafik kommt nicht über den Durchschnitt hinaus, so daß ich mir die Frage stelle, für wen Catch'em gedacht ist.



GAME FACTS

CATCH'EM

Hersteller:	Prestige
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 80.-
Gameplay:	50%
Sound:	60%
Grafik:	55%
Motivation:	55%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
56%

ms

Schlichte Grafik, knifflige Action

Cytron

Selten gab es in einem Psygnosis-Spiel so kleine Sprites in einem militaristischen Actionspiel zu bewundern. Ein kniffliger Panzer rollt los, um das große Unheil zu verhindern.



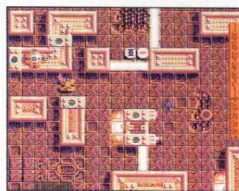
Ein kleiner Panzer rollt über das Spielfeld, die Gegner huschen hinterher.

Die Qualitäten von Cytron offenbaren sich nicht unbedingt in den ersten Spielminuten, denn sowohl Grafik als auch Sound sind schlicht und eher zweckmäßig, jedoch auch keineswegs schlecht. Zur Verblüffung aller verbergen sich hinter den eher schlicht inszenierten Spielen aus den Psygnosis-Studios meist auch sehr reizvolle Spiele. Bestes Beispiel hierfür sind der Strategie-Action-Mix Air Support oder der Denkspielhit Bill's Tomato Game mit recht statischen Grafiken. Im Gegensatz zu den ersten beiden Beast Spielen oder Aquaventura liegt mit Cytron allerdings ein recht passables Spiel in der Verpackung, die netterweise eine ausführliche deutsche Anleitung enthält. Sollte man ohne die Anleitung zu lesen einen ersten Spelausflug unternehmen, wird man nicht unbedingt begeistert sein, doch nach der Lektüre der gut geschriebenen Story läßt

sich eine gewisse Spannung nicht abstreiten. Das Alienszenario bringt zwar nicht unbedingt Spannung ins Spiel, doch daß man nur noch wenige Stunden Zeit hat, bis der ganze Forschungskomplex mittels Atombombe in die ewigen Schrottplätze eingeht, sorgt zumindest für eine gute Atmosphäre. Um dieses Desaster zu verhindern, darf man mit seinem Cytron-Roboter durch den unterirdischen Forschungsbunker rollen, Aliens umpusten und Wissenschaftler retten. Der Roboter ist nur einige Pixel groß, besteht jedoch aus zwei trennbaren Teilen. Nur kleine Roboter können durch einige Korridore hindurch, während die größeren stärkere Waffensysteme haben. Elf verschiedene Gegner machen einem dabei die Rettungsaktion zur Plage, sind sie doch sehr intelligent und unterschiedlich programmiert. Verschiedene Tokens und wirkungsvolle Waffen, die über



Der Panzer läßt sich problemlos zerlegen.



Besonders diffizil geht es in engen Korridoren zu.



Terminals identifiziert werden können, erleichtern das Spielen. Die Grafiken sind dank der Vogelperspektive nicht besonders aufregend geraten, um nicht zu sagen langweilig. Jedoch sind sie äußerst detailliert und für das Gameplay sehr genau gezeichnet worden, denn es ist problemlos möglich, durch wenige Pixel breite Korridore mit dem kleinen Panzer hindurchzufahren. Selbst die Gegner können nicht unbedingt durch großartige Erscheinungen glänzen, jedoch sind sie sehr fein animiert und erinnern im Stil fast an Lemmings. Insbesondere durch die Idee mit einem Kombinationsfahrzeug ergibt sich ein interes-

santes Gameplay. Oft stellt man sich die Frage, wo stelle ich mein Unterteil ab, um sich später zu fragen, wo habe ich es abgestellt, wenn man sich wieder auf die Suche macht. Der Sound trötet recht unauffällig vor sich hin, paßt jedoch zum Gameplay. Insgesamt gesehen kann man Cytron auf alle Fälle gutes Gamedesign und liebevolle Gestaltung zusprechen. Psygnosis hat zwar schon bessere Sachen produziert, doch Cytron sollte von Actionfans auf alle Fälle angespielt werden, denn das Gameplay ist unauffällig, jedoch gut. **hi**

GAME FACTS

CYTRON

Hersteller:	Psygnosis
Muster von:	Psygnosis
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 80,-
Gameplay	75%
Sound	65%
Grafik	60%
Motivation	70%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
70%

Lümmel auf Abenteuer tour

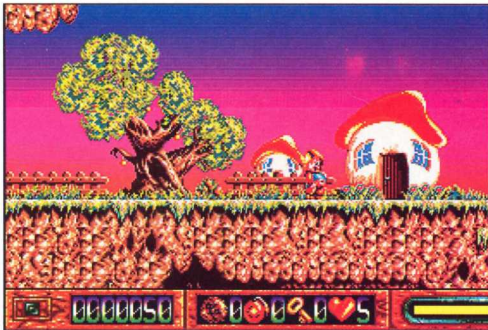
Nicky Boom

Der hochkarätigen Konkurrenz mit Titeln wie BC Kid oder Fire & Ice den Titel streitig zu machen, dürfte äußerst schwierig sein. Ob sich Nicky zumindest an sie heranschleichen kann, erfahren Sie in diesem ausführlichen Test.

Nicky hat Sorgen. Sein Großvater wurde von einer bösen Hexe entführt und diese hält ihn gefangen. Damit die Hexe in Ruhe dem weisen Mann das Geheimnis der Trolle entlocken kann, hat sie kurzerhand sämtliche Waldbewohner in gemeine Wesen verzaubert, damit Nicky seinen Großpapa nicht befreien kann. Da ein wahrer Enkel sich aber nicht von so einem Schnick-Schnack beeindrucken läßt, macht er sich auf den Weg, die Sache wieder geradzubiegen. Acht große Levels mit 1600 Screens und 50 verschiedenen Gegnern erwarten flinke Finger und helle Köpfe. Nicky Boom hat deshalb einen schier unendlichen Vorrat an Apfelbutzen mitgebracht, um sich der Gegner erwehren zu können. Den Überblick muß man allerdings selber behalten, bei all den versteckten Kammern und Teleportern die erstmal gefunden werden wollen. Zum Glück hat Nickys Großvater vor der Gefangennahme noch ein bißchen Zeit gehabt immense Mengen an Extras und Zusatzwaffen zu verstecken. Da gibt es neben den einfachen Punkteaufbesserern wie Bonbons und Kecke auch noch Sprungfedern, Holzscheite, welche als Wurfge-



schosse verwendet werden können oder man kann damit eine kaputte Brücke reparieren. Größere Waffen und energieauffrischende Zaubertränke sind natürlich auch, mit von der Partie. Um seinem Namen gerecht zu werden, kann Nicky mittels Bomben bei Gegnern und verschütteten Geheimgängen für das nötige Boom sorgen, und sich so seinen Weg zum Hexenschloß bahnen. Feindliche Kreaturen können mit Nickys Äpfelresten beseitigt oder einfach platgesprungen werden, was den Vorteil hat, daß sie nach ihrem Ableben einen kleinen Bonus hinterlassen. Manche Gegner, wie beispielsweise die Schnecke, spucken jedoch zusätzlich noch zwei kleinere Widersacher aus, die erneut Probleme bereiten. Zum Glück wird man erst einmal nur von relativ harmlosen Käfern, Ameisen und kleinen Spinnen attackiert, welche einfach in der Gegend rumfliegen. Erste Anstrengungen fordert erst die Schlupfwespe, die uns ziemlich mit ihren Schüssen einheizt, trotzdem jedoch kein größeres Hindernis darstellt. So



Teilweise sind die Grafiken äußerst liebevoll gezeichnet.



Tief in der Höhle wird es schwierig.

Die Welt von Nicky Boom



So sieht unser putziger Held aus. Hier wurde Nicky Boom dem Titelbild entliehen, wo er noch voller Freude durch die Welt läuft.



Diese Kiste ruft meistens Freudenstrünge hervor, denn in ihr verbergen sich äußerst nützliche Extras und Hilfsmittel.



Diese Schnecke sieht zwar sehr friedlich aus, doch als Gegner zeigt sie sich äußerst hartnäckig und gefährlich.



Vor dem Abgrund, und keinen Schritt weiter.

Hopsende Konkurrenz im Vergleich



BC Kid

Das Jump and Run Referenzspiel ist unanfechtbar. Das Gameplay ist unglaublich abwechslungsreich und der Sound äußerst passend. BC KID köpft alle an die Wand!

Grafik = Gameplay + Gesamt +



Fire & Ice

Andrew Braybrook's Megaspiel bietet stilvollere Grafik und logischere Rätsel. Lediglich BC Kid kann dem Hundepärchen die Knochen streitigmachen, wenn auch nur knapp.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Jim Power

Der französische Turrican-Verschnitt zieht trotz Chris Hülsbeck-Musik den Kürzeren. Die Grafik ist zwar enorm bunt, doch das Gameplay ist noch recht unausgereift.

Grafik = Gameplay - Gesamt =

richtig los geht es erst beim Spinnenendgegner (echt eklig), der nach wütendem Toben seine kleinen Artgenossen vom Baum schüttelt und ein wahres Bombardement auf den kleinen Nicky losläßt. Das ganze Spiel wird mit zunehmenden Verlauf angenehmer schwieriger, so treten immer mehr kleinere Feinde auf, die schießen, Luftattacken durch Eulen und Fledermäuse werden zur Gewohnheit und der ganze Levelaufbau wird verwickelt. Um sich ein bißchen von dem Jump and Run Allerlei abzuheben, sind einige nette Effekte eingebaut worden. Sprungbretter, Füllhörner, Türen, deren Öffnungsmechanismus erst gefunden werden muß, Geheimgänge, die in Turrican-Manier freigeschossen werden und Druckplatten, die Fallen auslösen sind Garant dafür. Blitzsaubere Samples (sehr süß die Freudenklänge von Nicky), stilvolle In-Game Musik, die bei Endgegnern wechselt, sauberes Achtwegescrolling, gute Graphiken (bis auf den etwas blassen Nicky), flüssige Animationen schießen Nicky Boom in Amigas Jump and

Run Himmel. Passwörter und Installationsmöglichkeit (sehr löblich!) stellen auch gestresste User zufrieden. Hand aufs Herz, Nicky Boom ist gut, jedoch fehlt der letzte Touch, um z.B. mit Fire and Ice konkurrieren zu können. Nimmersatte Freaks sind mit diesem Game, das Twinworld-Feeling aufkommen läßt, bestens bedient, allerdings wird es Profis nicht sonderlich fordern. Für Anfänger und fortgeschrittene Joystickartisten ist es jedoch eine passable Herausforderung. **ff**

GAME FACTS

NICKY BOOM

Hersteller:	Microids
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 89,-
Gameplay	50%
Sound	70%
Grafik	75%
Motivation	60%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
62%

Welt der Schatten

Shadowlands

Zur Zeit boomen sie, die Soldaten der Zukunft. Jean Claude sorgt im "Universal Soldier" für überzeugende Argumente und Accolade beglückt zur Zeit Mega Driver mit einer Turrican-Kopie unter dem Decknamen des Films.



Krisalis als Dritter im Bunde, kommt nun mit der Fortsetzung des Spielehits "Shadowlands", "Shadowlands" auf den Markt. Während der erste Teil noch unter dem Domark-Label vertrieben wurde, konnte sich in den zweiten Verhandlungsrunden Krisalis als Vertriebspartner behaupten.

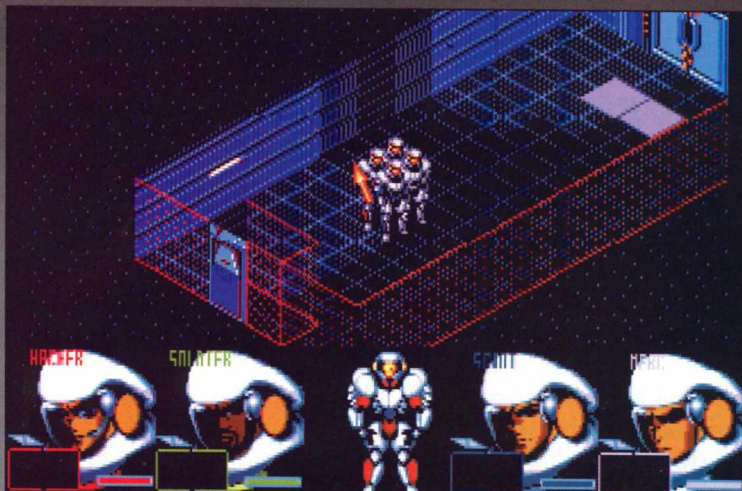
An der Qualität des Programms änderte sich dadurch allerdings nichts, da das Programmiererteam unverändert blieb. Obgleich das Spielprinzip unangetastet blieb, besticht "Shadowlands" durch eine Reihe innovativer Ideen.

Der einschneidende Unterschied zwischen Land und Welt

besteht im Backgroundszenario. Hatte man im ersten Teil noch mit vergangenen Kulturen und Wesen zu tun, so absolviert der Weltenspieler einen nicht unbeachtlichen Zeitsprung. "Shadowlands" offeriert einem eine brisante Mischung aus Rollen- und Actionspiel, in einem futuristischem Ambiente. Wie schon Jahrhunderte zuvor, werden auch zukünftig Verträge geschlossen, deren einziges Ziel es ist, möglichst bald wieder gebrochen zu werden. Um sich ein wenig gegen die unvorhersehbaren Fügungen der Zukunft zu wappnen, schien es sinnvoll, eine hypermoderne Forschungs- und Verteidigungsbasis zu errichten. Das Magna 6



Die isometrische 3D Grafik sorgt durch ihre Darstellung für einen guten Überblick, den man auch benötigt, um die vier Recken durch die Gänge zu schleusen.



Der Nachfolger zu Shadowlands überzeugt durch futuristische Atmosphäre und beeindruckende Licht- und Schatteneffekte im Aliens-Stil.

System mit seinen drei Planeten, schien dafür wie geschaffen.

Doch seit nun mehr als zwei Monaten, bestand keinerlei Verbindung mit der Station. Normal? Sicherlich nicht? Was geschehen ist? Gute Frage. Eine Frage die es möglichst schnell zu klären gilt. Dazu ist ein Team von vier ausgewählten Kämpfern nötig, die Ihrer Obhut unterliegen. Für jeden der mindestens IMB zu freien Verfügung hat, startet dann eine Reise ins Ungewisse. Gesteuert wird das Team via Maus und über die Funktionstasten eins bis fünf läßt sich beliebig zwischen den einzelnen Charakteren wechseln. Die Sicht auf das Geschehen wurde vom Vorgänger übernommen. Eine seitliche Vogelperspektive gibt den Blick auf die einzelnen Räumlichkeiten und Charaktere frei

und erzeugt gleichzeitig einen sehenswerten dreidimensionalen Effekt. In einem Display werden permanent Informationen über Gesundheit, Stärke, Widerstandskraft und Batteriepower angezeigt. Die Darstellungen und Anzeigen sind übersichtlich und leicht zu erkennen. Im eigentlichen Spielverlauf wird der Screen in drei gleiche Abschnitte unterteilt. Zwei werden für das eigentliche Szenario verwandt, einer für die Darstellung der einzelnen Teammitglieder. Je nach Zustand (anwesend, nicht in diesem Level, tot) weisen sie unterschiedliche Merkmale auf. In deren Mitte befindet sich ein Charakter in seiner ganzen Pracht. Bestehend aus zwei Armen, zwei Beinen und einem Kopf, lassen sich so eine ganze Reihe von Funktionen, durch Anklicken der entsprechen-

den Stellen, in Gang setzen. Die Aktionen werden dann im "Spielfenster" sofort in die Tat umgesetzt.

Herausragendes Merkmal von "Shadowlands" war zum damaligen Zeitpunkt die "Beleuchtungstechnik". Nur der Lichtkegel der Fackeln wies den richtigen Weg und brachte spezielle Gegenstände zum Vorschein. Alle anderen Details blieben im Verborgenen. Zukünftig kennt man Fackeln natürlich nur noch aus den Geschichtsvideos, sofern man sich überhaupt dafür interessierte. Die "Super Photocasting Lighting Technique" findet in "Shadowlands" in den helmintegrierten Strahlern ihre Anwendung. Deren Versorgung wird über Batterien gewährleistet, die sich auf verschiedenen Stellen im Spiel aufladen lassen.

Nach dem stimmungsvollen Intro wird zuerst einmal das Team zusammengestellt. Dabei gilt es, wie bei nahezu jedem Rollenspiel, die einzelnen Fähigkeiten gegeneinander abzuwiegen, um so eine möglichst große Transparenz zu erreichen. Danach geht es entweder zu einem bestimmten, vorherigen Spielstand oder an den Anfang einer neuen Runde. Die einzelnen Charaktere lassen sich wahlweise einzeln ansprechen oder als Gruppe bewegen. Gelegentlich ist es unumgänglich, sich von einzelnen Mitgliedern zu trennen, um Teilaktionen erfolgreich durchführen zu können. In regelmäßigen Abständen läßt sich das Spiel

bis zum aktuellen Stand abspeichern. Durch die schnelle und direkte "Ansprache" der einzelnen Funktionseinheiten mit der Maus und den eingeschränkten Aktionsradius, in dem man sich zu bewegen hat, ist die Steuerung weder besonders gewöhnungsbedürftig noch unpräzise.

Mit "Shadowlands" erhält man einen würdigen Nachfolger des seinerzeit als innovativ zu wertenden "Shadowlands". Aufmachung und Spielprinzip haben zwar identische Züge, sind aber durchaus wieder als hervorragend zu bezeichnen. Komplexität und Motivation rechtfertigen eine Höchstwertung. Der Sound, speziell bei Kampfsequenzen, ist allerdings eher als mittelmäßig zu bezeichnen.

Mit Sicherheit gehört "Shadowlands" in die Sammlung aller Rollenspieler.

(ts)

Rollenspielparty im Überblick



Amberstar

Übereinstimmung im Spielgenre kann man hier nicht abstreiten, doch Amberstar spricht durch konventionellen Grafikstil und das übliche Geschehen eher Ultima Freaks an.

Grafik = Gameplay = Gesamt +



Eye of the Beholder II

Insbesondere das Intro weiß durch besonders schöne Grafiken zu gefallen, während das Gameplay zwar gut, aber nicht unbedingt überragend ist.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

GAME FACTS

SHADOWLANDS

Hersteller:	Krisalis
Muster von:	Hersteller
Genre:	Rollenspiel
Preis:	DM 80,-
Gameplay:	85%
Sound:	70%
Grafik:	80%
Motivation:	80%

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

GESAMT
87%

Mel Gibsons Pixel-Auftritt

LETHAL WEAPON

Ocean mixte aus den drei Kassenhits von Lethal Weapon, in Deutschland bekannt unter dem Namen Stahlharte Profis, ein passables Jump and Run-Game zusammen, das sehr stark an ein Spiel aus dem eigenen Haus erinnert. Ob sich stahlharte Actionprofis an das Spiel wagen, ist nun die Frage.

Das Spiel ist originellerweise im harten Polizeimilieu angesiedelt, daß heißt, man darf berechtigterweise Schwerverbrecher und Kleingangstaschikanieren und umpusten. Der Mädchenschwarm Riggs, gespielt von Mel "Mad Max" Gibson, und sein farbiger Kollege Murtaugh, dargestellt von Danny Glover, sitzen bis zum Hals in der Tinte. Sie werden zum Einsatz gerufen und dürfen herausfordernderweise einer Bombendrohung auf die Spur kommen. Meist wandeln die beiden Helden dabei in illegalen Bereichen und kümmern sich relativ wenig um die Vorschriften. So passiert es nun, daß sich Riggs, bekannt für seine Ungeduld, selbst an die Entschärfung einer Bombe macht, ohne auf das Eintreffen des Bombenräumdienstes zu warten. Das Gebäude überlebte im Gegensatz zu den beiden Cops die Explosion nicht, was eine Degradierung zur Folge hatte. Nun beginnen die beiden wieder als normale Polizisten und müssen sich für höhere Aufgaben wieder neu qualifizieren. Spielerisch präsentiert sich Lethal Weapon als technisch und grafisch gelungenes Jump and Run, daß mit einigen Details und netten Effekten aufwarten kann. Die Ähnlichkeit zu Hudson Hawk ist dabei unübersehbar, was allerdings für Ocean-Verhältnisse recht vorteilhaft ist, denn das Spiel zum Bruce Willis-

Film konnte recht gut gefallen. Zunächst befindet man sich, solange man einen Amiga mit 1 MByte Arbeitsspeicher hat, auf der Polizeiwache, die prinzipiell als Menü dient. Im Umkleideraum kann man sich einen der

recht lässig, doch spätestens ab der zweiten Mission stehen selbst ausgebufften Actionprofis die Schweißperlen auf der Stirn. Unser Held erweist sich als wahrer Bewegungskünstler. Er geht, läuft, rutscht, taucht und klettert.

sieht man sogar einen Hai, der seine Runden zieht. Durch Türen können andere Räume aufgesucht werden, die meist besonders hartnäckige Gegner bieten. Die Bewaffnung der vielfältigen, durchweg gut animierten Gegner ist teilweise erschreckend gut.

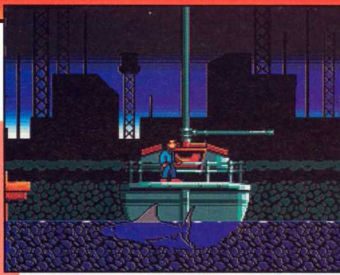


Sie setzen modernste Raketen und sonstiges Spielzeug ein, denen man durch die Explosion von herumstehenden Fässern Paroli bieten kann. Besonders innovative Ideen lassen sich zwar nicht verzeichnen, doch insgesamt gesehen macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Die Steuerung ist exakt und sehr genau, das Gegnerverhalten durchdacht und abwechslungsreich und das Leveldesign ordentlich. Jeder Level spielt sich ein bißchen anders, was der Abwechslung zu Gute kommt. Die Anleitung versucht zwar

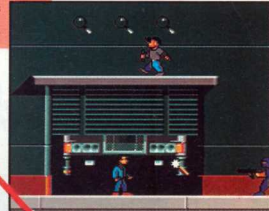
den Eindruck zu vermitteln, daß man Beweismaterial sammelt, doch das eigentliche Gameplay läuft auf pures Ballern hinaus. Die Obermotze am Ende eines Levels lassen sich einigermaßen flott besiegen, während sie grafisch nicht unbedingt aus dem Rahmen fallen. Jedem Fan von actionlastigen Jump and Run kann man Lethal Weapon bedenkenlos zum Probieren ans Herz legen, größere Sensationen darf man allerdings nicht erwarten.

Bei der Bekämpfung der Gegner gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder er nutzt den Revolver, für den herumliegende Magazine eingesammelt werden sollten, oder er bringt seinen Körper zum Einsatz solange er nah genug am Gegner steht. Bei der Programmierung wurden sogar kleine Details wie das Herabrutschen an Schrägen und pixelgenaues Hangeln an Stangen nicht vergessen. Die Grafik ist nicht gerade spektakulär geraten, doch feine Effekte machen sie trotzdem interessant. Der Wasserspiegel ist ständig in Bewegung und oftmals

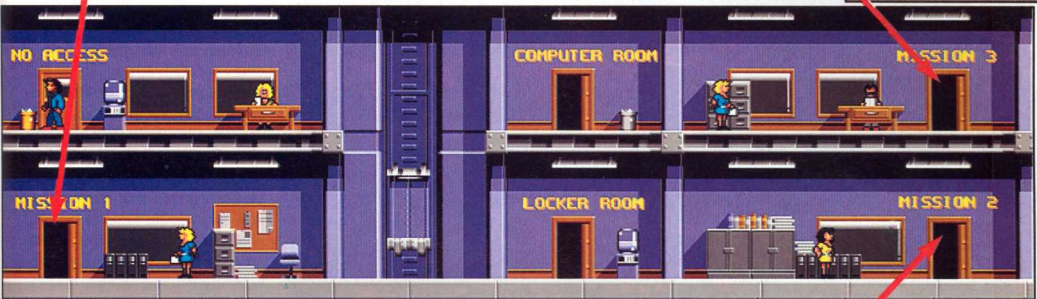
1. Ein Schiff voll mit illegalem Geld liegt im Hafen. Kämpfen Sie sich durch den Drogen-Fuzzis durch und schnappen Sie sich das Geld..



3. Irgendwo im Stahlwerk wird eine Geisel festgehalten.



Die ersten drei Missionen



Riggs In Action

A

Der knuffige Riggs hangelt sich durch alle Gefahrengelände hindurch.



B

Tauchen gehört zu den leichtesten Aufgaben eines guten Polizisten.



C

Eine bewährte Methode, böse Buben von ihren Absichten abzubringen.



D

An Steigungen ist für Riggs vor allem Feinfühligkeit gefragt, insbesondere unter Beschuss.



2. Im U-Bahn Netz der Stadt wurden Bomben gelegt. Spüren Sie die Bomben sofort auf und machen Sie sie unschädlich.



/// GAME FACTS

LETHAL WEAPON

Hersteller:	OCEAN
Muster von:	BOMICO
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 100,-
Gameplay	██████████ 65 %
Sound	██████████ 65 %
Grafik	██████████ 70 %
Motivation	██████████ 75 %

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

GESAMT
77%

Nigel kehrt zurück !

Nigel Mansell's World Championships



Grafisch ordentlich, spielerisch passabel, insgesamt brauchbar.

Der sympathische Brite ist neuer Formel 1 Weltmeister. Kann die gleichnamige Simulation von den Rennexperten Gremlin, die schon die Lotus-Serie produzierten, auch nach ganz oben fahren?

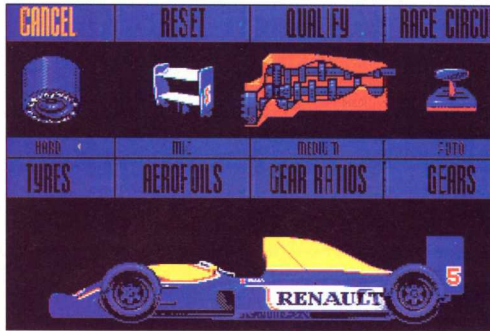
Ein neues Autorennen von Gremlin? Mit ihrer grandiosen Lotus-Serie legten die Sheffielder die Qualitätsmaßlatte für Rennsimulationen selbst sehr hoch. Haben sie sich mit Nigel Mansell's vielleicht sogar noch einmal gesteigert? Abwarten. Nach dem Laden sollte man sinnigerweise erstmalig auf Control Selection klicken. Hier bleibt kein Wunsch offen; acht verschiedene Joystick- und Mausbelegungen stehen zur Auswahl und auch Sticks mit zwei Feuerknöpfen und ein sogenannter FreeWheel-Controller werden unterstützt. Danach scheidet sich die Spreu vom Weizen: Im Formel 1 Geschäft unbeschlagene Spieler werden erst einmal in die Fahrtschule

geschickt; hier stören keine Konkurrenzwagen und der Schwierigkeitsgrad wird ganz sachte angehoben. Witziger ist aber die Option "Improve with Mansell": Auch hier ist man allein auf der Straße, aber es wird eine Ideallinie eingeblendet, der man nachfahren soll, während in der linken oberen

Bildschirmcke ein Porträt von Nigel Mansell materialisiert, das mehr oder weniger schlaue Tips und Kommentare abgibt. Wer glaubt genügend geübt zu haben, kann sich jetzt ins Rennen stürzen. Sechzehn Strecken, in sechzehn verschiedenen Ländern, stehen zur Auswahl. Man kann sie entweder einzeln spielen oder alle in einer kompletten Saison durchfahren, an deren Ende dann der Weltmeistertitel als Ziel winkt. Hat man sich für einen Kurs ent-

schieden, erhält man eine kurze Beschreibung von diesem und den neuesten Wetterbericht. Anhand dieser Informationen sind nun, bevor es losgeht, noch einige Basteleien am Wagen vorzunehmen: Man wählt die Getriebeübertragung, die Spoilereinstellung und den Reifentyp aus jeweils drei Möglichkeiten aus. Außerdem kann man noch zwischen Automatik (nicht zu empfehlen) und Handschaltung wählen. Ist der Wagen fertig, kann man nun entweder in einer Qualifikationsrunde um einen guten Startplatz kämpfen oder gleich (dann allerdings auf dem letzten Platz) ins Rennen gehen. Womit wir beim eigentlichen Spiel wären. Nach den guten Voreindrücken habe ich hier allerdings etwas gemischte Gefühle. Man sieht das ganze Geschehen aus der Perspektive des Fahrers, die Graphik scrollt dabei flüssig und vor allem ordentlich schnell; dadurch kommt, nicht zuletzt auch wegen der griffigen Steuerung, ein angenehm realitätsnahes Fahrgefühl auf. Leider hat man aber zugunsten der Geschwindigkeit arg an der Ausschmückung der Strecke gespart; außerdem unterscheiden sich die verschiedenen Kurse nur durch die Hintergrundgraphik; etwas mehr Abwechslung könnte man schon erwarten. Auch die sonst so beliebten Berg- und Talfahrten gibt es nur andeutungsweise; Grand Prix Strecken sind leider nunmal eher flach. Das Rennen selbst läuft nicht anders ab, als in unzähligen Spielen vorher: Zusammenstöße mit Hindernissen und Gegnern setzen die Geschwindigkeit auf Null, was aber nicht sehr schlimm ist, da der Williams Renault in berauschenden vier Sekunden von Null auf Zweihundert beschleunigt. Wendemanöver oder allzu große Abweichungen



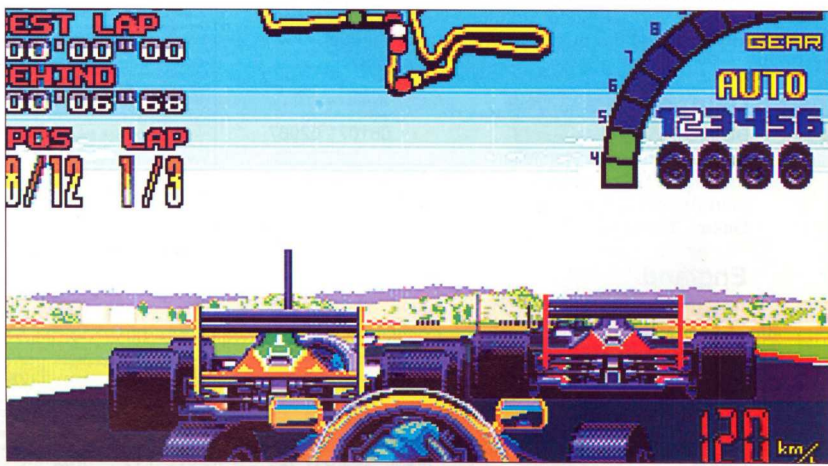


Feines Tuning der Spoiler kann Sekunden einbringen.

von der Strecke erlaubt das Programm nicht. Neu ist nur, daß der Abnutzungsgrad der Reifen eingelenkt wird, sind sie zu sehr abgefahren, muß man an die Box; hier ist man dann aber leider zur Untätigkeit verdammt, da die Reifen vollautomatisch gewechselt werden; ein kleiner Geschicklichkeitstest wäre hier eine willkommene Auflockerung gewesen. (Achtung, was nicht in der Anleitung steht: Wer ein komplettes Rennen über fünf Runden mit Reifenabnutzung fahren will, muß den Schwierigkeitsgrad von Normal auf Professional stellen!). Nicht achten muß man dagegen auf die Tankfüllung; Gremlin hat, wohl aus Umweltschutzgründen, auf Spritverbrauch komplett verzichtet. Simulationsfreunde wer-



Die Grafik ist abwechslungsreich, wenn auch sehr ruckelig.



Rennspiele im Vergleich



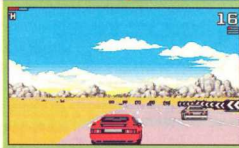
Formula One Grand Prix

Geoff Crammond's Simulationsklassiker bietet perfekte Unterhaltung. Die Grafik ist sehr realistisch und das Gameplay perfekt. DIE Formel 1-Simulation für den Amiga.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Lotus III-The Ultimate Challenge

Ohne Simulationsanspruch fährt Lotus III aus dem Hause Gremlin dank Zweioption, fließender Grafik und Kurs-Construction-Kit RECS dem Nigel auf und davon.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Vroom

Das einfache Rennspiel Vroom bietet keine größeren Höhepunkte oder Katastrophen und zieht mit ähnlicher Grafik und passablen Gameplay in die gleiche Startreihe wie der Konkurrent.

Grafik +

Gameplay -

Gesamt -

Nigel Mansell platziert sich "nur" in der Mittelklasse.

den das nicht gerade zu schätzen wissen. Sehr gut und übersichtlich sind die Anzeigen geraten; neben dem üblichen Drehzahlmesser, Platzierungsanzeiger etc. gibt es noch eine sehr nützliche Vogelperspektive auf den Kurs, in der alle Fahrer als farbige Pünktchen zu sehen sind. Hat man sich unter den ersten Dreien platziert, was nicht zu einfach ist, muß/darf man sich noch eine recht mißratene Siegerehrungssequenz anschauen. Der Sound beschränkt sich auf ein nähmaschinenähnliches Motorengeräusch, welches recht schnell nervt. Hauptmanko ist aber, daß ein Zweispielmodus fehlt; denn gegen einen Freund zu fahren, macht doch immer noch am meisten Spaß. Simulationsfans kann ich das Spiel mithin nicht empfehlen; da es hauptsächlich ein Actionspiel ist. Für alle anderen gilt: Nigel

Mansell's ist ein schnelles Autorennen ohne große Höhen und Tiefen. Wer noch keines im Regal stehen hat, sollte es sich mal ansehen. Für Nigel Mansell Fans liegt schließlich auch noch ein Poster bei. (ib)

GAME FACTS

Nigel Mansell's Grand Prix

Hersteller:	Gremlin
Muster von:	Hersteller
Genre:	Rennspiel
Preis:	DM 90,-
Gameplay	80%
Sound	50%
Grafik	70%
Motivation	69%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
69%

HELPLINE

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 Help-Lines der bekanntesten Softwarehäuser. Leider kommen die meisten Programme aus England, gute Sprachkenntnisse und ein wohl gefüllter Geldbeutel zwecks hoher Telefonkosten sind deswegen anzurufen. Als einziger Vertrieb bietet Bomico eine Service-Nummer, in Vertretung der aufgeführten Softwarehäuser.

Deutschland

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

England

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

INSERENTEN-VERZEICHNIS

Attic	S.31
BAT	S.2
CEG Glücks	S.77
Computer Müller	S.51
Magic Bytes	S.99
Mediaverlag	S.15
Memphis	S.7
Neandertal	S.13
Soft & Sound	S.55
Thalion	S.19,100
United	S.32,33

* * AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA * *		
International Hockey	dt. Anleitung	Hockeyspiel 40,00
Defender 2	dt. Anleitung	Action 35,00
Starlight 2	dt. Anleitung	Weltraumbenteuer 45,00
Metall Masters	dt. Anleitung	Roboter/Action 40,00
Cadover	dt. Bildschirm	Action/Adventure 35,00
Stratego	dt. Anleitung	Strategie 45,00
Battle Command	kpl. deutsch	Panzersimulation 45,00
Ultima V	dt. Anleitung	Rollenspiel 40,00
Powerminger	dt. Anleitung	Erlebens/Action 40,00
Das Stundenglas	kpl. deutsch	Adventure 50,00
Deuteros	kpl. deutsch	Weltraum/Simulation 45,00
Jagd auf Roter Oktober	dt. Anleitung	U-Boot/Film 50,00
MIG 29 Fulcrum	dt. Anleitung	Flug/Simulation 39,50
Teenage Mutant Hero Turfles		Action/Action 45,00
Geisha	dt. Anleitung	Erotik/Roboter 35,00
Galactic Empire	dt. Anleitung	Horstiel. Krieg, Simulation 40,00
Leblings 1	dt. Anleitung	Action/Strategie super 45,00
Leblings 2	dt. Anleitung	Action/Strategie super 45,00
Leblings 2 (läuft nur mit Teil 1)		Action/Strategie super 40,00
Chaos Strikes Back (2 Teil Dungeon Master - läuft nur mit ersten Teil)		Absenteur/Adventure gut 45,00
First Samurai	dt. Anleitung	Karate/Kampf 45,00
Megalomaniac	kpl. deutsch	Strategie/Sprachwage gut 50,00

Hardware/Anwendersoftware		Amiga
Amiga Maus		47,00
Techno Plus Amiga/Atari Maus		62,50
Amiga Handscanner bis 400 dpi + Netzteil + Software		365,00
Profiloops (Amiga Werkzeugkasten/Hilfsprogramme deutsch)		79,00
Word Lynx Rechtschreibkorrektur Amiga deutsch		69,00
HD Backup II deutsch Datensicherung/Archivierung Amiga		75,00
Viruscontroll 3.0 Amiga		69,00
Transdat Übersetzungsprogramm Englisch/Deutsch 30000 Vokabeln A500		
* Great Courts 2 + Manchester United Europe + 4 Player Adapter		135,00
* 4 Joyticks Quickdisk 'Apocry' 1,5 Amiga oder Atari		75,00
Commodore BTX 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 Garantie		159,00
Advanced Gravias Maus Stick + Mikrocontroller Amiga/Atari gut		165,00
X-Copy Professional + Hardware deutsch, Version neuere Version		73,50
Viruscape 2.0 Virenkiller/Schutzprogramm neueste Version		DV 69,00
Viruskiller Prof. 2.0		47,00
Deluxe Paint 4 dt.		289,00
Wing Commander kpl. dt. Amiga 1MB		79,50
Joytick Junior SJ 119 (Monkey Data Handstick) Amiga/Atari		15,00
Super Box Up		69,50
Designer Staubschutzhäube A-500		33,00
100 Pack Disketten Sentinel 3,5 2DD fehlerfrei		14,00
50er Pack Disketten Sentinel 3,5 2DD fehlerfrei		65,00
Diskettenbox 3,5 100er schwarz (mit Schieber) gut		34,50
Diskettenquader 15er treppenförmig		12,00

Lösungsbücher für 17,50 deutsch			
Buck Rogers	Codename Ieman	Dungeon Master	Elvira
Heart of China	Heros Quest	Larry 1, 2 oder 5	Laura Bow 2
Legend of Fairgrill	Morice, Marston	Operation Stealth	Monkey Island
Robin Hood	Space Quest 1, 2, 3, 4	Spirit of Adventure	Rise of the Dragon
Ultima 6	Willy Beamish	Zack Mac Kracken	Kings Quest 1, 2, 3, 4 oder 5
Police Quest 1 oder 2	Quest for Glory 2	Indiana Jones 4	

Festplatten kpl. Systeme (A500)		
Alle Festplatten sind komplett installiert, montiert und angeschlossen. Die Box muß noch links in den Amiga eingesteckt werden.		
Oktagon 500	52 MB, 15 ms Quantum	1099,00
Oktagon 500	105 MB, 11 ms Quantum	1350,00
Oktagon 500	240 MB, 11 ms Quantum	2199,00
Oktagon 508/0	52 MB, 15 ms Quantum	1150,00
Oktagon 508/0	105 MB, 11 ms Quantum	1445,00
Oktagon 508/0	240 MB, 11 ms Quantum	2250,00
2MB Speichererweiterung		193,00
Alle Oktagon 508 bis 8 MB Zusatzspeicher auftragsbar		

Amiga Komplettangebote		
A 500 plus	850,00	
A 500	799,00	
A 600	959,00	
A 600 HD 20 MB	1350,00	
Monitor 1084S	47,00	
Monitor Taxan MV 765	1199,00	
Monitor Taxan MV 795	1450,00	

Drucker		
Fujitsu DL-900 s/w	777,00	
24 N-Matrix, 180Z/sec, 360 dpi incl. Amiga-Druckerreiber		
Fujitsu DL-1100 color	899,00	
24 N-Matrix, 240Z/sec, 360 dpi incl. Amiga-Druckerreiber		
Fujitsu DL-1200 color	1499,00	
24 N-Matrix, 240 Z/sec, 136 Z/Zeile 360 dpi incl. Amiga-Druckerreiber		
Farbband schwarz für DL900/1100/1200	19,50	
Farbband color für DL1100c/1200c	29,50	
Centronics-Kabel	22,00	
Fujitsu Breaze 200	1490,00	
Tintenstrahldrucker, 360Z/sec, 300 dpi		

Wenn Sie per Vorkasse den Betrag überweisen oder mit Scheck bezahlen, bekommen Sie bei einem Warenwert von

- 1000 - 1500 25,00 DM
- 1501 - 2500 50,00 DM

Robatt

AMIGA Games Disc & Mag

CHA

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	The Humans	1/93	82%	Mirage
	Gem Z	11/92	82%	Software 2000
	Wizkid	11/92	82%	Sensible Software
	Assassin	12/92	82%	Team 17
8	Shadow o.t. Beast III	11/92	80%	Psygnosis
9	Beastmaster	11/92	72%	Thalamus Europe
	Nobby the Aardvark	11/92	72%	Thalamus Europe

SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Civilization	10/92	78%	Microprose
2	Perfect General	10/92	74%	UBI Soft
	Pinball Fantasies	1/93	74%	21st Century

STRATEGIE-SPIELE

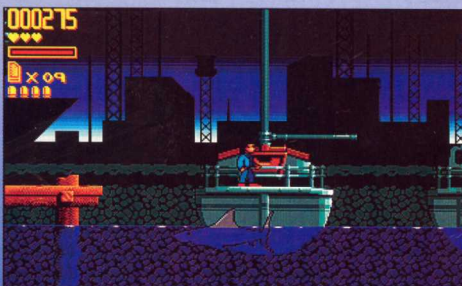
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	History Line	1/93	89%	Blue Byte
2	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage
3	Robosport	1/93	82%	Maxis

JUMP' N' RUN-SPIELE

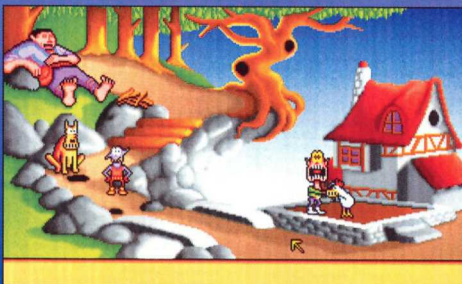
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Zool	10/92	87%	Gremlin
2	Silly Putty	11/92	81%	System 3
3	Premiere	10/92	75%	Core Design
4	Lethal Weapon	1/93	71%	Ocean



Blue Byte's Battle Isle Nachfolger: Die History Line 1914-18



Lethal Weapon: Der Mix aus den drei Gibson-Filmen.



Winkle und Fingus auf Rettungstour in Goblins 2

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
2	Megafortress	10/92	73%	Mindscape

RTS

Das Weihnachtsgeschäft berscherte uns eine wahre Hifflut. In den Charts platzierten sich die Mega-Knüller History Line, The Legend Of Kyrandia, Das Schwarze Auge und Goblins 2, die auch demnächst in den media control-Charts zu erwarten sind.



Das Schwarze Auge benötigt immerhin 1,5 MByte Speicher!



Innere des Tempels



Westwood's Movie-Game Debüt: The Legend Of Kyrandia.



Der Shadowlandsnachfolger im im Sci-Fi-Stil: Shadowworld

DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goblins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis

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

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	No Second Prize	12/92	88%	Thalion
2	Red Zone	10/92	78%	Psygnosis
	Crazy Cars 3	10/92	78%	Titus Software
4	Lotus 3	11/92	74%	Gremlin
	Road Rash	12/92	74%	Electr. Arts

ADVENTURE & ROLLEN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Robin Hood	11/92	87%	Sierra On-Line
	Legend o. Kyrandia	1/93	87%	Virgin
3	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic
4	Shadowworlds	1/93	81%	Krisalis
5	Fascination	12/92	79%	Coktel Vision

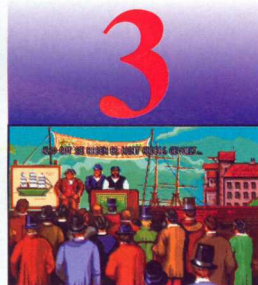
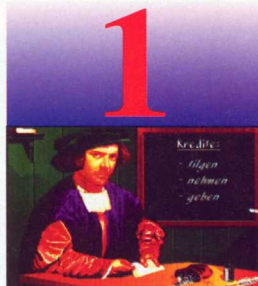
SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Aquatic Games	11/92	81%	Millennium
2	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
3	Inter. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
4	Carl Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
5	California Games II	10/92	59%	Epyx

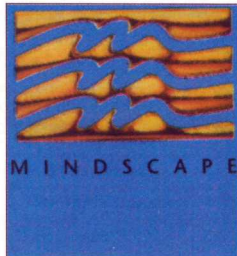
media control

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

VORMONAT	PLATZ	TITEL	HERSTELLER	MONAT
	1	Der Patrizier	Ascon	3
AUFSTEIGER	18	Lotus III	Gremlin	2
	4	1869	Max Design	3
	9	Bund. Manager Pr..	Software 2000	12
	8	Sensible Soccer	Mindscape	5
	2	Civilization	Microprose	4
	3	Monkey Island II	Lucasfilm	6
NEU NEU	-	Pinball Fantasies	21st Century	1
NEU NEU	-	The Humans	Mirage	1
	6	Airbus A320	Thalion	11
	5	Pinball Dreams	21st Century	8
	11	Formula I G. P.	Microprose	10
	19	Battle Isle	Blue Byte	12
	12	Lemmings	Psygnosis	18
	-	Fire & Ice	Mindscape	2
	7	Epic	Ocean	5
	15	Mad TV	Rainbow Arts	6
	17	Dynablaster	UBI-Soft	4
	10	Esp. '92 T. Games	Ocean	4
	-	Zool	Gremlin	1



Zum ersten Mal seit Erscheinen der Amiga Games müssen sich vier Softwarehäuser diese Auszeichnung teilen, die Monat für Monat nach der Anzahl der Plazierungen in den Charts vergeben wird. Sowohl Gremlin, als auch Mindscape, Ocean und Microprose haben es in diesem Monat geschafft, mit je zwei Games in den media control-Charts vertreten zu sein.



Lotus III-The Final Challenge raste wie erwartet von Platz 18 auf Platz 2. Die Coverdisk und

der Wettbewerb in den PC-Computercenter-Filialen, der gemeinsam mit Play Time und GREMLIN veranstaltet wurde, konnten wie erwartet die große Lotus III-Welle ins Rollen bringen. Ein verdienter Erfolg für das Rennspiel des Jahres 92 von Gremlin.

Souverän hält weiterhin Psygnosis mit Lemmings diesen Titel. Doch schon kurz nach Erscheinen von Lemmings 2 dürfte der Vorgänger aus den Charts fallen. Software 2000 und Blue Byte rücken in diesem Fall mit Bundesliga Manager Professional und Battle Isle vor, gefolgt von Airbus A320 und Formula I Grand Prix.



SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB DM 222,-
auf 2,5MB m.Uhr DM 248,-
auf 1MB DM 59,-
auf 1MB m.Uhr DM 69,-
3,5" Laufwerk DM 139,-

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 1MB 499,-/*29,- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 4MB 699,-/*31,- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1MB 799,-/*32,- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 4MB 999,-/*34,- mtl.
Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten nur 179,-

Festplattenfestival für Amiga 500

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,-/*33,- mtl.
***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung**

Druckfehler und Preisrümer vorbehalten, alle Preistexte verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
 Osdoerfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagenstr. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Kingsstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr. 18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wikonitz Str. 7
 Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
 Frosenberger Str. 5
 Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
 Edwechter Land Str. 47
 Tel.: 0414/501445

O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
 Im Kräse 16
 Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahornstr. 11
 Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstätteweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamtstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/710804
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 483
 Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
 Nordwall 13
 Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
 Malke Str. 38
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Hammer Str. 302
 Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
 Hauptstr. 178
 Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
 Schloßhofstr. 1
 Tel.: 0521/38033
W-5000 Köln 1
 Von-Werth-Str. 20-22
 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
 Gottsweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
 Schiefelings Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markenbildchen Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckerbergstr. 21
 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
 Friedrich-Engels-Allee 296
 Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Neheim
 Lange Weide 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergische Ring 5
 Tel.: 0234/287774
W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
 Mendener Str. 115
 Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
 Forum am Stenplatz 2
 Tel.: 02551/21900
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 6
 Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
 Westeralldstr. 4
 Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg
 Kaiserstr. 201
 Tel.: 06031/61917
W-6520 Warms
 Luisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Stengelstr. 8
 Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
 Saarbrücker Str. 22
 Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
 Karlsbergstr. 16
 Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
 Ludwig Str. 14
 Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
 Bahnhofstr. 13
 Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 29
 Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
 Jungbuchs Str. 3/ Ecke Luisenring
 Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindendstr. 17
 Tel.: 0341/478781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
 Kronenstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbachstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pocking
 Schöllberg 2
 Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
 Metzgergasse 5
 Tel.: 0991/203376
W-8500 Nürnberg 30
 Friedhofsessenstr. 37
 Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
 Bergmeiertergasse 2
 Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
 Heine-Dittmar-Str. 17
 Tel.: 0821/581993
W-9560 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfronh.
 Questr. 15, Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

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

Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

Die große Leser Mitmachen und gewinnen

Jetzt sind Sie gefragt, als Leser der Amiga GAMES. Wir brauchen Ihre Meinung über das Magazin, den Inhalt, die Coverdisk. Denn nur wenn wir ein repräsentatives Bild über die Interessen unserer Leser gewinnen, können wir die Amiga GAMES noch interessanter gestalten.

Also Fragebogen ausfüllen und absenden an:

CT Computec Verlag
AMIGA Games Leserumfrage
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Ihr Alter 6
 1 bis 9 Jahre
 2 9-15 Jahre
 3 16 - 17 Jahre
 4 18 - 20 Jahre
 5 21 - 25 Jahre
 6 26 Jahre und älter

Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes? 7

1 _____

Wenn Sie die aktuelle Ausgabe der AMIGA Games bewerten, welche Schulnote erhält sie? 8

1 _____

Seit wann lesen Sie die AMIGA Games? 9

1 Ausgabe ____ /92

2 Ausgabe ____ /93

11-12

Was finden Sie an AMIGA Games gut?

____ 13-14

____ 15-16

____ 17-18

Was finden Sie an AMIGA Games weniger gut?

____ 19-20

____ 21-22

____ 23-24

Welche Rubriken halten Sie für besonders wichtig/interessant?

Previews 25

Reviews 26

News 27

Tips&Tricks 28

Leserbriefe 29

Specials 30

Messeberichte 31

Infoterial 32

Media Control Charts 33

AMIGA Games Charts 34

Komplettlösung 35

In Progress 36

Budget 37

PD&Shareware 38

Soll die Coverdisk beibehalten werden? 39

1 Ja, auf jeden Fall

2 Nein

Welche anderen Computermagazine lesen Sie regelmäßig?

Play Time 40

PC Games 41

ASM 42

Power Play 43

Amiga Joker 44

PC Joker 45

Video Games 46

Gamers 47

Sega Pro 48

Magic Disk 64 49

Game On 50

Golden Disk 64 51

PC Action 52

Amiga Fun 53

Amigo! 54

andere, nämlich _____ 55-56

Welche sonstigen Hefte/Magazine lesen Sie regelmäßig?

Cinema 57

TV Spielfilm 58

TV Movie 59

Pop Rocky 60

Bravo 61

Music Express 62

Kino News 63

Kino Hits 64

Mickey Mouse 65

andere, nämlich _____ 66-67

_____ 68-69

Wo spielen Sie am häufigsten?

Zuhause 70

bei meinem Freund/Freundin 71

Schule 72

Arbeit 73

Beabsichtigen Sie, einen Computer zu kaufen, und falls ja, welchen?

Amiga 74

PC 75

Atari ST 76

C64 77

Mega Drive 78

Super NES 79

Master System II/6

NES 7

Game-Boy 8

Game Gear 9

Lynx 10

einen anderen, nämlich _____

11-12

Unter allen Einsendern verlosen wir 1 AMIGA 60

umfrage

AMIGA Games Disc & Mag

Welchen Computer besitzt Du?

- Amiga 500 **13**
- Amiga 500+ **14**
- Amiga 600 **15**
- Amiga 1000 **16**
- Amiga 2000 **17**
- Amiga 4000 **18**
- andere, nämlich _____ **19-20**

Wie ist Ihr Amiga ausgestattet?

- 512kB **21**
- 1 MB **22**
- 2 MB **23**
- Turbokarte **24**
- Festplatte **25**
- 2.Laufwerk **26**
- Monitor **27**

Welche Spiele interessieren Sie am meisten?

- Jump and Run **28**
- Denkspiele **29**
- Rollenspiele **30**
- Adventure **31**
- Sportspiele **32**
- Kampfsportspiele **33**
- Action/Ballerspiele **34**
- Simulationen **35**
- Wirtschaftssimulationen **36**
- Geschicklichkeitsspiele **37**
- Strategiespiele **38**
- sonstige, nämlich _____ **39-40**

Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/Taschengeld?

- 1 DM 50.- **41**
- 2 DM 50.- – DM 100.-
- 3 DM 100.- – DM 500.-
- 4 DM 500.- – DM 1000.-
- 5 DM 1000.- – DM 2000.-
- 6 DM 2000.- – DM 3000.-
- 7 DM 3000.- – DM 5000.-
- 8 DM 5000.- und mehr

Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

- 1 bis DM 50.- **42**
- 2 DM 50.- – DM 100.-
- 3 DM 100.- und mehr

Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?

- 1 bis DM 50.- **43**
- 2 DM 50.- – DM 100.-
- 3 DM 100.- und mehr

Haben Sie einen eigenen PKW?

- 1 Ja **44**
- 2 Nein

Welche sonstigen Hobbys haben Sie?

- _____ **45-46**
- _____ **47-48**
- _____ **49-50**

Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?

- PRO 7 **51**
- RTL Plus **52**
- SAT 1 **53**
- Tele 5 **54**
- ARD **55**
- ZDF **56**
- MTV **57**
- Superchannel **58**
- ander, nämlich _____ **59-60**

Hören Sie oft Radio?

- 1 Ja **61**
- 2 Nein

Ihr Geschlecht

- 1 männlich **62**
- 2 weiblich

Ihre Tätigkeit:

- Schüler **63**
- Hauptschule **64**
- Realschule **65**
- Gymnasium **66**
- Auszubildender **67**
- bei der Bundeswehr **68**
- Student **69**
- berufstätig **70**
- Beruf: _____ **71-72**

Wie treffen Sie eine Kaufentscheidung?

- über Testberichte **73**
- über Werbung **74**
- über Mund-zu-Mund Propaganda **75**

Sind Sie Raucher?

- 1 Ja **76**
- 2 Nein

Wie oft waren Sie in den letzten zwölf Monaten im Kino?

- 1 1x **77**
- 2 2x
- 3 3x
- 4 4x
- 5 5x
- 6 6x
- 7 mehr als 6x

Wo besorgen Sie sich Soft- und Hardware?

- 1 über den Versandhandel
- 2 in Kaufhäusern
- 3 bei Softwareshops
- 4 bei Freunden

mit Festplatte und Monitor + 50 Softwarepakete

Schrottverwertung hoch Zehn

THE GRANDSLAM COLLECTION

Ein anderes MegaPack von Grandslam, das beim ersten Hinschauen auf den Käufer recht interessant und spannend wirken mag. Macht man aber die Packung erst einmal auf, kommen zum Teil "Uralt-Spiele", größtenteils aus den Jahren 1989 und 1988, zum Vorschein.



zur Strecke bringen. Niedliche Abenteuer stehen in Terry's Big Adventure an. Dieses Jump and Run - Game dürften eigentlich ziemlich viele von euch kennen und ich finde es durch seine lustigen Levels mit den kleinen witzigen Tierchen eigentlich gar nicht mal so schlecht und der Sound ist eigentlich auch recht nett gemacht worden. Trivialerweise frage ich mich, wie man das fragwürdige Trivia auf diese Compilation packen konnte. Ein Frage- und Antwortspiel, daß Sie hoffentlich nicht spielen müssen. Dieses Spiel ist leider nur ein Lückenfüller und der größte Flop der ganzen Compilation! Im großen und ganzen muß ich leider sagen, daß hier nur vier passable Spiele wie z.B. England Championship, Espionage oder Terry's Big Adventure auf die Disks kopiert wurden. Jedoch überwiegen die Flops und meiner Meinung nach hätte Grandslam ruhig Knüller wie z.B. Chambers of Shaolin mit hineinmischen können. (fb)

The Running Man mit Schwarzenegger hört sich zwar klangvoll an, ist aber eher für den armen Spieler zutreffend, der sich auf die Flucht begibt. Die Grafik, die auf das erste Hinsehen sehr gut scheint, jedoch im Nachhinein wegen der Animation mehr oder weniger ein Flop ist, läßt zu wünschen übrig.

Auf der Suche nach dem Spielwitz begeben sich die Familie Feuerstein, alias The Flintstones. Zwar ist die Grafik hier recht witzig dargestellt worden, aber auch hier bekommen sie recht schnell Langeweile. Gameplay und Sound sind hier keinesfalls als gut zu bewerten.

Die Hoffnung auf Steigerung ist bei Scramble Spirit vergebens. Eine Ballerspiel-Variante die zu sehr auf eine misslungene Nachahmung von Bomber-Bob

schließen läßt, obwohl die Grafik ganz gut gestaltet wurde.

Einen Titel kann sich auch England Championship nicht holen. Hierbei handelt es sich um ein mittelmäßiges Fußballspiel, das auf den ersten Blick wie Kick off aussieht, jedoch bei genaueren Betrachtungen eine mäßige Animation aufweist. Abstiegs kandidat Nummer 1 ist Peter Beardsley's Soccer. Die Grafik und auch der Sound, sowie die Animation sind schon fast so schlecht, daß man hierbei mit Sicherheit sagen kann, daß es sich um einen Flop handelt. Gleiches läßt sich über Terramex sagen. Die Animation kann man unter SS wie sehr Schlecht abheften und vom Sound (der einem nur auf die Nerven geht) sollte man hier gar nicht sprechen.

Ein Aufwärtstrend läßt sich bei Espionage verzeichnen. Ein recht nettes Brettspiel, daß sogar einen Multi-Player-Modus aufweisen kann. So können sich also vier Spieler, ob Computer oder menschlicher Gegner, gegenseitig ausspionieren und durch Geschick



COMPILATION

THE GRANDSLAM COLLECTION

Hersteller: Grandslam
 Muster von: Hersteller
 Anzahl der Spiele: 10
 Preis: ca. DM 90,-

HITS: 0 FLOPS: 4

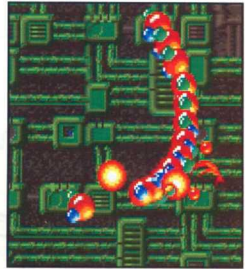
lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt: -

GESAMT 36/90



Z-Out

Als Nachfolger von X-Out konnte Z-Out vor knapp zwei Jahren auf dem Shoot'em Up Markt für Furore sorgen. Mittlerweile ist es für knapp dreißig Mark im Kixx-Lager erhältlich.



GAME FACTS

Z-OUT

Hersteller:	Kixx
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 30,-
Gameplay	70%
Sound	80%
Grafik	80%
Motivation	75%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
77%

hi

Z-Out präsentiert sich als typischer Vertreter der R-Type-Shoot'em Ups. Rainbow Arts machte damit seinem guten Namen im Actionbereich alle Ehre und präsentierte einen ausgefeilten Horizontalscroller der Güteklasse 1A. Sogar die Story weißt keinerlei Unterschied zu der Ballerspielkonkurrenz auf. Um den Untergang des eigenen Planeten zu verhindern, machen Sie sich auf, um den Planeten Centauri zu besuchen. Ein besonders aufregendes Intro gibt es nicht zu

bewundern, doch es ist erstaunlich, welche Datenmenge die Programmierer auf einer Diskette untergebracht haben. Sechs Extrawaffen, die mittels Kapseln eingesammelt werden können, sorgen für gehobenen Ballerspaß, der jedoch mittlerweile durch Spiele wie Project X oder Apidya ein bißchen angestaubt wirkt. Bis zu drei Satelliten, die um das eigene Raumschiff herumdüsen, sorgen für ein sorgenfreies Leben im Kampf gegen die außerordentlich vielen und ungemein großen

Aliens. Abwechslung erhält das Spiel durch die unterschiedlichen Scrollvarianten und die prächtig gezeichneten Grafiken. Teilweise wird vertikal gescrollt, teilweise parallax. Am beeindruckendsten ist der Unterwassereffekt, der durch brillante Farbverläufe erzeugt wird. Wer einen schmalen Geldbeutel in der Tasche stecken hat, jedoch auf erstklassige Action nicht verzichten will, kann bei Z-Out bedenkenlos zugreifen.

ALIEN BREED 1992

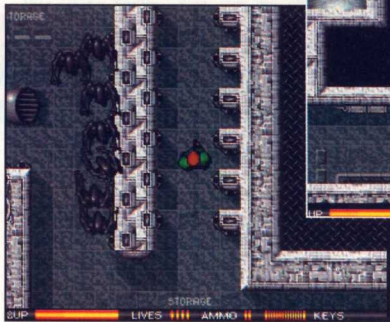
Aus ihrem Fullprice-Hit Alien Breed bastelten die Jungs von TEAM 17, bekannt durch Assassin und Project X, eine neue Version, die grafisch identisch aussieht, jedoch komplett neue Levels bietet.

Das Original Alien Breed konnte ein ganze Schar an Action-Fans begeistern. Mehr als jedes bisherige Spiel zu der Kult-Sci-Fi-Schocker-Serie ALIENS wußte es genau diese Atmosphäre in die heimische Stube zu bringen. Ein aufwendiges Intro mit Ray Tracing-Grafiken erzählt die Geschichte von der Raumstation ISRC-4, auf der sich seltsame Dinge ereignen. Alleine oder zu zweit können Sie nun für Ordnung sorgen und die Aliens aus den kargen Techno-Räumen

blasen. Das Spiel präsentiert sich aus einer für Actionspiele ungewöhnlichen Vogelperspektive, die grafisch dennoch zu überzeugen weiß. An spielerische Abwechslung, wie Karten und eindrucksvolle Extrawaffen haben die talentierten Programmierer ebenfalls gedacht, so daß aus einem einfachen Konzept ein interessantes Actionspiel wurde. Insbesondere der sphärische Sound mit den eindrucksvollen Digisoundeffekten erzeugt eine schnuffige Atmosphäre, die bei abgedunkeltem

Raum am besten zur Geltung kommt. Intro, Musik und Grafik wurden exakt aus dem ersten Teil übernommen, lediglich die Level wurden komplett neu gestaltet. Wer den ersten Teil gerne gespielt hat, und unbedingt auf neue Levels scharf ist, kann sich die Special Edition gerne zulegen, die übrigens selbstständig lauffähig ist. Alle anderen sollten lieber auf den offiziellen zweiten Teil, Alien Breed II, warten, der Mitte des Jahres erscheinen soll.

hi



GAME FACTS

ALIEN BREED 1992

Hersteller:	TEAM 17
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 30,-
Gameplay	65%
Sound	80%
Grafik	70%
Motivation	75%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
72%



ROSSI'S AMIGA MAIL-BOX

Nun - die Reaktionen auf unsere Leserbriefseiten waren diesmal schon etwas zahlreicher. Allerdings stellte ich mir eher vor, daß der Briefträger die Leserpost kaum noch tragen kann. Der Gute war aber in der Lage, die Briefe in einer Hand hereinzulangen. Nicht, daß ich etwas gegen unseren Postboten habe, aber ganz so leicht wollen wir ihm seinen Job nun auch wieder nicht machen. Da der Appell an Euer Mitgefühl nicht so besonders gefruchtet hat, versuche ich es diesmal mit einer anderen Methode!

Wir nehmen unsere "Amiga-Games" in die Hand und setzen uns in unseren bequemsten Sessel. Wir sind ganz entspannt. Wir lehnen uns zurück und fühlen uns wohl. Unser rechtes Bein wird müde. Unser linkes Bein wird müde. Wir sind ganz entspannt. Wir fühlen eine leichte Müdigkeit, der wir nachgeben. Wir werden müde - ganz müde. Nun schlafen wir tief und fest. Wir sind ganz entspannt. Wenn ich mit den Seiten raschle, wachen wir auf, können uns an nichts mehr erinnern und haben das dringende Bedürfnis einen Leserbrief zu schreiben.

SPEICHERMANGEL

Hallo Amiga Games, ich habe mir Euer Magazin 10/92 am Kiosk gekauft, weil es ein

CT Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "AMIGA GAMES"

Kennwort Rossi
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Computermagazin mit Diskette nicht allzu oft gibt. Ich muß im nachhinein zugeben, daß das gar kein so schlechter Entschluß war. Ich habe auch gleich das Angebot genutzt, und mir Euere kostenlose Probeausgabe bestellt. Ich war ganz happy, als ich heute in der Post das Heft fand, denn ich hatte nicht so schnell damit gerechnet. Aber dann war ich gleich zu Anfang unangenehm überrascht! Denn gleich auf der ersten Seite stand "Coverdisk: Goblins". Ich dachte noch "na

super", aber dann mußte ich lesen:" 1MB benötigt". Ich dachte, ich fall aus allen Wolken, denn ich habe nur einen A500 ohne Speichererweiterung. Ich finde es nicht besonders klug von Euch, ein Computerspiel für eine geringe Menge von Amiga-Benutzern beizulegen! Bis auf diesen Fehler finde ich Euer Magazin aber wirklich super. Bis zum nächsten Brief voller Druckfehler.

Euer Christian Staab

P.S. Hi Rossi! Ich hoffe, Du kriegst jetzt mehr Post als im letzten Monat! Wir könnten ja per Post ein Tic-Tac-Toe Spielchen wasagen - ich fang an!

Nette Idee mit dem Spiel. Da ich der ungeschlagene Tic-Tac-Toe Meister des Vorschulkindergartens Gostenhof war, nehme ich die Herausforderung an! Allerdings glaube ich nicht, daß die wenigsten Amiga-User eine Speichererweiterung haben - da dürfte eher das Gegenteil der Fall sein. Statt uns ein schlechtes Gewissen einreden zu wollen, solltest Du Dir lieber schnellstens so ein Ding anschaffen (gibt's doch schon ab 69 DM), um nicht öfter in die Röhre gucken zu müssen.

ZUSPACH

Hi Amiga Games, ich bin restlos begeistert von Eurer Zeitschrift!

Ich habe sie eigentlich durch Zufall bekommen. Ich war krank und meine Mutter hatte mir etwas zu lesen mitgebracht, eben die Amiga Games. Eure Zeitschrift muß eine gute Ausstrahlung nach außen haben! Erst war ich ein wenig skeptisch, aber dann: Spitzen Tests, eine Komplettlösung, Specials und ein Demo. Nur eines fehlte: Leserbriefe! Ich habe die ersten gelesen, und war empört, was Euch da für Pingelritten geschrieben haben (nicht alle, aber...), denn bei so einem spitzen Preis kann man doch wirklich nicht meckern. Euer Cover finde ich sehr gut gemacht, und das man keine ganze Seite mit Helpines ausstattet sollte doch wohl klar sein!? Das einzige was ich aussetzen habe: Amiga Games kommt nur einmal im Monat. Zwei Fragen hab ich zum Schluß noch: Was bedeutet bei den Software-Listen "a.A" statt einem Preis? Könntet Ihr nicht mal Eure Crew vorstellen? Tschüß und viele Grüße.

Sebastian Brüngrer

Da unser Magazin offensichtlich Mütter anzieht, überlegen wir, ob wir sie nicht zusätzlich mit Modetips und Kochrezepten ködern sollten. "a.A" in Preislisten bedeutet: "auf Anfrage". Was es allerdings bedeuten soll, daß jemand einen Preis nicht in der Anzeige nennen will, ist mir auch schleierhaft. Obwohl es manche Leser nicht glauben, macht es eine Heidenarbeit so ein Magazin herzustellen. Zweimal im Monat werden wir das nicht schaffen! Unser Verbrauch von Kaffee, Papiertaschentüchern, Verbandszeug und Zigaretten ist jetzt schon astronomisch. Falls es mehr Leser interessiert, werden wir uns vorstellen. Ihr werdet Euch wundern!

LOTUS-DRAMA

Hallo Leute!

Als ich mir die Amiga Games kaufte, fand ich ein spielbares (?) Lotus III Demo vor. Ich warf auch gleich meinen Amiga an.

Und was ich dann erlebte, war einfach übel! Zu Beginn quälten Dich ewige Ladezeiten - danach stellst Du fest, daß der Computer alles selbst erledigt, was Dich sehr frustriert. Warum all das Einstellgehebe ansehen, wenn man es doch nicht ändern kann? Wenn dann das Zeitlimit überschritten ist, und es "Game Over" heißt, ist der Computer nur durch Rücksetzen dazu zu bewegen, das Spiel neu zu starten. Die Diskette taugt nur dazu, formatiert zu werden! Ich finde, auch für 4 DM kann man mehr verlangen! Wenn die Demos weiter so katastrophal bleiben, werde ich mir überlegen, ob ich mir für das Geld nicht etwas Anderes (Besseres) kaufe. Allerdings sind Eure Tests usw. wirklich sehr gut. Auf diesem Gebiet kann ich Euch nur sagen: "Macht weiter so!".

Andre Werner

Immerhin hast Du bemerkt, daß wir uns mit dem Heft viele Mühe machen, was für Dich spricht, und mich schon fast wieder versöhnlich stimmt. Was Du über unser Lotus-Demo geschrieben hast, entlockte mir allerdings einen Wutschrei. Wie der Name schon sagt, handelte es sich dabei um ein Demo! Es sollte das eigentliche Spiel nicht ersetzen. Das "Einstellgehebe" hatte den Sinn, Dir zu zeigen, was man im Original alles verändern kann. Ich finde, das Demo informierte eigentlich ganz gut über das Spiel. Mich würde nur noch interessieren, was Du Dir für 4 DM Anderes (Besseres) kaufen willst!?

IDENTITÄTSKRISE

Hi Rossi!

Ich kenne Dich schon aus der PT und habe Dir dort auch schon einen Leserbrief geschrieben. Wir sind eigentlich alte Bekannte! Mir ist allerdings aufgefallen, daß Du immer auf den Amiga gewettert hast! Und nun wirst Du als der "Beschützer aller Amiga Freaks" vorgestellt. Wie paßt das zusammen?

Florian Kaufmann

Hi Flori!

Hier alles abzustreiten hat keinen Sinn. Aber als alten Bekannten kann ich Dir ja sagen: "Verdreh meine Wörter nicht!". Ich habe nie den Amiga schlecht gemacht, sondern ich kann es lediglich nicht mehr hören, wenn der Amiga in Höhen gehoben wird, in die er nicht paßt. Ihn als Profi-Maschine hochzubeln finde ich übertrieben. Da hat Commodore geschlafen! Aber ich habe immer zugegeben, daß der Amiga der Homecomputer schlechthin ist. Nicht mehr - aber auch nicht weniger! Da ich keine Lust habe mich zu wiederholen, gebe ich Dir den Tip: Lese noch einmal die Amiga Games 12/92, Seite 57, Mitte. Da steht es ausführlicher.

RATLOS

Betr. Amiga Spiele Silly Putty und PD Terry Nr. 314 u. 346 Sehr geehrte Damen und Herren, mit Begeisterung habe ich die Testergebnisse der oben genannten Spiele gelesen. Sofort machte ich mich auf den Weg, um die oben genannten Spiele zu kaufen. Das einzige was ich jedoch bekam waren qualmende Socken (vom vielen laufen) und einen qualmenden Kopf von vielen Fragen und blöden Antworten. Nun zum Hauptpunkt: Wo gibt es diese Spiele? Leider haben wir in unserer Stadt keine so tolle Auswahl was Läden mit Computerspielen betrifft. Bin ich nun zu doof oder liegt Aachen auf dem Spielesektor hinter dem Mond? Noch eine Frage: Leider suche ich immer vergeblich Spiele für Kinder, die einfach zu spielen sind, und nicht immer nur pure Zerstörung beinhalten. Meine Kinder sind 11 und 6 Jahre alt und das ist nicht unbedingt das richtige Alter, um ständig auf irgendwelche Männchen zu schießen.

Zudem sind diese Spiele häufig so schnell, daß Kinder in dem Alter einfach nicht schnell genug reagieren können, daher schneller Frust! So, falls Sie den Brief bis jetzt noch nicht in den Mülleimer geworfen haben, möchte ich mich jetzt schon für Ihre Geduld bedanken. Über eine Antwort und ein paar Tips würde ich mich freuen, da es mir qualmende Socken und das ständige kaufen von Joysticks (wegen der Wutanfälle meiner Kinder) erspart. Mit freundlichen Grüßen:

Sybille Dauvermann

Wir werfen keinen Brief in den Mülleimer! Zwischen dem Erscheinen einer Zeitschrift und dem tatsächlichen Erscheinen eines darin besprochenen Spiels in den Läden, kann gelegentlich einige Zeit vergehen. Silly Putty sollte aber inzwischen längst zu haben sein. Die Terry PD-Reihe sollten Sie bei jedem guten PD-Händler bekommen. Falls Sie damit Schwierigkeiten haben, wenden Sie sich vertrauensvoll an das PD Studio - Werderstr. 4 - 8500 Nürnberg, das uns des öfteren mit Testmustern versorgt. Spiele, die für Kinder geeignet sind, sind zwar nicht gerade häufig, aber es gibt sie durchaus. Rolling Ronnie, Skweek, Oxxonian z.B. sind sowohl vom Inhalt, als auch vom Schwierigkeitsgrad her, meines Erachtens, richtig. Zudem sind diese Spiele älter und werden von vielen Händlern zu Preisen um 20 DM angeboten. Ein Fachgeschäft das diesen Namen verdient, sollte Ihnen weiterhelfen können. Wenn Sie die Amiga Games lesen, werden Sie mit Sicherheit auch das eine oder andere neue Spiel finden können, das Ihren Anforderungen genügt.

Die Redaktion behält sich vor, die Leserbriefe sinnwährend zu kürzen.

MERKWÜRDIGES

Liebe Amiga Games und Rossi! Euer Magazin ist echt spitze, und deshalb frage ich mich, ob man fehlende Hefte nachbestellen kann. Ach übrigens - in der Ausgabe 11/92 gab es einen Trick zu "Premiere", der sich in der Ausgabe 12/92 wiederholte, aber von einer anderen Person! Na ja - Schwamm drüber. Meine einzige Kritik betrifft die Diskettenaufkleber. Sie sehen aus, als hätten sie 2 Stunden lang in Urin gelegen!

Euer treuer Leser Tim

Fehlende Hefte kann man an der selben Adresse nachbestellen, die man auf den Leserbriefseiten findet. Sie werden per N.N. ins Haus geschickt. Mit dem Trick zu "Premiere" ist uns offenbar ein kleiner Lapsus unterlaufen. Tschuldigung. Eigentlich fanden wir unsere Diskettenaufkleber immer ganz hübsch. Da wir nicht wissen, wie Aufkleber aussehen, die 2 Stunden in Urin lagen, können wir nichts dazu sagen. Wenn Deine Aufkleber allerdings auch noch komisch riechen, würde ich Euren Haushund verdächtigen.

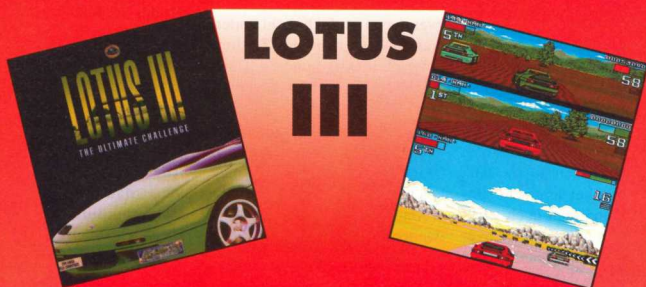
INFLATION

Liebe Amiga Games!
Ich halte nun die dritte Ausgabe Eures Magazins in Händen und finde nichts daran zum aussetzen. Nichts? Doch! Zuerst verlangt Ihr 4 DM, nun 7 DM, übermorgen 9 DM? Wie soll das weitergehen?

Jürgen Clementi

Das wir übermorgen 9 DM verlangen ist eine üble Unterstellung und wird von uns heftig bestritten. Preisänderungen finden bei uns nie täglich statt! Im Ernst - 4 DM waren als Einführungspreis gedacht. Der jetzige Preis wird lange, sehr lange der Endpreis bleiben.

DIE WINNERS DER COMPETITIONS AUS 11/92!



Alle Einsender zu unserem großem Lotus-Wettbewerb sollten sich schon einmal festschnallen. In einem aufregenden Rennen zog des Chefredakteurs Freundin, man nennt sie eigentlich Speedy-Steffi, zwanzig angehende Rennfahrer. Folgende Amiga Games Leser dürfen sich auf die Weihnachtsüber- raschung freuen. Das komplette LOTUS III dürfte für rasante Nächte unter dem Christbaum sorgen. (hi)

Philip Gruber, 8076 Ebenhausen

Stephan Kiene, 3340 Wolfenbüttel

Björn Spangenber, 6432 Heringen

Bernd Sann, 3005 Hemmingen

Björn Bahnhoff, 2862 Werpsweck

Thomas Fritzsche, 4787 Gezeke

Karsten Knerr, 6665 Ri. Mühlbach 2

Andreas Bock, 8660 Münchenberg

Klaus Neumann, 8921 Kosel

Jens-Uwe Schäfer, O-4850 Weißenfels

Doreen Beigang, O-6551-Görkwitz

Alexander Schwarz, 4973 Vlotho Uffeln

Matthias Häber, O-3573 Öbiefelden

Thorsten Haschlar, 6412 Gersfeld

Laszlo Peimli, O-7520 Peitz

Michael Basel, 5860 Iserlohn 7

Ingo Schugt, 4630 Bochum 1

Bartosz Otmgsek, 1595 Potsdam

Markus Nülzen, 3412 Nörten-Hardenberg

Siegfried Neufeld, 6996 Weikersheim

DISCOVERY

In unzähligen Level gilt es die Untergrundhöhlen zu erforschen, gefährlichen Ecken und Schußanlagen geschickt auszuweichen und Menschen heil zu Ihrer Basis zurückzubringen.

plus

BINARY

ein Spiel um farbige Steine in 3000 möglichen Aufstellungen, die immer als Paare vorliegen! Einen Lösungsweg gibt es immer, doch ist er auch der schnellste? Ein Optionsmenü und die Passwortabfrage runden das Spiel ab.

plus

BIORYTHMUS

die Erkenntnisse der Biorythmik erlauben es, Tage, an denen etwas besonders gut gelingen wird, zu berechnen. Nutzen Sie "Biorythmus", um Ihre ganz persönlichen Hochphasen herauszufinden.

plus

DOC MUSIC

erlaubt es bis zu 5000 Datensätze anzulegen in denen nicht nur Songtitel, Interpret und Album, sondern auch die Plattenfirma, das Erscheinungsjahr, die Songlänge und weitere Kommentare angehängt werden können.

4 Spiele auf
2 Disketten!

AMIGO!

Jetzt **NEU** im gut
sortierten
Zeitschriftenhandel

für nur DM **19,80**

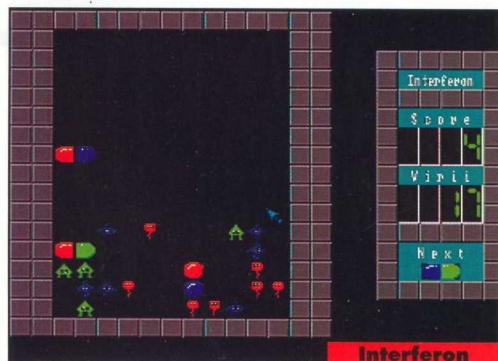
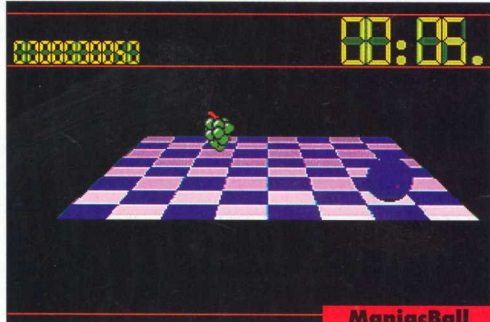
Spiele für wenig Geld

Der Mensch will Spielen - eine alte Binsenweisheit. Und wenn der Amiga nach wie vor als Spielekiste bezeichnet wird, dann ist da auch etwas Wahres daran. Mittlerweile gibt es für den Amiga ca. 2.500 kommerzielle Spiele. Neben diesen Vollpreisspielen (in der Regel so zwischen 60 und 120 Mark) hat sich aber auch eine beträchtliche PD-Szene entwickelt. Bei der Suche nach bestimmten Spielen, fiel es einem aber nicht immer leicht das richtige zu finden. Unter 205 mir bekannten verschiedenen Spieldisketten habe ich mir 6 Stück herausgepickt die mir besonders gut gefielen.



Spielekiste Nr.134

Fangen wir mal mit der ersten an. Sie enthält drei Spiele wobei mir eines am besten gefiel: **Lemmings 2.0**. Ein Asteroids-Verschnitt mit den süßen Lemmingsen. Ein Muß für jeden Lemmings-Fan. "Rette die Lemmings" ist hier wohl mal nicht angebracht. Mit einem schießenden Regenschirm im Weltall versucht man die herumschwebenden Lemmings abzuschießen, die zugleich zerplatzen und sich verdoppeln. Nach einem weiteren Schuß hat man sie dann ganz geschafft. Natürlich gibt es noch mehrere Möglichkeiten. Zum einen hat man noch einen Schutzschild, einen Hyperspace-Antrieb oder eine Flip-Funktion. Man kann natürlich auch in der Gegend herumdüsen. Das ganze bekommt noch seinen krönenden Abschluß durch super gemachte Sounds z.B. zur Begrüßung ein dreifaches Halleluja. Eine Highscore-Liste, ein Zweispieler-Modus oder ein Einspieler-Double-Ship-Modus und verschiedene Einstellmöglichkeiten lassen dieses Spiel zur Sucht werden. **ManiacBall 2.0**, die neuere Version von Alpha Flight ist im Preis noch mit dabei. Es ist ein putziges Geschicklichkeitsspiel bei dem es die Aufgabe ist, mit der Maus ein Brett, auf dem sich eine Kugel befindet, so in Balance zu halten, daß die Kugel nicht an den Kanten hinunterfällt. Das ist natürlich nicht immer ganz leicht, da die Kugel mit der Zeit eine beträchtliche Geschwindigkeit bekommt. Für einen geübten Spieler stellt das kein Problem dar, obwohl auch dieser ab und zu seine Problemchen kriegen wird. Das ganze beobachten Sie von der Seite mit einem gewissen 3D-Effekt. Eine nette Hintergrundmusik gibt dem Spiel zusätzlich Motivation. In fast regelmäßigen Abständen tauchen verschiedene Figuren auf dem schachbrettartigen Spielfeld auf, die überrollt werden müssen. Das gibt natürlich Punkte. Diese werden nach Zeit und der Anzahl an überrollten Figuren vergeben. Eigentlich ein Spiel für die ganze Familie, da jeder beweisen kann, wie ruhig seine Hand ist. Die Frage, die alle bewegt: Wer wird Top-Squambler? Mit einem bewaffneten Hubschrauber muß die verbeisrollende Landschaft gesäubert werden. Ein hektisches Ballerspiel, das an den "Fast-Namensvetter" Scramble erinnert. Variationen in Sachen Memory für ein bis zwei Spieler bietet uns Concentration. Auf dem Spielbrett müssen bei verschiedenen umgedrehten Karten, immer Pärchen herausgefunden werden. Einfach gesagt, bietet es exakt die gleichen Möglichkeiten, wie das herkömmliche Memory. 1 oder 2 Spieler, Musik und die Auswahl der Memorykarten, z.B. Autobezeichnungen, fehlen natürlich auch nicht.



Spielekiste Nr.152

Eine Tetris Variante namens **Interferon Ver. 1.1b** befindet sich in Kiste Nr. 152. Obwohl ein etwas anderes System vorliegt, erinnert die Spielweise doch an das große Vorbild. Als Spielsteine benutzt man Zweifarbige Steine. Diese sollte man so plazieren, daß immer drei gleichfarbige horizontal, vertikal oder diagonal aufeinandertreffen. Dadurch löst sich die entsprechende Reihe auf und verschwindet. Die Steine lassen sich zur Vereinfachung noch jeweils um 90 Grad drehen. Auf dem Spielfeld stehen noch verschiedene Figuren im Weg, die einen dabei behindern einen Level zu beenden.

Wer es gerne exotisch möchte, sollte es einmal mit **AMancala** probieren, ein afrikanisches Brettspiel. Jeder Spieler, insgesamt zwei, besitzt 6 Felder mit je 6 Steinen und ein sogenanntes Khala, in dem es gilt Steine zu sammeln. Aufgabe des Spiels ist es, so viel wie möglich von den Steinen für sich einzuheimsen. Ein lustiges Strategiespiel mit gutem Motivationswert.

Spielekiste Nr.150

Ballern bis der Joystick glüht. **BIONIX II** machts möglich. Mit dem Raumschiff über die Landschaft düsen und alles abknallen was einem in den Weg kommt. Dieses Spiel braucht nicht vieler Worte, es braucht Schnelligkeit, Geschicklichkeit, ein schnelles Auge und einen guten Joystick. Die Grafik scrollt angenehm und der Sound ist auch nicht von schlechten Eltern. Ein Spiel zum abreagieren.



Bionix II

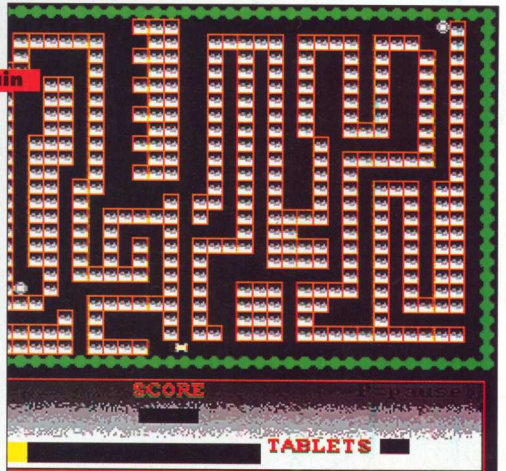


Arkanoid im Amiga-Fever. Mit einem Ball müssen vorgegebene Muster und Wände zerschlagen werden. Verschiedene Levels und Einstellmöglichkeiten sind selbstverständlich möglich. Ein uns allen bekanntes Spielhallen-Game macht auch in dieser Public Domain-Version eine sehr gute Figur. In meinen Augen der wohl beste in AMOS programmierte Arkanoid-Verschnitt mit sehr gutem Motivationswert.

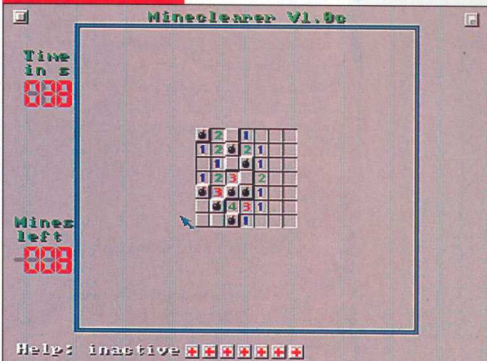
Spielekiste Nr.164

Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel ist **Wizards-Domain**. Der böse Zauberer hat die süße Prinzessin entführt und in seinen dunkelsten Verliesen versteckt. Es ist nun Ihre Aufgabe, sie wieder zu befreien. Versuchen Sie das Labyrinth so schnell wie möglich zu verlassen, denn Ihre Zeit ist begrenzt. Nach jedem Level gibts dann zur Belohnung noch Bonuspunkte. Wer noch keine Minenfeld-Durchwanderung hinter sich hat, sollte es lieber einmal damit versuchen: **MineClearer**. Aber bitte mit äußerster Vorsicht. Auf einem schachbrettartigen Spielfeld müssen nacheinander Felder aufgedeckt werden. Doch nur der Computer weiß, was sich darunter befindet. Frogger einmal auf australisch; oder amphibische Wanderungen junger Kaulquappen und Kröten über tödliche Hindernisse. Überqueren Sie mit einem Frosch eine Straße und dann einen reißenden Fluß mit Baumstämmen. Aber Vorsicht! Es erwartet Sie eine Spinne. Gespielt wird mit dem Joystick. Man beginnt am unteren Ende des Screens und versucht zuerst, über die Straße zu gelangen. Autos, die einem entgegenkommen, machen das ganze natürlich nicht sehr einfach. Danach kommt die Überquerung des Flußes. Über Baumstämme gelangen Sie dann letztendlich zum Ziel. Ein lustiges Spiel für jedes Alter.

Wizards-Domain



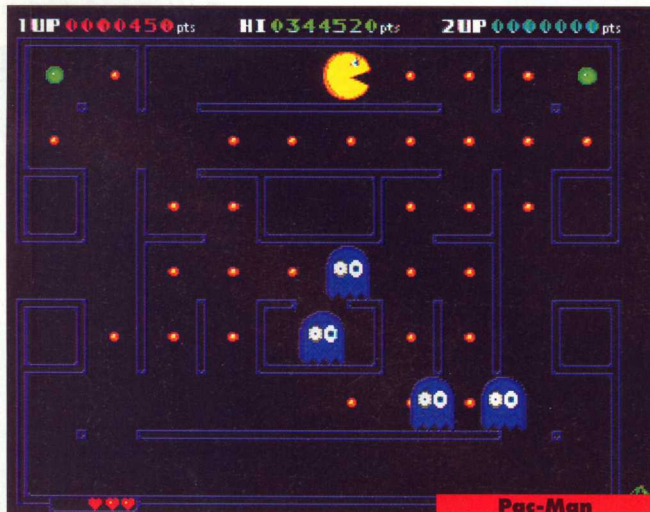
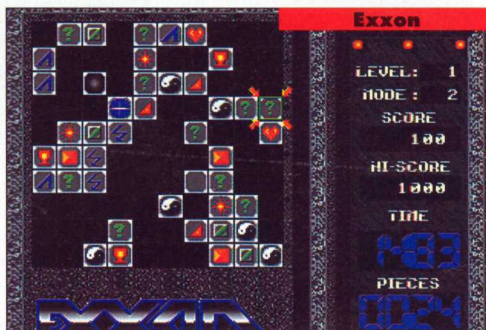
MineClearer



Spieleliste Nr.179

Wollten Sie schon immer mal einen Hubschrauber fliegen? Mit **Space Rescue** kein Problem. Mit einem Helikopter geht es durch verschiedene Höhlen und zwischen gefährlichen Hindernissen hindurch, aber ja nicht anstoßen. Ein klassisches Spiel in einer guten Umsetzung. Ein guter Tip noch am Ende: Tanken nicht vergessen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sind einstellbar.

Exxon ist ein Brettspiel für schnelle Denker. Auf einem Brett mit 10x10 Feldern müssen Kästchen mit verschiedenen Symbolen so verschoben werden, daß drei Kästchen horizontal, vertikal oder diagonal aneinanderliegen. Doch Achtung, Schnelligkeit ist gefragt, denn die Zeit läuft mit. Das ganze wird noch mit einer guten Hintergrundmusik untermalt und auch hier sind die Schwierigkeitsgrade einstellbar.



Spieleliste Nr.186

Und jetzt ist wieder mal unser **Pac-Man** aufgetaucht. Diesmal in einer Deluxe-Version, welche den Namen zurecht verdient. Von der Grafik her gesehen sehr gut gemacht. Viel Unterschied im Vergleich zum normalen Pac-Man gibt es nur im positiven Sinne, beziehungsweise es ist meiner Meinung nach besser als das Original. Wieder mal ein Muß für Pac-Man-Freaks, allein schon wegen des Sounds. Auch an eine Highscoreliste wurde gedacht. Verschiedene Spielstufen wurden auch nicht vergessen. Allein, aber auch zu zweit spielbar. **Pink Banana**. Witziges textorientiertes Adventure um "Joghurt Boy", der das Rätsel der "Lila Banane" lösen will. Das Ganze ist natürlich komplett mausgesteuert.

Erhältlich sind diese Spiele bei :

Gabriele von Thiemen
Postfach 100 648
1000 Berlin 10

NERVENKITZEL GARANTIERT!

STINKY SWEETS

PC
AMIGA
C 64



AMIGA & FACTS

Insider und Freaks beschwören seit geraumer Zeit mit geradezu unbändiger Ausdauer das Ende der Amiga-Ära herauf, was mir als Redakteur natürlich zu denken gibt. Tatsächlich hat sich die Unterhaltungssoftwarebranche in den letzten zwölf Monaten gewaltig geändert, jedoch von einem Ende der Amiga-Ära zu sprechen wäre gleichbedeutend mit der Verdammung eines Fernsehsenders, beispielsweise des ZDF. Tatsächlich ist der Amiga nicht mehr der einstmals in allen Bereichen führende Spielecomputer, der von allen geliebt und zuerst mit Versionen von neuen Spielen bedacht wurde. Tatsächlich ist auch das auf dem Amiga basierende Multimedia-Gerät CDTV als einer der größten Flops in die Hardwaregeschichte eingegangen. Laut Manager-Magazin wurden weniger als zehntausend Stück verkauft. In letzter Zeit wurde bei den meisten Softwarefirmen das Erstentwicklungssystem geändert. Wie auch dem Infotorial der Ausgabe 12/92 zu entnehmen ist, heißt dies nicht mehr, als das ein Spiel nun nicht mehr für den Amiga konzeptioniert wird, sondern für die zugegebenermaßen insgesamt leistungsfähigeren PC's. Das heißt, ein Spiel erscheint zunächst für den PC und wird anschließend in den meisten Fällen für den Amiga umgesetzt. In Europa sind grundsätzlich Amiga und PC fast gleichstark auf dem Markt vertreten, daß heißt es werden für jeden Rechner gleich viele Spiele verkauft (leichter Vorteil Amiga). Daß es sich bei den Spieletests in Multifomat-Magazinen in letzter Zeit hauptsächlich um PC-Tests handelt, ist nicht weiter beunruhigend, denn wenn man einen Blick auf die Konvertierungsseiten wirft, sieht man wenige Monate später die gleichen Spiele im Review.

AMIGA & PROGRAMME

Einen respektablen Vorteil hat unser Amiga noch zusätzlich. Gibt es doch kein einziges Softwarehaus, das nur Spiele für den PC macht, kann der Amiga auf ein

Die Nächte sind lang und dunkel, leise rieselt der Schnee und gedankenvoll sind die Abende.

Das sich dem Ende zuneigende Jahr wird allorts einer kritischen Betrachtung unterzogen. Politische Ereignisse interessieren mich jedoch weniger bei meinem persönlichen Rückblick auf das Jahr '92. Ganz im Sinne unserer Leser werfe ich einen kritischen Blick auf das Amiga-Jahr und die Spiele-Highlights, die uns in den verschiedenen Genres vernünftige Stunden vor dem Monitor bescherten.

Von Hans Ippisch

RETRACED





1992

DER RÜCKBLICK AUF DAS AMIGA-JAHR '92

spezielles Amiga-Softwarehaus zurückgreifen. Team 17, bekannt durch Alien Breed, Project X und Assassin, konzentriert sich lediglich auf Amiga-Versionen, da andere Versionen technisch nicht machbar sind. Weitere Softwarehäuser kümmern sich weiterhin zunächst hauptsächlich um Amiga-Versionen. Zu nennen wären da mit Sicherheit Psygnosis mit Shadow Of The Beast 3 und Bill's Tomato Game, Kaiko mit Apidya, Gem'Z und dem entstehenden Turrican 3 oder Sensible Software mit Sensible Soccer und Wizkid. Der Amiga steht bei den Programmierern immer noch sehr hoch im Kurs, da sich dank seiner Zusatzchips erstaunliche Leistungen aus ihm herauskitzeln lassen, zu denen der PC nie fähig sein wird.

AMIGA & WIRTSCHAFT

Einen grundsätzlichen wirtschaftlichen Faktor darf man natürlich auch nicht vergessen. Solange eine Firma mit Produkten für ein Gerät Geld verdienen kann, wird sie diese Produktion nicht einstellen. Daß heißt, solange SIE Spiele für Ihren Amiga kaufen und NICHT kopieren, wird es auch Amiga-Spiele geben. Wer kopiert, darf sich nun an der Nase fassen und Gelobigung versprechen. Wie schnell ein Rechner in das ewige Software-Nirwana eingeht, hat man am Beispiel des Atari ST mit erleben können.

AMIGA & FUTURE

Spät, aber hoffentlich nicht zu spät hat sich Commodore mit den neuen Amiga Modellen 1200 und 4000 auf den Markt gewagt, was nicht zuletzt an den Entwicklungsschwierigkeiten lag. Die neuen Modelle wurden nun jedoch letztendlich vorgestellt und können mit prachtvollen technischen Randdaten aufwarten, die in der Spieleszene ihresgleichen suchen. (Siehe AMIGA REFRESH Artikel Seite 12) Softwarehäuser wie Ocean und Team 17 haben unmittelbar nach der Präsentation mit der Entwicklung spezieller Spiele begonnen. Hoffentlich erreichen die neuen

Modelle auch bei den Konsumenten die notwendige Akzeptanz, die einer großartigen Amiga-Zukunft die Tore öffnen würde.

DIE SPIELE-HIGHLIGHTS 92

Bei dieser Auswahl handelt es sich um eine möglichst objektive, jedoch dennoch absolut subjektive Auswahl der besten Amiga-Spiele aus sieben Genres. Falls sich diese Auswahl nicht unbe-



dingt mit den AMIGA Games Charts deckt, so mag dies daran liegen, daß sich verschiedene Redakteure mit verschiedenen Geschmäckern in unserem Teststab befinden. Genug der Vorrede, Vorhang auf für die Highlights '92.

ADVENTURE

1. Monkey Island II
Lucas Arts
2. BAT II
UBI Soft
3. Kyrandia
Westwood Studios

Ziemlich eindeutig gestaltet sich das Ergebnis in diesem Genre, das nach wie vor in fester amerikanischer Hand liegt. Der zweite Teil von Monkey Island bot gewohnte exzellente Unterhaltung, wie man ihn von Lucas Arts erwarten darf. Um so schöner ist diese Nachricht, wenn man weiß, daß wir für Ende Dezember Indiana Jones IV erwarten dürfen, daß mit satten elf Disketten auch alle Qualitätsmerkmale der PC Version beinhaltet dürfte.

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß traf die Amiga-Version des PC-Knüllers The Legend of Kyrandia-Book One in



Bewerber aus dem Felde schlagen. Wer BAT II noch nicht gesehen hat, hat etwas verpaßt, und sollte dieses Versäumnis dringendst nachholen.

unsern hektischen Hallen ein und begeisterte auf Anhieb. Den Adventure-Neulingen der Westwood Studios aus Las Vegas, die auch im Rollenspielgenre noch zu Ehren kommen, ist es gelungen das famose Adventurespiel um den Hofnarren Malcolm in makelloser Qualität auf den Amiga zu übertragen, was mit einem achtbaren zweiten Platz anerkannt wird. Ein französisches Softwarehaus tritt auf dem dritten Platz in Erscheinung. UBI Soft konnte dank hervorragender Grafiken und einer grandiosen Story in souveräner Manier die weiteren



ROLLENSPIEL

1. Amberstar
Thalion
2. Shadowlands
Domark
3. Eye Of The Beholder II
SSI

Eine äußerst internationale Softwareauswahl können wir Ihnen in dem Rollenspiel-Genre anbieten, wobei (man lese und staune!)

wogar ein deutsches Spiel der Konkurrenz das Nachsehen gab. Verdienstermaßen führen die Jungs aus Gütersloh von dem Softwarehaus Thalion den Titel Rollenspiel des Jahres ein, und wenn mich nicht alles täuscht, stehen die Chancen auch im nächsten Jahr nicht schlecht, denn mit Ambermoon (richtig, dem Nachfolger) wollen sie erstmals ein ausgeklügeltes 3D-System auf dem Amiga präsentieren.

Mit einer kaum weniger interessanten Grafik-Technik konnten die Jungs von Domark aufwarten. In Shadowlands kamen Licht und Schattenspiele so richtig schön zur Geltung und begeisterten die wahren Spielefreaks restlos. Selbstverständlich kündigt sich auch hier ein Nachfolger an, namens Shadowworld, der schön-

stes Sci-Fi-Szenario zum Besten geben sollte.

Und hier sind sie wieder, die braungebrannten Jungs aus Las Vegas, die sich in den Westwood Studios wohlfühlen und früher gerne mit SSI zusammenarbeiteten. Doch alles hat ein Ende, nur Eye Of The Beholder nicht. Auch hier steht ein Nachfolger an, den SSI jedoch in Eigenregie fertigt, während wir von den Westwood Studios ein Rollenspiel-Opus aus der neuen Lands Of Lore-Serie erwarten dürfen.

RENN & SPORTSPIELE

1. Lotus 3
Gremlin
2. Sensible Soccer
Renegade
3. No Second Prize
Thalion

Aus Mangel an erstklassigen Sportspielen habe ich mich entschlossen, die beiden Genres zu kombinieren, was letztendlich zu





einer geballten Hitladung führt. Das Magnetic Fields-Team um Shaun Southern stellte mit Lotus III-The Ultimate Challenge das Referenzspiel unter den Rennspielen auf die Beine. Der dritte Teil dieser Rennsaga wußte vor allem durch technische Perfektion und den erstklassigen Streckenkonstruktionskit zu begeistern.

Einen neuen Tabellenführer konnte man Mitte des Jahres im Bereich der Fußballspiele vermelden. Sensible Software nahmen sich ihres alten Hits Microprose Soccer an, sezieren den damaligen Spitzenreiter Kick Off 2 und vermischen die beiden Spiele. Heraus kam dabei das Fußballspiel schlechthin, das sowohl technische Qualitäten als auch spielerische Glanzpunkte bot.

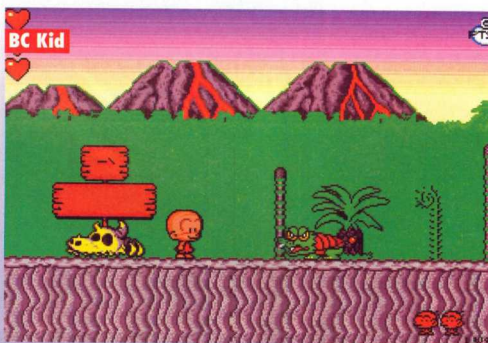
Auf dem dritten Rang konnte sich schließlich ein deutsches Spiel fahren, daß durch eine phänomenale Grafik zu begeistern wußte. Thalion legte mit No Second Prize ein 3-D-Motorradrennspiel der Sonderklasse auf die Piste, das Konkurrenten wie Road Rash von Electronic Arts und Red Zone von Psygnosis alt aussehen ließ. Insbesondere die fließende, ausgefüllte Vektorgrafik konnte die Testerwelt begeistern.



Arcade & Action

1. BC Kid Hudson Soft
2. Fire & Ice Grafitgold
3. Apidya Kaiko/Play Byte

Gewohnt hochklassig verlief das Jahr in diesem Genre, was bei den technischen Fähigkeiten des Amiga nicht verwundert. Insbesondere bei Scrolling und Spriteanimationen haben es so manche Computer und auch Konsolen schwer, dem Amiga das Wasser zu reichen.



BC Kid beispielsweise, das verdientermaßen den Titel einsackt, wußte sogar durch bessere Garfik und stärkeren Sound als die Original-Konsolenversion Bonk, die vor zwei Jahren auf der PC Engine erschien, zu glänzen. Außerdem war sogar noch eines der bekanntesten deutschen Programmiererteams daran beteiligt, nämlich Factor Five, die ein Jahr zuvor mit

was nicht zuletzt an dem grandiosen Sound von Maestro Chris Hülsbeck lag. Eine schnuckelige Biene durch kunterbunte Landschaften zu steuern, war bislang nicht möglich. KAIKO hat mittlerweile mit Timet-The Flying Squirrel einen neuen Megahit in der Entwicklung, den ich nächstes Jahr an dieser Stelle ganz oben erwerbe.



Turrican II bereits diesen Titel holen konnten.

Mit der Unterstützung von Factor Five gelang dem Kultprogrammierer Andrew Braybrook, der anfang der 80er auf dem C64 Hits

Strategie & Dankspele

1. History Line Blue Byte
2. Bill's Tomato Game Psygnosis
3. Mad TV Rainbow Arts

Battle Isle von Blue Byte konnte sich während des ganzen Jahres in den media control Charts platzieren, und, kaum überraschend, bot der Nachfolger History Line ähnliche Qualitäten, die ihn zum Meister der diesjährigen Strategieispiele machen. Auf Basis des 1. Weltkriegs wurde eine detailgenaues Strategiespiel produziert, daß mit exzellenten 3D-Sequenzen und abwechslungsreichem Gameplay aufwarten konnte. Wie sollte es anders sein, es ist auch schon ein Nachfolger names Battle Isle II angekündigt, der kaum weniger gut werden dürfte.

Psygnosis wußte durch eine rote Tomato zu begeistern, die sich derzeit ihren Weg an die Spitze der Charts erheißt. Gewisse Ähnlichkeiten zu Lemmings sind nicht zu bestreiten, wobei sich dies hauptsächlich auf die eingesetzten Extras bezieht. Wer jedoch ein Faible für knifflige Denkaufgaben hat, wird von Bill's Tomato Game in seinen Bann gezogen werden. Lemmings II wurde zwar von allen erwartet, doch leider wird es erst in den nächsten Wochen auf den Markt kommen.

wie Uridium oder Paradroid reihenweise ablieferte, ein glänzendes Comeback. In Fire & Ice war prachtvolle Action mit fantastischer Grafik angesagt, die knudgeligerweise ein Hundepaar als Helden zu bieten hatte. Fabelhafte Spielbarkeit und grandiose Abwechslung machten dieses Spiel zum Muß für jeden Jump'n Run Freak.



Das zweite deutsche Spiel in dieser Kategorie ist die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel MAD TV von Rainbow Arts. Als Jung Chef eines Fernsehersenders mußte man sich mit den Schwierigkeiten der freien Wirtschaft herumschlagen, was besonders durch die herrlichen Grafiken und die ausgefallenen Gags spielerisch zu gefallen wußte. Eine reichhaltige Auswahl an aktuellen Filmen und witzigen Fernsehspots machte MAD TV besonders reizvoll.

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

1. Der Patrizier
Ascon
2. 1869
Max Design
3. Centerbase
Reline

Seit satten drei Monaten führt eine innovative Wirtschaftssimulation von dem neuen deutschen Softwarehaus Ascon die Verkaufscharts von media control an. Der Patrizier begeisterte auf Anhieb die gesamte Branche und bot ungewöhnliches Gameplay und hervorragende Grafiken. Holger Flöttmann kann man zu diesem Erfolg nur gratulieren, und ihm wünschen, daß das Nachfolge-Spiel Elizabeth I. ein ähnlicher Erfolg wird.

Im Kielwasser von Patrizier schipperte sich die ähnlich gelagerte Simulation von Max Design aus Österreich an die Spitze der Charts, der mittlerweile auch in einer Spezialversion für die Amiga-Modelle 1200 und 4000 erhältlich ist. Teilweise erinnerte 1869 an Movie Games wie Secret Of

Monkey Island oder Indiana Jones III, was das Spiel besonders reizvoll machte.

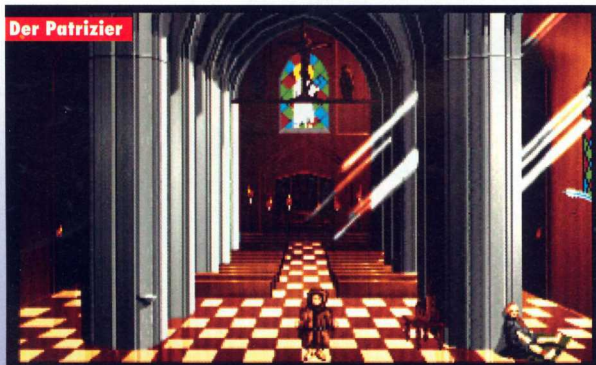
In die Zukunft des Wohnungsmarktes entführt. Irgendwann im 22. Jahrhundert darf man sich als Immobilienmakler um die optimale Raumausnutzung kümmern, indem man per Roboter Wohnungen erbaut und möglichst teuer vermietet. Exzellente 3D Grafiken und eine tolle Atmosphäre konnte man dem Abschiedsspiel von Reline aus Hannover auf alle Fälle bescheinigen.

SIMULATION

1. Formula One Grand Prix
Microprose
2. Gunship 2000
Microprose
3. Red Baron
Dynamix

In fester amerikanischer Hand lag dieses Genre. Microprose konnte sich hierbei besonders hervortun und langte gleich zweimal kräftig

zu. Geof Crammond, der in den späten 80'ern schon durch Hits wie Revs, Stunt Car Racer oder The Sentinel absahnte, programmierte die perfekte Formel 1 Simulation, die auch nächstes Jahr ungeschlagen bleiben dürfte. Jedes noch so kleine Detail aus der Formel 1 Branche fand sich in diesem Spiel wieder, was die Käufer mit einer hohen Chartnotierung zu belohnen wußten. Gunship 2000 flog erst in der let-

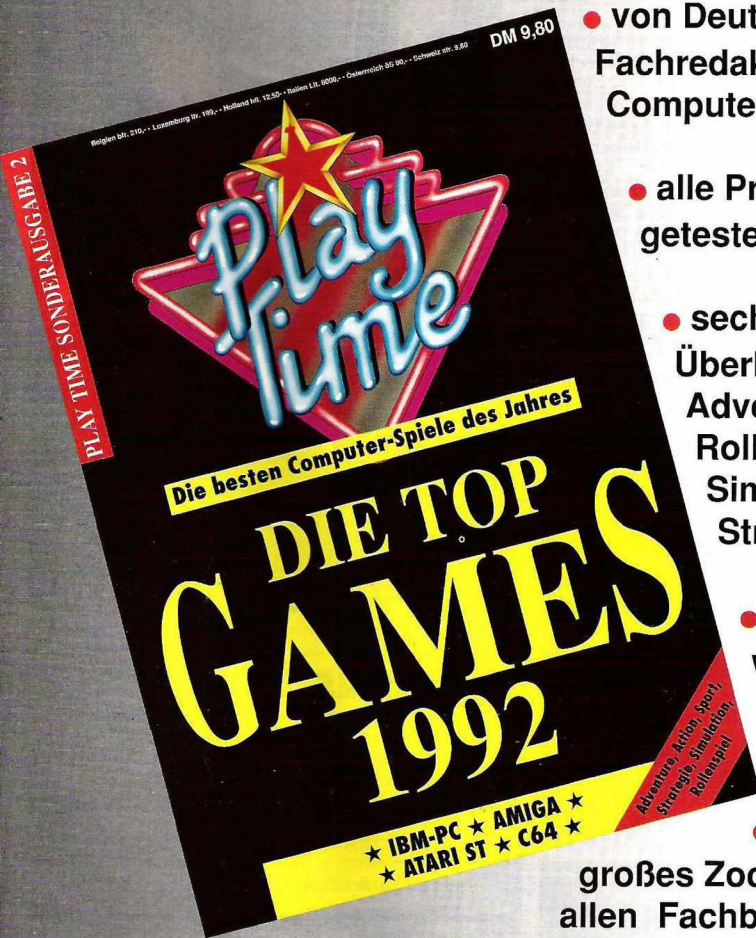


zen Ausgabe auf dem Amiga in die Charts ein, konnte jedoch genauso wie die PC-Version begeistern, für die es mittlerweile eine Zusatzdiskette gibt. Gunship 2000 simulierte perfekt den Flug eines Hubschraubers und bot sogar erstaunlich schnelle und gute ausgefüllte 3D-Vektorgrafik.

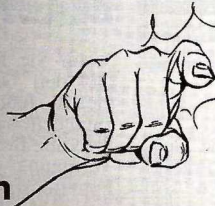
Das letzte Spiel dieser Charts konnte sich gerade noch

hier plazieren, was auf mehrere Gründe zurückzuführen ist. Zum einen konnten sich manche der Meinung nicht anschließen, daß Red Baron eine einwandfreie Simulation ist, zum anderen erwies es sich ohne Turbokarte und Festplatte als praktisch unspielbar, weshalb wir dieses Spiel mit einem großen Fragezeichen versehen wollen. Wer jedoch eine gute Hardware in seinem Büro stehen hat, wird ungetrübten Spielegenuß erleben.

Die 100 besten Spiele des Jahres



- von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele
- alle Programme neu getestet und bewertet
- sechs Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie
- mit allen wichtigen technischen Daten
- zusätzlich:
großes Zockerlexikon mit allen Fachbegriffen rund um's Spielen



für nur **DM 9,80**
jetzt im Zeitschriftenhandel !!

Hol Dir den

GAMES GUIDE '92

ultimativ, umfassend, unentbehrlich



GAMES GUIDE

TIPS & TRICKS · CHEATS · CODES

APIDYA

Dieses Ballerspiel der Extraklasse hat einige Bonuslevel für Sie parat, die es wirklich in sich haben. Wenn Sie folgende Anweisungen strikt befolgen, so sollte es kein Problem darstellen in diese kleinen Zwischenspielen zu gelangen.

- 1) Sobald Sie die Raupe erledigt haben, müssen Sie das nette Engelchen einsammeln.
- 2) Wenn sich der Maulwurf in Luft auflöst, können Sie gefahrlos in den Hügel hineinfliegen.

3) Dem Hecht können Sie direkt in sein freches Mundwerk schwimmen.

4) Weniger appetitlich ist es, dem Magen der Ratte einen kleinen Besuch abzustatten. Vorher sollten Sie aber die Maden um die Ecke gebracht haben.

5) Im ersten Level sollte der Pilz am Boden unter Beschuß genommen werden. Die nun aufsteigenden Minipilze können aufgenommen werden...

Matthias Gradinger



D/GENERATION

Wenn die Komplettlösung in dieser Ausgabe längst nicht genug ist, der kann ja einmal folgende Freezeradresse ausprobieren. An der Stelle "C2F0E6" sollten Sie den Wert "FF" eingeben, um unendlich viele Leben abzukassieren.

Thomas Gerzer



PINBALL FANTASIES

Geben Sie folgende Codes vor dem Spielstart ein, so erscheinen nicht nur diverse Meldungen auf dem Bildschirm, nein, merkwürdige Nebenwirkungen sind ebenfalls zu verzeichnen.

Fairplay
Earthquake
Extraballs
Digitalillusions
Thesilents
Andreas
Fredrik
Ulf
Markus
Vacuumcleaner
Highlander
Techstuff

DYNA-BLASTER

Wenn Sie im Pausmodus den Originalnamen dieses feurigen Spiels eingeben, so steht Ihnen die volle Bewaffnung zur Verfügung und mit den Funktionstasten lassen sich die Welten auswählen. Die Tasten "1" bis "8" bestimmen die

jeweilige Substage. Um das Wesentliche nicht zu vergessen: Das Zauberwort lautet "Bomberman".

Olaf Höfges



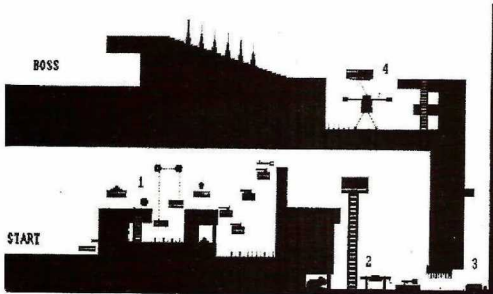
SHADOW OF THE BEAST 3



GAMES GUIDE

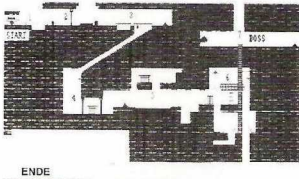
TIPS & TRICKS · CHEATS · CODES

Level 1



- 1) Man schießt das Rad dreimal ab und läuft dann über die Steine. Als nächstes sammelt man die Bombe ein und zerstört die Kanonen, die sich auf den Steinen befinden. Hat man dies erledigt, so holt man sich den Schlüssel und hüpfert auf den Steinen herunter zum Gold (Schlüssel benutzen).
- 2) Jetzt begibt man sich zu der nahrhaften Fleischportion und schießt darauf solange ein, bis es vom Grill fällt. Anschließend schiebt man es unter den Stein und sammelt danach den Schlüssel ein. Nun geht man zu dem grauisigen Monster zurück und benutzt den Schlüssel (danach schnell auf die Leiter springen, sonst geschieht ein Unglück).
- 3) Zunächst holt man sich das Gold und springt dann erst auf den Stein. Anschließend lenkt man ihn ganz nach links und hält ihn möglichst gerade, so daß man den Stein an der Wand mittransportiert.
- 4) Oben angelangt, schiebt man den Stein auf das Brett und springt gleich hinterher. Man wartet jetzt, bis sich das Brett nach links geneigt hat und springt dann genau in diese Richtung weiter. Bei den Stacheln, die aus der Erde emporspringen ist lediglich ein gutes Timing gefragt. Der Boss dürfte auch kein Problem darstellen.

Level 2

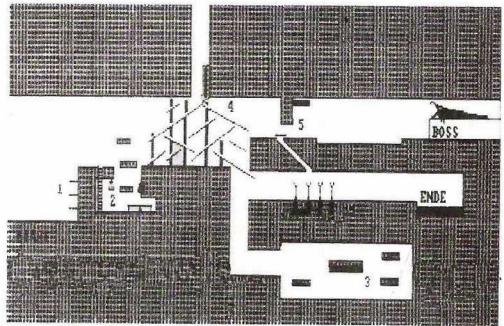


- 1) Man muß zunächst den Hebel abschießen, damit die Zugbrücke herunterfällt.
- 2) Nun springt man über das Rad und schiebt es zum Rammbock zurück. Jetzt stellt man sich genau in die Mitte des Belagerungsinstruments und schiebt es bis zur Tür.
- 3) Wenn die Tür eingefallen ist, läuft man weiter nach rechts und wartet, bis die Bienen aus ihrem Schacht herausfliegen. Nachdem man sie erledigt hat, holt man sich das Gold. Jetzt geht man in den Schacht, aus dem die Bienen kamen und schießt rechts das goldene Teil ab. Nun hüpfert man wieder heraus und läuft nach rechts. Eine kleine Rutschpartie ist die Folge.
- 4) Wenn man unten angelangt ist, schiebt man den Tisch nach links vor den Schalter und schießt diesen ab. Jetzt hüpfert man schnell auf den Tisch und wartet, bis sich der Raum mit Wasser gefüllt hat. Danach schießt man auf den oberen Hebel, woraufhin das Wasser wieder abfließt und

das Schleusentor geöffnet wird. Auf dem weiteren Weg nach rechts kann man noch einige Goldbarren abbastern.

- 5) Nun klettert man die Leiter nach oben, schiebt den Tisch ins Wasser und schießt das Monster ab, das ununterbrochen mit Rädern wirft. Nachdem man es erledigt hat, springt man über den Abgrund und schiebt das Faß ebenfalls ins Wasser. Danach springt man wieder zurück und klettert die Leiter herunter, schießt die Tonne im Wasser ab und springt auf den entstandenen Holzstückchen über das Wasser.
- 6) Als nächstes springt man über die Tonne und bringt das Monster am Kran um die Ecke. Mit Hilfe des Schaltpults steuert man den Kran und hebt die Tonne auf das Fließband. Man klettert die Leiter herunter und schießt die linke Klappe, wobei man das graue Monster ausnahmsweise leben läßt. Jetzt klettert man die Leiter ganz nach oben und geht nach links, wo man das Gold einsackt. Vorsicht ist bei der Kugel geboten!
- 7) Wenn man ganz nach rechts geht, trifft man auf den Boss, den man kurzerhand in die ewigen Jagdgründe schickt. Anschließend holt man sich das Gold, setzt sich in die Tonne und schießt den Hebel ab...

Level 3



- 1) Man springt auf den Ästen nach oben und geht zu Nummer 2 (s. Karte).
- 2) Jetzt schießt man zunächst das linke und das rechte Tischbein und dann den feuerspeienden Kopf ab, ohne dabei den Tisch zu berühren. Nachdem man das erledigt hat, schiebt man den Tisch zur Leiter und klettert diese nach oben. Anschließend springt man auf die rechte Tischhälfte. Hat der Steinkopf den Vogelkäfig heruntergeholt, so kann man mit dem Vogel fliegen (Feuerknopf). Jetzt düst man zu Nummer 3.
- 3) Hier wartet man auf den Vogel, der einen Hammer in seinen Krallen trägt. Hat man ihn erfolgreich erledigt, so fliegt man mit dem eingesammelten Werkzeug zu Nummer 4.
- 4) Jetzt stellt man die Brücken so um, daß vier Kugeln in die zweite Etage rollen und der Rest ganz nach oben purzelt. Danach fliegt man weiter zu Nummer 5.
- 5) Dort, wo der Stein von der Decke herunterkommt, springt man einfach durch und wartet, bis er herunterfliegt. Nun schießt man mit dem Hammer den Stein nach rechts und zwar so, daß er nicht herunterknallt. Man rollt die Kugeln, die weiter rechts herumrollen, nach links. Jetzt schießt man den Stein mit dem Hammer derart auf die Kugeln, daß immer noch ein Gleichgewicht vorhanden ist. Auf diese Weise schießt man den Stein langsam auf den Kugeln zum Boss hin. Ist man bei diesem fiesen Gesellen angelangt, so muß man aufpassen, daß man nicht



GAMES GUIDE

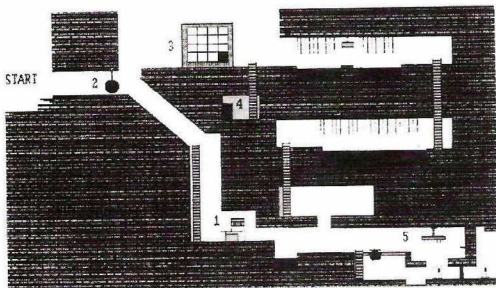
TIPS & TRICKS · CHEATS · CODES

MOTÖRHEAD

Das Spiel um die Gruppe des legendären Lemmy Kilminster hat für Anhänger einer gewissen Musikrichtung bereits jetzt Kultcharakter. Wenn Sie im **Pausemodus** den Plattentitel **"Bomber"** eingeben, so wird ein geheimer Cheatmodus aktiviert:

in sein Maul gerät. Hat man ihn erledigt, so holt man sich das Reagenzglas vom Tisch und fliegt damit zum Blutbad zurück, wo man ein wenig Blut abfüllt. Damit wäre der dritte Level ebenfalls geschafft.

Level 4



1) Man schießt den Tisch vor den Schrank, so daß man auf ihn draufspringen kann. Jetzt besorgt man sich den Hammer, der über dem Schrank hängt, schiebt den Tisch vor den Abgrund und zielt auf das linke Tischbein.

2) Jetzt schießt man die Kugel mit dem Hammer so oft ab, bis sie richtig in Schwung gekommen ist. Anschließend springt man auf die Kugel und macht dann einen Satz nach rechts oben. Wenn die Kugel in greifbare Nähe kommt, wirft man eine Bombe auf sie, so daß sie kurzerhand den Abgrund herunterrollt.

3) Oben angelangt, löst man das Rätsel und merkt sich, welche Fische sich vertragen und welche nicht.

4) Jetzt klettert man die Leiter herunter und geht in den größeren Raum. Nun spielt man Fischer und setzt die Fische zusammen, die sich wie die Pest hassen. Zum Schluß darf nur einer übrigbleiben und zwar im unteren Becken. Diesen darf man auch nicht berühren, sondern man muß geschickt über ihn hinwegspringen.

5) Nachdem man ganz unten angelangt ist, sieht man die Kugel. Da man sie im Moment nicht benutzen kann, springt man einfach über sie hinweg und klettert die Leiter herunter. Jetzt läuft man weiter nach rechts, bis man zu dem Eisklotz gelangt. Nun springt man links nach oben und aktiviert den Hammer. Man schießt den Kessel so oft ab, bis er sich am anderen Ende befindet. Nun wendet man sich der Steinplatte mit den Zacken zu, die an der Decke befestigt ist. Man versetzt sie ebenfalls mit dem Hammer in Schwingung und sobald sie in nächster Nähe ist, schießt man sie mit der besten Waffe ab, so daß sie unten in das Loch fällt. Jetzt wieder zurück zur Kugel. Man schiebt sie in den Kessel herein und wartet, bis eine Flüssigkeit herauskommt. Man geht jetzt zum Eisklotz und bringt diesen mit Hilfe der heißen Flüssigkeit zum Schmelzen. Wenn er so klein geworden ist, daß man auf ihn springen kann, so sollte man sich nicht davon abhalten lassen, um anschließend gleich einen Satz nach rechts oben auszuführen. Jetzt schießt man den Hebel ab und der Laserstrahl verschwindet. Nun holt man sich zuerst den Diamanten, der aus dem geschmolzenen Eisklotz entstanden ist und schießt dann solange auf den zweiten Eisberg ein, bis der Diamant freigelegt ist. Damit wäre auch Level vier gelöst, denn der lauernde Endgegner sollte kein außerordentliches Problem darstellen.

Marc Prатов

Return

Der Bestand an Extrawaffen und Smartbombs verändert sich.

Escape

Sie gelangen in den nächsten Level.

* Alle sichtbaren Gegner verschwinden spurlos.



WIZKID

Erst Wizball, dann Wizkid. Der Zauber nimmt kein Ende. Um das nötige Taschengeld ein wenig aufzubessern, sollten Sie folgende Vorgehensweise beachten:

- 1) Sie müssen alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke Ihr Eigen nennen.
- 2) Jetzt sollten Sie versuchen alle Noten zu bekommen, um in das Geschäft zu gelangen.

- 3) Wenn Sie nun einen Stern kaufen möchten, so werden Sie sehr schnell feststellen, daß Sie die 100 Goldstücke nicht bezahlen müssen, sondern per Knopfdruck in die eigene Tasche wirtschaften.
- 4) Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen, so daß Geldprobleme von nun an der Vergangenheit angehören.

Steffen Kramer



SHADOW OF THE BEAST 3

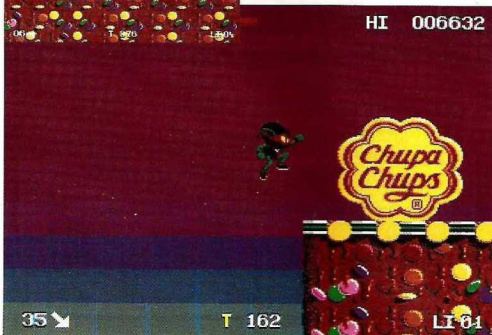
Um auch im Schatten des Untiers unendlich viel Energie abzustauben, müssen Sie vor dem Spielstart (laufender Indy-Verschnitt) "Daddy Draw This For Me" (y=z) eingeben und mit "Return" bestätigen. Im eigentlichen Spiel muß der Cheat noch durch "Cursor rechts" aktiviert werden.

ZOOL - erster Teil

Der nächste Cheat wird dadurch ins Leben gerufen, daß Sie unmittelbar vor dem Spielstart "Goldfish" eingeben. Der Bildschirm sollte nun blau aufblinken:

- 1 - Unsterblich
- 2 - nächster Unterlevel
- 3 - nächster Hauptlevel
- 4 - Selbstmord

Eduard Bujna



ZOOL - zweiter Teil

In der Runde 2.2 müssen Sie auf dem Klavier folgende Kombination spielen:

2. Taste - rot
4. Taste - gelb
6. Taste - hellblau
7. Taste - blau

Steffen Goldbrunner



GAMES GUIDE

TIPS & TRICKS · CHEATS · CODES

ROBOCOP

Ein stählerner Superbulle zeigt keine Schwächen. Wenn Sie während des Spiels die Eingabetaste betätigen, "Best Kept Secret" eingeben und danach wieder "Return" drücken, so werden Sie nahezu unbesiegbare. Schlechte Zeiten für die zahlreichen Ganoven und Schurken...

Sebastian Senge

PRINCE OF PERSIA

Um einen Level zu überspringen, drücken Sie während des Spiels "Caps Lock" und die Taste "L". Dieser Cheat funktioniert aber leider nur in den ersten drei Leveln.



Frank Schuhmann

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



CEG - COMPUTER



Inh. E. Glücks

4100 Duisburg 1 - Zum Lith 73

Tel.: 0203-77 12 01 - Fax: 0203-77 13 84

A M I G A	A 500 Speichererweiterung Uhr; Akku; abschaltbar	59,- DM
	A 500 2 > 8MB Speichererweiterung 2MB bestückt	359,- DM
	A 500 PLUS 1MB Speichererweiterung auf 2 MB-Chiprom	89,- DM
	A 2000 2 > 8MB Speichererweiterung 2MB bestückt	329,- DM
•	3,5" Laufwerk extern	139,- DM
	3,5" Laufwerk mit Trackdisplay	159,- DM
	MAUS optomechanisch	39,- DM
	MAUS volloptisch	69,- DM
A M I G A	Handscanner JS-105-M1	289,- DM
	AMIGA 2000d-(Kick 2.0)	1249,- DM
	AMIGA 600	759,- DM
	Monitor 10845	489,- DM
A	TV-Modulator	49,- DM
	AMIGA Flickerfixer inkl. Multiscanmonitor (A 500/A 2000) komplett	859,- DM

Rabattstaffel bei Spielbestellung für Amiga & PC



Sie bestellen...	Rabatt auf den offiziellen VK	Wert	Sie zahlen
15,-	25%	99,- DM	74,25 DM
35,-	30%	297,- DM	207,90 DM
* inkl. Versandkosten & DM-Liefer- & 10,- DM			



Autorisierter COMMODORE Fachhandel
Autorisierter GOLDEN IMAGE Distributor
BASE Depot Fachhändler
Vertrieb und Entwicklung von Hard- & Software
AMIGA • PC • CDTV • SEGA
Händlerrufen erwünscht!



Die Angebote erhalten Sie in unserem LADENLOKAL.
* Adresse siehe oben - oder gegen schriftliche Bestellung an:
CEG - COMPUTER • Abt. Versand • Zum Lith 73 • 4100 Duisburg 1
Sie erreichen uns Mo.-Fr. von 9-13 Uhr & 15-18.30 Uhr Sa. von 9-14 Uhr
Versand ab 100 DM Warenwert nur gegen Vorkasse (Euroscheck oder BAR)



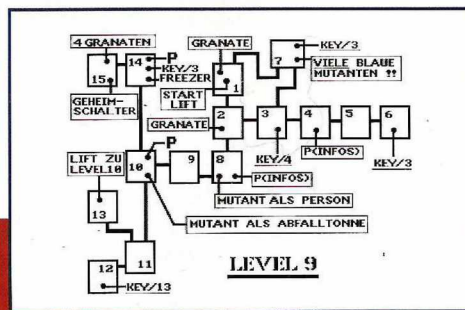
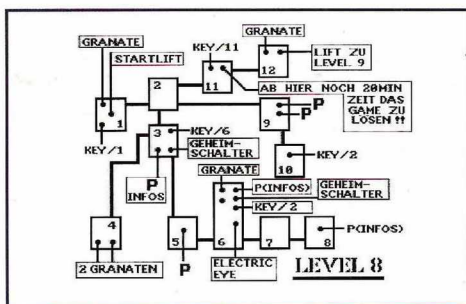
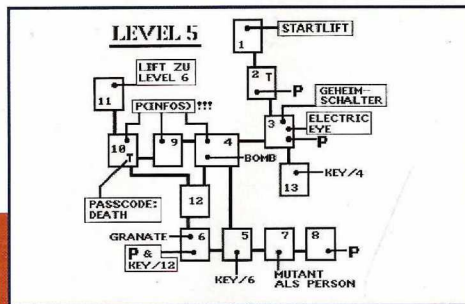
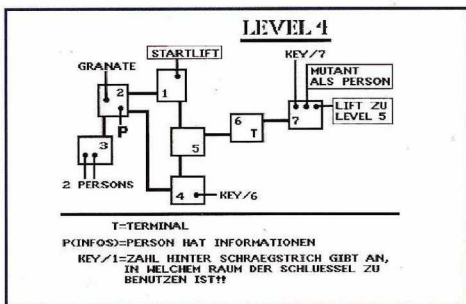
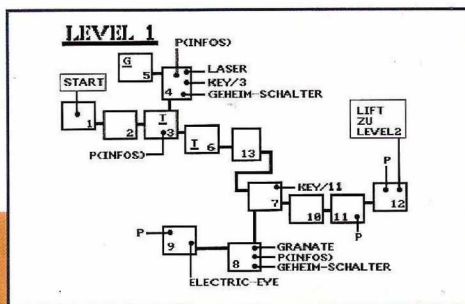


GAMES GUIDE

KOMPLETTLÖSUNG

D/GENE

D/Generation gehört zu den wenigen Spielen, die eindeutig in die Spalte "Virtual Reality" hineinrutschen. Um die letzten Ungereimtheit bezüglich dieses komplexen Denkspiels zu beseitigen, finden Sie hier in aller Ausführlichkeit sowohl die Level- als auch Raumpläne. Wenn Sie den Anweisungen genau Folge leisten, sollte die Lösung der munteren Genhatz kein unmögliches Unterfangen darstellen. Aber auch gezielte Tips können diesen Karten entnommen werden, ohne sich dabei jeglichen Spielspaß zu verderben. Schritt für Schritt können die einzelnen Level nachvollzogen werden. Viel Vergnügen!

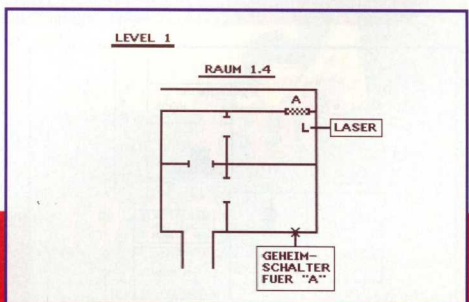
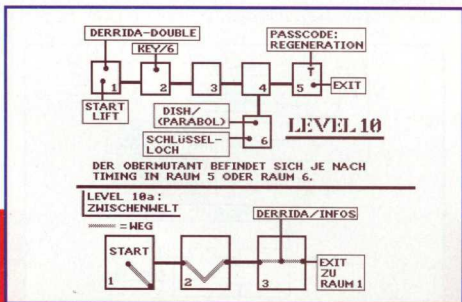
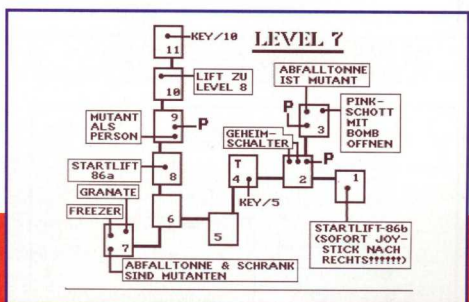
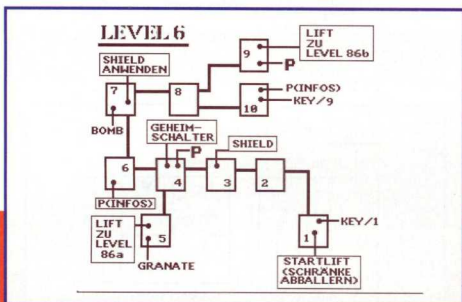
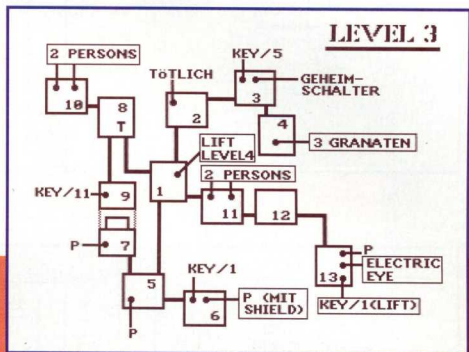
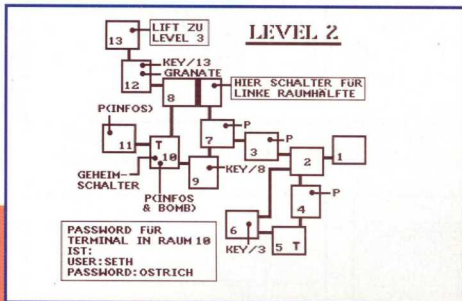


RATION



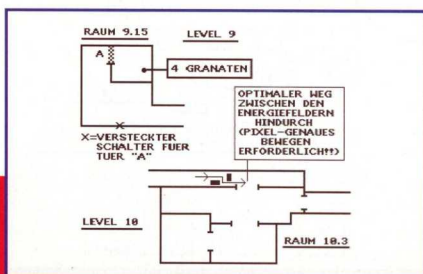
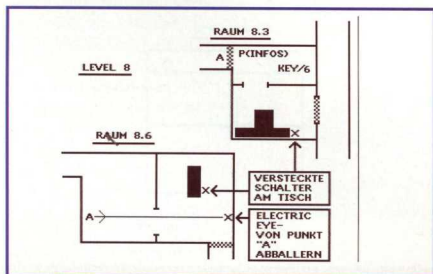
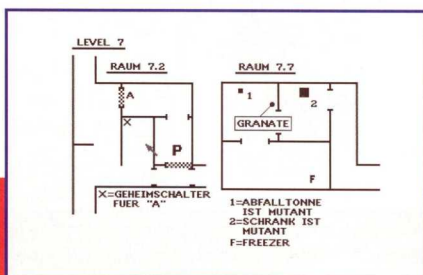
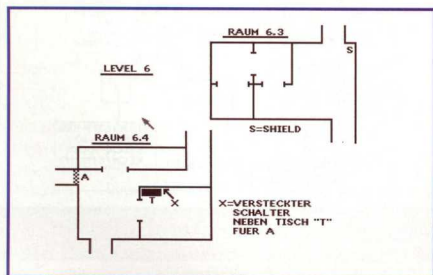
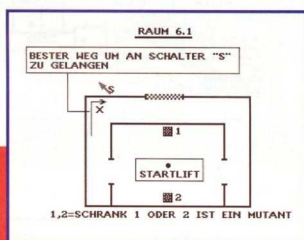
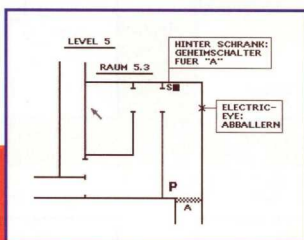
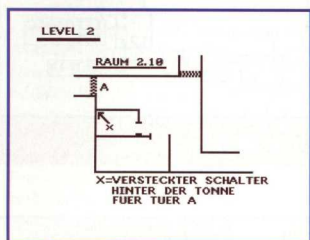
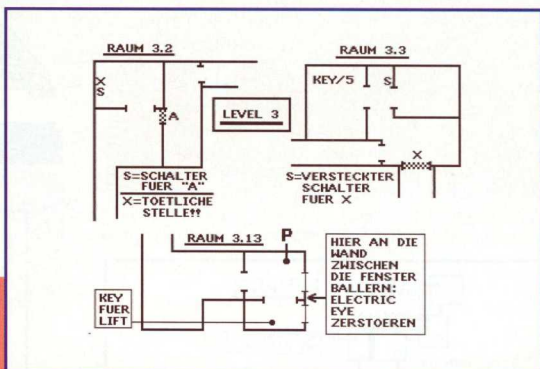
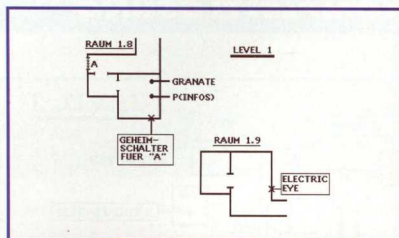
GAMES GUIDE

KOMPLETTLÖSUNG





KOMPLETTLÖSUNG



Home, sweet Home...



Bouncing Bill

Bouncing Bill ist ein Spiel des Jump'n Run Genres und umfaßt insgesamt 4 Szenarien, die mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken ausgestattet sind. Als glückloser Zeitgenosse hüpf't Bill als kleiner roter Ball durch die Gegend, auf der Suche nach einem Zuhause. Wird es ihm mit eurer Hilfe gelingen, durch 80 aufregende Level doch noch zu einem glücklichen Ende zu gelangen?

Jetzt **NEU** im gut sortierten
Zeitschriftenhandel



AMIGA Fun

für nur DM **19.80**

GESCHENKT

WIEDERHOLEN

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 Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre Ausgabe, vollgepackt mit aktuellen Spieletests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und ...

Das alles gibt es obendrein noch zum günstigen Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr.

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. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

ST GESCHENKT, T GESTOHLEN . . .

Belgien 01 145, Dänemark 01 28, Frankreich FF 25, Griechenland 01 800, Luxemburg LUX 145, Niederlande NL 840 Österreich 05 25, Schweiz 01 7, Spanien 0104 490.

AMIGA Games Disc & Mag **DM 7,-**
12/92

Das AMIGA-Spiele-Magazin + Disk

**Kampfsport total
STREETFIGHTER**

**Hell-Simulation zur
GUNSHIP 2000**

**Battle überstachfolger
HISTORY LINE**

**Komplettlösung
DAS SCHWARZE AUGE**

**COVERDISK
GOBLIINS 2**
neuliebte Diskversion

1 MB benötigt
lauffähig auf AMIGA 500 / 500 plus
mit Speichererw., 600, 1000, 2000



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.

**JETZT
HOLEN SIE SICH IHRE
GRATISAUSGABE !**

Der Wunderhubschrauber hebt ab



GUNSHIP

Die PC-Version sorgte bereits vor knapp zwei Jahren für schlaflose Nächte und Rotor-Action auf dem Computermonitor. Die lange Zeit des Wartens ist nun vorbei. Wir präsentieren Ihnen exklusiv die Demoversion des Microprose-Knüllers auf unserer Coverdisk.

2000

Laden des Spiels

Schalten Sie Ihren Amiga für einige Sekunden aus und legen Sie die Diskette in das Laufwerk df0. Nun können Sie Ihren Amiga wieder einschalten. Gunship 2000 wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Sie stehen mit Ihrem Helicopter auf einem Landeplatz. Die Triebwerke sind ruhig, der Rotor steht und der Feind schwirrt bereits am Himmel umher. Sie können in der Demoversion lediglich einige Rundflüge unternehmen. In der Vollversion sind natürlich mehrere Missionen zu überstehen, die über exzellente Zwischengrafiken ausgewählt werden können. Anhand folgender Tastaturbelegung können Sie sich

bestimmt zu ausgedehnten Flugstunden hinreißen lassen.

Wichtiger Hinweis:

Die Coverdisk ist 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 des Programms haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden - dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Diskette defekt?

Sollte Ihre Diskette nicht funktionsfähig sein, dann senden Sie

diese mit Angabe der Ausgabe (AMIGA Games 01/93) an folgende Adresse zurück. Sie werden schnellstmöglich ein neues Exemplar erhalten.

Computec Verlag
Disketten-Reklamation
AMIGA Games 01-93
Bruneckerstr. 84
8500 Nürnberg 40
Tel.0911/45 74 00

Bitte vergessen Sie Ihre Adresse und die Ausgabennummer nicht !



GUNSHIP 2000 ÜBERSICHT ZUR TASTATUR- STEUERUNG

Simulations-Perspektiven

Cockpit	F1
Ankermast	F2
Links	F3
Rechts	F4
Verfolgungsblick	F5
Taktische Sicht	F6
Fernsicht	F7
Rakete	F9
Kartensicht	F10
Kartenmaßstab ändern	Leertaste

Flugsteuerung

Heckrotor vorwärts	Hochpfeil
Heckrotor rückwärts	Runterpfeil
Heckrotor links	Linkspfeil
Heckrotor rechts	Rechtspfeil
Hauptrotor nach oben	= (Gleichheitszeichen)
Hauptrotor schnell	Shift/=
Hauptrotor nach unten	- (Minuszeichen)
Hauptrotor schnell	Shift/-
Höherer/Niedr.Gang3
Autopilot ein/aus5
Rotor ein/aus9
Autom.Schweben0

Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 1/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschieken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG

- Reklamation AMIGA Games -

Postfach

8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

Das Schwarze Auge sieht Sie!

BIG BROTHER IS WATCHING YOU!

Alle Fans der Rollenspielserie "Das Schwarze Auge" sollen gut aufpassen. Exklusive Preis warten auf dreizehn AMIGA Games Leser, die ein wachsames Auge und gute Spielekenntnisse aufweisen können.

Dank der freundlichen Unterstützung von ATTIC, die jetzt eine erstklassige Amiga-Version von D.S.A veröffentlichten, können wir Ihnen in dieser Ausgabe eine spezielle Competition anbieten.

Wir haben je 5 fünf brandneue Spiele, T-Shirts und CDs von dem Titel "Das Schwarze Auge" für Sie aufgestöbert, die wir nun weitergeben wollen. Beantworten Sie bitte die folgenden drei Fragen und schreiben Sie die Lösungskombination (beispielsweise A-C-B) auf den untenstehenden Abschnitt.

1. Welches Actionspiel stammt von ATTIC ?

- (A) Apidya (B) Project X (C) The Oath

2. Welcher Musiker machte die Musik zu D.S.A ?

- (A) Rob Hubbard (B) Rudy Stember (C) Chris Hülsbeck

3. Wieviel Speicher benötigt die Amiga Version von D.S.A ?

- (A) 4 Mbyte (B) 8 MByte (C) 1,5 MByte

Schicken Sie eine Postkarte mit nebenstehendem Abschnitt bis spätestens 20.01.93 an folgende Adresse:

CT Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion AMIGA GAMES

Kennwort: D.S.A.!

Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

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

1. Preis:

Spiel D.S.A + CD (handsigniert !)
+ T-Shirt !

2.-5. Preis:

Je ein Spiel D.S.A. (1,5 MByte Version)

6.-9. Preis:

Soundtrack-CD! Handsigniert von Rudy Stember.

10.-13. Preis:

T-Shirt D.S.A !



Die Lösungskombination:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

T3 TURRICAN III

DEVELOPMENT DIARY

VOLUME ONE

Wir haben keine Mühen gescheut und nicht eher geruht, bevor wir nicht für unsere Leser eine EXKLUSIV-SERIE unter Dach und Fach bringen konnten. Nur in der AMIGA Games Serie werden Sie Monat für Monat zukünftig den genauen Fortgang der Entwicklung von Turrican III erfahren können. Aus erster Hand und unverfälscht! Direkt von dem Programmiererteam KAIKO, die sich dieses Megaprojektes angenommen haben.

von Hans Ippisch

Die Entwicklungsgeschichte
Vol.1 Oktober 1992

Der lange Weg von
Turrican II
zu Turrican III

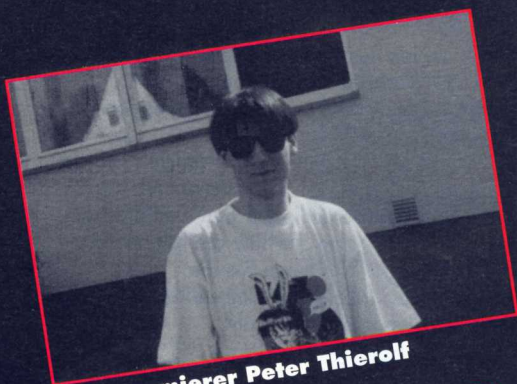
In dieser Ausgabe wollen wir Ihnen den ersten Teil der Entwicklungsgeschichte nahebringen. Wie kam es zu diesem für Amiga-User sensationellen Vertragsabschluß, wie wird das Spielkonzept grundsätzlich aussehen. Lassen wir dazu Peter Thierolf von KAIKO zu Wort kommen.

„Seit Ende 1991 arbeiten wir in Form unseres Chefgrafikers Frank Martke intensiv an Grafik und Design des Mega Drive Turrican 3, seit Anfang '92 auch an den Grafiken von Super Turrican auf dem Super NES und natürlich erstellen wir, daß heißt unser Soundmaestro Chris Hülsbeck,

den Soundtrack der beiden Konsolenversionen.

Obwohl schon lange über einen dritten Teil der Actionsaga gemunkelt wurde, wurde tatsächlich weder von Softgold-Seite als auch von Factor Five Seite ernsthaft an einem dritten Teil gearbeitet.“

„Keiner weiß, wieso die Idee so spät kam, aber nach der CSS'92 in Köln kam der entscheidende Wendepunkt. Hunderte von Leuten drängten Factor Five darauf, einen weiteren Teil zu entwickeln. Als die Factor Five Leute schließlich



Programmierer Peter Thierolf



Das Titelbild der S-NES-Version

Das Schlüssel-
erlebnis



Stück
Design lieferte adequat auf dem Amiga zu realisieren.“
einen solchen Plan endgültig verwerfen, faßten wir den Entschluß, die erfolgreiche und legendäre Turrican-Serie auf dem Amiga um einen Nachfolger zu bereichern.“

Das Spieldesign

“Wir wollen allerdings kein Spiel abliefern, das wie ein runterkonvertiertes Mega Drive - Spiel aussieht und werden uns technisch alle Mühe geben, mit Parallax-Scrolling, riesigen Endgegnern und 50 Frames Bildschirmaufbau, eine einzigartige Fortsetzung der Turrican-Reihe zu erschaffen.“
Peter Thierolf, KAIKO

Spieledesigner von Turrican III ?

Wollten Sie schon immer einmal ein Top-Spiel designen? Ja?



Chris Hülsbeck, der Soundmagier.

Ihnen melden, wenn er an einem Tip Interesse findet.

DIIE ADRESSE:

A.U.D.I.O.S Entertainment
Kennwort:
T3 & AMIGA Games
Wilhelm-Leuschner-Platz 8
W-6070 Langen

Dann sind Sie hier genau richtig, denn das KaiKO-Team freut sich über jeden interessanten Designvorschlag, den es von AMIGA Games-Lesern zugeschickt bekommt. Folgendermaßen können Sie sich am Spieldesign beteiligen:

Sollten Sie irgendwelche Ideen haben, die Sie für den dritten Teil der Turrican-Saga geeignet finden, dann senden Sie einen Brief mit Ihren Karten, Tips oder Grafiken schleunigst an die folgende Adresse. Entwicklungsleiter Peter Thierolf wird sich mit Sicherheit bei



So soll das fertige Spiel einmal aussehen.

Die Macht der Hexen

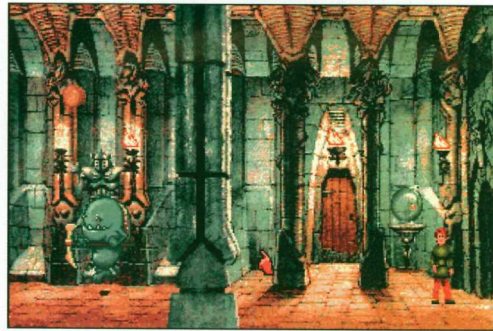
Curse of Enchantia

Willkommen in der Welt der Hexen und der Magie. Curse of Enchantia war das erste nennenswerte Movie-Game aus dem Hause Core Design und es schlug auf dem PC ein wie eine Bombe.

Ohne lange zu fackeln, präsentierten sich uns nun die Amiga-Version, die beim ersten Antesten einen ebenso überzeugenden Eindruck beim Tester hinterließ. Die Backgroundstory des auf sechs Disketten untergebrachten Hammergames gestaltet sich dabei wie folgt.

Enchantia ist ein Land der Träume. Einige betiteln diese Art der Bewußtseinerweiterung auch als Parallelwelt. Daß man sich allerdings wünschte aus einem derartigen Traum möglichst schnell wieder zu erwachen, das liegt an der dort regierenden Hexenbrut. Das Wort Frieden, war den

dort lebenden Menschen so fremd wie eine eierlegende Wollmilchsau. Doch daß es noch schlimmer geht, beweißt die oberstürmlichste Besenreiterin. Durch für sie glückliche Fügungen, entdeckte sie die Formel, die ihr zu ewiger Jugend, und Enchantia zu ewigem Verderben verhelfen würde. Leider fehlte zum schmackhaften Trank eine klitzekleine Kleinigkeit, ein kleines menschliches Wesen. Doch was eine richtige Hexe ist, so brachte die Gute sehr schnell in Erfahrung, wo sich solch ominöse Kreaturen verstärkt aufhalten. Alles was jetzt noch fehlte, das war eine Verbindung zwischen Enchantia und der Erde. Mit List und Tücke konnte



In bester Movie-Games Manier schleicht unser Held durch den Tempel.

sie zwei etwas weniger intelligente Hexenmädeln überzeugen, diese Verbindung herzustellen. Stark geschwächt, hatten sie dem anschließenden Zauberspruch, welcher sie zu Staub werden ließ, nichts mehr entgegen zu setzen. Der Weg war frei.

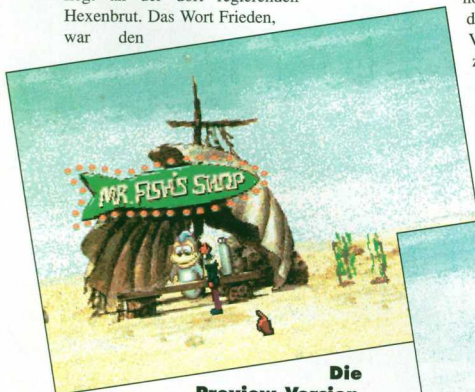
Nichtsahnend von seiner exorbitant wichtigen Rolle in diesem Spiel, perfektionierte Freund Brad gerade sein Baseballspiel, als er durch Sog und Magie nach Enchantia verschifft wurde. Unangenehm ent-

zückt, findet er sich in einem Kerker wieder und ein fantastisches Abenteuer liegt vor uns.

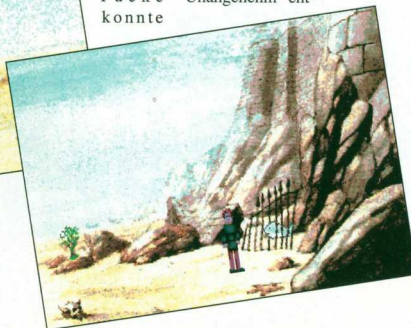
Wie es weiter geht, wieso der Wärter einen Schlüssel verliert, wie man an die Büroklammer kommt, wohin uns die Reise mit den fantastischen Grafiken aus einer Mischung zwischen Indy 4 und Monkey Island führt, erfahren Sie nächsten Monat.

Programmiert wurde Curse of Enchantia in der Amiga-Version übrigens von Rob Toone, der auch am Spielentwurf und am Handbuch beteiligt war. Die sehr gute Musik und die hörenswerten Soundeffekte entsprangen der Fantasie von Martin Iveson.

Keine Frage, daß uns hier ein neuer "Spiel des Monats-Aspirant" in die Finger gekommen ist, über den wir bereits in der nächsten Ausgabe einen Mega-Test veröffentlichen werden, der keine Fragen offen lassen wird. **fs**



Die Preview-Version hinterließ einen prächtigen Eindruck.



Bombige Action!

B 17

Vor gar nicht allzu langer Zeit, da lächelte uns von den verschiedensten Werbeseiten eine junge Dame verschmitzt, in einer leichten Körperdrehung verharrend, an. Als Maskottchen hatte sie seinerzeit die Flying Fortress, jenen legendären B 17 Bomber der Alliierten Streitkräfte, geschmückt.

Zur Einführung der PC-Version, wurde die internationale Fachpresse zu einem Flugtag der British Air Force eingeladen, wo weder Kosten noch Mühen gescheut wurden, um einen Original B 17 Bomber und ein "Original-Crew-Mitglied" der damaligen Einsatztruppe einfliegen zu lassen. Zur gleichen Zeit, was marketingtechnisch nicht unklug war, kam der Film zum Spiel, die Memphis Bell, in die deutschen Videotheken.

Doch die Ernüchterung fogte beim eigentlichen Test. Die hohen Erwartungen, die an das Programm gestellt wurden, konnten sich nicht erfüllen. Was auf den zahlreichen Präsentationen noch sehr eindrucksvoll aussah, kam in der letztendlichen Version nicht über das Mittelmaß hinaus.

Auch Glaseffekte, wie sie sich bei den unterschiedlichen Blickwinkel auf die Maschinen ergeben, konnten nicht über die eigentliche Programmqualität hinwegtäuschen. Dabei ist das eigentliche

Spielprinzip noch sehr geübt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, den Bomber möglichst erfolgreich durch die verschiedenen Missionen zu steuern. Dazu können Sie jederzeit die Rolle eines der zehn



Eine der vielen, spektakulär gemachten Intrografiken von B-17.



Crew-Mitglieder übernehmen. Allroundqualitäten sind gefragt. Mit Hilfe einer Honorierungsoption können Sie die einzelnen Männer für herausragende Leistungen honorieren und somit die Motivation steigern. Im weiteren Spielverlauf kann das Geschehen über den Management-Screen verfolgt werden, über den sich dann auch alle Anweisungen verteilen,

Ob die 3-D Grafik flott genug ist, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Reparaturen durchführen und Anweisungen entgegennehmen lassen. Die Welt in der Sie fliegen, ist, abgesehen von der originalen Abbildung der geografischen Verhältnisse, komplett dreidimensional dargestellt. Ebenso gehört es zu Ihren Aufgaben, die Missionen strategisch zu planen und Formationsflüge exakt fliegen zu können. Ob die Amiga-Version das Bild der PC-Version revidieren kann, ja vielleicht sogar die anfänglichen Erwartungen an B 17 Flying Fortress erfüllt, das werden wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben sagen können. Der offizielle Erscheinungstermin wurde auf März 1993 gelegt.

ts

PC COMPUTER CENTER NÜRNBERG

Dem ungeschriebenen Gesetz der Wahrscheinlichkeit trotzend, haben wir uns nach einer mehrstündigen Redaktionskonferenz und einigen hitzigen Debatten entschieden, im Anschluß an unseren Shop-Test in der Ausgabe 12/92 gleich noch einmal bei PC Computer vorstellig zu werden. Alle die, die sich aufgrund irgendwelcher Vermutungen in Sicherheit wiegen seien also eindringlichst gewarnt: Unsere Wege weisen keinerlei Gesetzmäßigkeiten auf. Ziel unseres verkappten Redaktionsdedektivs war diesmal die Filiale in der Frankmetropole Nürnberg. Von Thorsten Szameitat

Das Vordringen in die Färberstraße wurde erstens zu einem teureren Vergnügen, da es aufgrund einer vieldiskutierten und wenig Sinn machenden Verkehrsneuregelung nicht mehr möglich ist, die gewohnten, kurzen Wege zu fahren (der Versuch diese Regelung eigenhändig zu umgehen, wurde prompt mit einem 20.-DM-Knöllchen belohnt, wobei dem zuständigen Beamten beim Ausfüllen der Verwarnung und dem Prüfen der Papiere sicherlich die Hand eingeschlafen sein muß), und zweitens der Christkindlesmarkt für ein reges Besucheraufkommen sorgte. Aufgrund seiner zentralen Lage empfiehlt es sich ohnehin, auf die öffentlichen Verkehrsmittel zuzusteigen. Die U-Bahnhaltestelle "Weißer Turm" bietet sich zum Aussteigen an. Zur Färberstraße sind es dann noch knappe 200 Meter.

Nach dem Betreten des Ladengeschäftes befindet man



sich zunächst, eingerahmt von Telefonen, Fax- und Kopiergeräten, Büchern, Zubehör und PC's, in der falschen Abteilung. Doch das untrübliche Adlerauge fixiert in Sekundenschnelle die hintergrundbeleuchtete Hinweistafel mit der Aufschrift "Freizeitabteilung" und dem Richtungspfeil, der uns in den Keller geleitet. Ein Kellerkind also, dachte ich. Nach dem Motto, wir haben es zwar, na

aber sie wissen schon, glaube ich. Irrtum. Auch wenn sich nach hier unten nur mehrmals reflektierte und gebrochene Sonnenstrahlen verirren, erscheint dies Reich in tausend verschiedenen Farben. Flimmernde Monitore, Aktionsstände und massenhaft Hard- und Software, lassen die Augen Kreise drehen und die Sinnesorgane Samba tanzen. Die Einteilung ist dabei als geglückt

zu bezeichnen. Sektion Eins beinhaltet das, was man derzeit als Konsolenstandard bezeichnen könnte. NES, SNES, Master System, Mega Drive, NEO GEO und Game Boy kämpfen hier um die Gunst der Spieler, die sich zu Hauf einfinden, um sich zu informieren und um zu testen. Das Aufenthaltsrecht wird dabei auf der einen Seite recht großzügig gehandhabt, "bisher mußten wir noch keinen bitten, wieder zu gehen, da ihm Spinnweben zwischen den Beinen als sehr ausdauernd identifizierten", und auf der anderen Seite von den Besuchern auch nicht ausgenützt. Denn jeder möchte ja einmal wiederkommen. Der zweite Sektor dient ausschließlich den Serviceleistungen und den zahlreichen Aktionen, die hier immer wieder stattfinden. Zur Zeit unseres Besuches hatte die Firma Rushware eine große Promotionswand aufstellen lassen, an der die neuesten Highlights in





Augenschein genommen werden konnten. In diesem Bereich steht dem Kunden dann auch ein kompetentes Beratungsteam zur Seite, welche sich auch in Sachen Umtausch als vorbildlich bezeichnen läßt. Auf die Frage, ob dies nicht hin und wieder ausgenutzt werden würde, antwortete man uns: "Sicherlich gibt es immer wieder Grenzfälle, in denen ich selber nicht so ganz von der Unschuld des Kunden überzeugt bin, und beim zweiten solchen Vorfall werde ich auch schon einmal ein bißchen direkter. Aber eigentlich ist der Kunde König und sollte auch seine zukünftigen Einkäufe gerne bei uns tätigen wollen. Also kann ein wenig Entgegenkommen in der Regel nichts schaden." Im dritten Sektor befindet sich dann das Herz einer jeden Computer-Freizeitabteilung: Die Software. Wer hier etwas nicht findet, was er in einer der Fachzeitschriften gelesen hat, der hat entweder nicht richtig nachgeschaut, wobei die Einteilung auch nicht einhundertprozentig überzeugen kann, oder er ist wieder einem der vielen Vorab-, Inhausa- oder Beschummeltests erlegen. Bei Spielen in der Amiga Games könnt Ihr allerdings sicher sein, falls nicht ausdrücklich anders vermerkt worden ist, dieses Spiel bei Erscheinen des Magazins auch in den Handel kommt. Mit der Amiga Games als Einkaufsberater unter dem Arm habt Ihr auf jeden Fall beste Karten, die getestete

Software zum Beispiel auch hier bekommen zu können. Sollte einmal der unangenehme Fall eintreten, daß ein Programm vergriffen ist, so erfolgt die Nachbestellung in der Regel innerhalb der nächsten 24 Stunden. Eine telefonische Benachrichtigung fällt hier in die Rubrik "Kundenservice".

Wie schon aus der Beschreibung der Sektoreinteilung ersichtlich wurde, hat man hier unten nicht mit Platzproblemen zu kämpfen. Selbst an den Samstagen vor Weihnachten dürfte hier jeder ein Plätzchen finden, um sich in aller Ruhe zu infor-

mieren. Und wer einfach nur einmal rumschauen möchte, auch wenn er aus Kundensicht ganz allein im Laden ist, der fühlt sich selbst dann zu keiner Zeit von einem übermotiviertem Verkaufsteam bedrängt, sondern kann sich in aller Ruhe und Gelassenheit informieren.

Für jeden der in Nürnberg nach Software sucht, dürfte dies ohne Schmeichelei die beste Adresse sein.

Thorsten Szameitat

SHOP TEST



- komplettes Sortiment
- auch Zubehör und Bücher
- Testmöglichkeiten
- kompetente Beratung und weitreichender Kundenservice
- großzügiges Umtauschrecht
- alle relevanten Systeme
- 24 Stunden Bestellservice
- freundliche Atmosphäre
- zentrale Lage (leicht zu finden)
- viel Grün in Form von Pflanzen
- gesamte Hardware einen Stock höher

- Unterteilung Computersoftware könnte übersichtlicher sein
- zentrale Lage (Parkplätze)



AMIGA Games Disc & Mag

SHOP TEST

Back to Front

STARBYTE KEHRT ZURÜCK!

Lange brodelte es in der Gerüchteküche um die Firma Starbyte. Trotz großer Erfolge wie Winzer, Black Gold oder Starbyte Super Soccer sollte die Firma finanzielle Probleme bekommen haben und verkauft worden sein..... Herr Kraft, Geschäftsführer von Starbyte, strafte alle Kritiker Lügen und präsentierte uns auf der Frankfurter Messe zwei brandneue Demos, die wir Ihnen nun ausführlich vorstellen wollen.

TRAPS N' TREASURES

Als Nachfolger des niedlichen Jump and Runs Rolling Ronny sollte dieses Spiels schon vor gut einem Jahr erscheinen. Auch damals machte es bereits einen hervorragenden

Eindruck und wußte insbesondere durch das konsolenartige Gameplay überzeugen. Lediglich die Grafik konnte nicht vollkommen überzeugen. Die neueste Version, die nun im Frühjahr endgültig erscheinen soll, wirkte hervorragend. Die Grafik wurde einer deutlichen Überarbeitung unterzogen und das Gameplay wurde noch wesentlich verfeinert. Auf

der fiktiven Insel Tortuga wurde unser putziger Held, Captain

Flynn, abgesetzt, der sich nun durch insgesamt vier Levels schlagen muß. Er verläßt sein Piratenschiff mittels eines kleinen Ruderboots und paddelt direkt in die heißesten Abenteuer. Vier verschiedene, grafisch sehr abwechslungsreich gestaltete Szenarios gilt es zur Erfüllung des Auftrages zu durchqueren. In der Bucht ist atemberaubendes Tauchen angesagt, in der Schädelgrotte warten eklige Monster,

im Tempel treten ihm mystische Geister auf die Füße. Als krönenden Abschluß darf man sich durch einen Vulkanlevel kämpfen, der grafisch besonders gut gelungen ist. Die technische Inszenierung ist perfekt gelungen. Das Scrolling in alle Richtungen ist tadellos, und die Wasseranimation beim Tauchen sehr detailgenau. Es lassen sich sogar einzelne Spritzer erkennen, die beim Sprung ins Wasser aufplatzen. Die Musik paßt hervorragend zum Spiel und wechselt je nach Situation. Versteckte Levels fehlen natürlich auch nicht. In den Diamantenkammern lassen sich ordentlich Bonuspunkte schieffeln, was dem Spielspaß gut tut.



Dieser freundliche Gnom hält einige Extrawaffen und Nahrung für Sie bereit.





Traps 'n' Treasure bietet Plattformkost von guter Qualität und abwechslungsreicher Grafiker. Dem Piraten ist eine gewissen Ähnlichkeit zum Starbyte Geschäftsführer, Herrn Kraft, nicht abzustreiten.

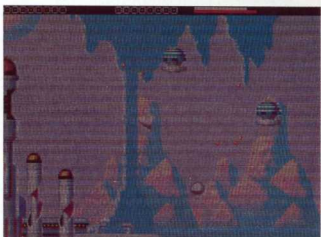
FLY HARDER

Was mit Thrust auf dem C64 in den 80'er Jahren begann, und mit unzähligen Kopien seither fortgesetzt wurde, wird nun von Starbyte erneut aufgegriffen. "Fly Harder" heißt das Motto bei diesem Thrust-Remake, dem man zumindest in technischer Hinsicht keine Mängel nachsagen kann. Sie steuern ein Raumschiff über die üblichen Mondlandschaften, die grafisch zwar detailreich, jedoch nicht unbedingt spektakulär gestaltet wurden. Die Anziehungskraft zieht Sie während ihre Space-Odysee ständig nach unten, was Sie zum Handeln veranlaßt. Feinfühlig müssen Sie durch

leichte Joystickbewegungen den Kurs korrigieren und ab und zu den Thruster hinzuschalten. Rein spielerisch wirkt FLY HARDER ein bißchen altbacken, ein gewisser Reiz ist ihm jedoch nicht abzuspüren. Ein ausführlicher Test in einer der nächsten AMIGA Games wird Ihnen Aufschluß über die endgültigen Qualitäten geben.

ts

Starbyte ■ ab Januar 93 ■ ca. 70,-



Mehr als eine Flugsimulation?

AV8B Harrier Assault

Flugsimulationen gibt es ja noch nicht genug, dachte man sich im Hause Domark und bringt in diesen Tagen mit "AV8B Harrier Assault" eine weitere Flug-Kampf-Simulation auf den Markt.

Nachdem bereits der erste Versuch sich mit "MiG-29" in diesem Genre zu etablieren kein 100%iger Erfolg war, scheint auch "Harrier Assault" kein Überflieger zu werden. Programmiert vom MiG-29-Team Simis und unter zur Hilfenahme der "Harrier Airborne Software" der British Aerospace, entstand so eine Mischung aus den Features eines Strategy- und eines Rollenspiels. Als Leitwolf eines Rudels der Rapid Response Force offenbaren sich Ihnen die diversen Missionen, die von Angriffen bis Geleitflügen alles beinhalten, was des Fliegers Herz in Wallungen versetzt. Mit dem Versuch einen mehr globalen Blick auf das Geschehen zu projizieren, sprich mehr "Verantwortung" auf den einzelnen umzulegen und so das "Verantwortungsbewußtsein" für die einzelnen Missionen zu schulen, versucht man sich etwas von den als "traditionell" bezeichneten Flugsimulationen zu distanzieren. Der Preis wird voraussichtlich um die 90,-DM betragen. Zwar war es uns möglich, die ersten Flugstunden auf einer Präsentation zu absolvieren, doch läßt sich daraus noch nicht definitiv ersehen, ob

eine solche Investition auch einen fairen Gegenwert zu Tage fördert. Die Grafiken jedenfalls sind eher durchschnittlich, ebenso wie die Steuerung. Und auch wenn auf der Packung mit Aussagen von Kollegen geworben wird, die sich dazu bekennen,



daß dies die beste Flugsimulation sei, die sie jemals geflogen seien, so sollte man doch besser auf den ausführlichen Test in der nächsten AMIGA Games warten. Nicht das wir uns für richtungswesend halten, aber jeder kann sich täuschen.

ts

Domark ■ ab Dezember 92 ■ ca. 90,-

Saat des Bösen vom Aliens-Designer

DARKSEED

Eines der Highlights des vergangenen Jahres für den PC war sicherlich "Darkseed". Versehen mit Artworks und Grafiken von H.R. Giger, dem Creator der Aliens und Poltergeister, erwartete und erhielt die Welt ein mitreißendes Spiel rund um Aliens und Parallelwelten. Nun wird die Amiga-Adventure-Fangemeinde langsam ungeduldig, da die Auslieferung der Freundin-Version kurz bevor steht.

Die ersten Bilder versprechen, was keiner zu wagen vermutete. Die Giger-Grafiken lassen auch auf dem Amiga diese extrem düstere, teilweise bizarre Atmosphäre entstehen, die schon zuvor als Markenzeichen gehandelt wurde.

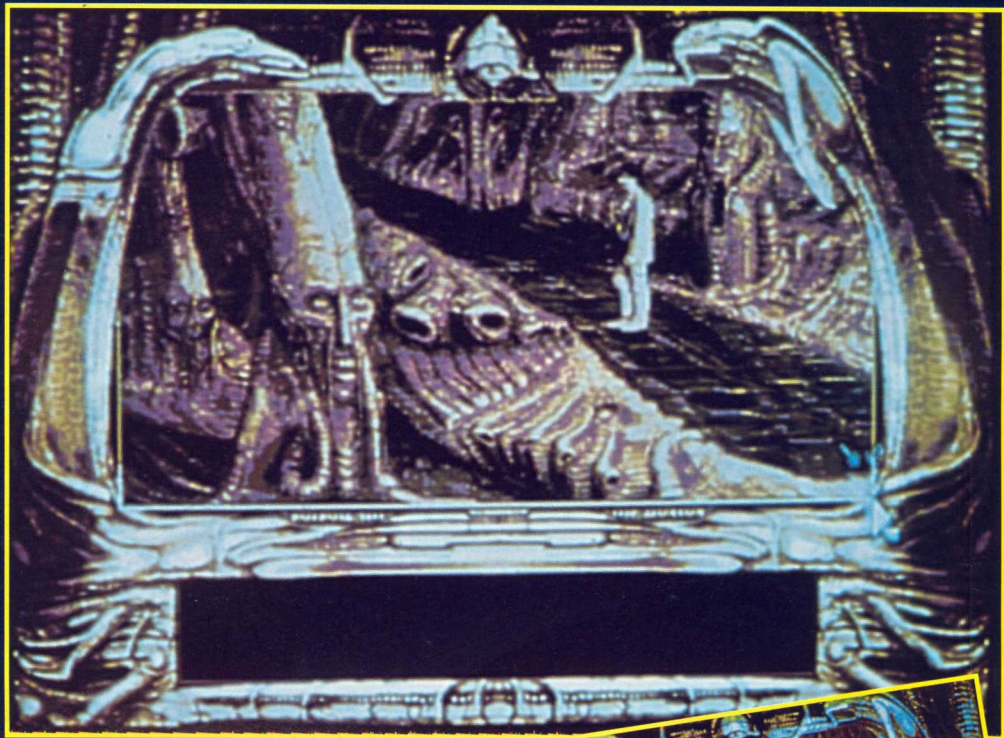
Ein Kollege von mir, sein Name ist Mike Dawson, hat sich ein neues Domizil auserkoren. Ein altes viktorianisches Haus in den Woodland Hills in Californien. Neben den üblichen Vorzügen und Nachteilen alter Häuser, hat es auch ein ganz spezielles Feature, den Zugang zu einer anderen Dimension, einem dunklen, undurchsichtigen Wald. Doch leider weiß er nichts von diesem unglückseligen Zustand, so daß er auch nicht verhindern kann, daß ihm, von der lauernden Ali-

enbrut, ein Embryo in den Kopf gepflanzt wurde, welches schon in nächster Zukunft "ausgebrütet" sein wird. Zur Verhinderung dieser durchaus als unangenehm zu wertenden Konsequenzen, muß sich Freund Mike auf die Suche nach einem Geheimnis machen, zu dem er nicht den leisesten Bezug hat. Erst im Verlauf des Spiels wird ihm die Wichtigkeit und Bedeutung von solch verheißungsvollen Plätzen wie der Bibliothek und dem Friedhof, sowie der Parallelwelt voller unwirklicher Begebenheiten bewußt.

Eine der Voraussetzungen für Gigers Einverständnis zu diesem Projekt, war die Zusage, man würde nur mit hochauflösenden Grafik-Modi arbeiten, um eine möglichst getreue Wiedergabe zu

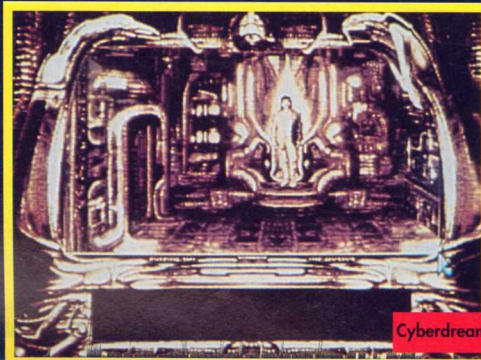
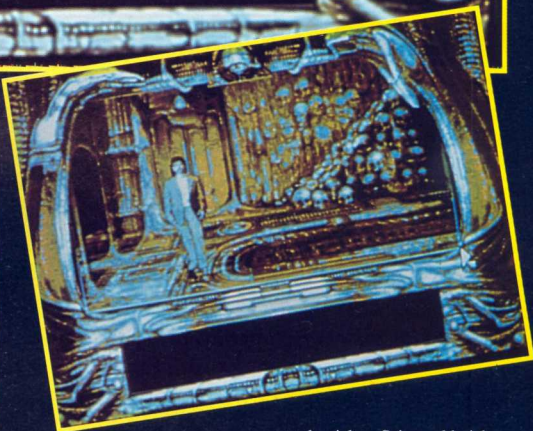
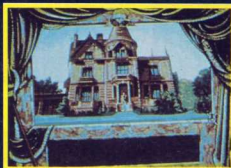
Gruselatmosphäre per Pixel-Schock! Dark Seed schlägt zu.





**GRAFIKEN VOM
ALIENS-DESIGNER
H.R.GIGER sorgen für
eine schauerliche
Atmosphäre. Ob das
Gameplay qualitativ
mithalten kann, ist
fraglich.**

gewährleisten. Bemerkenswert wie nahe die Amiga-Grafiken diesem Ziel kommen. Für den ultimativen Spielspaß empfiehlt sich der Gebrauch einer Festplatte. "Darkseed" wird mit Ausnahme des 500 plus auf allen Amiga-Rechnern laufen und setzt mindestens Kickstart 1.2 voraus. Gesteuert wird über Maus oder Keyboard. Auf sieben Disketten befinden sich 6.5 MB Spielspaß mit digitalisierter Sprache und in 16 Farben. Ähnlich wie die PC-Version, wird auch der Amiga mit einer Auswahl aus acht internationalen Sprachen konfrontiert. Auch wenn die Szenarien teilweise am Rande des subjektiven guten Geschmacks balancieren, wollen wir hier nicht die Morala-



postel spielen. Seine zahlreichen Fans beweisen täglich das Gegenteil. Die gesamten, bisherigen Entwicklungs- und Vertragskosten belaufen sich auf über 1.000.000 (eine Million) deutsche Mark, verglichen mit anderen Entwicklungskosten eine ganz stattliche Summe. Ein weiterer großer Schritt nach vorne, für das 1990 von Patrick Ketchum und Rolf Klug gegründete Unternehmen "Cyberdreams", zu dem man wahrscheinlich nur gratulieren kann. fs

Hier finden Sie eine Übersicht über alle sonstigen Neuheiten, die für die kommenden Monate angekündigt wurden. Kurz und knapp präsentieren wir Ihnen die ersten Bilder und die wichtigsten Informationen.

Kurz & Knapp

IMPULSE

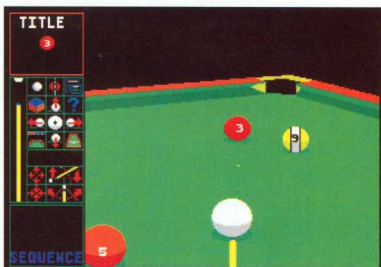
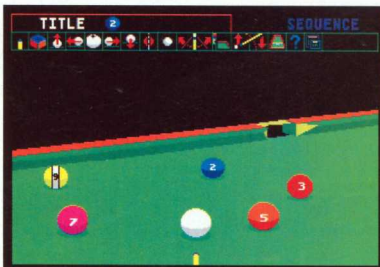
Der Softwarereuling Prestige Software scheint mit Impulse ein gutes Actionspiel auf Lager zu haben. Die ersten Grafiken sehen sehr beeindruckend aus, ob das Gameplay mithalten kann, ist noch nicht sicher.



Von Prestige Software * Ab Januar 93 * Preis: ca. DM 80.-

ARCHER McLEAN'S POOL

Den Nachfolger zu Archer McLean's Snooker präsentiert Virgin. Wem Snooker zu kompliziert war, der sollte sich vielleicht auf den Nachfolger vorbereiten. Eine ruhige Kugel kann man hier sicherlich schieben.



Von Virgin Games * Ab Januar 93 * Preis: ca. DM 80.-

LEMMINGS 2

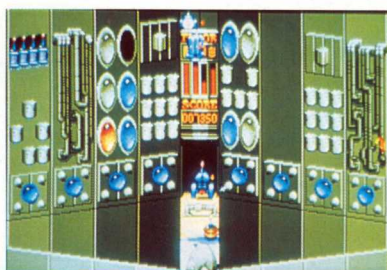
Nach unserem ausführlichen Preview in der 11/92 können wir Ihnen hier neue Bilder zu Lemmings 2 präsentieren. Leider wird das Spiel erst im Frühjahr erscheinen, was jedoch mit noch besserer Qualität begründet wird.



Von Psygnosis * Ab Februar 93 * Preis: ca. DM 100.-

METALLIC POWER

Eine Compilation wurde von Lankhor angekündigt. Die enthaltenen Titel sind das Shoot'em Up Outzone, das Autorennen Vroom und das Adventure G.Nius. Keiner der Titel erhielt überragende Wertungen, doch als Compilation dürften sie wohl gut sein.



Von Lankhor * Ab Januar 93 * Preis: ca. DM 80.-

SUKYA

Ein rätselhafter Krimi erwartet Sie in dem neuen Adventure Spiel von Lankhor. Ob Sie den Mordfall lösen können, werden Sie spätestens im Frühjahr feststellen können, falls Grafiker Stephan Polard seine Bilder fertigstellen kann.



Von Lankhor * Ab Februar 93 * Preis: ca. DM 100.-

UNIVERSAL MONSTER

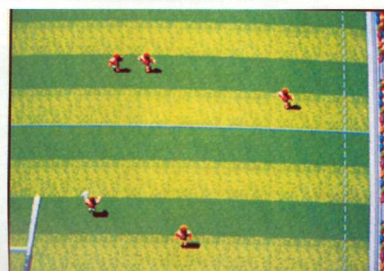
Lizenzierungsprofi Ocean schnappte sich die Rechte an den Monstern aus den Universal Studios in Hollywood und präsentiert nun dazu das passende Spiel. Frankenstein, Dracula, The Wolf Man und The Creature dürften schauerlich genug sein.



Von Ocean * Ab Januar 93 * Preis: ca. DM 100.-

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

Domark will unbedingt den Nachfolger zum mittelprächtigen Vorgänger, Rugby-The World Cup, an den Mann bringen. Gameplay und Grafik sind praktisch identisch, doch trotzdem präsentieren wir Ihnen hier die ersten Bilder.



Von Domark * Ab Dezember 92 * Preis: ca. DM 80.-

Vorschau

Ausgabe 2/93

AMIGA Games Disc & Mag

Wer nach dieser mit Hits vollgepackten Ausgabe denkt, die Februar-Ausgabe würde ein dünnes Heftchen werden, liegt völlig falsch. Kurz vor Weihnachten erscheinen noch einige Knüller, die sie begeistern werden.

GAMES-SPECIAL

Wir haben Lucas Arts genauer unter die Lupe genommen. Alle bisherigen Adventure-Spiele werden wir Ihnen ausführlich und kompetent vorstellen, von Maniac Mansion bis Indiana Jones III. Dazu gibt es ein Interview mit dem X-Wing-Programmierer Lawrence Holland.

REVIEWS

INDIANA JONES IV für den Amiga ist fertig und wir testen es auf prallen vier Seiten. So wahr ich hier Leitender Redakteur bin.

WING COMMANDER kündigen wir nun ein letztes mal an, endgültig, definitiv und nicht verschiebbar. (Solange wir nicht von den Programmierern im Stich gelassen werden!) Curse Of Enchantia und B 17 runden unseren Review Teil ab.

DEVELOPMENT DIARY

Die zweite Folge unseres Turrigan III-Entwicklungstagebuchs zeigt Ihnen die neuesten Konzepte und Skizzen zum langerwarteten Mega-seller.

COVERDISK

Auf der nächsten Coverdisk haben wir..... Ja! Genau! Vier spielbare Level von Lemmings 2 erwarten Sie. Die Suizid-Nager geben nicht auf.

Die nächste AMIGA Games
erscheint am

20.1.93



**Indiana Jones
And The Fate Of
Atlantis. Der
neue Standard
für Movie-
Games auf dem
Amiga?**



**TURRICAN III-
Entwicklungs-
geschichte
(oben) und
Lemmings 2
als Coverdisk
(links).**

**Curse Of
Enchantia
Der Hit von
Core Design
schaut um
die Ecke. Ob
auch genü-
gend Spiel-
spaß hän-
genbleibt
erfahren Sie
demnächst!**



DYNATECH



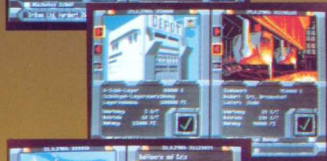
präsentiert

für Amiga
und PC
zwei

außergewöhnliche
Neuheiten !!



Bildschirmfotos
Amiga



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder
640k mit HardDisk,
VGA, Ad-lib oder
kompatible,
Mouse, Keyboard



Bildschirmfotos
PC



MAILORDER

direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon
05241 / 34861
anrufen

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel. Einfach
die Disketten einsenden.



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3
HardDisk mit 5MB
Platz, VGA, EGA,
Ad-lib oder
kompatible, Mouse

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel: 2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Spielbare Demos

von
DYNATECH
und
ELYSIUM

Für Ihren IBM PC
oder AMIGA

(Amiga nur Dynatech)
gibts bei uns für
DM 5,-

Nur gegen Vorkasse!

Titel und System
angeben.

**komplett in
deutsch**

Anno Caesar! 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte, Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93

No Second Prize

