

AMIGA Games Disk &

DM 7.-
2/93

Das AMIGA-Spiele-
Magazin+Diskette



Indiana Jones 4



Wing Commander

Dr. Jones im Härtestest

INDIANA JONES™ FATE OF ATLANTIS

So gut wie auf dem PC?

WING COMMANDER

**ROAD RASH-
Lederjackede**

zu gewinnen!

COVERDISK

1 MB benötigt

spielbare Demoversion

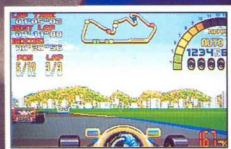
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantiecoupon aus dem Heft und schicken ihn an:

CT Computec Verlag
Reklamation AMIGA 2/93
Postfach
8500 Nürnberg 1



FÜR
IBM-PC
UND AMIGA

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Screenshots from Amiga version



Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 24 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423.



BECOME A GRAND PRIX LEGEND IN A RACE FOR THE TITLE OF WORLD CHAMPION

LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION COPYRIGHT GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD 1992.

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius - Schweiz: Thali AG

Das Resümee

Während ich gerade diese Zeilen hier verfasse, liegt der Weihnachtstrubel in den Städten gerade in den letzten Zügen. Schon in einigen Tagen kehrt die große Ruhe ein und viele vergnügen sich mit den neuen Amiga-Spielen vor dem Monitor.

Nun ist auch die Zeit gekommen, ein kurzes Resümee über das noch recht junge Dasein der AMIGA Games zu ziehen. Die ersten Reaktionen auf unsere neuen, ausführlichen Testberichte zeigen uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Kompetente Tests, informative Berichte direkt aus der Szene und ein spielbares Demo eines brandneuen Spiels auf der Coverdisk überzeugen eine kritische Leserschaft, der wir hiermit für den überaus erfolgreichen Start danken wollen. Selbstverständlich werden wir uns nicht auf unseren Lorbeeren ausruhen, und auch weiterhin an kleinen Details feilen.

Gerade gegen Ende des Jahres 92 erreichten uns noch ein ganze Reihe prachtvoller Programme. Angefangen bei Thalions Actionspektakel Lionheart, über Indiana Jones IV von Lucas Arts, bis zu Curse Of Enchantia von Core Design werden Sie Hits am laufenden Band vorfinden.

Viel Spaß wünscht Ihnen hierbei Ihr

Haus



Das Interview

Lionheart - Dieser Name wird in Zukunft für technische Brillanz und spielerischen Hochgenuß stehen. Wollen Sie mit diesem Spiel unbedingt noch einmal zeigen, was auf dem Amiga möglich ist? Wirtschaftliche Aspekte scheinen bei diesem Projekt wenig ausschlaggebend gewesen zu sein.

Lionheart ist tatsächlich ein Produkt, das hauptsächlich aus Leidenschaft heraus entstanden ist. Programmierer Erwin Kloibhofer und Grafiker Henk Nieborg hatten nach ihrem recht unbekanntem Freelanceprodukt 'Ghost Battle' den Wunsch, ein wirklich herausragendes Actionspiel für den Amiga zu machen. Bei mir rannten sie damit offene Türen ein. Wir setzten uns das Ziel, ein Spiel zu machen, das wir uns selbst auf einer Konsole kaufen würden. Eigentlich eine ziemlich großwahn sinnige Zielsetzung, aber beim Thalion-Entwicklungsteam wird das kaufmännische Gewissen oft von dem Wunsch übertönt, ein einmalig gutes Projekt zu machen.

Thalio zeigt als eine der wenigen Firmen noch den alten 'Freak'-Charakter. Man feilt solange herum, bis man wirklich zufrieden ist. Wollen Sie diese Einstellung beibehalten?

Wie die meisten Softwarefirmen im Unterhaltungsbereich, haben auch wir tatsächlich unsere Wurzeln im Bereich der 'Freaks'. Vier Jahre gibt es Thalio nun schon, und in dieser Zeit haben wir natürlich viel gelernt und manche bittere Pille geschluckt. Wir wissen nun, was man an Zeit und Geld in eine Entwicklung stecken kann, um zumindest finanziell zu überleben. Das Wichtigste ist jedoch bei uns das Erfolgserlebnis. Daher gehen wir leider, bzw. zum Glück, immer wieder an die kaufmännisch sinnvolle Grenze. Wir werden dies auch weiterhin tun, selbst wenn ich mir manchmal wünsche, daß der europäische Markt so stark wie der amerikanische wäre. Dann würden sich unsere zahllosen Überstunden in Form von höheren Verkaufszahlen bezahlt machen.

Wie kam es, daß die Geschäftsleitung diesem Projekt zustimmte?

Das weiß Willi Carmincke, unser Geschäftsführer, wohl selber nicht mehr genau. Ursprünglich sollte Lionheart schon im Sommer fertig sein. Als sich dann aber die Qualität des Spieles zu zeigen begann, war auch Willi begeistert, und wir verschoben unseren Veröffentlichungstermin auf Weihnachten und schließlich darüberhinaus. Heute sehen wir Lionheart als krönenden Abschluß unserer Actionentwicklungen auf dem Amiga, oder allenfalls als letzte Versuchsraute. Wir hoffen zwar, unsere Entwicklungskosten wieder hereinzubekommen, ab wir glauben nicht daran. Wenn auch Software dieser Qualitätsstufe kopiert, anstatt verkauft wird, wird Lionheart unser letztes Actionspiel auf dem Amiga sein. Bevor wir uns jedoch vom Amiga verabschieden müssen, wollen wir dafür sorgen, daß man uns zumindest vermißt.

Erik Simon
Entwicklungsleiter Thalio
mit seinem Team



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 Bildredation:

Michael Erlwein (me)

Werbung:

Stefanie Arzberger

Redaktion Deutschland:

Games Guide: Oliver Menne (om),

Leserbriefe PD: Rainer Rosshirt (rr)

Unterstützung: Arthur Kreklau, Christian Müller

Internationale News:

Timothy Wilkins (tw)

Freie Mitarbeiter:

Ingo Berni (ib), Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Freiherr (tf), Lutz Mahle (lm), Karlheinz 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 2/93

INFOTORIAL

Erik Simon von Thalion erzählt über Lionheart 3

NEWS

News-Mix 6
Inside News 8

TESTSYSTEM

So testet AMIGA Games 10

CHARTS

AMIGA Games Charts 50
media-control-Charts 52

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 69

PD & SHAREWARE

Spiele für wenig Geld 72

SPECIAL

Lucas Arts-Story 62
Die besten Lucas Arts-Spiele 66

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 76
Komplettlösungen
- Indiana Jones IV 79
- Curse Of Enchantia 82

HELP-LINE

Die wichtigsten Telefonnummern bei Spiele-Problemen 85

COMPETITION

Thalion in Spendierlaune! 60

COVERDISK

Das langerwartete Lemmings 2 84

SHOP TEST

Funny Software im Härtestest 90

DIARY

Das T3-Tagebuch 88

VORSCHAU

Was kommt in Ausgabe 3/93? 98

SPIEL DES MONATS

Lionheart 12

REVIEWS

Archer MacLean's Pool 48
Bunny Bricks 42
Curse Of Enchantia 20
D-Day 40
Doodlebug 41
Dragon's Lair 3 32
Erben des Throns 28
European Rampage 43
Indiana Jones IV 16
KGB 36
Sim Earth 28
TV Sports Baseball 44
TV Sports Boxing 46
Tiny Skweek's 34
Wing Commander 24

BUDGET & COMPILATION

Arena 55
Big Nose 54
Dream Team 56
Fantastic Worlds 58
Hammer Boy 54
Maya 55
Super Fighter 57

PREVIEWS

C.A.P. 94
Darkmere 96
Dominium 97
Entity 92
Int. Table Tennis 97
Legend Of Myra 96
Nick Faldo Eur. Golf 93
Pioneers 96
Stellar 97
Superfrog 95
Whale's Voyage 97



Lionheart

Das neueste Spiel von Thalion sprengt locker alle bisherigen Maßstäbe. Grafik, Sound und Technik sind einfach nur als phantastisch zu bezeichnen.

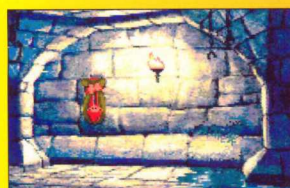
12



Indiana Jones IV

Lange wurde der vierte Teil von Indiana Jones erwartet. Was Lucas Arts hier nun endlich auf 11 Disks präsentiert, war die lange Wartezeit wirklich wert.

16



Curse of Enchantia

Core Design legt mit diesem Spiel ein tolles Debüt im Bereich der Movie Games hin, das sogar Indy IV qualitätsmäßig in den Schatten stellt.

20



Wing Commander Commander

Chris Roberts Raumschlacht erlangte auf den PCs mittlerweile Kultstatus. Die Amiga-Version bemüht sich tapfer, dieselbe Qualität zu erreichen.

24



Lucas Arts Story

Im Lucas Arts-Special stellt sich der General Manager den Fragen der AMIGA Games. Außerdem beleuchten wir alle bisherigen Hits der Skywalker-Ranch.

62

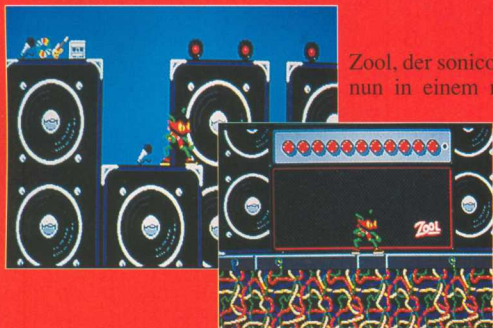


Lemmings II

Der erste Teil treibt sich immer noch in den Charts herum und begeistert Spielefans in der ganzen Welt. Wir bieten Ihnen jetzt schon die Demoversion von Teil 2.

84

Zool auf dem A-1200



Zool, der sonicophile Ninja aus dem Hause Gremlin, präsentiert sich nun in einem neuen 32 Bit-Gewand. Als eines der ersten Softwarehäuser, sprang Gremlin auf den langsam anfahrenden Zug des A1200 auf. Und es war nahelegend, den überaus erfolgreichen Ninja-Jumper Zool der neuen Technik anzupassen. Die neue Version macht auch einen dementsprechend guten Eindruck, wie Sie an den ersten Screenshot sehen können. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen hoffentlich einen ausführlichen 1200er Zool-Test präsentieren können.

D Paint 4 auch für den A-1200

Als eines der ersten Anwendungsprogramme kommt De Luxe Paint 4 mit einer auf die Möglichkeiten des A-1200 abgestimmten Version auf den Markt. Electronic Arts hat sich insbesondere in Sachen Farbpalette und Darstellungsmodi kräftig ins Zeug gelegt.

Die ersten deutschsprachigen Versionen werden noch in diesem Monat erwartet.

Pandaal's Handy-Scanner

Einen neuen Handy-Scanner zum Preis von circa DM 200.- wird die Firma Pandaal in den nächsten Tagen auf den Markt bringen. Der Daatascan Professional Version drei ist der fortschrittlichste Scanner aus dieser Baureihe. Für die Besitzer der Vorgängermodelle bietet Pandaal entweder ein Soft- oder ein Hardware-Update an. Näheres erfahren Sie bei Ihrem Händler oder in einer der nächsten Ausgaben von AMIGA Games.



Car-Stick

Nach einigen zähen Verhandlungen ist er jetzt unter Dach und Fach: Der Vertrag zwischen Spectra Video und Nigel Mansell für einen neuen, rennsportspezifischen Joystick, den Logic 3. Dabei handelt es sich um einen an einen Tisch zu befestigenden Joystick in Lenkradform. Ein Knüller für Autorennsimulationen jeglicher Gattung. Erste Testfahrten ergaben einen megamäßigen Spielspaß, der fast an echtes Autofahren heranreicht. Rennfreaks sollten unbedingt einen Blick darauf werfen.



3D Construction Kit 2.0

für alle, die sich in ihrer Freizeit einmal mit der Faszination "Virtual Reality" beschäftigen wollen, bringt Domark nun die neueste Version ihres 3D Construction Kits auf den Markt. Nun kann ein jeder seine eigenen Küchen basteln oder Telefonzellen konstruieren.

ELECTRONIC ARTS COMPETITION



Der Rennspielknüller Road Rash von Electronic Arts düst im Augenblick direkt in die Herzen vieler Amiga-Fans und wir bieten ihnen (den Fans) eine paar tolle Preise zu diesem Spiel. Als besonderen Preis konnten wir den Leuten von Electronic Arts eine waschechte Lederjacke mit aufgesticktem Road Rash-Logo entlocken, weiterhin gibt es noch zehn T-Shirts im Rockerdesign und zehn Buttons.

**1. Preis: RoadRash-Lederjacke
+ T-Shirt + Button**
2.-10. Preis: T-Shirt + Button

Schreiben Sie bitte Ihren Namen und Adresse auf untenstehenden Abschnitt und senden Sie diesen bis spätestens 20.02.93 an folgende Adresse.

CT Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: Road Rash
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8-18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

PREISLISTEN AUSZUG

1869	DV	86,50 DM
Airbus A 320	DV	91,50 DM
Ancient Art of War in Skies	DA	87,50 DM
A.T.A.C	DA	104,50 DM
A-Train	E	76,50 DM
B 17 Flying Fortress	DA	96,50 DM
Battle Isle	DA	69,50 DM
Berlin 1948 East vs. West	DA	22,50 DM
Bundesliga Manager Edition	DV	89,50 DM
Campaign	DA	76,50 DM
Castles 2	DA	82,50 DM
Civilization	DV	94,50 DM
Comanche, Maximum Overkill	E	85,50 DM
Curse of Enchantia	E	69,50 DM
Dark Seed	E	72,50 DM
Das Schwarze Auge	DV	79,50 DM
Der Patrizier	DV	86,50 DM
Dynatech	DV	72,50 DM
Elysium	DV	72,50 DM
Eye of the Beholder 2	DV	87,50 DM
F-15 Strike Eagle 3	DA	81,50 DM
Falcon 3.0	DA	93,50 DM
Fantastic Worlds	DA	89,50 DM
Formula One G.P. (Microprose)	DA	95,50 DM
Hexuma	DV	81,50 DM
History Line	DV	89,50 DM
Indiana Jones	DV	91,50 DM
Jefffighter 2 M.D.	E	54,50 DM
Legend of Kyrandia	DV	69,50 DM
Links 386 Pro	DA	89,50 DM
Lure of the Temptress	DA	66,50 DM
Mad TV	DV	87,50 DM
Monkey Island 2	DV	87,50 DM
Nigel Mansell	DA	69,50 DM
Push Over	DA	62,50 DM
Rex Nebular	DA	87,50 DM
Rome AD	DA	82,50 DM
Sherlock Holmes (Lost Files)	DV	80,50 DM
Shuttle	DA	77,50 DM
Star Legions	E	66,50 DM
Summer Challenge	DA	66,50 DM
Task Force	DA	95,50 DM
Ultima VII	DV	88,50 DM
Wayne Gretzky 3	E	86,50 DM
Wing Commander 2	DV	74,50 DM

E = englische Version • DV = deutsche Version • DA = deutsche Anleitung

Fordern Sie unsere GESAMT-PREISLISTE an!

**WIR LIEFERN ALLE AUF DEM DEUTSCHEN MARKT
ERHÄLTlichen TITEL.**

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.

Ausschließlich Versand. Versandkosten:

bei Vorkasse 5,- DM, mit UPS 9,- DM, Postnachnahme 8,- DM,
zuzüglich Nachnahmegebühr.

Ab 250,- DM VERSANDKOSTENFREI
Ab 300,- DM 2% SKONTO

INTER SOFT

H. UND T. RUDD - POSTFACH 1932 - 3110 UELZEN 1

Blue Byte - History Line
Auslieferung: Amiga-
mehr als PC! **Factor 5**-
Kaiko-Blue Byte Pro-
grammierer nach Japan
eingeladen - **Century**
Software reduziert
Preis für Cyberzerk -
Neudelsoft erhält Preis
für seltsamste Namensge-
bung

SIDE NEWS.

● AMIGA IN FRONT



Alle, die den Amiga bereits auf dem absteigenden Ast sehen, werden durch eindrucksvolle Nachrichten aus dem Blue Byte Lager eines Besseren belehrt. Das Strategiespiel History Line 1914-1918 erschien Ende Oktober für den PC und knappe zwei Monate später auf dem Amiga. Die Verkaufszahlen sind für ein deutsches Produkt enorm beeindruckend und liegen für beide Versionen schon jetzt in

fünftelligen Bereichen, womit der Erfolg des Vorgängers Battle Isle noch klar übertroffen werden dürfte. Was Amiga-Fans jedoch noch mehr freuen dürfte, ist folgende Nachricht. Peter Bee von Blue berichtet bereits jetzt von circa zwanzig Prozent mehr Verkäufen der Ami-

ga-Version als der PC Version, und daß trotz späterem Erscheinungsdatum. Da sage noch einer, der Amiga sei längst abgehängt.



● DEUTSCHE GEFRAGT

Mitte Dezember zeichneten sich einige deutsche Programmierer durch mehrstündige Abwesenheit aus. Betroffen waren davon Julian Eggebrecht und Holger Schmidt von Factor 5, Frank Matzke von KAIKO und schließlich noch das Trio mit Thomas Hertzler, Thomas Häuser und Thorsten Knop von Blue Byte. Spielekenner dürften unter diesen Leuten eine Gemeinsamkeit feststellen können. Factor 5 werkelt zusammen mit KAIKO's Frank an der grandiosen S-NES-Version von Turrican und das Blue Byte-Team entwickelte das Referenz-Tennispiel Pro Tennis Tour, ebenfalls für das S-NES. Ihre Reise führte sie gemeinsam in den Fernen Osten, und zwar zum Spieleiganten Hudson. Vielleicht sind ja schon in naher Zukunft ähnlich gute Konvertierungen wie "B.C.Kid" zu erwarten.



SPIELETESTS



Spieletests sind wohl der wichtigste Bestandteil jedes Spielemagazins. 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 'Suchtfahrt'?"

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 - Kurztests aufgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in EXTRA-INFO-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spielaufbau und -figuren bringen.

GAME FACTS

THE HUMANS

Hersteller: Mirage
 Muster von: Hersteller
 Genre: Geschicklichkeit
 Preis: DM 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 schneide, doch daß Gameplay ist konkurrenzlos innovativ.

Grafik - Gameplay + Gesamt +

"It's PLAY TIME ...!"

Damit Sie wissen was,
wann, wo los ist oder
war...



Spiele aller Genres
werden getestet !

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller
Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus
der Szene informieren will - braucht Play Time.
Play Time - ist **LESESPIELEVERGNÜGEN**
auf über 116 Seiten.
Monat für Monat.

Zum unschlagbaren Preis von nur
4,90 DM

Inhalt der Ausgabe 02/93
seit 7. Januar im Zeitschriftenhandel
erhältlich:



Spiel des Monats: CAR & DRIVER die
total abgefahrne Simulation
PC: INCA, F1 GRAND PRIX, DAUGHTER OF
SERPENTS, STUNT ISLAND, KGB
SNES: THE MAGICAL QUEST, DESERT
STRIKE, AXELAY, WINGS 2, ACTRAISER
Gameboy: SUPER MARIO LAND 2, TAIL
GATOR, STAR WARS
NES: PANIC RESTAURANT,
MCDONALDLAND, LITTLE SAMSON u.v.a.
Game Gear: BATMANS RETURNS, INDIANA
JONES AND THE LAST CRUSADE, SONIC 2
Mega Drive: GEMFIRE, RAMPART,
LEMMINGS, DEATH DUEL, STEEL TALONS
NeoGeo: ART OF FIGHTING
Lynx: ZARLOR, PINBALL JAM

Das beste Amiga-Actionspiel aller Zeiten

Lionheart



AWARD
AMIGA Games Disc & Mag

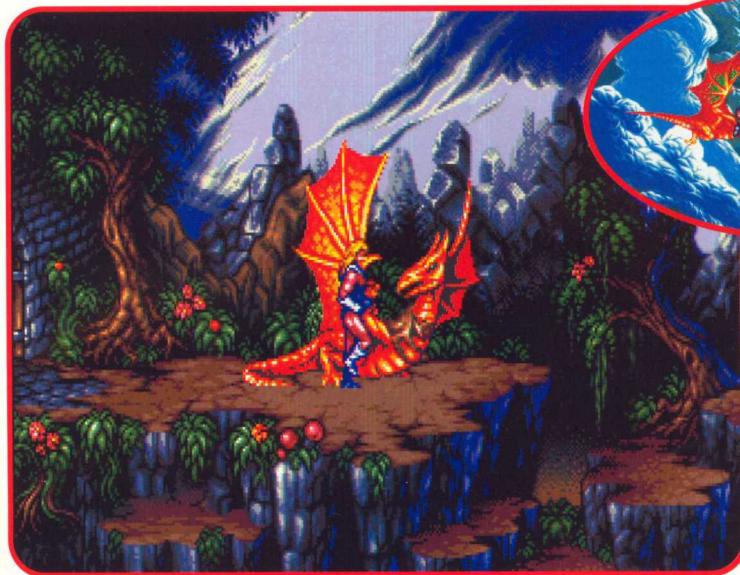
Den Subtitle müssen Sie nicht für übertrieben halten. Bei Lionheart von Thalion handelt es sich allen Ernstes um das technisch, grafisch, audiell und spielspaßmäßig beste Arcade-Actionspiel, das je für den Amiga veröffentlicht wurde. BC Kid, Fire & Ice und Assassin wirken gegen das Löwenherz reichlich altbacken und

sollten schleunigst zum Verstauben auf den Dachboden gelegt werden.

Alle, die solche margigen Sprüche für reichlich übertrieben und zweifelhaft halten, sollen sich durch diesen Testbericht eines Besseren belehren lassen. Hinter diesem Testbericht steckt auch kein Thalion-Mitarbeiter oder gar ein handfester Bestechungsskandal, wahrlich nicht. Wie würden Sie urteilen, wenn Sie bislang beispielsweise nur PKWs kennen, die maximal 160 km/h schnell fahren können, und plötzlich stellt Ihnen jemand einen Ferrari Testarossa 512 vor die Tür, der weit über 300 km/h schnell ist. Na, und? Eben. Genauso erging es mir, als ich zum ersten Mal mit unserem Kat-



Auf einer Eidechse macht man sich auf, das Luftschiff zu kapern und zum Absturz zu bringen.



Der Drache zeigt sich als Valdyns bester Gefährte. Sogar in einem Zwischenspiel muß er seine Fähigkeiten zeigen.

Sie stehen in einer Sumpflandschaft und sehen sich den ekelhaftesten Monstern gegenübergestellt. Um diesen Gestalten Herr zu werden, bieten sich mehrere, verschiedene Möglichkeiten an. Am Effektivsten ist es mit einem Schwerthieb, der in drei verschiedene Richtungen ausgeführt werden kann. Je nach Joystickanschlag können Sie nach oben oder zur Seite schlagen. Sollten Sie den Joystick in die umgekehrte Blickrichtung drücken, so führt Valdyn einen fein animierten Rundumschlag aus, der sich im Verlaufe des Spiel als äußerst praktisch erwiesen hat. Außerdem können Sie aus der Hockposition per gezieltem Fußtritt dem Untier einen Denktzettel verpassen. In der Sumpfwelt läßt sich das Spiel zunächst noch ganz ruhig an, damit Sie sich

zuenemischen phantasievollen Abenteuer erleben durfte.

Vorneweg möchte ich gleich die Personen herausstellen, denen wir dieses Erlebnis zu verdanken haben: Erwin Kloibhofer aus Österreich die technischen Kabinettstückchen und Henk Nieborg aus Holland die wunderbaren Pixels. Mathias Steinwachs aus Berlin arrangierte den traumhaften Soundtrack und Michael Bittner warf sein Know How über 3-D-Routinen in die Waagschale. Nicht zuletzt gebührt Erik Simon, dem Interviewpartner von Seite 3, gebührende Anerkennung für das ausgefeilte Spieldesign. Dem Geschäftsführer Willi Carmincke wollen wir ebenfalls seinen Platz in der Ruhmeshalle reservieren, schließlich haben wir ihm zu ver-

danken, daß diese sündhaft teure Entwicklung niemals Geldgeber gefunden hat.

Wollen wir uns nun aber dem Programm zuwenden. Ein aufwendiges Intro versetzt den Spieler schon einmal in die richtige Atmosphäre. Von seinem König wird dem Katzenmenschen Valdyn aufgetragen, das Löwenherz aus dem weit entfernten Land Norka zu holen. Dazu begibt er sich an eine alte Kiste, greift sich sein Schwert, zieht sich seine Handschuhe und Stiefel an und läuft zu seinem Drachen. Gefühlvoll muntert er diesen auf, der macht sich sodann bereit und entschwebt mit seinem Herren auf dem Rücken in die Lüfte. Alles was ich Ihnen nun geschildert habe, können Sie in grafisch

exzellenten Szenen beobachten. Während des Fluges geschieht nun das Unerwartete. Sie werden von einem riesigen Luftschiff angegriffen. Ein Netz fällt über die beiden. Valdyn kann sich mit einem gezielten Schwerthieb zwar aus dem Schlammassel befreien, doch sein Drache wird entführt, er fällt in den Sumpf. Dort beginnt nun das eigentliche Spiel.

Die einstigen Hits



BC Kid

Der bisherige Spitzenreiter muß im Vergleich zu Thalions-Jahrhundertspiel deutlich Federn lassen. Grafik, Sound und Gameplay sind eine Klasse darunter angesiedelt.

Grafik

Gameplay

Gesamt



Fire & Ice

Selbst Andrew Braybrooks Vorzeigespiel ist dem Katzenmenschen grafisch unterlegen, wenn auch nur knapp. Technisch sieht es geradezu schwach aus, trotz Factor 5-Unterstützung.

Grafik

Gameplay

Gesamt



Assassin

Team 17 darf sich glücklich schätzen, in dieser Aufstellung von Hits überhaupt Eingang zu finden. Auch wenn dieses Spiel wirklich gut ist, gegen Lionheart macht es keinen Stich.

Grafik

Gameplay

Gesamt

ohne Eile an die Fähigkeiten Valdyns und dessen Steuerung gewöhnen können. Die technisch famose Qualität läßt sich auch schon in dieser Welt entdecken. Wasser schwapt beeindruckend animiert auf und ab, der Himmel ist in einem wunderbaren, roten Farbverlauf zu sehen, der Dank Interlacemodus keinerlei Farbabstufungen erkennen läßt. Eine schöne parallaxscrollende Berglandschaft gibt es im Hintergrund zu bewundern und das technische Sahnehäubchen bildet eine weitere Grafikebene, die es in dieser Form noch nie in einem Computerspiel zu sehen gab. Sie scrollt tatsächlich in perfekter dreidimensionaler Darstellung und vermittelt genau die Perspektive, die man hat, wenn man aus dem Seitenfenster eines fahrenden Autos blickt. So unglaublich dies sich nun auch anhört, das müssen Sie einfach selbst einmal erlebt haben. Eines hätte ich beinahe zu erwähnen vergessen. Es gibt auch noch einen Wolken-Himmel, der in sechs verschiedenen Ebenen scrollt. Jedes der grafisch detailierten Monster kann durch eine spezielle Taktik aus dem Rennen geworfen werden. Bei den kriechenden Biestern empfiehlt es sich, in die Hockstellung zu gehen, und mit einem Fuß zuzutreten. Anfliegende Exemplare werden durch einen ordinären Schwertthieb eines Besseren belehrt. Soweit würde das Ganze schon ein sehr gutes Spiel abgeben, doch was sich die Jungs aus Gütersloh an spielerischen Leckerbissen einfallen lassen haben, dürfte sogar Super Mario



Sollte Sie dieses Spielerlebnis selbst erleben, werden Sie aus dem Staunen nicht herauskommen.

ins Staunen versetzen. Schräge Plattformen, dargestellt in Form von Baumstämmen, müssen mit verlangsamten Tempo erklimmen werden, während man bergab geradezu elegant hinabrutschen kann. An aufgespannten Lianen kann man sich schwingvoll entlang hangeln, und wenn man will, kann man sogar auf ihnen balancieren, um eine weitere Plattform zu erreichen. Wie er dabei um Gleichgewicht ringt, ist wunderbar anzusehen. Neben gewöhnlichen Plattformen können auch eine ganze Reihe weiterer Gegenstände bestiegen werden. Verschlungene Pflanzen bieten unzählige verschiedene Blätter an. Meist können sie

bedenkenlos besprungen werden, doch wenn sich ein Blatt energisch rüttelt, ist Vorsicht geboten. Denn kurz darauf beginnt es, sich zu drehen, und weg ist die Sprungfläche. Andere wiederum drehen sich die ganze Zeit und können durch einen Schwertthieb oder Fußtritt zum Stillstand gebracht werden. Wenn man sich dann auf ihnen befindet, ist allerdings Eile angebracht, denn der Ruhezustand ist nur von kurzer Dauer. Sollte man einmal herumkrabbelnden Käfern begegnen, ist übrigens keine Furcht angesagt, denn sie dienen netterweise als horizontale oder vertikale Transportmittel. Ein Abstecher in eine Höhle bringt grafisch eine kom-

plett neue Darstellungsform. 64 Farben glänzen auf dem Monitor und eklige Spinnen krabbeln über den Bildschirm und jagen Valdyn Dutzende von Miniausgaben auf den Hals. Der Sound von Mathias paßt hier besonders, er sorgt nämlich für wunderbares Kribbeln in der Magengegend. Weiter geht es mit schießenden Pflanzen, denen durch einen gezielten Schwertthieb allerdings der Kopf abgemäht werden kann. Herumstehende Flaschen sollten Sie übrigens immer aufnehmen. Diese bringen Ihnen nämlich Lebensenergie und drei verschiedene Schwerter ein. Das gleiche gilt für die rotierenden Thalionlogos, die Ihre maximale Lebensenergie um

DIE WUNDERSAME WELT VON NORKA



Ekelhafte Riesenspinnen lassen ein ganze Herde von Mini-Ausgaben krabbelnder Mehrfüßler auf Sie los.



Krabbelnde Käfer entführen Sie manchmal aus den gefährlichsten Situationen.



Rotierende Blätter müssen erst durch einen Schwertthieb in den Ruhezustand versetzt werden.



Schießende Pflanzen können durch einen gezielten Schwertthieb unschädlich gemacht werden.

VALDYN IM DETAIL



Ein gewöhnlicher Schwert-hieb, der schon den meisten Gegner Kopzerbrechen bereitet.



Balance-Akte vollführt er recht ungern, doch damit lassen sich entfernte Plätze erreichen.



Bei anfliegenden Gegner empfiehlt es sich, das Schwert über dem Kopf zu schwingen



Baumstämme rutscht er elegant hinab, doch man muß auf auftauchende Stacheln aufpassen.



Den drehenden Schwert-hieb sollte man bei blitz-schnell heranrückenden Gegner einsetzen.



Mit dem Fußtritt kann man sich kleine, krabbelnde Spinnen vom Leib halten.

erhöhen, sofern sie 100 mal eingesammelt worden sind. Haben Sie den imposanten Endgegner besiegt, werden Sie in die nächste Welt gebracht. Grafisch komplett anders, jedoch noch beeindruckender ist der Vulkanlevel geworden, der Ihnen die schönsten Feuerbälle und Flammensäulen in den Weg stellt. Vom Vulkanlevel aus können Sie übri-

gens in einen Geheimlevel gelangen, in dem Sie ein Amulett finden können. Anschließend besteigen Sie eine Echse und fliegen durch die Lüfte. Herabstürzende Flugmonster wollen Sie vom Erreichen des Luftschiffes abhalten, auf dem Sie den Steuermann besiegen müssen, und damit das Schiff zum Absturz bringen. Mit ihrem Gefährten vom Anfang

begeben Sie sich schließlich zum großen Showdown, der Ihnen zwei kleine Monster und den Bad Guy selbst bietet. Sollten Sie auch das noch überstanden haben, dürfen Sie einen genialen Abspann erleben, der neben perfektem Zooming, wie man es nur dem 3-D-Chip des Super NES zutraut, auch mit doppeltem 3-D Scrolling aufwarten kann.

Alles, was man in Lionheart bewerten kann, ist nahezu perfekt. Die Grafik ist detailliert, farbig und abwechslungsreich. Der Sound atmosphärisch hervorragend und technisch sauber arrangiert und das Gameplay thront auf Super Mario-Niveau. Der Katzenmensch läßt sich hervorragend steuern und im ganzen Spiel ist keine unfaire Situation zu finden. Jeder Sprung läßt sich pixelgenau durchführen, und der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber sicher an. Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine Konsole anzuschaffen, sollte sich Lionheart zuzulegen, denn Besseres wird er auch auf einer Konsole nicht erleben können. (hi)



Der Vulkanlevel gehört zum Besten, was es bislang auf dem Amiga zu bewundern gibt.

/// GAME FACTS

LIONHEART

Hersteller: Thalion
 Muster von: Hersteller
 Genre: Arcade Action
 Preis: DM 80,-

Gameplay ██████████ 95%
 Sound ██████████ 90%
 Grafik ██████████ 95%
 Motivation ██████████ 95%

lauffähig auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT
94%

Peitschenhieb und Schlapphut

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Um dieses Spiel rankten sich wohl die meisten Gerüchte der Amiga-Welt. Ursprünglich sollte es nie auf dem Amiga erscheinen, dann schließlich doch, was jedoch sofort wieder dementiert wurde. Nun ist es endlich da, und es erfreut die Spielerherzen (fast!) wie eh und je.

WARD
AMIGA Games Disc
& Mag



Nicht grundlos sorgte dieses Spiel schon einige Monate vor seinem Erscheinen für erhebliches Aufsehen, stellte es doch auf dem PC-Markt eines der besten Spiele überhaupt dar. Als besonders interessant erweist sich die Story des Spiels. Sie führt in bewährter Weise die Kult-Action-Serie Indiana Jones fort, die in drei Teilen die Kinobesucher dieses Planeten begeisterte und die Kassen der Kinobesitzer zum Überquellen brachte. Hal Barwood kümmerte sich um das geniale Story-Design, das mit Sicherheit auch einen exzellenten Film abgeben würde. Steven "E.T." Spielberg und George "Star Wars" Lucas höchstpersönlich segneten die Story von Hal Barwood ab, ohne jedoch leider an eine Verfilmung derselben zu denken. Übrigens, Hal verdiente seine Brötchen früher als waschechter Drehbuchautor in Hollywood.

Seit den Zeiten des legendären letzten Indiana Jones-Kreuzzuges haben sich die technischen Verhältnisse allerdings deutlich gewandelt. In der Zwischenzeit stieg die Grafikqualität sprunghaft an, wie sich an den brillanten Grafiken des letzten Monkey Island-Abenteuers deutlich sehen läßt. Der Umfang an Disketten erschreckte sogar den letzten Diskettenjockey. Satte elf Disketten lassen nun sogar die letzten Single-Laufwerk-User schleunigst das Sparschwein schlachten und in den Computer-shop nebenan stürzen. Was sich bei Monkey Island II noch als einigermaßen spielbar erwies, wenn man nur ein Laufwerk nutzte, ist nun wirklich nur noch eine Tortur. In den wildesten Reihenfolgen verlangt das Programm nach den Disks, ohne jegliche erkennbare Logik und schnell wechselnd. Doch soweit zunächst einmal die Kritik, genießen wir nun das perfekte Abenteuer in einer Welt der bösen Nazischurken.

Alles, was es in der PC-Version zu sehen gab, finden wir nun auch in der vorliegenden Amiga-Version wieder. Zunächst gilt es zwar per Drehrad den Nachweis zu erbringen, daß man sich auch im Besitz des Originals befindet, doch dann legt das Spiel endlich los...

Als äußerst amüsant erweist sich schon das komplexe Intro,



Benutze Baum



Gehe zu



Die drei Spielvarianten:

Indiana Jones IV erweist sich spielerisch als äußerst innovativ. Man ist nicht auf einen sturen Lösungsweg festgelegt. Als Beispiel wollen wir Ihnen aus der Anfangsszene die Möglichkeiten aufzeigen, die Ihnen für den Spielablauf zur Auswahl stehen.

ACTION



Überzeugen Sie den Türsteher mit harten Fäusten, werden Sie wohl in der Actionvariante am meisten Spaß haben.



TEAM



Diplomatische Gesellen werden durch wohlgewählte Worte die Teamvariante zusammen mit Sophia anstreben.



SOLO



Findige Detektive räumen vielleicht die Kisten beiseite, um dann alleine auf die Suche nach Atlantis zu gehen.



das in schönster Spielfilmanier in die Geschichte des Spiels und die Schöpfer desselben einführt. Die Geschichte trägt sich im Jahre 1939 zu. Hitlers Nazi-Schergen sind auf der Suche nach dem versunkenen Atlantis. Sie wollen die geheimnisvolle Energiequelle dieser Stadt zu ihren Gunsten nutzen und mittels Urantechnologie die Herrschaft über die ganze Welt erlangen. Zum Glück haben sie dabei nicht mit dem Einschreiten des legendären Archäologen gerechnet, der sich zusammen mit seiner ehemaligen Gefährtin Sophia auf die Suche macht. Schon im Intro läßt sich allerdings ein kleiner Malus der Umsetzung entdecken. Die Grafiken sind zwar wirklich gut gelungen, an die Qualität von Monkey Island II reichen sie jedoch seltsamerweise

nicht heran. Die Farben erstrahlen nicht unbedingt in ganzen 32, doch dies schmälert das Spielerlebnis nur geringfügig. Desweiteren zeichnet sich schon ein verlangsamer Spielverlauf ab, der sich jedoch noch im Rahmen hält. Erst nach der aufwendigen Anfangssequenz kann man sich selbst in das Spiel begeben. Ein Besuch im Theater eröffnet den Joke-Reigen. Im Theater hält die anerkannte, jedoch nicht mehr ganz aktuelle Sophia einen Vortrag über ihr liebstes Thema, nämlich Atlantis. Verschiedene Dias und entzückende Erläuterungen wecken auch Ihr Interesse für Atlantis. Zunächst ist es jedoch nicht unbedingt einfach, die Aufmerksamkeit von Sophia für sich zu gewinnen. Schon in diesem Abschnitt des Spiels sollten Sie

Ihr Vorgehen genauestens planen. Drei verschiedene Möglichkeiten stehen Ihnen nämlich zur Verfügung, um das Abenteuer zu lösen. Können Sie den Türsteher in mündlicher Art und Weise von Ihren Absichten überzeugen, und er läßt Sie daraufhin freiwillig zu der vortragenden Sophia, so wird

Ihnen Sophia den Team-Modus zur Lösung des Spiels vorschlagen. Sind Sie jedoch ein Mann der wenigen Worte, und überzeugen den Türsteher fäusteschlagenderweise, so steht Ihnen die Actionvariante offen. Ganz findige Spieler sollten vielleicht den Weg über die Kisten probieren.



Grafisch müssen im Vergleich zur PC-Version unverständlicherweise deutliche Abstriche gemacht werden.

Die komplett deutschen Bildschirmtexthe sprühen nur so vor Humor. Sie sollten sich keine Unterhaltung entgehen lassen.

Wenn Sie diese nämlich beiseite räumen, steht ihnen der Solo-Weg offen. Jede Variante überzeugt durch abwechslungsreiche Lösungsmöglichkeiten, was insbesondere der Langzeitmotivation enorm zuträglich ist. Das Ganze läuft natürlich wie gehabt. Am unteren Bildschirmrand stehen in der Regel neben verschiedenen Verben zur Auswahl, über die Sie das Spiel lösen können. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über das detail-

reiche Grafikfenster, wird Ihnen in der Textzeile für wichtige Gegenstände eine Erklärung angezeigt. Sollten Sie manche Objekte aufnehmen, so erscheinen diese mittels eines grafisch schön gestalteten Icons ebenfalls in der unteren Anzeigenleiste. Die Maussteuerung hat im Vergleich zur PC-Version ein wenig an Tempo eingebüßt. Teilweise reagiert sie sehr träge, was jedoch noch nicht zu einer extremen Gameplay-Abwertung führt, denn die Geschichte und die Erlebnisse während des Spielverlaufs sind noch immer über jeden Kritiker-Zweifel erhaben. Beispielsweise erfordert es schon einiges an Einfallsreichtum, um den Beleuchter im Theater zum zeitweiligen Freigeben des Schalterpults zu überreden. Dazu kaufen Sie am besten in einem benachbarten Zeitungskiosk die Nachtausgabe und übergeben Sie ihm schleunigst. Sonst werden Sie dank seiner ausführlichen Lobeshymnen über Sophia noch zum Bewunderer von eben dieser. Das liegt Ihnen natürlich fern, schließlich wollen Sie nur nach Atlantis gelangen. Sollten Sie sich für den Teammodus entscheiden, dürfen Sie den herrlichen Gestiken Sophias ein Schmunzeln zugestehen. Entschlossen legt sie ihr Kleidchen ab und schlüpf energetisch und flott in Jeans und Lederjacke. Reizvoll fährt sie sich durchs Haar und ab



Ungeduldige Spielernaturen sollten sich auf alle Fälle mindestens ein zweites Laufwerk zulegen. Eine Festplatte wäre allerdings deutlich empfehlerwerter.

geht die Reise zum verrückten Heimdall, der ohne Pause an einem Felsen herumklopft. In Tikal dürfen Sie sanfte Anakondas zu Ihren Zwecken einspannen und vom Baum locken. Schließlich haben Sie ja furchtbare Angst vor Jungelratten. Diese jedoch wiederum haben Angst vor Anakondas, womit ein Problem gelöst wäre. Das Spiel beschränkt sich

jedoch nicht nur auf das übliche Gameplay. Mehrere Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre und spielerische Abwechslung. Beispielsweise starten Sie in Algier einmal zu einem Ballonflug, zu dem Sie allerdings erst einmal Tickets benötigen. Oder Sie düsen in einer heißen Verfolgungsjagd durch eine belebte Stadt. Rätselaufgaben werden auch zu Genüge geboten. Im Labyrinth sollten Sie den richtigen Statuenkopf erhaschen. Ein Reise im U-Boot kann Ihnen die richtige klastrophobische Stimmung vermitteln, doch wenn Sie schon einmal so weit gekommen sind, ist jedoch auch die Lösung des Rätsels nicht mehr weit entfernt. In Atlantis selbst wird es dann allerdings noch einmal so richtig kompliziert. Mehrere Ringe müssen überwunden werden, um schließlich bis zur Lava-Kruste vorzudringen. Ein falscher Schritt auf der Lavakruste genügt, und Sie sind verloren, zumindest für diesen Augenblick.

Wie läßt sich Indiana Jones nun abschließend bewerten. Die Story wurde ohne Abstriche auf den Amiga übertragen. Praktisch alle Grafiken wurden, zwar relativ farbensparsam, jedoch nicht recht viel weniger beeindruckend übernommen. Das Gameplay ist deutlich langsamer, was jedoch spielerisch nicht allzu große

Auswirkungen hat. Der Sound hat im Vergleich zu Monkey Island II qualitätsmäßig wieder zugelegt und ist annehmbar gelungen. Der Spielwitz ist somit für Amiga-Verhältnisse nach wie vor ausgezeichnet. Im direkten Vergleich zu dem Vorgänger Monkey Island II oder dem Westwood-Konkurrenten Kyrandia ist das Spiel aufgrund kleiner technischer Makel jedoch nicht ganz ebenbürtig. Dies darf für Amiga-Freaks allerdings auf keinen Fall ein Grund sein, sich das Spiel nicht zuzulegen. Denn jedes verkaufte Spiel trägt dazu bei, den Maniac Mansion-Nachfolger auch auf dem Amiga erleben zu können. In diesem Sinne möchte ich Ihnen dieses Spiel besonders ans Herz legen. (hi)

Kassensturz bei Movie Games



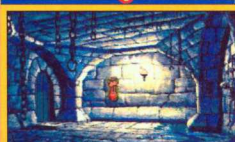
The Legend Of Kyrandia
Als harter Konkurrent von Indy erweist sich zweifelsohne das Debüt-Adventure von Westwood. Sehr gute Grafik und technische Extraklasse machen es sogar ein bißchen besser.

Grafik + Gameplay = Gesamt +



Secret Of Monkey Island II
Der direkte Vorgänger aus der Lucas Arts-Ranch läßt sich auch leicht besser als Indy IV einstufen, was jedoch insgesamt kaum entscheidend sein dürfte.

Grafik + Gameplay = Gesamt +



Curse Of Enchantia
Grafisch und spielerisch muß sich Curse Of Enchantia nicht hinter Indy IV verstecken. Für Movie Game-Freaks sind beide gleich empfehlerwert.

Grafik + Gameplay = Gesamt =

GAME FACTS

INDIANA JONES IV

Hersteller: Lucas Arts/Softgold
 Muster von: Hersteller
 Genre: Adventure
 Preis: DM 100,-

Gameplay ██████████ 94%
 Sound ██████████ 70%
 Grafik ██████████ 83%
 Motivation ██████████ 89%

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

GESAMT 85/90

Movie-Games, zum Zweiten

Curse of Enchantia

Nach Kyrandia und Indiana Jones IV macht sich mit Curse Of Enchantia ein weiteres Movie Game auf den Weg, uns Amiga-Usern schlaflose Nächte zu bereiten. Ob Core Design der hochkarätigen Konkurrenz ein Bein stellen kann?



Ein Adventure-Spiel, das alle Anwesenden in riesige Abenteuerlust versetzt, und zudem auch noch wunderschöne Grafiken aufweist. Sie werden sich wahrscheinlich wundern, warum Core Design hier keine entsprechende Anleitung beigelegt hat. Die Lösung ist ganz einfach: Sie brauchen gar keine, denn die Menü-Bedienung und das Anfangs-Menü wurden so benutzerfreundlich und gut darge-

stellt, daß es ein Leichtes für Sie sein wird, ohne Anleitung auszukommen. Das Anfangs-Menü besteht auch nur aus den Teilen Neustart und Rücksprung zum alten Spielstand. Wenn Sie abspeichern beziehungsweise laden wollen, müssen Sie sich als erstes eine Save-Disk anlegen. Außergewöhnlich präsentiert sich die Spielstory nicht gerade, jedoch sorgt sie für die richtige Atmosphäre. Sie sind der junge Brad, der

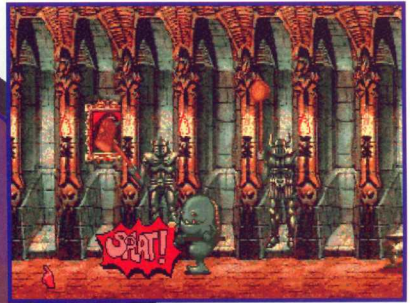
unter dem Fluch einer mächtigen und grausamen Hexe steht. Sie müssen nun aus dem Gefängnis ausbrechen und versuchen, sich von dem Fluch die letzte Zutat für den Zaubertrank der Hexe zu sein, zu befreien. Auf diesem Weg werden Sie so einige gute, aber auch schlechte Bekanntschaften schließen müssen. Sie werden auch durch bizarre Welten gehen müssen, denn auf

immerhin sechs vollgepackten Disketten paßt schon einiges an Grafik! Glauben Sie mir, Sie werden einen langen und unterhaltsamen Weg vor sich haben, der auch keineswegs der leichten einer sein wird. Sie werden auch Waffen und andere Dinge, die Ihnen vielleicht am Anfang sehr unwichtig erscheinen, gebrau-



Perfektes Scrolling und abwechslungsreiche Garfiken prägen Core Designs Adventure Hit.





Gefährliche Situationen gibt es in Curse Of Enchantia dutzendweise. Jedoch haben sogar Einsteiger eine realistische Chance, mehr als eine Handvoll verschiedener Szenen zu sehen. Besonders beeindruckend sind dabei die unterschiedlichen Perspektiven (links).

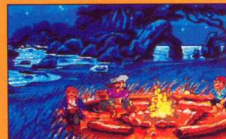


Film-Spiele im Vergleich



The Legend Of Kyrandia
Kyrandia und Curse Of Enchantia stehen qualitativ fast auf einer Stufe. Gameplaymäßig kann Kyrandia einen kleinen, insgesamt unwichtigen Vorsprung erlangen.

Grafik = Gameplay + Gesamt =



Secret Of Monkey Island II
Bislang steht der zweite Teil der Affensaga über allen Konkurrenten aus dem Movie-Games-Lager. In allen Bereichen wird eindeutig Besseres geboten.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Indiana Jones IV
Der neueste Sprössling aus dem Lucas Arts-Lager kann durchaus begeistern, was jedoch nicht unbedingt heißt, daß er auch Curse Of Enchantia gegenüber überlegen ist.

Grafik - Gameplay + Gesamt =

chen und verwenden können. Sie sollten zum Beispiel nicht vergessen, daß man mit einer Büroklammer auch Schlösser aufkriegt, ebenso wie man mit einem runden Aquarium ins Wasser tauchen kann. Ihre Gegner sind oft mächtig, aber andererseits oft auch klein und unscheinbar. Beispielsweise wird es Ihnen gleich beim Ausbruch aus dem Gefängnis passieren, daß Sie einem riesigen Monster mit einem Beil in der Hand begegnen, oder daß Sie unter Wasser plötzlich vor elektrisierenden Algen stehen, an denen man aber nur mit ein paar speziellen Tricks vorbeikommt. Die Städte, die es zu sehen gibt sind beeindruckend und die Grafiken und Animationen könnten fast nicht mehr besser gemacht sein.

Auch an Zauberei wurde gedacht, bei denen man sich zum Beispiel Informationen holen oder Wünsche erfüllen kann. Die kleinen, sehr beeindruckenden Animationen sind oft recht witzig programmiert worden und geben dem Spiel während der langwierigen Reise noch ein bißchen Pfiff mit auf den Weg. Auch das Menü kann sich der jeweiligen Situation anpassen, so daß man nicht mehr lange zu überlegen hat, ob Brad die Sache wirklich gebrauchen kann oder ob sie nur als unnötiger Ballast im Weg steht und stört. Jedoch können Sie auch Dinge verlieren. Dies gehört dann meist unvorteilhafterweise zum Spielablauf und ist daher nicht wieder rückgängig zu machen. Sie werden auch merken, daß Sie bei die-

KURZ-EINSTIEG

Zu Beginn sollten Sie unbedingt eine Save-Disk erstellen.

Wenn Sie in einem Raum nichts finden, versuchen Sie es dann doch einmal mit dem Sprechblasen-Icon

Sehen Sie sich vor allem Wände sehr genau an. Oft verfallen kleine Taten zu großen Fortschritten.

Denken Sie daran, daß man auch mit einer Büroklammer eine Tür aufsperrern kann.

Diamanten und Geld sind in diesem Spiel so gut wie überflüssig und sollen Sie nur in die Irre leiten.

Es gibt keine Leistung ohne Gegenleistung, dies gilt auch für den Magier!

Sie sollten auch an Steinen nicht achtlos vorübergehen, denn diese können manchmal von Nutzen sein.

In einer Höhle sollten Sie sich genau merken, welchen Weg Sie nehmen, schließlich wollen Sie auch wieder raus.



Unkonventionelle Lösungsmethoden sollte man nicht abgeneigt sein. Sogar eine Schildkröte wird als Transportmittel mißbraucht. Schließlich will man sich doch den Zitteraalen nicht ausliefern.

sem Spiel absolut nicht tot zu kriegen sind, was übrigens eine sehr gute Idee von Core-Design war und auf jeden Fall Anerkennung finden sollte. So können Sie von einem Hammer erschlagen werden, ohne daß es Ihnen etwas ausmacht. Das Programm erlaubt selbst kleine Fehler. Um einen solchen zu beheben, muß man meist nur ein paar Bildschirme zurückgehen. Aber keine Angst, dies ist auf keinen Fall sehr weit und dauert meistens auch nicht lange. Mit Hilfe des Mauszeigers wird Ihnen auch sofort aufgezeigt, ob Sie das richtige getan haben. Sollte dies nämlich nicht der Fall sein, geht der Daumen nach unten. Dies ist zwar eine nützliche Option, und vor allem auch sehr hilfreich, jedoch hätte sich Core Design überlegen sollen, ob sie diese Option bei den "Hallo" beziehungsweise "Hilferufen" nicht verbessern hätten können, denn hierbei zeigt der Daumen immer

nach oben und man kann lange warten, bis sich etwas tut. Auf jeden Fall sollten Sie alle Gegenstände, die sich aufheben lassen, einstecken, denn es kann Ihnen passieren, daß Sie eine Kippe hinterstürzen, nur um die nächste Ebene zu erreichen. Anschließend dürfte die dann wohl kaum mehr zu erklimmen sein. Ohne Leistung werden Sie bei diesem Spiel kaum an Ihr Ziel kommen. Wenn Sie von jemanden etwas wollen, dürfen Sie sich sicher sein, daß Sie meist auch einen Haufen Zeit für Ihre Überredungskünste einplanen müssen. Vor allem sollten Sie darauf achten, daß es bei einem Wunsch nicht auf den Wert der Dinge ankommt, sondern auf ihren Nutzen. So wird Ihnen bei einem Steinschlag ein Bauarbeiterhelm mehr bringen, als beispielsweise ein ganzer Sack voll Geld. Letztendlich schneidet Curse of Enchantia hervorragend ab. Besonders bemerkenswert ist dies

deswegen, weil es sich um das erste Movie Game von den bisherigen Jump and Run Experten Core Design handelt. Perfektes Scrolling bringt wunderschöne 32-farbige Grafiken auf den Screen, die genau für die richtige Atmosphäre sorgen. Passende Soundeffekte unterlegen die Geschehnisse auf den über 150 verschiedenen Schauplätzen. Die Geschichte ist wohl durchdacht und birgt einiges an Humor in sich. Der Schwierigkeitsgrad läßt sogar Anfängern eine Chance, was nicht zuletzt an der hilfreichen Mauszeiger-Option liegt. Überraschenderweise kann Curse Of Enchantia gegen das langerwartete Indiana Jones IV von Lucas Arts bestehen. Grafisch und technisch macht es sogar einen ausgereifteren Eindruck. Sollte Core Design noch ein wenig an ihrem Adventuressystem feilen, werden sich Westwood und Lucas Arts endlich auch Konkurrenz aus europäischen Breitengraden gegenüberstellen müssen.

(tb/hi)



GAME FACTS

CURSE OF ENCHANTIA

Hersteller:	Core Design
Muster von:	Hersteller
Genre:	Adventure
Preis:	DM 90,-
Gameplay	79%
Sound	84%
Grafik	88%
Motivation	90%

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

GESAMT
86%



Tel. (02324) 55331 u. 27104

Software



Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM
1809	dv	79.95	Hells of Montezuma	02.95	
A-Train	vorb.	109.95	Harpoon 1.2.1	84.95	99.95
A.T.A.C.	da	vorb.	Harpoon B.Set 3 (1MB)	39.95	39.95
Aces of the Pacific	dv	vorb.	Harpoon B.Set 4 (1MB)	39.95	39.95
Acres of the Great War	da	49.95	Harpoon Sen.Editor	59.95	59.95
Apidya	da	34.95	Head to Head	79.95	89.95
Airbus A320 +	da	79.95	Hexuma	79.95	89.95
B-17 Flying Fortress	da	vorb.	History Line 1914 - 1918	79.95	89.95
Bane o.t Cosmic Forge	dv	79.95	Ian Gotham Cricket	74.95	
Battle Isle	dv	79.95	Indiana Jones IV	89.95	89.95
Battle Isle Data Disk	dv	45.95	Indianapolis 500	59.95	79.95
Birds of Prey	da	79.95	Interna.Sport.Challenge	74.95	79.95
Blues Brothers	da	02.95	ishar	79.95	79.95
Buck Floggers II	dv	79.95	Jaguar XJ 220 (1MB)	02.95	
Casino	mi	74.95	Kick off 2	59.95	74.95
Centerbase +	dv	79.95	Kickoff 2 Glo.o.Eu +	24.95	
Champion of Kyrin	da	74.95	Kid Glovers 2	09.95	
Championship Manager	mi	02.95	Killerball	02.95	74.95
Centurion Def. of Rom	dv	79.95	King's Bounty	74.95	
Chessmaster 3000	dv	74.95	Kingd. of Engl. 2 (1MB)	59.95	
Civilisation	dv	89.95	Kings Quest 3	79.95	109.95
Codename Ierman	dv	89.95	Knights of the Sky	59.95	99.95
Colonels Bequest	dv	89.95	Last Ninja 3	02.95	
Conflict Korea (1MB)	dv	79.95	Legend of Kyraldia	79.95	89.95
Conquestador (1MB)	dv	79.95	Legend of Valour	79.95	
Cool Cros Twins +	mi	02.95	Legend of Fyrghall	74.95	79.95
Crazy Cars 3	mi	02.95	Leisure S.L. 1	79.95	89.95
D-Generation	mi	45.95	Leisure S.L. 2	89.95	
Das schwarze Auge	dv	84.95	Leisure S.L. 3	89.95	89.95
Dagger of Amon Ra	dv	79.95	Leisure S.L. 3 +	79.95	
Dark Heat	mi	02.95	Lemmings	02.95	
Dark Queen of Kyrin	dv	74.95	Links Barton Creek	84.95	99.95
Der Patrizier (1MB) +	dv	79.95	Links Bay Hill Club	49.95	49.95
Die Hard 2	dv	02.95	Links Bountiful C.	49.95	49.95
Die Kathedrale	dv	59.95	Links Firestone C.	104.95	
Dr. Brain	dv	79.95	Links Hyatt D.B.C.	49.95	
Duck Tales	da	09.95	Links Pinehurst C.	49.95	
Dune (1MB) +	da	74.95	Links Troon North	49.95	49.95
Dungeon Master	dv	79.95	Links Tro 300 da	119.95	
Europ. Championship 92 +	dv	02.95	Liverpool	02.95	
Eye o.t Behold. II (1MB)	dv	89.95	Locomotion	02.95	
			Loam	79.95	79.95
			Lord of the Rings	79.95	
			Lord of the Rings 2	84.95	
			Lotus Esprit Tur.Chia. 2	02.95	

JOYSTICKS AMIGA
Competition Pro SPECIAL 29.95

JOYSTICKS PC QUICK SHOT WARRIOR 5 29.95

MIDI Interf/Music X 99.95

CD ROM
 TYP CDD461/01 878,-
 TYP CDD461/P 978,-

Speichererweiterung 1.5 MB
 Auf Anfrage

Bestellen könnt Ihr telefonisch o. per Post
 Mo - Fr 14 - 20 Uhr
 geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM o. portofrei per Vorkasse (Bar/Scheck)

Ab 150 DM portofrei.
 Ab 200 DM 3% Skonto

Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantel 37
4320 Hattingen
Fax (02324) 27104

Sternenkampf im Hardwaredschungel

Wing Commander



Jahrelang sorgt Wing Commander nun schon für Furore auf dem Spiele-Markt. Was dabei allerdings auf dem Amiga herausrang, ist äußerst kläglich. Nur wenn Sie eine Turbo-Karte besitzen, sollten Sie diesen Artikel genauer betrachten.





Die Zwischensequenzen haben trotz schrecklicher Farben nichts von ihrer Faszination verloren.

Vor zwei Jahren kam dieses Spiel für IBM-kompatible Rechner heraus, und für die Anhänger der "Freundin" begann eine Zeit des bangen Wartens. Nun ist es soweit. Die Amiga-Version von Origins Wing

Commander ist da! Der Spieler übernimmt hier die Rolle eines terranischen Raumjagdpiloten, der auf dem Trägerschiff "Tiger's Claw" stationiert ist. Wir schreiben das Jahr 2654 und die Terranische Konföderation führt Krieg

Konkurrenz im All



EPIC

Oceans Epic zeigte sich vor allem auf dem PC deutlich inspiriert von Wing Commander. Die Amiga Version hat jedoch einen wunderbaren Vorteil, sie ist teuflisch schnell.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



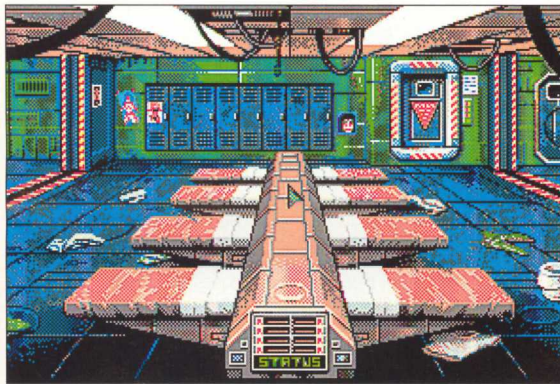
NOVA 9

Dynamix' Vektorrenner kann zwar nicht unbedingt mit EPIC konkurrieren, Wing Commander stellt es jedoch allemal in den Sternenschatten.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Im Schlafraum können verschiedene Spielstände abgerufen werden.



got a lot of work to do, people, so let's do it.

Vor jeder Mission sollte man beim Briefing genau aufpassen.

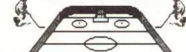
gegen die Kilrathis, eine sehr kriegerische Lebensform, die sich aus katzenähnlichen Vierbeinern entwickelt hat. In diesem, nun schon 20 Jahre andauernden, Konflikt haben die Streitkräfte der Erde schon viel an Substanz verloren und Ihre Generation ist das letzte Aufgebot....

Das Spiel beginnt in der Bar des Trägers. Hier können Sie sich mit anderen Piloten und dem Barkeeper unterhalten, um Informationen über bevorstehende Einsätze oder den Flugstil eines Ihnen unbekanntes Fliegerkameraden zu erhalten.

Auch ein Spielautomat/Flugsimulator wurde aufgestellt, damit sich die Piloten auf den Gegner einstellen können. Dieses Trainingsgerät entspricht einem Arcademodus, für den Fall, daß man schnell und ohne Hintergrund ein bißchen ballern möchte. Die vier kilrathischen Jagdtypen stehen als Zielobjekte zur Wahl, und es wird auf Zeit und um Punkte geschossen. Auch die Kollegen an Bord nutzen dieses Freizeitvergnügen. Der Spieler braucht sich also nach Rückkehr vom Einsatz nicht wundern, wenn sein HiScore überboten wurde. Animierte Grafik und Nachtlokal-Musik lassen den Spie-

ler sich in der Bar heimisch fühlen und verstärken den Drang, heil wieder zurück zu kommen. Durch ein Schott betritt man die Unterkünfte, die das Spielstandverzeichnis darstellen: auf den Pritschen schlafende Piloten stellen gespeicherte Spielstände dar, leere Betten können noch belegt werden. Kleine Details, wie z.B. flackernde Leuchtstoffröhren und

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER



Direkt vom Hersteller!
Der EISHOCKEY-MANAGER
für alle AMIGAS ab 1 MB
Die Herausforderung
für alle Fans
von Sportsimulationen!

Mit den üblichen Features und mehr:

- EDITOR zum Ändern von Namen und Trikotfarben!
 - Realistische Stadionatmosphäre
 - Original Teams aus den besten Ligen der Welt!
- und ... und ... und ...

Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)



SAVONARA
SOFTWARE
Altenstädterstr.14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187/26498



Kondenswasser, das in einen Eimer tropft sorgen für die typische Jagdfliegeratmosphäre, die auch Regisseure immer wieder einzufangen versuchen. Die Einsatzbesprechung, wie überhaupt alle Vorgänge an Bord der "Tiger's Claw" wurden von den Entwicklern Wing-Commanders liebevoll in, nur ein klein wenig kitschige, Zeichentricksequenzen eingepackt. Die Aufgabenstellung folgt einer festen Handlung, die aber von den Ergebnissen der letzten Missionen beeinflusst wird, und umfaßt Patrouillen in Umgebung des Trägers ebenso wie Geleitschutz oder Angriff auf ein gegnerisches Großschiff. Ihre Hauptaufgabe wird durch Hindernisse wie Asteroidengürtel, Minenfelder und (natürlich!) feindliche Jäger erschwert, aber erfolgreiche Einsätze erhöhen die Chancen der Konföderation auf den entgeltigen Sieg. Die Fäuste geballt, die Einsatzpläne im Computer und ein grimmiges Lächeln im Gesicht sitzt man wenig später im Cockpit seiner Maschine und

wartet auf den Abschub des Katalpults. Die Instrumentierung ist in den einzelnen Jägern zwar leicht unterschiedlich angeordnet, aber man findet sich schnell zurecht. Ein Videoschirm gibt Auskunft über Bewaffnungsstatus und Schäden, ein anderer zeigt Daten über Navigationspunkte oder ein mögliches Ziel an und steuert auch den Funkverkehr. Dieses Inter-Com ist sehr wichtig beim Landeanflug, aber man kann es auch benutzen, um kilrathische Jagdmaschinen von einem zu eskortierenden Schiff abzulenken. Dem eigenen Flügelmann können acht verschiedene Befehle über Funk gegeben werden, nur ob er sich daran hält, ist eine Frage seines KI-Charakters. Manche von ihnen handeln nur auf Befehl, andere grundsätzlich ohne Anweisungen, und der Rest verfährt je nach Tag, Laune und Situation. Auch bei den Kilrathis gibt es mindestens drei Individualisten, die sich durch ihren Flugstil verraten. Wer das Glück hatte, den Einsatz durchzustehen, den erwartet

Diese Spiele haben das Action-Zeitalter im Weltraum eingeläutet. Der aktuellen Konkurrenz können sie nichts mehr entgegensetzen, ihr Anteil an diesem Genre ist jedoch unumstritten.



Starglider II

Dieses Spiel setzte vor einigen Jahren die Standards. Flotte Vektorgrafik und einfaches Gameplay konnten überzeugen.



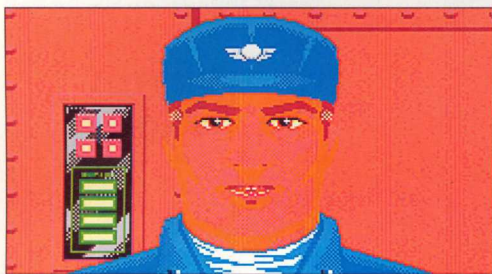
Warhead

Weniger beeindruckende Grafiken, jedoch flottere Action vertrieb die Langeweile aus dem Weltraum.



Elite

Diese Weltraum-Handels-simulation hat nach wie vor Kultstatus. Seit einiger Zeit wird der Nachfolger erwartet.



want the rookies to fly as wingloaders
vats keep an eye on the kids out the

Die Endversion wartet mit deutlich weniger Farben als die Slide Show auf, die mit 32 Farben überzeugen konnte.



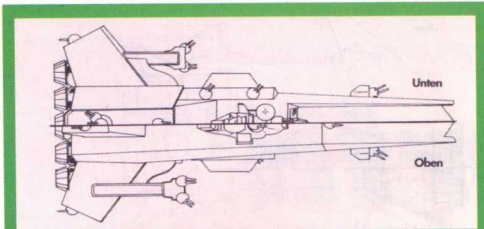
Grafisch beeindruckend läuft der Jäger auf das Startfeld ein. Leider gestaltet sich der eigentliche Flug zu langsam.

schon der Flottenkommande zur Nachbesprechung. Es kann passieren, daß man in das Arbeitszimmer des Chefs gebeten wird. Dort hagelt es dann entweder Lob oder Schelte, in seltenen Fällen sogar beides! Pechvögel, die unterwegs das Zeitliche segneten, dürfen sogar noch ihrem eigenen, stiletchen Raumbegräbnis beiwohnen. Origin Soft setzt mit WING COMMANDER einen neuen Standard im Bereich der

Weltraumschlachten. Waren Solid-Vektorgrafiken früher State of the Art, ermöglichen es schnellere Prozessoren heute, dreidimensionale Grafik mittels Pixeldarstellung zu realisieren. Die fantastische Grafik von WING-COMMANDER ist das Ergebnis. Allerdinges kommen nur Besitzer von 6830 Amigas mit mehr als 1,5 Mbyte in den Genuß aller Effekte, wer drunter liegt, muß mit Abstrichen rechnen. Alte



Lassen Sie sich nicht von dem Screenshot täuschen. Auf normalen Amigas bleibt nicht viel Spielspaß übrig.



Schiffstypen der Terraner:

Hornet: schneller, leichter Jäger 20 Meter lang, 12,5 Tonnen schwer, wendig, aber etwas schwach bewaffnet

Scimitar: leichter Jagdbomber 25 Meter lang und 16 Tonnen schwer im Flugverhalten

Rapier: Jagdbomber neuester Bauart, 24 Meter lang, 13 Tonnen schwer, wendiger als die Scimitar und besser bewaffnet

Raptor: schwerer Jagdbomber 36 Meter lang und 20 Tonnen schwer, schwer bewaffnet und fast so schnell, wie die Hornet!

Venture: Korvette, 80 Meter lang und 1000 Tonnen schwer,

Drayman: Transporter 96 Meter und 2000 Tonnen schwer, langsam, träge und unbewaffnet

Exeter: Zerstörer 360 Meter lang und 8000 Tonnen Gewicht, schwer bewaffnet und gepanzert

Tiger's Claw: Trägerschiff 700 Meter lang und 80000 Tonnen schwer, ihre Jäger sind ihre Waffen

Schiffstypen der Kilrathier:

Salthi: schneller, leichter Jäger 24 Meter lang und 12 Tonnen schwer, das direkte Gegenstück zur Hornet

Dralthi: leichter Jagdbomber 28 Meter lang und 14 Tonnen schwer

Krant: Jagdbomber 32 Meter lang und 16,6 Tonnen schwer

Gratha: schwerer Jagdbomber 36 Meter lang und 18 Tonnen schwer, langsamer als die terranische Rapier

Jalithi: schwerer Jagdbomber 32 Meter lang und 20 Tonnen schwer, eine fliegende Kanone

Dokir: Transporter 104 Meter lang und 2000 Tonnen schwer, langsam, träge und unbewaffnet

Ralar: Zerstörer 344 Meter lang und 18000 Tonnen Gewicht, schwer bewaffnet und gepanzert

Fralthi: Kreuzer oder leichter Träger, 500 Meter Länge und 20000 Tonnen Gewicht, 20 Raumjäger an Bord

8MHz-Maschinen sind leider so langsam, daß flüssiger Bildaufbau nicht mehr gegeben ist - der Eindruck rasender Geschwindigkeit ist dahin. So gesehen entpuppt sich Wing Commander für 95% der Amiga User als astreiner Flop, der nicht spielbar ist. Wer jedoch eine Turbokarte zu Hause hat, sollte sich das Spektakel nicht entgehen lassen. Akustisch kommen jedoch alle Amiga-User in den Genuß, exzellente Soundtracks zu hören. SFX-Sounds liefern realistische Geräusche und die abschaltbare Musik ändert sich situationsbezogen. (ms)

GAME FACTS

Wing Commander

Hersteller: Origin
 Muster von: Softgold
 Genre: Arcade Action
 Preis: DM 90,-
 Gameplay: 40%
 Sound: 82%
 Grafik: 55%
 Motivation: 40%

leuchtend auf:
 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GRSANT 54%

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
 TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

Adventure/Rollenspiele

Adams Family	66,-	H	Kings Quest 4	78,-	H
Bane of Cosmic	66,-	D	Kings Quest 5	78,-	H
Bards Tale 3	27,-	H	Legends of Kyandia	66,-	D
Bat 2	72,-	D	Legends of Valour	78,-	D
Cruise La.Corpse	60,-	H	Leisure S. Larry 3	78,-	D
Curse of Enchantia	60,-	H	Leisure S. Larry 5	66,-	D
D-Generation	42,-	H	Lure o.t.Tempress	54,-	D
DAS 1.5 MB Ram	72,-	D	Might & Magic 3	66,-	D
Dam	57,-	D	Monkey Island 2	78,-	D
Dungeon M. Chaos 5	60,-	H	Myth	51,-	H
Elvira 2 Jaws of C	48,-	D	Police Quest 3	63,-	D
Eye of Beholder 1	66,-	D	Pools of Darkness	66,-	D
Eye of Beholder 2	78,-	D	Secret Monkey Isld	66,-	D
Hexuma	78,-	D	Shadowlands	73,-	D
Hook	66,-	H	Space Quest 4	60,-	D
Indiana Jones 3	66,-	D	Ultima 5	66,-	D
Indiana Jones 4	78,-	D	Waworks	60,-	D
Ishar	66,-	H	Ween	73,-	D
*KGB	60,-	H	Zac McCracken	60,-	D

Strategie/Simulation

1869	66,-	D	Imperium	27,-	H
*A.T.A.C.	78,-	H	Jaguar XJ 220	48,-	H
Acies of Great War	36,-	H	Knights of the sky	78,-	H
Air Sea Supremacy	66,-	H	Lotus 3	48,-	H
Air Support	54,-	H	M 1 Tank Platoon	75,-	H
Air Warrior	66,-	H	Mad TV	24,-	D
Airbus A 320	60,-	D	-Data Disk	66,-	D
Armour Geddon 2	84,-	H	Perfect General	72,-	D
*B 17 Flying Fort.	78,-	H	-Data Disk	42,-	H
Battle Chess 2	27,-	H	Pirates	57,-	H
Battle Chess 2	57,-	H	Populous 1	27,-	H
Battle Isle	66,-	H	Populous2	66,-	H
-Data Disk	42,-	H	-Data Disk	33,-	H
Birds of Prey	75,-	H	Populous 2 plus	75,-	H
Castles	66,-	H	Premiers	60,-	H
-Data Disk	36,-	H	Railroad Tycoon	75,-	H
Centurion Def.Rome	27,-	H	*Rampart	54,-	H
Chuck Y.Art.2.0	27,-	H	Red Baron	60,-	D
Civilization	75,-	H	Red Zone	51,-	H
Conquestar	73,-	H	*Scenario	60,-	D
-Data	37,-	H	Shuttle	54,-	H
Covert Action	75,-	H	Silent Service 2	75,-	H
Das Boot	66,-	H	Sim Ant.	86,-	D
Der Patrizier	86,-	D	Sim City/Populous	73,-	H
Dynatech	54,-	D	-Arch 1,2,Terrain je	37,-	H
Elite	57,-	H	Space Crusade	60,-	D
Elysium	54,-	D	Space Mail	50,-	H
Epic	66,-	H	*Special Forces	75,-	H
F 15 Str.Eagle 2	75,-	H	Steigenbü. Hotelm.	52,-	D
F-19 Stealth Fight	75,-	H	Strategy Master	66,-	H
Flames of Freedom	75,-	H	Their finest hour	66,-	H
Global Effect	66,-	H	*Missions Disk	30,-	H
*Gunship 2000	78,-	H	UMS 2	75,-	H
History Line 14-18	78,-	D	Viking Fields	66,-	H
Immortal	27,-	H	Wing Commander	78,-	D

Action/Arade

Agony	51,-	H	Parasol	24,-	H
Aquatic Games	60,-	H	Parasol Stars	66,-	H
Assassin	48,-	H	Pinball Fantasies	54,-	H
BC Kid	60,-	H	Project X	66,-	H
Budokan	27,-	H	Risky Woods	54,-	H
Bug Bomber	66,-	H	Robocop 3	66,-	H
Catch'em	48,-	H	Shadow o.t.Beast 3	54,-	H
*Creepers	60,-	H	Silly Putty	48,-	H
Cybernaus	30,-	H	Steel Empire	66,-	H
Double Dragon 3	54,-	H	Stellar 7	66,-	H
Dyna Blaster	60,-	H	Street Fighter 2	66,-	H
Emerald Mine 1 od.3	24,-	H	*Super Hero	60,-	H
Emerald Mine 2	36,-	H	Super Woods	54,-	H
Fire and Ice	48,-	H	Terminator 2	66,-	H
Hägar d.Schreckl.	54,-	D	Terminator 2	66,-	H
Humans	54,-	H	Trolls	48,-	H
Laender	51,-	H	UIGH	48,-	H
Lemmings Doub.Pack	54,-	H	*Walker	60,-	H
*Lemmings 2	66,-	H	Zone Warrior	57,-	H
Locomotion	54,-	H			

Sonstiges

*4D Sports Boxing	36,-	H	Heimdall	73,-	D
*4D Sports Driving	36,-	H	John Barnes Soccer	66,-	H
*Adventure Coll.	66,-	H	-John Barnes Football	57,-	D
Alcatraz	66,-	H	Links	66,-	H
A.MacLeans Pool Bi	48,-	H	Manchester United	60,-	H
Ashes of Empire	86,-	H	Megalomania/Samur.	60,-	H
Big Box 2	54,-	H	Megamix	60,-	H
Billis Tomato Games	78,-	D	Microp.Master Gold	75,-	H
Bundesl.Prof.EDIT.	66,-	D	Monster Pack 2	51,-	D
*C.A.P.	60,-	H	Nigel Mansella WC	54,-	H
Carl Lewis Olympic	51,-	H	No Second Prize	54,-	H
*Chaos Engine	54,-	H	PGA Tour Golf Plus	66,-	H
Cheal'em up 3	24,-	D	Racing Master Com.	66,-	H
Great Courts 2	66,-	H	Ragnarok	73,-	H
Crazy Cars	48,-	H	Raving Mad	54,-	H
Cytron	60,-	H	Road Rash	54,-	H
Daily Cov.Girl Pok	54,-	H	*Rome AD 92	66,-	H
Elf	66,-	H	Sensible Soccer	48,-	H
Espana92	54	H	Sports Collection	60,-	H
*Euro Soccer	48,-	H	Starbyte N.2 Coll.	66,-	H
Europ.Championship	60,-	H	Striker	51,-	H
Fantastic World	72,-	H	Troddlers	48,-	H
Formula One GP	75,-	H	Vracom	66,-	H
*Games Winter Chall.	66,-	H	-Data Disk	41,-	H
Goblins	66,-	H	WWF Wrestling	66,-	H
Graham Taylor Socc	66,-	H	Zool	48,-	H
Great Courts 2	66,-	H	Zyconix	39,-	H

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preise für PC und CD-ROM geben freizeitleistende Rückumschlag. Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten. Lieferfrist: für Vorkasse: Bei EC-Scheck bis 400,- V-Scheck oder Überweisung (PSA-Dortmund, BLZ 440 100 48, Kto. 324 36 66). Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Guthuchfrist. Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlarbeitgebühr. Kein Leihverkauf, Abholung nach vorheriger Bestellung und Abprache möglich. Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MONDSSTR.52 • 3500 KASSEL

Die Erde als Spielball

Sim Earth



Wem die Stadtplanung in SIM CITY auf Dauer zu eintönig war, der hat jetzt die Möglichkeit, mit SIM EARTH, einem weiteren Produkt aus dem Hause Maxis, einen ganzen Planeten gottgleich zu erschaffen und zu verwalten.

Cambrion und in der Neuzeit), das Lovelock'sche Blumenweltmodell oder unsere Nachbarn Mars und Venus. Eine feste Aufgabenstellung ist zwar gegeben, doch daran halten muß man sich nicht. Der Spieler kann und soll sich eigene Ziele setzen. Haben Sie sich dazu entschieden, eine

neue Welt zu schaffen, werden Sie gefragt, in welcher der vier möglichen Epochen Sie starten wollen. Die geologische Epoche beginnt unmittelbar, nachdem sich der Planet gebildet hat und anfängt, sich



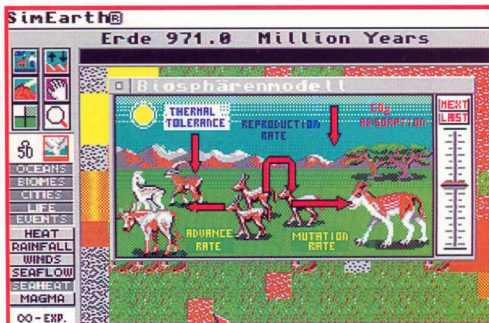
SIM EARTH ist ein Planetenmodell, das auf der "Gaia"-Theorie von James Lovelock beruht. Diese Theorie sieht die Entwicklung der verschiedenen Lebensformen durch natürliche Auslese, des Gesteins, der Atmosphäre und der Meere als einen einheitlichen, miteinander verbundenen Prozess. Laut Gaia bilden die Organismen und ihr materielles Umfeld zusammen ein System, in dem die Änderung eines kleinen Faktors Auswirkungen auf alle anderen Bestandteile hat. James Lovelock hat seine Theorie mit Hilfe des "Blumenwelt-Computermodells", einer visuellen Demonstration des Gaia-Konzepts, veranschaulicht. Zu Beginn muß der Spieler wählen, ob er einen neuen Planeten erschaffen oder eines der vorgefertigten Szenarios durchspielen will. Diese Presets beinhalten zum Beispiel unsere Erde (im

Maxis neuester Strategiestreich bietet Ihnen die Erde als Spielball. Sie sollten damit jedoch nicht Fußballspielen, sondern bestmöglichen Lebensformen einen idealen Raum zur Evolution bieten.





Kleinste Details müssen bei der Evolution beachtet werden. Für Tüftler stehen sogar Experimente, wie die Atombombe oder Klimaveränderungen, zur Verfügung.



Ob bei Ihren Schöpfungsversuchen letztendlich auch gewöhnliche Tiere herauskommen, ist fraglich.

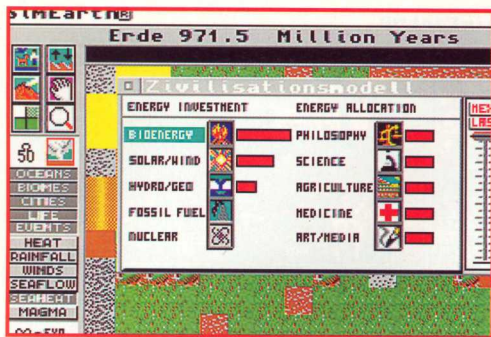
abzukühlen. In diesem Abschnitt verändert sich der Planet nur sehr langsam, deshalb vergeht die Zeit hier in Abständen von 10 Millionen Jahren. Kontinentalverschiebung, Zusammensetzung der Atmosphäre, extraterrestrische Kollisionen und einzelliges Leben bestimmen diesen Zeitraum.

Auf die geologische Epoche folgt das Zeitalter der Evolution. Es beginnt mit der Entwicklung mehrzelliger Organismen und endet mit dem Entstehen von vernunftbegabten Wesen.

Der Zyklus hat sich auf 500.000 Jahre verringert, da sich die Dinge in dieser Epoche etwas schneller verändern. Das Auftreten intelligenter Orga-

nismen ist der Auftakt zum Abschnitt der Zivilisation. Sie endet mit der industriellen Revolution und hängt vor allem von Faktoren wie Klima, Lebensräumen und Atmosphärenzusammensetzung ab. Veränderungen vollziehen sich jetzt schnell und der Simulationszyklus beträgt nur noch 10 Jahre. Das letzte Zeitalter ist die Epoche der Technik. Sie beginnt im Industriezeitalter und endet mit dem Auszug der gesamten Zivilisation ins All. Danach wird der Planet in ein Tier- und Pflanzenreservat verwandelt und kehrt in den Zeitraum der Evolution zurück. Insgesamt stehen dem Spieler 10 Milliarden Jahre zur Verfügung, um den Eigenbauplanet durch alle vier Stadien zu schleusen, denn wie in der Realität auch, wird die Sonne unablässig heißer und verbrennt schließlich alles Leben. Das sogenannte Editierfenster zeigt dem Spieler einen kleinen, frei verschiebbaren Ausschnitt seiner





Grafisch zeigt sich Sim Earth nicht allzu spektakulär, jedoch ausreichend detailliert und liebevoll gemacht.



Zivilisations-Panel:
Verhalten, Energiegewinnung und -verbrauch der vernunftbegabten Wesen

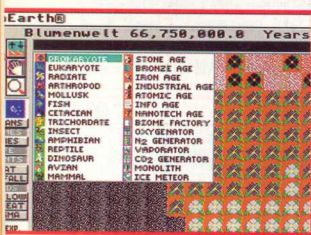
Biosphären-Panel:
CO2 Absorption, Wärmetoleranz, Vermehrungs-, Fortschritts- und Mutationsrate der Lebewesen.

Geosphären-Panel:
Vulkanaktivität, Erosion, Kontinentaldrift, Anzahl der Meteoreinschläge, Achsenneigung und Kernwärme.

Hydrosphären-Panel:
Ozeananzeigenauswahl, Ozeantemperatur, Ozeanströmungen.

Atmosphären-Panel:
Sonneneinstrahlung, Treibhauseffekt, Wolkenbildung, Niederschlag, Reflektion der Sonnenstrahlen von Wolken und Oberfläche und der Wärmeaustausch zwischen Meer und Luft.

sich auch an der Mimik einiges ablesen. Grafisch liegt SIM EARTH im Mittelbereich und der Sound beschränkt sich auf kleine Signalmelodien und Geräusche bei Ereignissen, die aber ordentlich realisiert wurden und auch bei längeren Sitzungen nicht auf die Nerven gehen. Durch seine Komplexität und die vielen Parameter ist SIM EARTH Spielzeug und ernstzunehmende Simulation zugleich und garantiert Unterhaltung für lange Zeit. Außerdem kann man sich anhand dieses Modells die Zusammenhänge der Wirkungsfelder auf unserem eigenen Planeten verdeutlichen. Trotzdem fanden wir auch zwei Wermutstropfen: Die Maussteuerung reagiert etwas träge und auf manchen Amigas bricht das Programm bei Anklicken der Bio- oder Zivilisationskarte mit einem Alert (samt Guru Meditation) ab. Es bleibt zu hoffen, daß Maxis schnellstmöglich Updates nachschickt, bei denen dieser Fehler nicht mehr auftritt. Es wäre schade um das großartige Konzept. (mk)



Welt. Hier kann er Lebewesen ansiedeln, Biotopie anlegen, Ereignisse auslösen und Höhenlagen verstellen. Außerdem erhält er Informationen über Klima und Kontinentaldrift. Über das Editierfenster verändern Sie nur einen Teil des Planeten, aber mit Hilfe von vier Kontroll-Paneln können Sie direkte Veränderungen am Modell vornehmen. Der zu verändernde Faktor wird einfach mit der Maus angeklickt und dann

mittels Schieberegler eingestellt. SIM EARTH simuliert 15 verschiedene Gattungen von Lebewesen, vom Einzeller bis zum Säugtier, die jeweils 16 Evolutionsstufen durchlaufen können. Die Gattung, die am schnellsten auf der höchsten Stufe ankommt, stellt die intelligente Lebensform auf diesen Planeten, und beginnt damit, eine Zivilisation aufzubauen. Ereignisse sind Katastrophen oder Vorkommnisse, die von selbst auftreten, aber vom Spieler auch bewußt ausgelöst werden. Mit Hilfe von Sturmfluten, Meteoreinschlägen, Erdbeben, Vulkanausbrüchen, Atomtests, Krieg und Seuchen kann man das Bild seiner Weltkugel nachhaltig verändern. Man kann damit aber auch ein Massensterben verursachen. In den Szenarios Mars und

Venus besteht die vorgegebene Aufgabe darin, durch Terraforming den Planeten der Erde anzupassen. Die Modell-Paneln sind bis auf das der Zivilisation hier nicht verfügbar, um die Sache ein wenig zu erschweren. Man muß sich mit Terraformierungswerkzeugen wie Verdunsten, Oxygenatoren und Biotop-Fabriken begnügen. Viele Karten und Diagramme helfen, die Übersicht zu bewahren, denn eine Welt zu lenken, gehört nicht zu den einfachsten Tätigkeiten. Ein Tutorial und eine Hilfsseite wurden mit eingebunden, und wer sich nicht sicher ist, ob seine Änderungen dem Planeten gut tun, öffnet einfach das Gaia-Fenster. Eine animierte Darstellung des Globus mit einem Gesicht gibt Kommentare zu Handlungen ab. Außerdem läßt

GAME FACTS

SIM EARTH

Hersteller: Maxis
 Muster von: Bonico
 Genre: Strategie
 Preis: DM 90,-

Gameplay ██████████ 85 %
 Sound ██████████ 55 %
 Grafik ██████████ 60 %
 Motivation ██████████ 86 %

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

GETS A MIT 84%

GAINFORCE

Mit Gainforce wird dem Spieler ein Action-Spiel geboten, in dem es nicht nur um schnelles Handeln, sondern auch im Besonderen um den klugen Einsatz der erworbenen Extrawaffen geht. In mehreren Spielstufen, die sich durch unterschiedliche Graphikthemen und ihrem Schwierigkeitsgrad voneinander unterscheiden, gilt es, sich den Angriffen der Piraten erfolgreich zu erwehren.

LET'S

H

A

V

E

FUN

i



TITELBILD



Ein Gefühl wie neben Captain Kirk...



... "Scotty, beam me up?" - HILFE!

Am 22. Januar wieder **NEU** im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

AMIGA

für nur DM

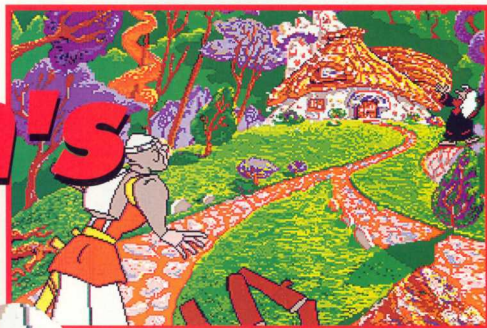
19,80

Fun

Unspielbarkeit zum Dritten!

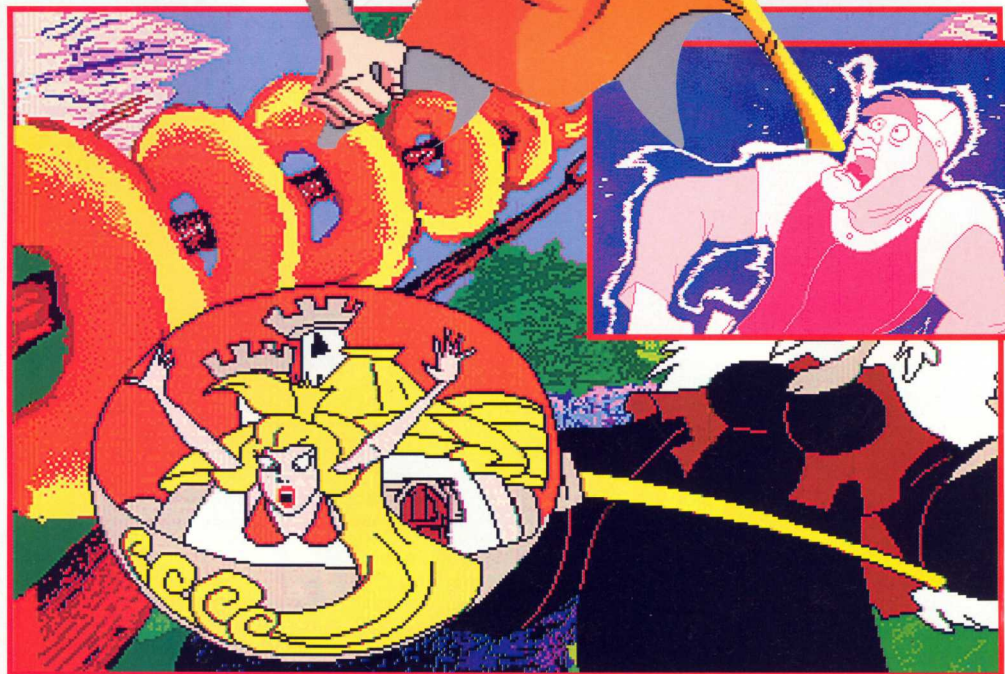
Dragon's Lair III

Mittlerweile folgt der dritte Teil der Drachensage. Readysoft wird einfach nicht müde, dieses Thema bis in alle Unendlichkeit auszuwälzen. Ob sie sich bei der Spielbarkeit mittlerweile fremden Rat eingeholt haben?



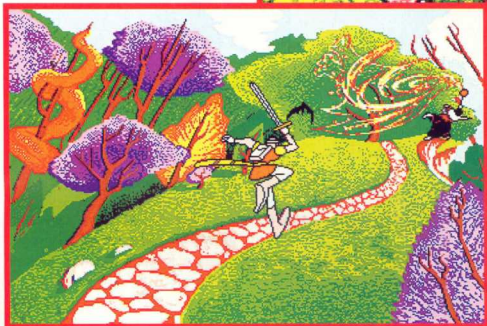
Die Grafik ist, wohl zugunsten der Geschwindigkeit, recht einfach gehalten.

Ein Jahr ist seit Mordrocs Tod vergangen. Nachdem Dirk den bösen Zauberer durch die Tiefen der Zeit verfolgt hatte, konnte er ihn in dem Zimmer, in dem Daphne in einem magischen Schlaf lag, stellen. Dort verwendete er des Zauberers eigene Energie, um ihn zu vernichten und weckte die Schlafende durch einen Kuß aus ihrer Trance. Die beiden kehrten glücklich in ihr Haus in den Wäldern zurück, bereit um den Rest ihres Lebens in Friede und Froh-





Hauptsache bunt - so lautete wahrscheinlich das Motto der Programmierer. Die einzelnen Bilder wechseln zwar sehr schnell, doch Spielspaß kommt so gut wie keiner auf. Die Bilder erinnern einfach zu stark an eine einfache "Mario-paint"-Grafiken.



Hier hampelt unser Held den Weg entlang. In der Mitte des Weges gilt es, reaktionsschnell zu sein - ansonsten muß man das Spiel von vorne beginnen!

sinn zu verbringen. Dachten sie zumindest! Denn die beiden hatten nicht mit der Existenz der Hexe Mordread, der Schwester Mordrocs gerechnet. Diese spricht einen Fluch über die beiden aus und entführt Daphne, die von ihr in einer Glasblase gefangen wird. So muß sich der tapferer Dirk erneut aufmachen und seine Geliebte aus den Fängen der bösen Mächte retten. Der Spieler muß nun Dirk durch eine fantastische Comic-Welt führen und das Schicksal unserer beiden Helden bestimmen. Das ganze Spiel ist, wie seine Vorgänger, als interaktiver Trickfilm aufgebaut. Sie sehen sich die Animationen an und können an ganz bestimmten Stellen entscheiden, welche Aktionen Dirk ausführen soll. Entweder vor einem Angriff der Hexe in eine der vier Richtungen davonspringen oder mit dem Schwert fuchteln und irgendwelche gefährlichen Tiere abwehren. Leider ist man mit nur drei Leben sehr schnell wieder aus dem Rennen, da vor allem das Timing eine große Rolle spielt. Insgesamt bleibt dem Spieler aber reichlich

wenig zu tun. Deshalb wäre es vielleicht besser gewesen, statt einem Spiel einen Trickfilm zu produzieren, da der Spielspaß doch recht schnell abnimmt. Wer jedoch an dieser Art des Zeitvertreibs seinen Spaß findet oder bereits die Vorgänger mit Hingabe verschlungen hat, kann auch mit dem dritten Teil seine Zeit toschlagen. Sieben Disketten voller Animationen garantieren immerhin für ausreichende Spiellänge. (jh)

Monstergrafik im Vergleich



Space Ace II

Ready Soft's Science-Fiction-ableger konnte mit fantastischen Grafiken aufwarten, doch an der Spielbarkeit hat sich praktisch nichts getan. Traurig, aber wahr!

Grafik +

Gameplay =

Gesamt =



Guy Spy

Das Gleiche läßt sich über den heißen Spion sagen. Wiederum wurden fantastische Grafiken mit minimalem Gameplay kombiniert und überbeuert angeboten.

Grafik +

Gameplay =

Gesamt =

GAME FACTS

DRAGON'S LAIR

Hersteller:	Ready Soft
Muster von:	Hersteller
Genre:	Geschicklichkeit
Preis:	DM 90,-
Gameplay	45%
Sound	80%
Grafik	65%
Motivation	33%

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

GESAMT
50%

Das Aussehen eines Skweek zu beschreiben ist leicht: Ein kleiner Pelzball mit Füßen und Händen, dazu zwei große runde Augen und ein ebensolcher Mund. Damit man sie auch gut voneinander unterscheiden kann, hat die Natur sie mit vielen verschiedenen Farben ausgestattet. Diesen niedlichen Wesen einen Wunsch abzuschlagen, ist natürlich nicht leicht. Und so sieht man sich als Käufer des Spiels genötigt, den in Schwierigkeiten geratenen Pelzbällen ein wenig unter die Arme(?) zu greifen. Die Skweek's leiden offensichtlich an zwei Problemen: Zum einen an enormen Schlafstörungen und zum anderen an großer Orientierungsschwäche.

Kleine Quietscher

Tiny Skweek's

Das Skweek, Computerspielern schon aus dem gleichnamigen Solospiel bekannt, hat sich offenbar stark vermehrt. In TINY SKWEEK'S hat man es jetzt mit einer ganzen Herde der außerirdischen Pelzknäuel zu tun.



Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die Kontrolle über alle auf dem Bildschirm erscheinenden Skweek's an sich zu reißen und sie zu ihrem Schlafstätten, welche farbigen Leuchtbojen ähneln, zu führen. Dabei muß jeder Skweek auf einer Boje in der eigenen Körperfarbe landen; hat es eine solche erreicht, fällt er sofort unter lautem (Digi?) Schnarchen in den wohlverdienten Schlummer. Bewegen lassen sich die Außerirdischen, indem man einen Cursor über ihnen postiert und dann mit einem Feuerknopfdruck die totale Kontrolle über sie erlangt. Da das Ganze ja bis jetzt sehr einfach wäre, haben die Programmierer, um die Sache zu erschweren, dafür gesorgt, daß die Skweek's, sobald einmal losgelaufen, nicht mehr gestoppt werden können. Erst wenn sie wieder eine Bildschirmbegrenzung oder ein Hindernis erreicht haben, kommen sie wieder zum Halten.

In den höheren Levels kommen natürlich noch weitere Erschwernisse hinzu: Auf dem Boden liegende Pfeile lenken die Skweek's von dem ihnen zugeordneten Weg ab, während farbige Teleporterstationen Skweek's mit



der jeweils passenden Farbe gleich in eine ganz andere Region des Bildschirms versetzen. Da die resultierenden, bildschirmgroßen Rätsel noch immer recht leicht zu lösen wären, hat man noch das obligatorische, knackige Zeitlimit eingebaut. Auf der anderen Seite erleichtern Bonussymbole, die beim Darüberlaufen zusätzliche Leben oder Zeit bringen, das Spiel. Sollte jetzt irgend jemand noch immer nicht genügend zum Kauf motiviert sein, dann lockt ihn vielleicht, daß nach jedem zehnten Level ein wirklich witziges Skweek-Porträt gezeigt wird. Bei dieser Gelegenheit werden dann auch gleich die Graphik-elemente renoviert und neue Schikaken eingeführt. Insgesamt gesehen, ist TINY SKWEEK'S nicht mehr und nicht weniger als ein weiteres Glied in der langen Reihe der Tüftel- und Verschiebespiele in der Tradition von Sokoban und Atomix. Positiv herauszuheben ist die witzige Graphik; zum

Beispiel schneiden die Skweek's ständig aus dem Bildschirm heraus Grimassen (undankbare Biester). Als Rache kann man ja die Skweek's ab und zu mal an die Wand knallen lassen (schaut auch recht komisch aus). Auch Musik und Soundeffekte, insbesondere das Schnarchen, sind durchweg gelungen. Allerdings kann man bei einem solchen Onescreen-game technisch auch nicht allzuviel falsch machen. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level kontinuierlich an; allerdings wird dadurch, daß es nach jedem Level ein Passwort gibt,

Rache ist süß.....



Sollte sich ein Skweek's ab und zu mal zu recht frechen Grimassen hinreißen lassen, müssen Sie nicht tatenlos zusehen.



Sie können sie ja einmal gegen die Wand knallen lassen. Wie Sie wissen, Schadenfreude ist ja die beste Freude.

wohl jeder das Game einigermaßen schnell durchgespielt haben. Unter Kick 2.0 ist das Programm unverständlicherweise nicht lauffähig. Wen dies nicht schreckt, und wer gerade alle seine Knobelspiele gelöst hat, der darf unbesorgt zu TINY SKWEEK'S greifen. Wen allerdings das Knobelgenre überhaupt nicht interessiert, der braucht sich auch die Skweek's nicht anzusehen.

KNOBELPULVER IM ÜBERBLICK



Gobliins 2

Die beiden Hitaspiranten Winkle und Fingus von Cocktail Vision können mit ihrem herben Charme sogar die Knuddelmonster im Sauseschritt abhängen. Eindeutig!

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Bill's Tomato Game

Terry, die Charts-Tomate von Psychosis, springt spielerisch sogar beiden Konkurrenten auf und davon, und begeistert jeden, der auf Logik in Reinform steht.

Grafik = Gameplay + Gesamt +



Rampart

Der Tetris-Mix Rampart weist nur entfernte Verwandtschaft zu den Konkurrenten auf. Wem jedoch Spiele zu zweit am besten gefallen, dem wird auch dieses Gemetzel zusagen.

Grafik = Gameplay - Gesamt =

GAME FACTS

TINY SKWEEK'S

Hersteller:	Loricel
Muster von:	Hersteller
Genre:	Denkspiel
Preis:	DM 70,-
Gameplay	65%
Sound	65%
Grafik	65%
Motivation	62%

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

GESAMT
64%

Polit-Thriller

KGB

Das neueste Spiel von Virgin vermittelt auf wunderbare Art und Weise das Gefühl von kaltem Krieg und bösen Russen. Wer gerne in Nostalgie schwelgen möchte, wird mit diesem Spiel mit Sicherheit glücklich.

Das Komitee Gosudarszennoy Bezopasnosti (eher unter dem Namen KGB bekannt) ist eine mysteriöse und geheimnisvolle Organisation, deren Name als Synonym für Gemeinheit und Spionage steht. Genau mit dieser Organisation haben Sie im gleichnamigen Spiel von Virgin zu tun. Angesiedelt ist das Spiel in der Post-Perestroika-Zeit, actionfördernderweise direkt vor den August-Tagen, in denen der Putschversuch stattfand. Sie

übernehmen die Rolle des Captain Maksim Rukov, einem ehemaligen Mitglied der GRU, der nun der Sektion P des KGB angehört. Ihr erster Auftrag ist es, eine Routineuntersuchung über einen Mord durchzuführen. Ihre Einbindung ist deswegen erforderlich, weil es sich bei dem Mordopfer um ein ehemaliges Mitglied des KGB handelt. Ihr Vorgesetzter schickt Sie nun los, die Verbrechenzene zu durchleuchten und den Fall aufzuklären.



Im für dieses Genre üblichen Frage-Antwort-Spiel bewegt man sich durch das Game. Hier will der Wachposten Ihren Ausweis sehen.

Die Benutzeroberfläche des Spiels ist äußerst angenehm. Man bewegt sich meist per Mauszeiger klickenderweise durch die Gegend und erledigt ebenso die verschiedensten Aufgaben. Aus

diesem Grund kann man problemlos den Einstieg in das Spiel finden, ohne die recht umfangreiche Anleitung auch nur eines Blickes gewürdigt zu haben. Und wenn man erst einmal von der Atmos-

**Angstvoll
blicken Ihnen
viele ins
Gesicht, wenn
Sie Ihren KGB-
Ausweis zücken
- denn das
bedeutet in der
Regel nichts
Gutes...**



Vom Vorgesetzten erhalten Sie Ihre Instruktionen.

phäre des Spiels gefangen genommen wurde, dauert es einige Zeit, bis man sich wieder losreisen kann. Die Grafiken, die es zu sehen gibt, sind wunderbar gezeichnet und vermitteln das richtige Bild von Moskau. Die Charaktere, mit denen man sich im Laufe des Spiels unterhält, sind brillant ausgearbeitet und reagieren sehr spezifisch. Das Schöne daran ist, daß sie sogar einen richtig unsympathischen Eindruck machen. Man wird in die sowjetische Unterwelt entführt, oder das, was man so bezeichnen kann, denn tatsächlich erlebt habe ich sie glücklicherweise auch noch nicht. Der schon geschilderte erste Auftrag ist recht einfach. Sie müssen sich um die Untersuchung der Ermordung des Privatdetektives Goltsin kümmern. Sie begeben sich also einfach in sein Büro, durchsuchen den Platz und treffen vielleicht sogar seine Schwester, die Ihnen



Hier ein Blick in das Büro unserer Hauptfigur (Bild links). Ganz gleich, wohin Sie sich in "KGB" hinbegeben, überall erwarten Sie realitätsnahe Grafiken und die unterschiedlichsten Charaktere.

äußerst gut recherchiert. Vielleicht ist auf Dauer die Vorgehensweise ein bißchen sehr eintönig, denn wenn man einmal die ersten Fälle gelöst hat, ähneln sich die Handlungsabläufe doch ziemlich stark. Wer bislang an Spielen wie Monkey Island, Kyrandia oder Indiana Jones nicht so viel



So, und nicht anders, stellt man sich KGB-Chefs auch in Wirklichkeit vor.

Gefallen gefunden hat, wird sich möglicherweise von KGB überzeugen lassen. Hier handelt es sich um keine fiktiven Welten, sondern realitätsbezogene Szenarien, die teilweise recht herb und brutal sind. Doch gerade diese Atmosphäre, wirklich in der Unterwelt von Moskau herumzustöbern, fesselte mich an den Monitor. Wenn sich Virgin in Zukunft vielleicht ein bißchen mehr um spielerische Vielfalt kümmert, könnte sich aus diesem Programmsystem eine wirklich gute Serie entwickeln. (hi)

Abenteuerliches im Vergleich



Kyrandia

Der Bösewicht Malcolm kann sich beruhigt setzen, denn KGB kann ihm trotz guter Grafiken nicht den Spitzenplatz klauen. Das Gameplay gewinnt durch Vielfalt.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Indiana Jones IV

Indiana Jones hat auf der Suche nach Atlantis den sowjetischen Konkurrenten zwar im Nacken, doch so richtig gefährlich wird der ihm nur grafisch.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +



Curse Of Enchantia

Vom Start weg konnte Core Design's Movie Game-Debüt den Virgin-Vertreter hinter sich lassen. Insbesondere die Grafiken machen einen tollen Eindruck.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +

ein Tonband gibt. Dieses Tonband hören Sie nun ab und empfangen anschließend neue Befehle. Das hört sich nun sehr einfach an, doch solange man nicht einen Kassetten-Recorder gefunden hat, wird man sich auch kaum das Tonband anhören können. Diesen werden Sie auch kaum finden, solange Sie nicht den Schlüssel zu einer der Schubladen haben. Die Rätsel sind allesamt sehr logisch und durchdacht geraten, ohne jedoch in den Bereich von Primitiv-Puzzles abzufallen. Im Laufe des Spiels wird man sich langsam an das Spielsystem und den Stil des Spiels gewöhnen und auf schwere Aufgaben vorbereitet sein. Schon die zweite Mission zeigt sich eine ganze Portion schwieriger. Das Spiel kann insgesamt gesehen wirklich begeistern. Technisch und grafisch exzellent wurde das Gamedesign arrangiert. Außerdem macht KGB einen extrem realistischen Eindruck und wirkt

GAME FACTS

KGB	
Hersteller:	Virgin
Muster von:	Hersteller
Genre:	Adventure
Preis:	DM 100,-
Gameplay	70%
Sound	70%
Grafik	83%
Motivation	80%
lauffähig auf: 500, 500 plus, 600 benötigt:	
GESAMT 81%	

Strategiespektakel aus deutschen Landen

Die Erben des Throns

Wollten Sie nicht schon immer einmal als König in die Geschichte eingehen? Oder wollen Sie lieber als Baron in Ihrem Schloß versauern? Jedenfalls handelt es sich bei "Erben des Throns" um eine Strategiesimulation, die es in sich hat.

Ein sehr gut gestaltetes Demo liefert Ihnen am Anfang einige, gute Hintergrundinformationen und ist auf jeden Fall ein paar Blicke wert. Die Savedisk wird übrigens zum

sowohl dem Anfänger, als auch dem Profi, nie langweilig werden, und sind auf keinen Fall zu schwer geraten. Zur Erläuterung dieser Optionen nenne ich Ihnen nun ein paar Beispiele: Die Anzahl der

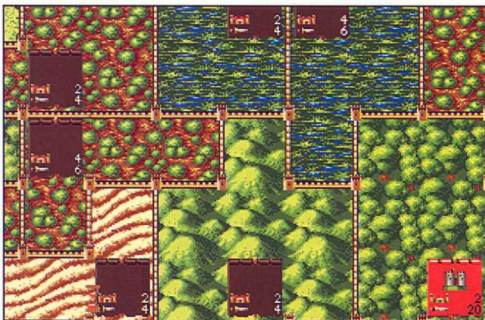
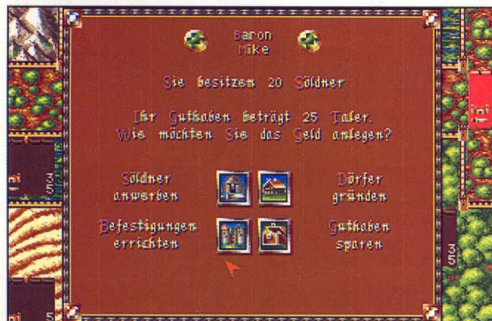


Spielen dringend benötigt. Die menschlichen sowie der Computer-Mitspieler beträgt maximal vier, wobei der Computer auch



noch die Königstreuen übernimmt. Zusätzlich läßt sich einstellen, ob man am Anfang einen Wehrturm, eine Burg oder eine Zitadelle als Festung errichten will. Ebenfalls läßt sich die Gesinnung der Königstreuen einstellen, sowie deren Investitions- und Baufreudigkeit. Dies war nur ein kleiner Bestandteil dessen, was

sich in den 6 Voreinstellungsmenüs alles machen läßt. Das eigentliche Spiel läuft relativ gewöhnlich ab, und bietet für die German Design Group nichts besonderes. Sie sind einer von vier Baronen, die sich im Laufe des Spiels attackieren und um die Macht kämpfen. Haben Sie sich zu Beginn des Spieles ein schickes





Wappen gewählt, sollten Sie sich schleunigst an die Eroberung mehrerer Provinzen machen, um die Erfolgsleiter hochzuklettern und irgendwann den Rang eines Königs einnehmen zu können. Das Spielfeld, auf dem sich die Kämpfe zutragen, ist über vier Bildschirme verteilt worden und recht übersichtlich geraten. Bei der Wahl des Spielfeldes läßt der Computer dem Zufallsgenerator freien Lauf. Sie haben dadurch tausende verschiedener Möglichkeiten, das Spielfeld herauszusuchen, das Ihnen am meisten zusagt. Als nächstes müssen Sie sich Ihre Provinz heraussuchen, von der aus Sie Ihre Aktionen starten werden. Diese Provinz ist übrigens auch der Sammelpunkt für neu erworbene Söldner. Danach werden auch schon die Bauern zur Kasse gebeten, und geben, je nach Fruchtbarkeit bzw. Beschaffenheit des Bodens, dementsprechend viel oder wenig Geld ab. Bei den ersten Angriffen auf die Provinzen werden Sie es sicher leicht haben, jedoch haben diese dummerweise bei späteren Angriffen mehr Söldner zur Verfügung. Also aufgepaßt, daß Sie bei einem Angriff nicht zu wenig Söldner unter Vertrag stehen haben, sonst wird es Ihnen übel

ergehen. Von dem erworbenen Geld können Sie natürlich Dörfer, Festungen und Katapulte kaufen. Als besonders ergiebig zeigt es sich übrigens nicht, wenn man das Geld in die Sparbüchse steckt. Die Kampfsequenzen sind in Angreifer- und Verteidigerspalten aufge-

teilt, mit denen die Stärken und die Anzahl der Leute in Form von Säulen dargestellt wird, jedoch sieht man vom Kampfeschehen selber nichts, man kann also auch nicht eingreifen. Der Spieler kann nur durch Drücken der beiden Fenster, rechts und links, beeinflussen, ob er angrei-

gleich zwischen den Gegnern und den Königstreuen aufgestellt, und der Krieger kann erkennen, wie stark er im Verhältnis zu seinen Gegnern ist. Die Spielrunden sind abgeschlossen, wenn ein Spieler zum König geworden ist oder aber makabererweise alle Spieler von den Königstreuen bekämpft worden sind. Die Graphik wurde sauber gestaltet und die Kampfbilder sind recht nett dargestellt worden. Auch die Wiedereinflüsse auf die Kämpfe bzw. auf die Ernte sind gut in Szene dargestellt worden. Die realistischen Soundeffekte wurden gut gemacht. Die Titelmelodie, sowie die Kampfsequenzmelodien sind ebenfalls recht gut und vor allem auch passend programmiert worden. Die Handhabung des Spiels ist sehr einfach, jedoch ist die Aufteilung über vier Bildschirme immer mit "Mausarbeit" verbunden und bei mehreren eroberten Provinzen müssen Sie immer hin- und herfahren. Auch die Option, die Söldner an die Provinzen aufzuteilen, ist recht lästig und die German Design Group hätte sich an dieser Stelle noch überlegen sollen, ob nicht noch eine Verteilung der Söldner nach der Provinzgröße bzw. Dorfanzahl machbar gewesen wäre. Durch die etlichen möglichen Spielanfänge und Einstellungen, sowie den Zufallsgenerator für das Spielfeld, bei dem es ja weit über tausend mögliche Spielfelder gibt, ist für genügend Spannung gesorgt. Besondere Glanzpunkte konnte ich im Spiel jedoch nicht entdecken. Wer schon an Conquestador Gefallen Gefunden hat, wird vielleicht auch diesem Spiel schöne Seiten abgewinnen können.

(1b)

Strategische Weitsicht



History Line 1914-1918
Blue Bytes Strategie-Knüller schlägt derzeit gerade in den Charts ein. Alle Spiele, die in diesem Genre veröffentlicht werden, müssen sich an diesem Meilenstein messen lassen.



Perfect General
UBI-Soft kann dem mittelalterlich angehauchten Strategiespielchen mit Leichtigkeit das Erbe streitig machen. Das Grafikniveau fällt allerdings etwas ab.



Rampart
Strategieelemente lassen dieses Coin-Op Hit auch in dieser Aufstellung auftauchen. Souverän übernimmt es dank Zweiplayer-Modus das Aufschlagsspiel.

Grafik + Gameplay + Gesamt +

GAME FACTS

ERBEN DES THRONS

Hersteller: German Design Group
 Muster von: Bonico
 Genre: Strategie
 Preis: DM 70,-

Gameplay: ██████████ 68%
 Sound: ██████████ 70%
 Grafik: ██████████ 65%
 Motivation: ██████████ 63%

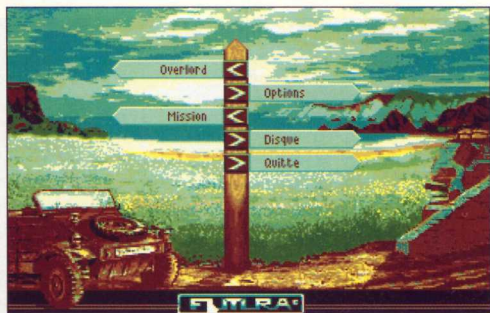
lauffähig auf: 500, 500 plus, 600
 benötigt:

GESAMT 67%

Vier verliert!

D-Day

Eine neue Sammlung von Kriegssimulationen, die eher eine Niete als ein Volltreffer ist. Jedoch sind es immerhin vier Simulationen, die uns Loricel hier aufgetischt hat.



Eine gute Spielidee ist es allemal, leider wurde sie hier aber völlig falsch ausgearbeitet. Die verschiedenen Simulationstypen teilen sich in eine Tank-, Bomber-, Fallschirmspringer- und Infanteriesimulation auf. Ein paar Sätze zur Beschreibung der vier Typen sind zunächst fairerweise einmal nötig. Die Tanksimulation ist eine schlechte Kopie von Sherman M4, wobei hier zwar mehr Kontrollgeräte vorhanden sind, jedoch die Grafik nur sehr mittelmäßig

gelingen ist. Zusätzlich ist auch die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig. Das Maschinengewehrfeld und der Sound der einschlagenden Bomben klingen sehr unrealistisch. Die Bombersimulation vermittelt eher das Gefühl vom herbstlichen Drachensteigen, denn vom heißen Überlebenskampf. Bisher habe ich noch keine Flugsimulation erlebt, die dem Spieler eine "bodenlose" Landschaft auftischt. Genau hier ist dies jedoch der Fall. Oh, fast hätte ich es vergessen. Es gibt eine ein-

zige Brücke, jedoch fehlt hierzu der Fluß und die Autobahn, genauso wie Felder, Wiesen und Wüste. Ein elegantes Schwarz und wenige Häuser versuchen zwar den Eindruck von Perspektive zu vermitteln, doch bei Genuß der miserablen Steuerung werden diese Versuche schnellstens ad acta gelegt.

Das nächste, wiederum recht zweifelhafte, Vergnügen wäre das Fallschirmspringen, bei dem Sie den Springer zu einem Markierungspunkt steuern müssen. Unter der Prämisse - Runter kommen Sie alle - ist dies nicht unbedingt die Schwierigkeit. Daß man sich jedoch auch noch dem feindlichen Feuer aussetzen muß, macht diesen Teil zu realistisch. Die audiovisuellen Qualitäten ersticken eventuell aufkommenden Spielspaß bereits im Keim. Mittelmäßige Grafik, schlechte Steuerung und absolut keine Soundeffekte, so läßt sich dieser Teil kurz beschreiben. Manch einer wird die Zeit, bis man festen Boden unter den Füßen spürt, gar nicht



erst abwarten, und gleich zum letzten Teil des Spiels, der Infanteriesimulation schreiten. Überraschenderweise kann das Heckenschießen mit leicht besserer Grafik aufwarten. Der Spaß wird jedoch hier durch die viel zu schwierigen Missionen, von denen es immerhin neun Stück gibt, verdorben. Schon am Anfang hat man Schwierigkeiten, seine Soldaten hinter Hecken, Häusern und Zäunen zu verstecken. Strategischen Anspruch versucht die Karte, über die man die einzelnen Teile erreicht, vergebens zu vermitteln. Letztendlich läßt sich D-Day nur als unglaublich schwache Zusammenstellung primitiver Actionspiele bezeichnen. Keiner der Programmteile erfüllt auch nur annäherungsweise Budget-Ansprüche.

(tb/hi)

GAME FACTS

D-DAY

Hersteller: Loricel
 Muster von: Hersteller
 Genre: Simulation
 Preis: DM 90,-

Gameplay 38%

Sound 42%

Grafik 41%

Motivation 41%

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

GESAMT
 39%

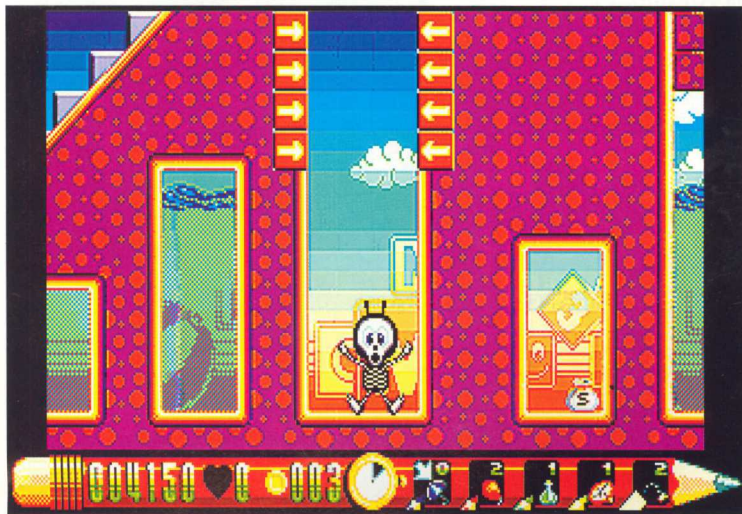


Putzig & Bunt

Doodlebug

Bislang konnte Core-Design besonders im Jump and Run-Genre erstaunlich gute Spiele abliefern, man denke nur an Switchblade I & II. Ob sich der neueste Vertreter ähnlich gut aus der Affäre zieht?

noch die gesammelten Sonderfunktionen abrufen. Durch Drücken des Feuerknopfes werfen Sie das angewählte Teil weg. Der gut gelungene grafische Aufbau, sowie die melodische Sounduntermalung tragen zur Motivation genauso bei wie die liebevoll gestaltete Figur Ihres Helden. Auch hier sieht man mal wieder, daß sich die Leute von Core Design viel Mühe gegeben haben, um ein gutes Spiel auf den Markt zu bringen. Was mir aber fehlte, war eine Zwei-Spieler-Option sowie die Möglichkeit des Speicherns der Spielstände, was aber der Spielfreude keinen großen Abbruch tut. (ms)



Der König ist über das Verschwinden seiner Tochter sehr unglücklich und bittet Sie, die Prinzessin vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren. So beginnt die Geschichte des neuen Hüpf- und Sammelspiels der Firma Core Design. Auf der Suche nach der entführten Prinzessin Marienkäfer stehen Ihnen die heiligen Malstifte und der Radiergummi, die einst benutzt wurden, um das Land Cartoonia zu schaffen, zur Verfügung. Diese verbliebenen Utensilien haben für Sie im Spiel eine besondere Bedeutung. Aber es gibt nicht nur Malstifte und Radiergummis, die Ihnen helfen, sondern auch Goldmünzen oder Anspitzer sowie viele andere Dinge, die Ihnen Ihre Aufgabe erleichtern. Gesteuert wird das Abenteuer Ihres Helden mit dem Joystick. Außer den üblichen Funktionen wie links/rechts gehen und springen, können Sie auch

Plattformspele im Vergleich



Lionheart

Gegen das Löwenherz von Thalion kommt wohl kein Spiel mehr an. Was hier an Grafik, Sound und Gameplay aufgeboten wird, ist fast schon außerirdisch.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



BC Kid

Bonk kann grafisch gerade noch seinen Sturschädel durchsetzen. Soundtechnisch sind sich die Spiele ebenbürtig, während sich das Gameplay eindeutig für Bonk entscheidet.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Nicky Boom

Passende Konkurrenz bietet sich in Form von Nicky Boom an, der trotz kunterbunter Grafik dem Core-Vertreter spielerisch das Wasser nicht reichen kann.

Grafik =

Gameplay -

Gesamt -

GAME FACTS

DOODLEBUG

Hersteller: Core Design
 Muster von: Hersteller
 Genre: Jump and Run
 Preis: DM 60,-

Gameplay 77%

Sound 75%

Grafik 72%

Motivation 68%

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

GESAMT
 70%

Altbacken und langweilig

Bunny Bricks

Man nehme etwas Arkanoid II, vermische das Ganze ein bißchen mit ein paar Comicfiguren, und herauskommt "Bunny Bricks", eine einfallslöse Breakout-Variante.



zwar stilistisch in Ordnung, doch spielspaßmäßig tut sich so leider überhaupt nicht viel. Die Handhabung der Joysticksteuerung ist auf jeden Fall gewöhnungsbedürftig. Spannung wird zwar durch die vielen Levels geboten, leider muß man sich durch die ersten Levels, dank des fehlenden Paßwortsystems, auch immer wieder durchkämpfen, und da wird es einem nun mal auf die Dauer langweilig. Wer diesen altertümlichen Break Out-Verschnitt braucht, ist somit mehr als fraglich.

(tb/h)

Wenn Sie meinen, es handelt sich hierbei um ein Baseball-Spiel, haben Sie auf jeden Fall zum einen Teil Recht, denn Bunny Bricks wird mit einem Baseball-Schläger gespielt. Leider steht Ihnen keine Zwei-Spieler-Option zur Verfügung. Alles was es gibt, ist ein spärliches Anfangsmenü, auch wenn dieses durch die Zeichentrickgrafiken ganz lustig dargestellt worden ist.

Die Animation am Anfang des Spiels ist gut, wenn auch nur kurz, und auf jeden Fall einen Blick wert. Wenn Sie das Spiel starten, fällt Ihnen vielleicht auf,

daß außer Ihnen und Ihrem Schläger auch noch Zuschauer vorhanden sind. So sehen Sie z.B. Goofy, Pink Panther und einige andere prominente Cartoonfiguren auf den Tribünen sitzen. Bei jedem Level werden Sie übrigens von neuen Zuschauern kritisch begutachtet. Sie dürfen sich also nicht wundern, daß Sie bei einem Fehler Buhrufe zu hören, oder besser zu sehen bekommen, oder daß Ihnen bei einer guten Trefferserie die Fans jubeln. Leicht seltsam ist übrigens der Aufbau des Bildschirms. Beim ersten Hinsehen denkt man, der Ball wird nach oben gespielt, was auch zutrifft,

jedoch bei genauerem Betrachten fällt einem auf, daß der Ball über das Feld zu den Steinen geschossen wird.

Um das Spielchen trotz nicht vorhandener Innovationen zumindest schwer zu machen, werden die Levels dank neuer Elemente immer schwieriger. So kann es schon passieren, daß der Ball zum Beispiel von einem aus dem "Nichts" kommenden Hai verschluckt wird. Die Bewegungen des Hasen sind ganz nett anzusehen und durchaus gut animiert. Der Sound ist leider nur mittelmäßig. Buhrufe und Jubelschreie in Sprechblasen darzustellen, ist

GAME FACTS

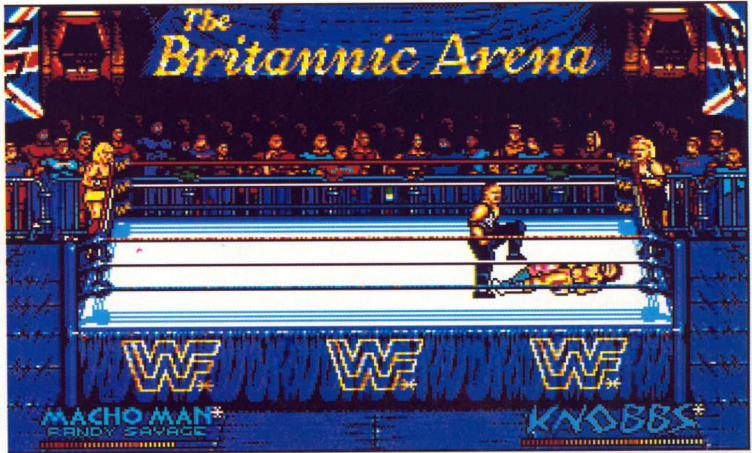
BUNNY BRICKS

Hersteller:	Silmarils
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 70,-
Gameplay	30%
Sound	43%
Grafik	45%
Motivation	50%

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

GESAMT
44%

Schon das Intro läßt Sie erahnen, was da auf Sie zukommt. Nach kurzer Zeit erscheinen zwei Kämpfer, die Sie mit martialischem Gebrülle einschüchtern wollen - man fühlt sich direkt in eine Gladiatorenarena zurückversetzt. Die Beiden werden durch eine Rockmusiksequenz und eine digitalisierte Ansagerstimme abgelöst - beides übrigens in sehr guter Tonqualität.



Hulk kehrt zurück!

WWF

European Rampage

Wieder einmal sind die Superstars der WWF unterwegs, um im Ring gegeneinander anzutreten. Diesmal ist es Ihre Aufgabe, die European Rampage Tour zu gewinnen, um im großen Finale, das im Madison Square Garden ausgetragen wird, antreten zu können.

Danach gelangen Sie automatisch in das Auswahlfeld für Ihre Spieleroptionen. Sie haben die Wahl zwischen dem Ringerteam-Wettkampf mit einem oder zwei Spielern, bei letzterem ist auch ein Training möglich. Nachdem Sie die Optionen eingestellt haben, können Sie sich aus vier Ringern Ihr zweiköpfiges Team auswählen. Zu jedem Ringer erklingt eine digitalisierte Erkennungsmelodie. Ist Ihr Team komplett, kündigt nun der bekannte Fernsehansager Sean Mooney Ihren ersten Kampf in London, England an. Ihre Gegner werden die gefürchteten "Nasty Boys" sein. Unmittelbar nach dem Beginn des Kampfes stürmt schon der erste der Beiden auf Sie zu und versucht, Sie mit einem Tritt aus dem Lauf zu Boden zu bringen. Doch Sie weichen der Aktion aus, traktieren Ihren Gegner mit einem Flügelschlag, strecken ihn damit zu Boden, springen auf ihn und versuchen, ihn am Boden zu halten. Gesteuert wird Ihr Kämpfer mit der Tastatur oder dem Joy-

stick, letzterer ist dafür geeigneter. Das Erlernen der unzähligen Möglichkeiten, wie Dropkick, Kniebrecher oder Schwitzkasten nimmt zwar etwas Zeit in Anspruch, aber durch die gute Erklärung im Handbuch macht es einigermaßen Spaß, sich neue Griffe und Tricks anzueignen. Das auf zwei Disketten gelieferte Spiel

überzeugt nicht unbedingt durch gute Grafik, sondern durch ein passables Handling der Ringer. Auch die mehrsprachige Dokumentation ist durchweg verständlich aufgebaut, so daß Sie mit dem Einstieg in das Spiel keine Probleme haben dürf-

ten. Im technischen Teil vermisste ich die Möglichkeit, das Spiel auf die Festplatte kopieren zu können. Außerdem wird ein zweites Laufwerk nicht erkannt.

(ms)

Konkurrenz im Schwitzkasten



Grafik ■ Gameplay ■ Gesamt ■



Grafik ■ Gameplay ■ Gesamt ■

Wrestlemania

Der direkte Vorgänger zu European Rampage scheidet im Vergleich deutlich schlechter ab. Grafik, Sound und Gameplay wurden nun deutlich verbessert.

Top Wrestling

Der italienische Versuch, in die Ringervormachtstellung von Ocean einzudringen scheitert in allen Belangen klar. Durchschnitt in allen Bereichen ist angesagt..

GAME FACTS

WWF EUROPEAN RAMPAGE

Hersteller:	Ocean
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sportspiel
Preis:	DM 80.-
Gameplay:	65%
Sound:	75%
Grafik:	70%
Motivation:	65%

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

GESAMT 69%

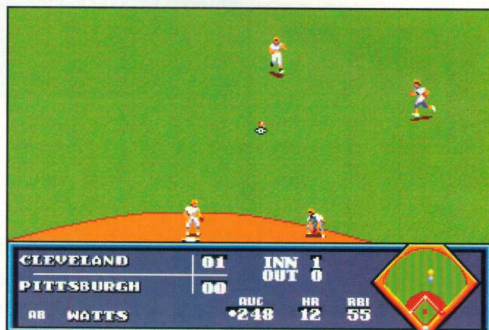
TV Sports in alter Güte

TV Sports Baseball

Kennen Sie die Baseball Regeln? Nein? Falls Sie gute Sportsimulationen mögen, dann wird es jetzt höchste Zeit! Ein neuer Teil aus der TV Sports-Reihe erscheint.

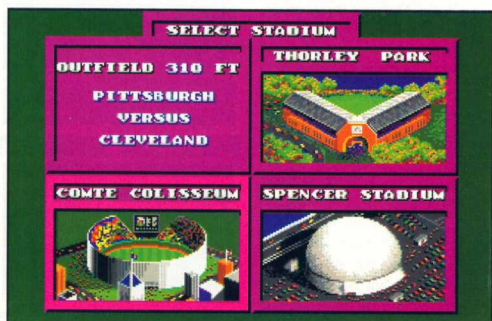
TV Sports Football war seinerzeit ein Glanzlicht; die darauffolgenden TV Sports Spiele konnten dieses Niveau aber leider nicht mehr halten. Nach dem Bankrott von Cinemaware und der Übernahme durch Mindscape wechselte auch die TV Sports Serie in neue, offenbar sehr fähige Hände. Nach dem Booten fällt sofort auf, daß sich am gewohnten Outfit wenig geändert hat. Die "Benutzeroberfläche" ist praktisch identisch mit der aus älteren Produkten. Anfangs darf man sich entscheiden, ob man nur mal schnell ein Spielchen mit einem Freund oder gegen den Computer machen will, oder ob man sich gleich in den komplexen Managerteil stürzen will. Letzterer ist wohl nur für den, in Europa wohl eher seltenen, Baseballspezialisten voll zugänglich. Man kann beliebig viele Mannschaften übernehmen und alle (es sind viele) Statistiken und Fähigkeiten der einzelnen Spieler und Mannschaf-

ten beliebig manipulieren. Die sonst bei Managerspielen üblichen Punkte, wie Spielerkäufe, Stadionumbauten, Finanzverwaltung etc., sind hier nicht vorgesehen. Man kann sich eine Liga ganz nach seinen Vorstellungen zusammenbasteln und dann die Saison durchspielen, was aber wohl nicht jedermanns Sache ist. Viel interessanter ist aber wohl für die Mehrzahl unter uns das eigentliche Spiel; und das ist von Mindscape hervorragend in Szene gesetzt worden. Wie bereits eingangs erwähnt, wird es aber ohne Regelkenntnisse wohl nur ein kleines Vergnügen, zumal auch die Anleitung hier nur wenig Hilfe bringt; aber da hilft hoffentlich unser Extrainfo. Nachdem man eines aus drei zur Auswahl stehenden Stadien gewählt und den TV Sports-typischen Ansager schnell weggeklickt hat, kann es losgehen. Das Spiel findet auf zwei verschiedenen Screens statt, zwischen denen das Programm je



nach Bedarf hin- und herschaltet. Im ersten kann man den Pitcher und den Batter in Großaufnahme sehen. Da die erste und die dritte Base aus dieser Perspektive eigentlich nicht zu sehen wären, sind sie in zwei kleinen Extrascreens eingeblendet. Das ist sehr wichtig, denn man will ja schließlich sehen, ob jemand einen Steal versucht. Der Pitcher kann nun, mit einem hin- und herwandernden Ball als Zielkreuz bestimmen, wohin er werfen (Feuerknopfdruck) will, mit dem Joystick kontrolliert man dabei noch zusätzlich die Wurfstärke. Während der Ball in der Luft ist, kann man ihm auch

nach ordentlich Spin mitgeben. Ist der Pitcher bereits sehr erschöpft (nach zu vielen Speedballs), so bewegt sich der "Zielball" sehr schnell und ein vernünftiges Zielen ist somit unmöglich. Höchste Zeit ihn auszuwechseln! Mit einem Tastendruck können nämlich jederzeit Spieler ausgewechselt oder taktische Änderungen vorgenommen werden. Nicht ganz so leicht hat es der Batter, denn den Ball zu treffen, ist doch recht schwierig. (Tip: Am besten geht es, wenn der Ball ungefähr zwischen Schlägerspitze und Kappe ist). Der Spieler, der den Batter steuert kann natürlich auch bestimmen,



BASEBALL-REGELWERK

Da Baseball in Deutschland (noch) nicht so verbreitet ist, hier eine kleine Regelzusammenfassung:



I. Aufbau des Spielfelds:

Das Spielfeld hat ungefähr die Form eines Kreissegments. An der Spitze dieses "Tortenstücks" sind rautenförmig vier sogenannte Bases angeordnet. An der Spitze der Raute die Homebase, an den anderen Ecken die 1., 2., 3. Base. Der Raum, der von den Bases eingeschlossen wird Innfield, der Rest Outfield genannt.



II. Aufstellung:

Die eine Mannschaft stellt zunächst nur den Batter (Schläger), er steht zunächst an der Homebase. Die andere Mannschaft bringt dagegen neun Spieler auf das Feld. Am wichtigsten ist der Pitcher (Werfer), er steht in der Mitte der Raute. Wirft der einmal daneben, kommt der hinter dem Batter stehende Fänger ins Spiel. Außerdem sind an den weiteren Bases vier Mann postiert (Basemen) und noch einmal drei Spieler im Outfield.



III. Spielablauf:

Der Pitcher eröffnet das Spiel, indem er den Ball möglichst trickreich zum Batter wirft. Dieser muß nun versuchen, den Ball zurückzuschlagen; trifft er den Ball nicht oder schlägt er ihn aus dem Spielfeld, so erhält er einen Strike (Strafpunkt). Nach drei Strikes ist der Spieler ausgeschieden (out) und der nächste Batter kommt auf Feld. Der Pitcher muß seinerseits darauf achten, daß er den Ball nur innerhalb eines festgelegten Bereichs werfen darf. Wirft er daneben, so erhält er einen Ball (Strafpunkt für Pitcher). Nach vier Balls oder wenn der Pitcher gar den Batter trifft, darf dieser unbehelligt zur ersten Base laufen. Gelingt es dem Batter, den Ball korrekt zurückzuschlagen, können nun die übrigen Feldspieler versuchen, den Ball aus der Luft zu fangen. Gelingt dies, ist der Batter ebenfalls aus. Sofort nach einem gelungenen Schlag versucht er nun auf dem Umweg über die 1., 2. und 3. Base wieder zur Homebase zu laufen und so einen Punkt für seine Mannschaft zu erzielen. Wird er auf dem Weg aber vom Ball getroffen oder von einem dem Ball führenden Spieler berührt, scheidet er aus. Bleibt er allerdings auf einer Base stehen, auf der er sicher (save) ist, kann er dort auf einen geeigneten Zeitpunkt zum Weiterlaufen warten. Nach dem Ende des Laufs kommt der nächste Batter ins Spiel. Ein auf einer Base stehender Spieler kann, auch ohne daß dem nächsten Batter ein Schlag glückt, versuchen, eine weitere Base zu erreichen; gelingt ihm das, so heißt dies Steal. Die Runde ist beendet, sobald drei Batter bzw. Läufer ausgeschieden sind. Danach werden die Rollen gewechselt. Eine Doppelrunde, d.h. jede Mannschaft war einmal mit Werfen dran, heißt Inning. Ein ganzes Spiel hat 15 Innings.

wann seine Läufer einen Steal versuchen sollen. Hat der Batter den Ball getroffen, wird übersichtshalber auf eine größere, scrollende Perspektive umgeschaltet, wo man dann, je nach Seite, die Kontrolle der Feldspieler oder Läufer übernimmt. Optisch wie spielerisch gibt es an TV Sports Baseball nichts auszusetzen. Die Graphik ist detailreich und gut animiert und bringt die Atmosphäre eines Baseballstadions gut rüber. Ganz

wesentlich zur Stimmung trägt auch die digitalisierte und sehr gut verständliche Sprachausgabe bei. Daß sich das Spiel exakt an die originalen Regeln hält, ist eigentlich überflüssig zu sagen. Die Steuerung ist zwar anfangs etwas gewöhnungsbedürftig (besonders im Feldspiel), nach einiger Zeit kommt man aber sehr gut damit zurecht. Ein kleines Manko ist das Spiel gegen den Computer, denn der spielt so gut, daß es schon

nicht mehr lustig ist (Vielleicht ganz gut für die Dauermotivation). Wie bei den meisten Sportsimulationen ist es eben auch hier so, daß ein Match mit einem menschlichen Gegner wesentlich mehr Spaß macht. Es gibt doch nichts schöneres, als einem Kumpel ein oder zwei Bases zu stehlen und dann zu sehen, wie der sich so richtig darüber ärgert. Für mich ist TV Sports Baseball klar das beste Baseballspiel, daß es für Homecomputer zu kaufen gibt (keine allzuroße Kunst) und auch für alle Baseball-Neulinge höchst empfehlenswert. Allerdings sollte man sich darüber im Klaren sein, daß Baseball naturgemäß nicht so viel Nonstop-Action bringt wie beispielsweise Fuß- oder Basketball und sich dementsprechend auch etwas geruhsamer spielt.



GAME FACTS

TV SPORTS BASEBALL

Hersteller:	Mindscape
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sportspiel
Preis:	DM 80,-
Gameplay:	75%
Sound:	70%
Grafik:	78%
Motivation:	78%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
78%

PITTSBURGH					BENCH				
LINEUP	PS	B	AB	H	PS	B	HR	REI	AVG
1. MELAN	LF	1	0	0	2AK	1B	1	1	249
2. SWIFT	2B	1	0	0	3. LEUV	2B	1	1	261
3. LEWIS	SS	1	0	0	4. MARTH	3B	1	1	250
4. MILANO	RF	1	0	0	5. MOOPER	1B	1	1	309
5. RILEY	CF	1	0	0	6. GERRAL	LF	1	1	257
6. FOMAN	C	1	0	0	7. GEIGER	CF	1	1	269
7. JANSON	1B	1	0	0	8. MITLER	RF	1	1	292
8. WAPPE	2B	1	0	0	9. SOLTZ	C	1	1	309
9. MEASER	P	1	0	0					

PITCHER					BULLPEN				
FAGER	HR	ER	1B	3B	7	8	9	10	11
1. FAGER	1	0	0	0	12. ULRICH	1	1	1	1
2. BRITZ	1	0	0	0	13. JUNGER	1	1	1	1
3. RUNNERS	1	0	0	0	14. POMER	1	1	1	1
4. PS	1	0	0	0	15. INAVEL	1	1	1	1
5. SB	1	0	0	0	16. MAXEY	1	1	1	1
6. OS	1	0	0	0	17. KOBER	1	1	1	1
7. SPEED	1	0	0	0	18. HUMM	1	1	1	1

CHANGE STARTING PITCHER

CANCEL OPP. DONE

(ib)

Ring frei!

TV Sports Boxing

Ein zweites Spiel aus der TV-Sports-Reihe versucht den Boxsport mit all seinen Feinheiten und Finessen zu simulieren. Ob sich weitere Rocky-Teile dank dieses Spiels erübrigen, erfahren Sie anhand dieses Testberichts.

Mal ehrlich. Wer möchte denn nicht mal gerne in die Rolle von Rocky Balboa, dem großen Leinwand-Boxweltmeister, oder anderen muskulösen Kampfmaschinen schlüpfen und den pompösen Medien- und Karriererummel durchleben? Die Softwareschmiede Mindscape macht mit "TV Sports Boxing" genau das jetzt möglich, eine Boxsimulation mit gutem Managementhintergrund, präsentiert in einer unterhaltsamen Sportstudio-Verpackung. Und so wird man als Zuschauer

von Larry McGill, dem smarten TV-Sportreporter, auch aufs Herzlichste begrüßt und auf jeden Boxkampf - leider mit der Stummfilm-Methode, denn digitalisierte Sprachsequenzen hätten wohl zuviel Speicherplatz gekostet - freundlich eingestimmt. Fernsehklasse zeigt bei diesem spannenden und detailreichen Sportspiel auch die exzellente Kameraführung und die lebendige, fast schon fotorealistische Grafikdarstellung des Ringkampfes.

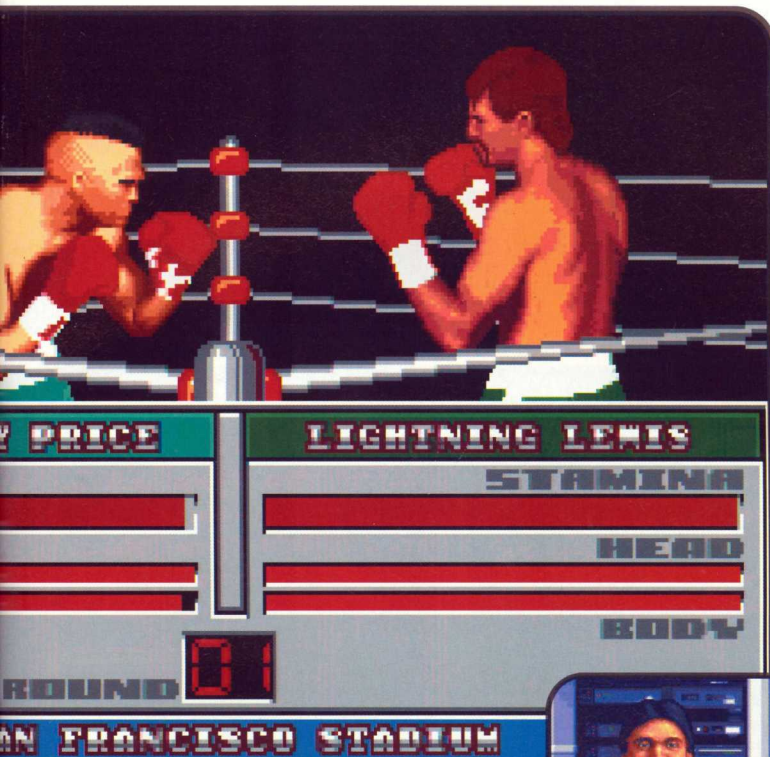
Klar ist, daß die umfangreiche Joystick-Steuerung, die das A und

PRETTYBOY PRICE		LIGHTNING LEMIS	
AGE	25	AGE	27
HEIGHT	72	HEIGHT	70
WEIGHT	205	WEIGHT	198
RECORD	70	RECORD	72
STAMINA	24	STAMINA	13
HEAD	16	HEAD	13
BODY	6	BODY	0
FEET	2	FEET	0
GLANCE	13	GLANCE	10

Umfangreiche Statistiken in TV Sports Boxing sorgen für einen komplexen Spielablauf, der auch längerfristig motivieren kann.

O eines Sportspiels wie "TV Sports Boxing" verkörpert, nicht in einem Atemzug erlernt werden kann. Kampfactions, wie Gerade, Haken, Aufwärtshaken oder Cross, aufrechter Stand oder Ducken, wollen schon gründlich trainiert sein, bevor Sie den Gegner (Computer oder Zweitspieler) vor laufender Kamera konsequent in den physischen Ruin treiben können. Die körperliche Verfassung der Boxer wird über folgende drei Balkenanzeigen dargestellt: Ausdauer (Stamina), Körpertreffer (Body) und die Treffer auf die hoffentlich nicht allzu weiche Birne (Head). Sinkt





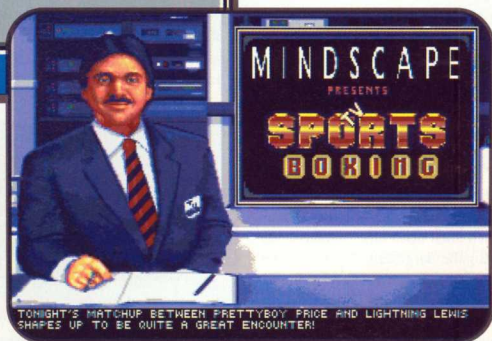
wosich auch zahlreiche Equipment- und Trainingsangebote tummeln, die sich aber mit dem Startkapital von \$100 nicht sehr gut vereinbaren lassen. Die wichtigsten Vorbereitungsmethoden sind immer noch Schaukämpfe und deren Videoaufzeichnungen, um den persönlichen Kampfstil und die Taktik seines zukünftigen Gegners zu studieren!

Völlig ungetrübtes Spielvergnügen erwartet leider nur Festplatten- und Zweifloppy-Besitzer, da die Daten mal wieder "genial" auf die beiden Disks verteilt wurden. Ansonsten kann ich mit "TV Sports Boxing" allen Joystick-Jongleuren spannende und actionreiche Stunden an der Matscheibe versprechen. Um noch einmal auf die Einleitung zurückzukommen. Alle Rocky-Fans können sich nun getrost am Bildschirm austoben, denn der Unterhaltungswert des letzten Teils wird mit "TV Sports Boxing" getrost übertroffen. Zwar nicht oscarverdächtig, aber grundlegende Unterhaltung.

(rk)

die Ausdauer auf Null - und das kann schnell gehen! - fällt man schlagartig zu Boden und der Schiedsrichter beginnt mit dem bekannten Abzählen bis zehn. Aber im Liegen erholt sich der Homo sapiens bekanntlich am besten. Also cool bleiben und erst wieder aufstehen, wenn die "Neun" erschallt, um daraufhin dem Gegner unmißverständlich klarzumachen, wo die Musik spielt. Spätestens beim dritten Niederschlag wird jedoch die große Niederlage durch "K.O." besiegelt. Nach dem 10-Pflichtpunktesystem kassiert der Sieger dann volle 10 Points und der Loser, dem Leidensweg entsprechend, weniger. Um solche Blamagen zu verhindern, hilft nur Trainieren! Am besten eignet sich hier anfangs der Zweispieler-Mode, der an sich schon ein spannendes Spielvergnügen bietet.

schaften des Traumboxers nach einem Punkte-Pool-Verfahren einstellen. Um sich nun von den vielen No Name-Boxern auf den untersten Tabellenplätzen lösen zu können, braucht man zuverlässige Leute an seiner Seite, die viel Geld für wenig Hilfe kassieren, sprich Trainer und Manager. Die neuesten Facts und Acts liest man im "Boxing Magazine",



/// Faustspiele im Punching-Test



Boxing Manager
Krisalis' Boxing-Manager zieht sich ganz gut aus der Affäre. Das Augenmerk wurde hier allerdings eindeutig auf den Strategieteil gelegt.

Grafik Gameplay Gesamt



The Champ
Linel's Uralt-Boxspiel konzentriert sich eindeutig auf den Actionteil. Dieser kann weder begeistern, noch enttäuschen. Absoluten Boxfans könnte er gefallen.

Grafik Gameplay Gesamt

Nach der Vorbereitungsphase steht dem Karrierestart nichts mehr im Wege. Dazu trägt man sich in eine Art Karteikarte ein und kann dann Outfit, sowie die bevorzugten physischen Eigen-

/// GAME FACTS

TV SPORTS BOXING

Hersteller: Mindscape
 Muster von: Hersteller
 Genre: Sportspiel/Arcade
 Preis: DM 100,-

Gameplay 57%

Sound 70%

Grafik 71%

Motivation 78%

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

GESAMT 74%

Früher durfte bei "Whirlwind Snooker" gesnookert werden, jetzt dürfen Sie dank Archer MacLean auch richtiges Pool spielen. Am Anfang ist es vielleicht ratsam, sich ein Demo-Spiel "reinzuziehen", da dieses Pool recht schwer zu spielen ist und, ebenfalls wie "Whirlwind Snooker", einiges an Übung braucht, um das richtige "Gefühl" für das Anschneiden der Bälle zu kriegen.

Die Spieler können zwischen drei Spielvarianten wählen. Zur Auswahl stehen dabei "8 Ball UK

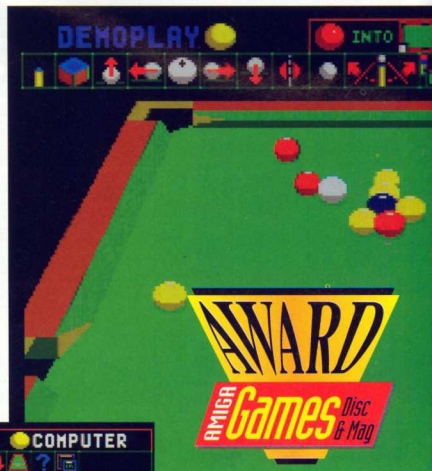
Programmierer-legende Archer MacLean steht auf Vielfalt. Seine Karriere begründete er mit Dropzone und International Karate, und nun überrascht er uns mit seiner zweiten Billardvariante.

Sparen Sie Sich die Kneipe!

Archer



Die Steuerung des Spiels über die Maus ist exzellent gelungen. Selbst die schwierigsten Stöße gelangen problemlos.



Coin-op Regeln", "8 Ball USA Bartischregeln" und "9 Ball USA Turnier Regeln". Leider fehlt aber die in Deutschland so bekannte "15-Kugel-Variante", die sicherlich auch noch eine lohnenswerte Zugabe dargestellt hätte. Bei der Wahl der Einzelspielervariante ist der Computer Ihr Gegner, wobei Sie sich den entsprechenden Gegner aus 20 vorgestellten herausuchen können. Dabei sind vor allem auch die Namen hilfreich, so spielt zum Beispiel Boring Bob ziemlich schlecht, und ist somit für Anfänger geeignet. Ganz im Gegensatz dazu steht Pocket Pete, der Sie gar nicht zum Zug kommen läßt. Dann gibt es auch noch das Einspielermatch, wobei man wieder gegen einen der eben genannten Computergegner antritt, jedoch in einer Serie von 3, 5, 7 oder 9 Spielen, wobei Sie vielleicht größere Chancen haben. Beim Zweispielermatch treten Sie zu den selben Bedingungen wie beim Einspielermatch an, nur daß Sie hier eben gegen einen menschlichen Gegner spielen können. Beim Multiplayerturnier können



sich bis zu acht Spieler um die Krone des Pool-Königs streiten, wobei Sie wieder auswählen können, wie die Zusammensetzung dieses Feldes aussieht. Der altbekannte Trick Shot Editor darf natürlich auch nicht fehlen, auf diesem können Sie nämlich sämtliche Trickschüsse trainieren und sich auch gleich am Anfang mit den Einstellungen und den verschiedenen Menüoptionen vertraut machen. Beispielsweise kann man mit der entsprechenden Option einen Kreis um den Kame-

Die Perspektiven lassen sich frei wählen. Schnelle 3D-Routinen sorgen für einen guten Spielfluß.

rapunkt bilden, und aus diesem die Bälle einlochen oder eine Reihe vom Kamerapunkt ausgehend aufbauen. Man kann auch direkt in den Demo-Mode übergehen, sich zu Gemüte führend, was der Computer Erstanliches leistet. Daß man sich sämtliches Spiele auf der Diskette verewigen kann, ist natürlich selbstverständlich.

Das Spiel zeichnet sich nicht nur durch exzellentes Gameplay aus. Es wurde auch an genügend Gamekomfort gedacht, der insbesondere Anfängern zugute kommt.

Hilfen für die Spieler sind dazu auf jeden Fall genügend vorhanden. So gibt es beispielsweise einen Icon Help-Screen, auf dem jede Funktion während des Spiels genau erklärt wird. In der Tips & Tricks Seite können sich hoffnungslose Billard-Laien die ersten Tips holen. Lästig ist jedoch, daß man am Spielanfang jedesmal gefragt wird, ob der Spieler die

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)

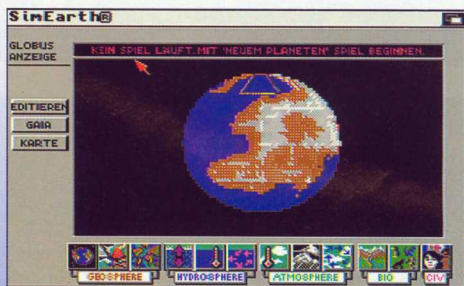
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sim Earth	2/93	84%	Maxis
2	Civilization	10/92	78%	Microprose
3	Perfect General	10/92	74%	UBI Soft

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	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	Zool	10/92	87%	Gremlin
3	Silly Putty	11/92	81%	System 3
4	Premiere	10/92	75%	Core Design



Die Welt-Simulation endlich auch für den AMIGA: Sim Earth.



Das "Löwenherz" bei einer seiner waghalsigen Aktionen.



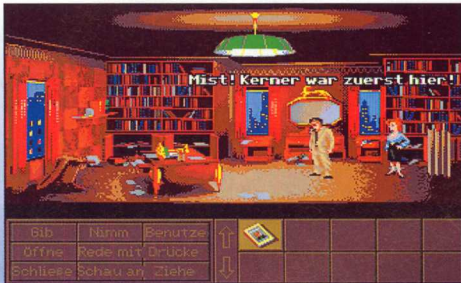
Faszinierend wie Indy 4: Curse of Enchantia.

FLUGSIMULATIONEN

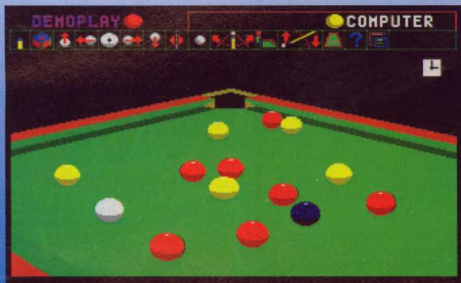
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
2	Megafortress	10/92	73%	Mindscape

RTS

Die AMIGA-Games Charts entwickeln sich langsam zu einer erlesenen Auswahl von Spiele-Klassikern. Lionheart, Indiana Jones IV und Curse Of Enchantia stiegen neu ein. Für die nächste Ausgabe erwarte ich einige Bewegung bei den Sportspielen.



Steht der PC-Version um nichts nach: Indiana Jones IV



Archer Mac Lean zeigt, wie's geht.



Ein Leckerbissen unter den Sportspielen: TV Sports Baseball.

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

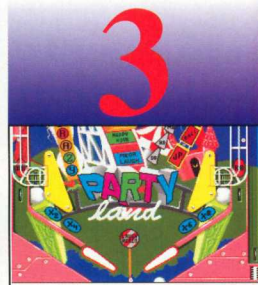
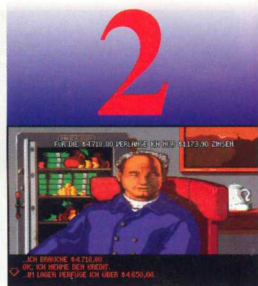
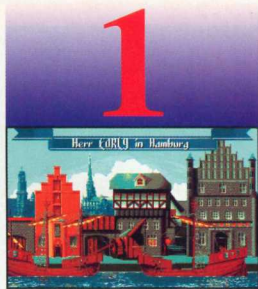
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Legend o. Kyrandia	1/93	87%	Virgin
	Robin Hood	11/92	87%	Sierra On-Line
3	Curse Of Enchantia	2/93	86%	Core Design
4	Indiana Jones IV	2/93	85%	Lucas Arts
5	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	A. MacLeans Pool	2/93	83%	Virgin
2	Aquatic Games	11/92	81%	Millennium
3	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
4	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
5	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam

Mit einem unveränderten Spitzenreiter warten die aktuellen Charts von media control auf.

VORMONAT	PLATZ	TITEL	HERSTELLER	MONAT
1	1	Der Patrizier	Ascon	4
3	2	1869	Max Design	4
8	3	Pinball Fantasies	21st Century	2
4	4	Bund. Manager Prof.	Software 2000	13
7	5	Monkey Island II	Lucas Arts	7
SMASH HIT	6	Indiana Jones IV	Lucas Arts	1
9	7	The Humans	Mirage	2
6	8	Civilization	Microprose	5
2	9	Lotus III	Gremlin	3
14	10	Lemmings	Psygnosis	19
5	11	Sensible Soccer	Mindscape	6
12	12	Formula 1 Grand Prix	Microprose	11
10	13	Airbus A320	Thalion	12
11	14	Pinball Dreams	21st Century	9
20	15	Zool	Gremlin	2
13	16	Battle Isle	Blue Byte	13
NEU NEU	17	Das Schwarze Auge	Attic	1
15	18	Fire & Ice	Mindscape	3
16	19	Epic	Ocean	6
NEU NEU	20	Campaign	Empire	1



Den Titel Softwarehaus des Monats wollen wir ASCON aus Gütersloh verleihen, die mit ihrem Patrizier eine einmalige Leistung vollbracht haben, der lediglich mit dem Erfolg des legendären Lemmings ver-

gleichbar ist. Seit vier Monaten ist dieser Titel in den Charts, und seit vier Monaten nimmt er auch den ersten Rang ein. ASCON möchte ich hiermit meine Anerkennung aussprechen. Ob sie auch in der nächsten Ausgabe noch auf der Spitzenposition zu finden sind, ist nun die große Frage. Weiterhin verdienen noch fünf weitere Softwarehäuser ein Erwähnung. 21st Century, Lucas Arts, Microprose, Gremlin und Mindscape können mit je zwei Plazierungen in den

Verkaufscharts aufwarten. Ob sich nun endlich No Second Prize von Thalion in die vorderen Ränge fahren kann, oder etwa die History Line von Blue Byte?



Diese Auszeichnung steht eindeutig dem neuesten Spiel von Lucas Arts zu. Obwohl noch gar nicht veröffentlicht, konnte sich Indiana Jones IV alleine aufgrund der Vorbestellungen als der höchste Neueinstieg einen respektablen sechsten Rang sichern. Ich prognostiziere für die nächste Ausgabe den Platz an der Sonne.



Keinen Zweifel gibt es über diesen Titel. Lemmings konnte sich entgegen jeder Vorraussagung im 19. Monat sogar noch einmal in den Top Ten platzieren. Weiterhin erwähnenswert bleiben Blue Bytes Battle Isle und der Bundesliga Manager Professional, die mittlerweile ihren 13. Monat in den Charts verbringen.



SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib!
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.

Fax: 0211/64 111 23

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 Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisen verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun 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 bis 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
 Ostfelder Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 050/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenberger Str. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 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
 Siemstr. 18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wokantstr. 7
 Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
 Fresenbergr. 54
 Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
 Edewachter Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
 Im Kreise 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. 83
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 7
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamtorstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 2
 Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
 Nordwall 13
 Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
 Moltke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Tel.: 0561/39463
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278151
W-4440 Rheine
 Auf dem Thier 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809

O-4500 Dessau
 Kavalleriestr. 9
 Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Herne Str. 383
 Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
 Hauptstr. 178
 Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
 Schloßhostr. 1
 Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
 Von-Verth-Str. 20-22
 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
 Göttesweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5000 Bonn
 Schiefelings Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markanbildchen 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-Heilme
 Lange Wiede 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergischer King 5
 Tel.: 02381/26774
W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
 Mendener Str. 115
 Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
 Forum am Stempelplatz 2
 Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 6
 Tel.: 0221/471967
W-6520 Worms
 Loisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Stengelstr. 8
 Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarouis-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. 2
 Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 32
 Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
 Jungbuchs Str. 3 / Ecke Luisen-
 ring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
W-7090 Augsburg
 Hiltner-Dittmar-Str. 17
 Tel.: 0831/581993
W-8260 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/117762
O-9172 Chemnitz
 Uhlenstr. 20, Tel. auf Anfrage

W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lärach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbühlstr. 33
 Tel.: 089/2027285
W-8134 Pocking
 Schloßberg 2
 Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
 Metzgergasse 5
 Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
 Finkelsweisstr. 37
 Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
 Bergmeistergasse 2
 Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
 Hiltner-Dittmar-Str. 17
 Tel.: 0831/581993
W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/117762
O-9172 Chemnitz
 Uhlenstr. 20, 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.

Big Nose

Sollte irgendein Spieler außer für seinen Amiga noch ein Faible für prähistorische Dinge (Steinzeit, Neandertaler usw.) haben, so wird er demnächst von den Codemaster mit einem Spiel, das den Namen "Big Nose - The Caveman" trägt, auch in dieser Hinsicht bestens bedient.

Ausgesprochen putzig hüpf man mit dem ledertragendem Steinzeithelden durch die schönsten Landschaften. Schon beim Intro möchte man fast lieber zuschauen, als mit dieser wirklich gut gelungenen Figur namens BIG NOSE



(Kein Wunder! Bei der Nase gegen Drachen, Dinosaurier, Schlangen und anderes Steinzeitgetier zu kämpfen. Aber auch Steinzeit-Menschen müssen leben und wollen etwas zum Essen haben. Es macht einfach Spaß, dieses Spiel, welches ganz leicht zu steuern ist, Stufe um Stufe weiter zu spielen. Und sollten einmal die verschiedensten umherlaufenden Ungetümme einem den Garaus machen, beginnt man eben von vorn. Ist die Diskette jedoch schreibgeschützt, kann das Spiel nur noch durch einen RESET neu



gestartet werden. Schade, daß auch hier wieder (wegen "Raub-" Kopierschutz) ein besonderes Disketten-Format zum Zuge kommt. Ich bin mir ziemlich sicher, daß dieses Spiel schon allein seines lustigen und knuddeligen Aussehens der Figuren wegen genauso in der Amiga-Fan Gemeinde beliebt wird, wie es einst die Lemminge waren. Und gäbe es diese Figuren aus Plüsch, eine hätte ich bestimmt. Die Code Masters scheinen ihre Flop-Phase nun endlich überwunden zu haben. (kh)

GAME FACTS

BIG NOSE

Hersteller:	Code Masters
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 30.-
Gameplay	60%
Sound	65%
Grafik	70%
Motivation	70%

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

GESAMT
68%

Hammer Boy

Nicht besonders innovativ, doch in Anbetracht des Preis ganz empfehlenswert erscheint dieses Spiel von Prism Leisure um den Hammerjungen.

Ob gegen niedliche Indianer oder lebenswerte Piraten, ob als Schloß-Besitzer im tiefsten Mittelalter gegen feindliche Armeen, oder gar als Verteidiger eines Weltraum-Quartiers, je nach Szenerie bzw. Spiel-Stufe läßt sich der HAMMER BOY einsetzen. Was Anfangs zwar leicht und einfach aussieht - und gedanklich einen schon im voraus in den nächsten Level versetzt - entpuppt sich im Laufe des Spieles als doch harte Nuß, die nicht ganz leicht zu knacken ist. Denn auch unser HAMMER BOY hat seine Schwächen. Je nach Geschichte eine andere Anzahl (mal mehr oder auch weniger große) Schwachpunkte oder besser gesagt "Achilles-Fersen". Also

aufgepaßt im Kampf gegen Feuer, Eindringlinge, Kugeln, Räuber und vor allem gegen die Zeit; auf unseren HAMMER BOY lauert

überall und jederzeit Gefahr, welche sich aber mit der Zeit kalkulieren läßt. Dürftig ist nur der "etwas" begrenzte Aktions-Radi-

us von unserem Boy, und das ist wirklich manchmal ein echter Hammer. Das Spiel läuft unter allen Kickstart-Systemen (ab 1.2), läßt aber leider keine Sicherheitskopie zu, und ist auch nicht auf Festplatte zu installieren. Die nicht ganz ruckelfreien Spiel-Szenen passen ganz gut zu dem auch nicht gerade beeindruckendem Sound für dieses Spiel. Noch ein kleiner Hinweis: Dauer-Feuer wirkt manchmal Wunder. (kh)



GAME FACTS

HAMMER BOY

Hersteller:	Prism Leisure
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 25.-
Gameplay	50%
Sound	45%
Grafik	55%
Motivation	60%

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

GESAMT
58%



Maya

Nach Aufhalten bei den Römern, Griechen oder den alten Ägyptern befindet man sich bei diesem Spiel von Prism Leisure im Reiche der Azteken. Ob man sich zu diesem Abenteuerurlaub entschließen sollte?

Umgeben von Urwäldern, den typischen Maya-Tempeln und einigen wenigen skurrilen Personen (Freund und Feind), kann man fast nach Herzenslust à la Indiana Jones agieren, schauen und entdecken. Gefragt ist hierbei detektivischer Spürsinn und natürlich richtiges Handeln im rechten Moment. Daß eine etwas zu mickrig ausgefallene Land-Karte (Beschreibung) einem den doch noch rechten Weg weisen kann, merkt man spätestens dann, wenn nach (ab und zu) wilder Urwald-Raserei per Jeep (auch über holprige Holzbrücken) vor die Entscheidung gestellt wird, ob man nun aussteigen möchte und zu Fuß weitergeht, oder doch zuerst eine anderen Ort aufsucht, um

Fäuste, Giftpfeile aus Blasrohren, Falltüren u. a. sind nur einige Dinge, welche einem die



GAME FACTS

MAYA

Hersteller:	Prism Leisure
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 25.-
Gameplay	60%
Sound	45%
Grafik	50%
Motivation	60%

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

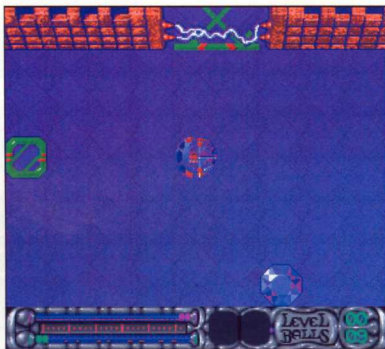
GESAMT
58%

Arena

Auch hier wird wieder einmal der Spieler zum Helden auserkoren und zum hoffnungsvollen Erretter der Menschheit bestimmt.

Mit dem Joystick ist ein Raumschiff innerhalb eines begrenzten Raumes zu steuern. Des Spielers eigentliche Aufgabe besteht darin, die so einfach verstreut herumliegenden Diamanten aneinanderzureihen, und gegebenenfalls so

genannte Raumteiler-Steine als Hilfsmittel bis zum Anschlag zu verschieben. Natürlich gilt es auch in diesem Spiel das Böse in Form von verschiedenen Robotern mit den unterschiedlichsten Waffen-Gattungen zu bekämpfen, zu vernichten oder ihnen auszuweichen. Hat man sich die kleinen Extras, die es auch noch gibt, erst einmal zu Gemüte geführt, kann man sich ruhig an die über 99 verschiedenen Levels wagen. Daß man mit seinem Raumschiff erst einmal einen sogenannten Erkundungs-Ausflug innerhalb dieses Arealen starten sollte, bevor es ans



ver- und umschoben geht, dürfte bestimmt keinem Spieler schaden (und so ganz nebenbei sichtet man auch noch seine(n) eventuellen Gegner). In manchen Levels muß man sogar die Roboter gegeneinander ausspielen bzw. in ihrem Aktionsradius einschränken, um weiterzukommen. Positiv ist jedoch die Möglichkeit, falls ein Level nicht zu lösen sein sollte, bis zu dreimal denselben Level vom Anfang an zu wiederholen. Daß der Spielstand abgespeichert werden kann, ist bei so vielen Levels ein unbedingtes Muß und

notwendig. Auch wenn einen die verschiedensten Arenen und Roboter am Monitor begeistern mögen, so läßt sich nicht verleugnen, daß das Spiel-Prinzip leider nicht mehr ganz neu ist, eher schon etwas angestaubt. Restümierend läßt sich sagen, daß einen lediglich die immer neuen und schwieriger werdenden Levels an den Computer bannen, es könnte sogar zur nervenaufreibenden Sucht werden. (kh)

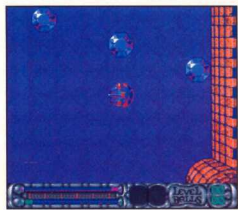
GAME FACTS

ARENA

Hersteller:	Defcom
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	DM 50.-
Gameplay	50%
Sound	60%
Grafik	55%
Motivation	70%

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

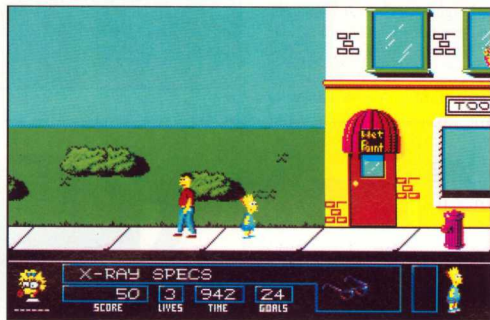
GESAMT
52%





The Dream Team

Interessantes und abwechslungsreiches Spiele-Feeling erwartet den Kunden bei einem Dreier-Set, das unter dem verheißungsvollen Namen "The Dream Team" von Ocean vertrieben wird. Ob es auch hält, was es verspricht?



Der prominenteste Titel dürfte mit Sicherheit Terminator II sein. Wer Arnold Schwarzenegger noch nicht als T-800 gesehen hat, oder noch nicht in irgendeinem Spiele-Center am Flipper T2 gespielt hat, wird mit diesem Spiel wohl ganz zufrieden sein. Für geübte Joystick-Akrobaten und Spiele-Freaks sind die immer schwerer werdenden Situationen eine echte Herausforderung. Das Spiel entpuppt sich jedoch auf Dauer als spielspaßarme Mischung mehrerer Kümmerer-Spiele, deren Grafiken nur teilweise das Flair des Blockbuster-Films einfangen können.

Qualitätsmäßig nur um wenige Prozentpunkte besser präsentiert sich das Spiel zur Anarcho-Sippe The Simpsons. Allerdings weist dieses Spiel einen Vorspann auf, den man als echter Simpsons-Fan einfach gesehen haben muß. Das eigentliche Spiel

ist im konventionellen Jump and Run Stil gehalten. Die dummen Aliens haben sich ausgerechnet vor Barts Augen auf der Erde niedergelassen. Schlaue wie die Aliens nun einmal sind, können sie sich natürlich tarnen. Schlaue wie Bart nun einmal ist, kann er sie natürlich enttarnen. So springt man nun vor recht nett anzusehenden Grafiken herum und erfreut sich der technischen Paradestücke. Es steht auf alle Fälle fest, daß man an dieses Spiel länger gefesselt wird als an eine Folge im Fernsehen. Den Abschluß dieser Compilation macht das schwergewichtige Wrestling-Spiel WWF Wrestle Mania. Wer schon immer mal in die Haut "seiner" Helden schlüpfen wollte kann dies nun tun. Ich finde die Körper von Hulk Hogan und seinen Kumpanen allerdings wenig begehrenswert. Auf dem gleichen Niveau wie diese Sportveranstal-

tungen läuft auch dieses Spiel ab. Stupide rüttelt man an seinem Joystick, und hofft, daß man dem

Schwitzkasten des Pixelberges entkommen kann. Technisch wurde das Spiel eigentlich ganz sauber inszeniert, leider finde ich es nicht sonderlich motivierend. Wieso sich dieses Spiel nun in den Charts befindet, und wieso auch noch ein Nachfolger veröffentlicht wurde, ist mir mehr als schleierhaft. Die Compilation läßt sich insgesamt gesehen kaum

empfehlen. Zugegebenermaßen handelt es sich um wirklich bekannte Titel. Diese erlangen ihren Bekanntheitsgrad allerdings kaum durch die Qualität. Gleiches gilt nun für diese Compilation. Mehr als Durchschnitt wird allerdings kaum geboten.

(hi)



COMPILATION

THE DREAM TEAM

Hersteller: Ocean
Muster von: Bomico
Anzahl der Spiele: 3
Preis: DM 90,-

HITS: 0 FLOPS: 0

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

GESAMT
52%



Superfighter

Wer Aggressionen loswerden will, hat in unserer Welt viele Möglichkeiten. Er kann joggen, einen Punchingball verprügeln oder seine kleine Schwester treten. Aber auch Kampfsportspiele am Computer fungieren hier als Ventil.....

Die Compilation SUPER-FIGHTER von Ocean beinhaltet die drei Spiele PIT-FIGHTER, WRESTLEMANIA und FINAL FIGHT, die auf jeweils zwei Disketten untergebracht sind, und ein kleines vier-sprachiges Handbuch. Alle drei Games ähneln sich in Spielziel und Aufbau sehr. In PIT-FIGHTER übernehmen Sie die Rolle eines Ex-Ringers, eines Kickboxers oder eines Karatekämpfers und prügeln sich inmitten anfeuernder Zuschauer mit insgesamt sieben verschiedenen Gegnern. Jeder der Kämpfer verfügt über spezielle Fähigkeiten, hat aber auch bestimmte Handicaps, die ihn zu Fall bringen können. Gegenstände, wie Wurfsterne, Messer, Stöcke, Kisten und Fässer, die je nach Level herumliegen, erleichtern es dem Spieler, seinen Gegner zur Strecke zu brin-

gen. Grafisch hält PIT-FIGHTER leider nicht, was sein tolles Intro verspricht: die Animation ist zwar schnell und flüssig, aber die Figuren sind grob gerastert und weisen an ihren Rändern störende Treppchen auf. Akustisch ist auch nur gerade das Nötigste vorhanden, wie das Ächzen und Schlaggeräusche. In die Steuerung wird man sich etwas einarbeiten müssen, da sich die Lage der sieben Kampf-

Ultimate Warrior und dem British Bulldog. Spielziel ist natürlich der Wrestlemania-Gürtel und der Weg dorthin führt über so fiese Typen wie The Warlord, The Mountie oder Sergeant Slaughter. Auch hier wurden die einzelnen Stärken und Schwächen der Spieler ins Programm eingebaut und der übliche Beschimpfungs-Prolog läßt Catch-Fans sich heimisch fühlen. Obwohl grafisch besser aufgezogen,



als PIT-FIGHTER, hat auch WRESTLEMANIA seine Macken. Der Sound hat nicht eben viel zu bieten und die Programmierer haben in die Steuerung einen sport-spieltypischen Wackelmodus eingefügt, der Joysticks und Handgelenke gleichermaßen strapaziert. FINALFIGHT führt Sie in Hinterhöfe und dunkle Straßen, in denen Ihre drei Helden (schon wieder!!) ihre Freundin Jessica befreien müssen, die von einer brutalen Straßengang entführt wurde. Auf dem Weg zu dem jungen Mädchen bekämpfen Sie wahre Horden von Angehörigen der Mad-Gear Bande, aber auch

korrupte Polizisten und Ninja-Kommandos. Dieses Spiel steht in allen Bewertungskategorien eine Stufe über den vorangegangenen. Befriedigende Grafik, annehmbarer Sound und eine gut zu handhabende Steuerung erhöhen nicht nur die Motivation, sondern zeugen auch vom großen Sachverstand des Programmierers. Dieser hat auf einen Kopierschutz verzichtet und wendet sich stattdessen in einem längeren, manchmal leicht ironischem Text auf der Startup-Sequenz direkt an die Raubkopierer. Abschließend kann gesagt werden, daß derjenige, der diese Compilation erwirbt, mit SUPERFIGHTER ein befriedigendes Spiel und zwei Dreingaben mit nach Hause nehmen wird.

(mk)



befehle am Joystick je nach Blickrichtung ändert. Auch WRESTLEMANIA bietet dem Spieler die Wahl zwischen drei Helden: Hulk Hogan, dem

eingefügt, der Joysticks und Handgelenke gleichermaßen strapaziert. FINALFIGHT führt Sie in Hinterhöfe und dunkle Straßen, in denen Ihre drei Helden (schon wieder!!) ihre Freundin Jessica befreien müssen, die von einer brutalen Straßengang entführt wurde. Auf dem Weg zu dem jungen Mädchen bekämpfen Sie wahre Horden von Angehörigen der Mad-Gear Bande, aber auch

COMPILATION

SUPERFIGHTER

Hersteller: Ocean
 Muster von: Bomco
 Anzahl der Spiele: 3
 Preis: DM 90,-

HITS: 0 FLOPS: 0

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

GESAMT 67%

Fantastischer Fantasy-Fünferpack

Fantastic World



Unterhaltungssoftware, die den Themenbereich "Fantasy" zum Inhalt hat, wirkt auf Computerfreaks und Laien gleichermaßen anziehend. Und hier hakt UBI-Soft mit einer neuen Compilation ein, in die fünf klassische Spiele gepackt wurden.

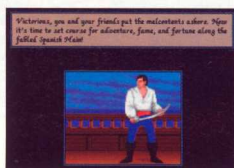
WONDERLAND, das erste der leicht angestaubten, aber faszinierenden Fantasy-Games, kommt aus dem Hause Magnetic Scrolls, den Entwicklern des ersten Grafikadventures auf dem Amiga (GUILD OF THIEVES) und bietet Lewis Carrolls Buch "Alice in Wonderland" als Handlung. Windows und PullDown Menüs machen es auch dem Anfänger leicht, sich in der Adventurewelt zurechtzufinden. Alte Hasen dagegen können auf allen Luxus verzichten und WONDERLAND als reines Textadventure durchspielen. Allerdings werden einige Englischkenntnisse vorausgesetzt, da die animierte Grafik allein einen nicht immer die Lösung finden läßt. Aber ein Hilfsrequester mit mehreren Ebenen bietet von einfachen Hinwei-



Megalomania

sen bis zu kompletten Lösungswegen alles für demoralisierte Spieler. PIRATES von Microprose übergibt Ihnen die Führung über ein Piratenschiff. In dieser Wirtschaftssimulation rauben und plündern Sie nach Herzenslust und müssen Schiff, Mannschaft und Beute verwalten. Nach einem packenden Duell mit dem gegnerischen Kapitän raffen Sie alle Schätze an sich und stehen dann vor der Wahl, den Pott zu versenken oder ihn zu behalten, um eine Flotte zu gründen. Im Hafen angelangt, verhöbert der Spieler sein Diebesgut, erkundigt sich über das Zeitgeschehen bei einem Bierchen in einer Hafenkneipe, oder holt sich neue Kaperbriefe beim Gouverneur, bevor er wieder in See sticht. REALMS von Virgin Games, POPULOUS von Electronic Arts und MEGALOMANIA von Mirrorsoft beinhalten alle das gleiche Thema und sind auch ähnlich aufgebaut. In allen dreien muß man Länder und Königreiche erobern und so sein strategisches Können beweisen. Der Spieler steuert sein Volk in militärischen

und wirtschaftlichen Belangen und beobachtet seine Schützlinge in einem quasi-dreidimensionalen "Sandkasten". Wenn alle Nebenbuhler verjagt und die Herrschaft gefestigt ist, zieht der Eroberer zu neuen Gefilden, um dort bei Null wieder anzufangen. REALMS und POPULOUS bieten darüber hinaus einen Zwei-Spieler-Modus im Datalink entweder über Telefon- oder Nullmodemkabel. Grafisch stehen alle fünf Spiele auf etwa gleich hohem Niveau, besonders WONDERLAND besticht hier durch wunderschöne, unbewegte Bilder. Auch akustisch schneidet FANTASTIC WORLDS gut ab. Gelungen arrangierte Musiksequenzen und SFX-Sounds verwöhnen die Ohren und man kann nur raten, den Amiga an die Stereoanlage anzuschließen. Die Mühe lohnt sich! Mit FANTASTIC WORLDS ist UBI-Soft ein guter Wurf gelungen. Die Zusammenstellung und der Umfang dürften jedem Fantasy-Liebhaber und Sammler das Herz höher schlagen lassen. Aber auch Neulinge haben hier die



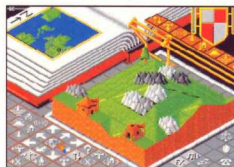
Pirates



Wonderland



Populous



Populous

Möglichkeit, mit dieser Compilation ein Paket zu erwerben, das durchweg dem State of the Art dieses Genres entspricht. (mk)



Realms



Realms

COMPILATION

FANTASTIC WORLD

Hersteller: UBI Soft
 Muster von: Hersteller
 Anzahl der Spiele: 5
 Preis: DM 100.-

HITS: 3 FLOPS: 0

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

GESAMT
 87%

NEU 100 AMIGA GREAT GAMES

- Super Spiele
- Umfangreiche deutsche Anleitung
- Riesiger Spielspaß



100 AMIGA GREAT GAMES

- ★ DA IST POWER DRIN
- ★ DIE GRÖSSTE SPIELSAMMLUNG FÜR DEN COMMODORE **AMIGA**
- ★ 100 TOLLE **AMIGA** SPIELE
- ★ UMFANGREICHES DEUTSCHES HANDBUCH
empfohlener Verkaufspreis DM 129,-
- ★ **JETZT BEI IHREM HÄNDLER**



media Verlagsgesellschaft mbH · Hammerbühlstraße 2 · 8999 Scheidegg · Telefon: (0 83 81) 8 22 99

In Österreich:

INTERCOMP · Heldendankstraße 24 · 6900 Bregenz · Telefon: (0 55 74) 4 73 44

- Händleranfragen erwünscht -

Alle bisherigen Spiele, die jemals im Jump and Run Genre erschienen sind, geraten ebenso in Vergessenheit, wie die Motorradrennspiele, die je die Pixel-Pisten der Amiga-Monitore erreichten. Thalion stellte mit seinen beiden jüngsten Produkten die Softwarewelt auf den Kopf und heimste nicht weniger als zwei Auszeichnungen für das Spiel des Monats der AMIGA Games ein. No Second Prize und Lionheart sind die heißesten Tips, die ich derzeit Actionfreaks geben kann. Umso erfreulicher ist es natürlich, daß sich waschechte Westfalen um diese Spiele verdient gemacht haben. Wenn Sie auch weiterhin

Spiele dieses Formates erleben wollen, sollten Sie nun schleunigst in den nächstgelegenen Softwareshop stürzen, Ihre letzten Münzen aus dem Portemonnaie fischen, und dieses Prachtspiele einkaufen. Sollte Ihnen das Weihnachtsfest überraschenderweise nichts eingebracht haben, gibt es ja noch die Möglichkeit, dem Glücksgott ein bißchen Zuneigung zu entlocken und dann an unserer großer Thalion-Competition teilzunehmen. Wir verlosen unter allen richtigen Einsendungen folgende Schmuckstücke.

1. Preis:

Lionheart + No Second Prize + Amberstar +T-Shirt

2. Preis:

Lionheart +No Second Prize + T-Shirt

3.- 50. Preis:

Je ein T-Shirt mit Lionheart oder Amberstar-Motiv

Der große Carminckula stiftet 50 Preise!

Thalion

Diese Ausgabe der Ausgabe leuchtet unter dem Stern von Thalions LIONHEART, das als das beste Jump and Run aller Zeiten in die Amiga Geschichte eingehen dürfte. Dank der freundlichen Unterstützung von Thalion verlosen wir satte 50 Preise!



Als besonders wertvoll dürften sich die Spiele erweisen, denn diese sind durch die Unterschriften des Thalion-Teams veredelt worden. Zwei Fragen müssen Sie uns allerdings beantworten.

Nennen Sie die Namen des Programmierers und des Grafikers, die hinter "Lionheart" stehen.

Ein Blick ins Infotrial dürfte vielleicht weiterhelfen.

Schreiben Sie beide Namen zusammen mit den anderen Daten auf untenstehenden Abschnitt und senden Sie diesen bis spätestens 20.2.93 an nachstehende Adresse.

CT Verlag

Redaktion AMIGA GAMES

Kennwort: Thalion Total !

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

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

THALION TOTAL

Programmierer:.....

Grafiker:

.....

Name, Vorname

.....

Straße, Hausnummer

.....

PLZ, Wohnort

total!

VoiscondPrize



Die Competitionauswertung von Ausgabe 12/92!

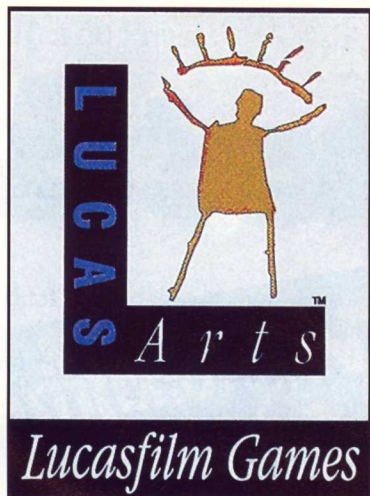
Action-Games

Christian Seitz, 8046 Garching
 Chrissafis Vassilios, 5650 Solingen
 Harry Piel, 4480 Dülmen
 Daniel Lanz, 6800 Mannheim
 Andreas Heße, 1000 Berlin
 Otto Hauser, A-51444 Moosdorf
 Sylvia Haberland, 6700 Ludwigshafen

Psygnosis-Special

1. Preis: Andreas Dirsch, 8000 München
2.-42-Preis: Phillip Junghardt, 80980 Fürstenfeldbruck
 Köchler Michael, O-6214 Steinbach
 Josef Wenzel, 8240 Schönaun
 Werner Schilcher, A-8020 Graz
 Alexander Hüll, CS-6900 Murska Sobota
 Karsten Hainmüllker, 7902 Leinf.Ect.1
 Markus Birkenbei, 5593 Brieden
 Walter Grillenbergerm A-5400 Hallein
 Oliver Schlaubitz, 2000 Hamburg 13
 Ulrich Berlinecke, 3181 Bergfeld
 Dirk Günther, 3589 Knüllwald
 Pia Zimmermann, 5205 St.Augustin
 Jürgen Ries, 6923 Waibstadt
 Heemstoh Wolfgang, 2810 Verden
 Uwe Zemke, 2223 Nindorf
 Dirk Steinmeyer, 4927 Lügde
 Lis Roswitha, O-9307 Geyer
 Maik Drechsler, O 9433 Beierfeld
 Alexander Kowalik, 4650 Gelsenkirchen
 Lis Esther, 9307 Geyer
 Trynoga Sascha, 5600 Wuppertal
 Sebastian Ruppel, 6401 Kalbach
 Philip Bachmann, 5620 Velbert 15
 Oliver Ladweig, O-1092 Berlin
 Sebastian Hein, 6238 Hofheim
 Sascha Ragg, 7760 Radolfzell
 Christian Todt, 5820 Gevelsberg
 Torsten Berger, O-6801 Setinsdorf
 König Andrea, 8604 Volkerswil
 Dieter Günther, O-4733 Heldrungen
 Mario Höchel, 8700 Würzburg
 Philippe Stupp, 4190 Kleve-Dornsbrüngen
 Kersten Fritsch, O-9434 Breitenbrunn
 Seitz Christian, 8046 Garching
 Carsten Schlüter, 2430 Neustadt
 Pahl Gesche, 2430 Neustadt
 Thorsten Barthel, O-7270 Delitzsch
 Felix Meier, CH-3635 Uebeschi
 Andreas Morgenroth, O-6412 Sonneberg
 Nico Kiwitt, W-8508 Wendelstein
 Otto Hauser, A-5141 Moosdorf

Die Lucas Arts Story



Anlässlich der Veröffentlichung von Indiana Jones IV auf dem Amiga, bringen wir Ihnen, neben dem nachfolgenden Special über alle bisherigen Spiele von Lucas Arts, eine interessante Story über die Anfänge von Lucas Arts und ein Interview mit Kelly Flock, dem General-Manager von Lucas Arts. Er stellte sich den Fragen unseres Leitenden Redakteurs Hans Ippisch.

Die Anfänge von Lucas Film

Mitte der 80er Jahre begann die Geschichte eines der bedeutendsten Softwarehäuser. Die ersten Spiele wurden auf einem mittlerweile absolut verschwundenen Rechner produziert. Der Atari XL diente als Medium zur Traumverwirklichung von Lucas Film. Diese Spiele hatten auch noch relativ wenig mit den aktuellen Movie Games gemein. Ballblazer und Rescue on Fractalus waren lange Zeit absolute Phänomene. Ursprünglich sollten sie 1984 erscheinen, doch eine weite Verbreitung dieser Spiele als Raubkopie ließ die Debütspiele lange Zeit im Panzerschrank verweilen.

1984 - Der legendäre Fehlstart

Die merkwürdigsten Gerüchte ranken sich um die wahren Gründe. Lange Zeit erzählte man sich

in der Softwarebranche hinter vorgehaltener Hand, Hacker hätten per Modem die Source Codes der fertigen Spiele aus der Atari-Mailbox entwendet und in Windeseile über den ganzen Erdball verteilt.

Diese schöne Geschichte entsprach nicht ganz der Wahrheit. Realistischer war es, daß sich bei Atari selbst, die diese Spiele veröffentlichten sollten, diese Raubkopienwelle in Gang setzte. Jeder

der die beiden Spiele einmal gesehen hatte, wollte sie unbedingt auch einmal zu Hause spielen. So kam es, daß "nur die obersten" Atari-Mitarbeiter eine Kopie mit nach Hause nahmen. Diese gaben die Kopien der beiden Spiele selbstverständlich nicht, oder wenn doch, nur an sehr enge Freunde, weiter. Und wie es kaum anders zu erwarten war, nach kurzer Zeit hätte sich eine Veröffentlichung kaum mehr gelohnt, denn praktisch jeder war schon im Besitz dieser Spiele.



Maniac Mansion gilt als das erste Movie Game. Grafisch wurde es sehr sparsam arrangiert, das Gameplay setzte jedoch Maßstäbe.

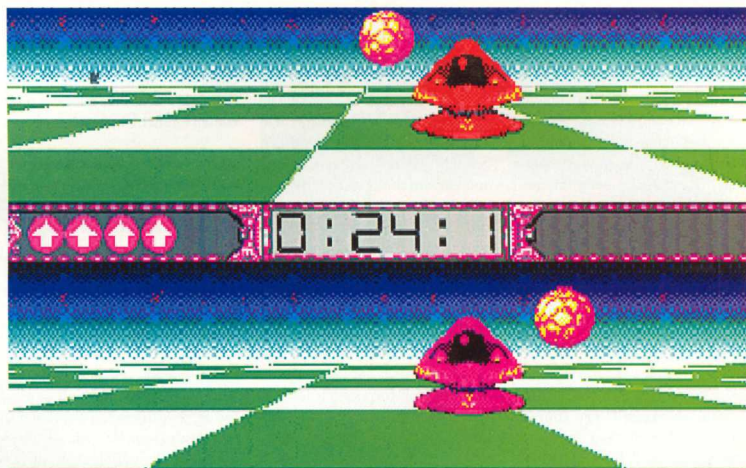
1985 - Die ersten Spiele erscheinen...

Es dauerte fast ein Jahr, bis sich C64-Programmierer einfanden, die diese beiden Titel umsetzten. Somit wurden erst 1985 die Debütspiele veröffentlicht, übrigens ließ sich Lucasfilm nur ungern dazu überreden. So wäre Lucasfilm beinahe in den Anfängen steckengeblieben. Die beiden Spiele sorgten dann allerdings für eine wahre Revolution. Ballblazer war ein Sportspiel höchster Güte. Auf einem Splitscreen konnten sich bis zu zwei Spieler gegenseitig in einer futuristischen Sportart Energiekugeln ins Netz jagen. Unglaublich schnelle Grafiken und perfekte Spielbarkeit zeichnen diesen leider nicht mehr erhältlichen Klassiker heute noch aus. 1990 wurde übrigens von Rainbow Arts eine offizielle 16-Bit Version namens Masterblazer veröffentlicht.

Bei Rescue On Fractalus handelt es sich um ein Actionspiel mit Simulationstouch. In perfekter Star Wars-Atmosphäre düste man über den Planeten Fractalus und rettete Jaggis. Der Name des Planeten stammt übrigens von der erstmals verwandten Grafiktechnik, die mittels Fraktalen spektakuläre 3D-Grafiken auf den Screen zauberte. Außer C64 und ST ist übrigens kein Computer mit einer Version bedacht worden. 1986 wurden mit The Eidolon und Koronis Rift noch zwei weitere Fraktalgrafik-Abenteuer veröffentlicht, bevor das erste Movie Game die zukünftigen Welten von Lucas Film offenlegen sollte. Insbesondere Koronis Rift gilt noch heute als Meilenstein für Actionspiele. (Sollte jemand noch ein Original von Koronis Rift für C64 zu Hause haben, sollte er sich bitte an mich wenden!). Das erste Spiel auf dem Movie-Games Sektor war, wie kaum anders zu erwarten, ein Spiel zu einem Film aus dem Hause Lucas Film. Labyrinth hies der Meilenstein aus dem Jahre 1987, der schon die Klasse zukünftiger Spiele erahnen ließ. Hauptdarsteller David Bowie wandelt als perfekter Bösewicht durch ein Spiel voller Innovationen. Wie es weiterging, können Sie auf den nächsten Seiten im Games Special erfahren.



Zak McKracken bot eigentlich schon alles, was Lucas Arts-Programme auszeichnet: Humor, Cartoon-Grafik und ein tolles Gameplay.



Masterblazer, die 16-Bit Version vom Debütspiel Ballblazer.

Das Interview

AG: Lucas Arts hat mittlerweile auf dem Movie-Games-Sektor zahlreiche Konkurrenz bekommen. Allen voran besonders Westwood, die mit Kyrandia ein sehr gutes Spiel veröffentlicht haben, das vom Gamedesign her sehr ähnlich zu Monkey Island und Indiana Jones ist. Befürchten Sie, daß irgendwann ein Softwarehaus bessere Movie Games produziert als Sie?

KF: Wir haben keine Angst davor,

daß jemand anfängt, bessere filmähnliche Adventure als wir zu entwickeln. Solide filmähnliche Titel dienen der Stärkung und Ausweitung dieser Kategorie von Spielen. Wir sehen das als möglichen Vorteil für uns. Jegliches Wachstum in dieser Kategorie von Spielen wird Marktführern wie Lucas Arts Vorteile bringen. Nachahmung ist die aufrichtigste Form von Schmeichelei.

AG: Der perfekte Stil und die hohe Qualität von Secret Of Monkey Island und Indiana Jones IV werden mittlerweile schon selbstverständlich und gewöhnlich. Werden Sie weiter-

hin ein Movie Game dieser Machart nach dem anderen produzieren, oder werden Sie nach Maniac Mansion II eine Pause in diesem Genre einlegen?

KF: Wir glauben nicht, daß die Grafik Adventures, die wir entwickeln, "gewöhnlich" werden. Mit jedem Spiel verbessern wir deutlich die Technik. Die letzten Spiele haben verschiedene Perspektiven, Lichteffekte und interaktive Musikuntermalung eingeführt, nur um ein paar Verbesserungen zu nennen. Unser nächstes Spiel, Day of the Tentacle, wird deutlich größere



X-Wing wird mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit nicht für den Amiga erscheinen. Doch wir wollen die Hoffnung nicht aufgeben.

Thematik unterstützen muß. In manchen Fällen sind digitalisierte Fotos oder full-motion-Videos genau richtig. Andererseits kann eine irrsinnig komische, cartoonartige Gestaltung das Ticket zum perfekten Spielspaß bedeuten.

AG: Sollten die Spiele jemanden in eine neue Welt entführen, die es nie geben wird, oder in eine Welt, die möglichst nah an der Realität liegt?

KF: Das hängt wieder von der Thematik des Spiels ab. Einer der wunderbaren Aspekte dieses Unterhaltungsmediums ist, wie auch immer, die Möglichkeit, imaginäre Plätze zu kreieren.

AG: Viele Leute würden gerne wissen, welche Stufen ein Lucas Arts-Spiel von der ursprünglichen Idee bis zu einem fertig verpackten Spiel durchschreitet. Können Sie uns einen kurzen Abriss geben?

KF: Der Entwicklungsprozess beginnt mit einer Idee zur Story. Ein Projekt-Leiter gestaltet die Idee dann in einem Design-Dokument aus. Anschließend wird ein Team aufgestellt, das aus einem Projekt-Leiter, Künstlern, Programmierern und Sound-Designern zusammengesetzt ist. Die Künstler gestalten das Storyboard, das Charaktere und Szenarios enthält. Einmal verbessert, werden dann Hintergrundgrafiken und Animationen entwickelt und Schriftsteller arbeiten an den Dialogen. Die Programmierer setzen die verschiedenen Teile des Spiels zusammen. Einmal in der Beta-Phase, wird das Spiel dann von unserem rigorosen Testteam auf kleinste Details geprüft. Erst wenn die Tester das Spiel als fertig abzeichnen, wird das Spiel produziert und an die Läden ausgeliefert.

AG: Firmengründer George Lucas glit als eine der schillerndsten Gestalten in Hol-

und wesentlich ausdrucksvollere Charaktere, ein erweitertes Interface, komplexe Full-Screen Animationen und ausgiebigen Gebrauch von Soundeffekten und Sprache bieten. Derzeit arbeiten wir an Spielen, die eine Art von Spezialeffekten enthalten werden, wie sie bisher Filmen vorbehalten war. Zusätzlich zu unserem großen Reservoir an technischer Begabung sind wir große Geschichtserzähler. Solange es eine tolle Geschichte zu erzählen gibt - damit meine ich, sie in diesem Medium zu erzählen - wird Lucas Arts Games interaktive Adventures entwickeln.

AG: Werden Sie Ihr SCUMM-System zu neuen Ufern führen, oder werden Sie ein komplett neues Movie Games-System entwickeln?

KF: Egal, was für Methoden notwendig sind, um an der Spitze unserer Industrie zu bleiben, wir werden sie anwenden.

AG: Wieso hat es solange gedauert, einen Nachfolger zu Maniac Mansion zu produzieren, das die Spielewelt schon vor über fünf Jahren überraschte?

KF: Das ursprüngliche Maniac Mansion wurde 1987 eingeführt. Nicht lange danach wendeten wir unsere Aufmerksamkeit Indiana Jones und the Last Crusade zu, das 1989 veröffentlicht wurde, damit das Spiel zur gleichen Zeit wie der Film veröffentlicht werden konnte. Tatsächlich wurde The Secret of Monkey Island verzögert, um Indy 3 rechtzeitig fertigstellen zu

können. Als Indy 3 endlich fertig war, setzten wir die Prioritäten auf die Fertigstellung von Monkey Island und anschließend Monkey Island 2, Le Chucks Revenge. Die Designer von Day Of The Tentacle, Dave Grossman und Tim Delacruz, waren behilflich bei den Monkey Island-Designs und entwarfen die Scripts zu beiden Spielen. Als es Zeit wurde, ein neues Adventure zu entwickeln, wollte das Designer-Paar ein Comedy-Spiel entwickeln, in dem sie eine größere Auswahl an Objekten und Szenarios einbinden konnten - und nicht auf Piraten, Bananen und Bambus beschränkt waren. Maniac Mansion schien die perfekte Inspiration für ein neues Comedy-Spiel zu sein, und daher der Nachfolger. Außerdem, um zu Ihnen ehrlich zu sein: Day Of The Tentacle wird sehr von

Maniac Mansion abweichen. Die Spiele enthalten ein paar gleiche Charaktere - die Tentakel, die Edison-Familie und Bernard - jedoch außerhalb dieser Ähnlichkeiten, halten Sie Ausschau nach ein paar echten einmal Überraschungen.

AG: Viele Softwarehäuser benutzen bereits digitalisierte Bilder von Fotos. Ist das der richtige Weg? Ich bevorzuge es, gezeichnete Grafiken zu sehen, wo es die verrücktesten Ideen, die ein Grafiker haben kann, zu bewundern gibt. Wie ist Ihre Meinung dazu?

KF: Wir sind nicht unbedingt der Auffassung, daß etwas um so besser ist, je realistischer es aussieht. Stattdessen vertreten wir die Meinung, daß die visuelle Gestaltung eines Spiels die spezielle Spiel-

Behind The Scenes:

Hal Barwood, der Entwicklungsleiter von Indiana Jones IV war ursprünglich einmal professioneller Drehbuchautor, der an einigen namhaften Filmen in Hollywood beteiligt war. Für Indiana Jones IV entwarf er das Drehbuch und die Spielstory. George Lucas und insbesondere Steven Spielberg höchstpersönlich unterzogen das Script einer Begutachtung und hießen es für gut. Schließlich handelt es sich bei Indiana Jones nicht um irgendeine Person, sondern um das Aushängeschild beider Film-Mogule.



lywood. Mit seiner Star Wars-Trilogie hat er sich einen legendären Ruf erschaffen. Hat er auch irgendeinen Einfluß auf die Spiele?

KF: George Lucas hat auf zwei Wegen Einfluß auf unsere Spiele. Zunächst steht seine Arbeit für die Kombination von wunderbarer Story-Erzählung und State Of The Art-Technik. Wir halten an dieser Philosophie fest. Zum anderen haben wir die Star Wars und Indiana Jones Trilogie, von denen wir profitieren können. Den meisten

unserer erfolgreichsten Spiele haben diese Filme als Inspiration gedient.

AG: Die Special-FX Section von Lucasfilm, Industrial Light & Magic, gilt als Marktführer. Ihnen haben wir neben den Star Wars-Spezial-Effekten auch die perfekten Spezial-Effekte in Terminator II zu verdanken. Nutzen Sie Know How von der Schwesterfirma?

KF: Wir teilen uns einige Künstler mit Industrial Light & Magic.

Außerdem haben wir damit begonnen, einige der Spezial-Effekte einzusetzen, denen sie den Weg gebahnt haben. Manchmal können wir sogar die Effekte kreieren, indem wir die intern entwickelte Technik nutzen, die speziell für unser Game-System designed wurde.

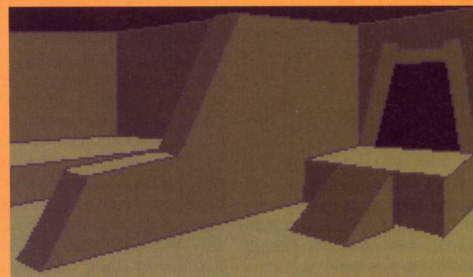
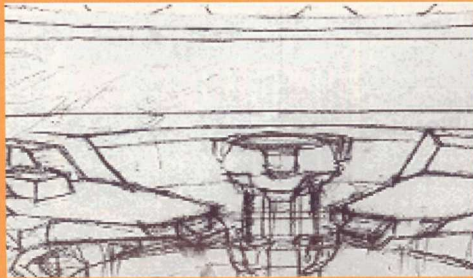
AG: Zu Beginn sorgten Sie vor allem durch Arcade Spiele wie Ballblazer, Rescue On Fractalus oder Koronis Rift für Aufsehen. Koronis Rift ist übrigens mein Alltime-Klassiker und außer-

dem das erste Spiel, das ich mir gekauft habe. Können wir noch weitere Spiele in diesem Stil erwarten?

KF: Wir glauben, daß dieser Typ des Arcade Spiels nun allgemein besser für Videokonsolen geeignet ist, und wir haben derzeit keine Pläne in der Schublade Computer-Spiele mit dieser Veranlassung zu entwickeln. Unsere Aufmerksamkeit richtet sich in diesem Bereich hauptsächlich auf Grafik-Adventures und Simulatoren.

Die Entwicklung von Indiana Jones IV:

Einen kleinen Einblick in die Entwicklung von Indiana Jones IV erhalten Sie durch diese Screenshots. Zuerst entwerfen Grafiker auf dem Papier exakte Skizzen der Szenarios, die anschließend eingescannt werden. Farbiger werden sie erst mittels D-Paint auf dem Computer. Um das Spielchen noch komplizierter zu machen, müssen die 256 Farben der VGA-Version noch auf 32 Farben heruntergerechnet werden.



Lucas Arts Games

Die Veröffentlichungsliste von Lucas Arts liest sich wie ein "Who is Who" des Spielmarktes. Jedes Spiel erklimmte die Charts im Sauseschritt und verblieb dinomäßig über viele, viele Monate hinweg. Noch bevor jetzt Indiana Jones IV in den media control-Charts wiederzufinden ist, wollen wir Ihnen eine detaillierte Aufstellung aller Spiele der Skywalker-Ranch abliefern.

Maniac Mansion

Was durch Labyrinth begonnen wurde, wurde mit dem Spiel um den leicht wahnsinnigen Dr. Fred und das chartsorientierte Tentakel nahtlos fortgesetzt. Was sich im Vorgänger zart andeutete, erhielt in diesem Spiel erstmals großen Zuspruch der Käufer. Das Spielsystem, daß einzigartigen Spielspaß garantierte, erhielt zum ersten Mal einen Namen. Man nannte es SCUMM und es wird noch heute eingesetzt. Selbstverständlich wurde es ständig überarbeitet und ist mittlerweile nur noch rudimentär mit der ersten Version verwandt. Verwunderlich ist jedoch der Quantensprung, den die Diskettenanzahl veranstaltet. Im Vergleich zu den elf Disketten bei Indy IV verbirgt sich auf der einen Disk von Maniac Mansion unglaublich viel Humor und Slapstick-Unterhaltung. Alleine die Spielstory setzte damals Maßstäbe. Vor 20 Jahren war im Vorgarten des Maniac Mansion ein Meteor eingeschlagen. Seitdem passieren dort die seltsamsten Dinge. Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend und will unbedingt ein Rockstar werden, die Topfplanzen haben Hunger auf Fleisch und unter der Dusche sitzt Ted, die Mumie von Dr. Freds Cousin. Zu allem Überfluß ist auch noch Ihre Freundin Sandy in



Ein verrückter Reporter auf der Suche nach Sensationsstorys. Storytechnisch wurde bereits 1989 bei Zak Mc Kracken Erstaunliches geboten.

Dr. Freds Klauen geraten. Aus acht Tennagern dürfen Sie sich drei auswählen, mit denen Sie sich dann in die Befreiungsaktion stürzen. Maniac Mansion war das erste Adventure, das komplett über Joystick gelöst wurde. Gerade das innovative Gameplay läutete ein neues Spiele-Zeitalter ein, das den Niveau-Anspruch von Computerspielen deutlich nach oben schraubte. Bemerkenswert waren vor allem die Cut-Scenes, in denen zwischen den Handlungen die Spielstory weitergeführt wurde.

Zak Mc Kracken

Für den Nachfolger ruhte man sich bei Lucas Film allerdings nicht auf seinen Lorbeeren aus. Ganz im Gegenteil. Eine ganze Ladung voller Neuerungen konnte man in Zak Mc Kracken bewundern, das humormäßig hinter den aktuellen Hits kaum zurücksteht. Die Diskettenanzahl verdoppelte sich, was jedoch besonders bewegend ist, denn lagen statt einer ganze zwei Dis-

ketten in der Verpackung. Zak Mc Kracken sprühte geradezu vor abgedrehten Ideen und spielerischen Verbesserungen. Im Gegensatz zu Maniac Mansion ging man nur noch mit einer Person auf Abenteuer, diese war jedoch um so ausgefeilter und handlungsfreudiger. Als Starreporter Zak Mc Kracken ist man im Auftrage der Boulevardblätter immer auf der Suche nach aufsehenerregenden Storys. Storys über zweiköpfige Schildkröten oder vegetarische Vampire entsprechen dem richtigen Kaliber. Allerdings ergibt sich aus diesen unglaub-



Eine beigelegte Hörspiel-Kassette vermittelte die richtige Atmosphäre zu dem umstrittenen Kult-Spiel Loom.



Die Affeninsel-Saga begeisterte in beiden Teilen besonders durch das perfekte Piraten & Bambus-Ambiente.

trug sich das Ganze jedoch zwei Jahre früher zu. Im Sommer 1940 geht man als wagemutiger Pilot in die Luft und greift in die Schlacht zwischen der deutschen Luftwaffe und der britischen Armee ein. Eine Videorecorder-Option und selbst erstellbare Missionen begeisterten Simulationsfreaks über alle Maßen. Die historische Exaktheit und die realistischen Grafiken vermittelten dem Spiel einen seriösen Charakter, der auch heute noch zu überzeugen weiß. Leider wurde mit diesem Spiel die Ära der Amiga-Versionen beendet, so daß sich an Secret Weapons Of The Luftwaffe nur noch gut ausgerüstete PC-Freaks erfreuen dürfen.

Loom

Einhellige Begeisterung ließ sich bei dem außergewöhnlichen Loom nicht gerade feststellen, insbesondere war es in den Charts bei weitem nicht so erfolgreich wie die anderen Movie Games. Ein namhafter Programmierer

stand zweifelsohne hinter diesem Spiel, nämlich Brian Moriarty. Zwar benutzte auch Loom das SCUMM-System, doch es spielte sich deutlich anders und spaltete die Spielwelt in zwei Lager. Die einen waren schlichtweg begei-



Night Shift ließ den Spieler die heißesten Roboter aus Star Wars und Indy-Elementen produzieren.

stert, während der Rest dieses Spiel für wenig spielbar hielt. Unumstritten sind jedoch die audio-visuellen Qualitäten dieses Spiels. Unglaublich schöne Grafiken und Musikstücke von Tschai-kowski machten Loom zu einem spektakulären Ereignis sonders-gleichen. Die beigelegte Hörspiel-Kassette und der offene Spielver-lauf ließen Loom zu einem Spiel werden, das sich in kein festes Genre einordnen läßt. Es ist weder Adventure noch Rollenspiel, hat jedoch auf alle Fälle seine beson-deren Reize, die man sich einmal ansehen sollte.

Night Shift

Um ein außergewöhnliches Spiel handelt es sich bei Night Shift, und zwar in mehrerlei Hinsicht. Zum einen ist es ein waschechtes Geschicklichkeitsspiel mit Denk-

spieltouch, zum anderen der Abschied von Lucas Arts von allem, was sich nicht in die Adventure oder Simulationsschne-e einordnen läßt. Sie haben die Rolle eines Fabrikarbeiters zu übernehmen und Maschinen zu produzieren. Zunächst müssen Sie auf einem Fahrrad erst einmal genügend Strom erstrampeln, ohne den die Maschinen nicht lau-fen. Im Schichtauftrag vor dem Spiel erfahren Sie, was Sie produ-zieren müssen. Ab und zu sind auch Spielzeugfiguren aus India-na Jones und Star Wars herzustellen. Die gestellten Aufgaben for-dern jeden Spieler bis ans äußerste, was die Koordination anbelangt. Schalter müssen umge-legt, Werkzeuge gesammelt und Reihenfolgen festgelegt werden. Die Grafik ist extrem niedlich geworden, doch wieso sich das Spiel nicht zu einem Verkaufser-folg entwickelte ist mir ein Rätsel.

LucasArts-Games Hitliste

Titel	Funrating	Erscheinungsjahr
Maniac Mansion	64%	1987
Zak Mc Kracken	69%	1988
Battle Hawks 1942	72%	1988
Indiana Jones III	83%	1989
Battle Of Britain	74%	1990
Loom	64%	1990
Night Shift	79%	1990
Secret Of Monkey Island		
Secret Of Monkey Island	85%	1991
Secret Of Monkey Island II	87%	1992

Secret Of Monkey Island I & II

Diese beiden Spiele zu erwähnen, ist eigentlich überflüssig, schließlich ist jeder schon einmal in irgendeiner Form mit unserem tolpatschigen Piraten Guybrush in Berührung gekommen. Die Auseinandersetzungen mit Le Chuck versprechen in beiden Teilen höchsten Spielgenuß, der durch die abgedrehtesten Ideen auch in Jahren noch Bestand haben wird. Perfekte Grafiken und technische Brillanz kommen zu dem innovativen Gameplay hinzu, das sich keiner entgehen lassen darf.



Rossi's Amiga Mail-Box

Heute schon aus dem Fenster geschaut? Brrr - ganz schön kalt da draußen! Da jagt man doch keinen Hund vor die Türe. Ich würde an Ihrer Stelle das warme Zimmer auch nicht verlassen. Womöglich ist es auch noch glatt, und Sie brechen sich ein Bein?

In dieser Jahreszeit muß man mit allem rechnen. Aber was sollte man den ganzen Tag lang tun? Die Amiga-Games ist schon durchgelesen, im Fernseher kommt - wie üblich - nur Müll, das Verlassen des Hauses birgt, das schon angedeutete Risiko eines Wettersturzes und Langeweile kommt angekrochen.

be, der muß noch viel lernen. Er sprach nicht zu den Zuschauern, sondern zur Leinwand. So, ich glaube, daß wären erst einmal genug Fragen. Ich sehe Deinen Antworten mit Interesse entgegen. Mit freundlichen Grüß

Michael Ramthun

Das Interesse der Leser an einigen Stellen mancher Briefe dürfte eher dünn sein, zumal sich manche Sachen des öfteren wiederholen. Der besseren Lesbarkeit wegen kürzen wir (ich)dann die Briefe. Wenn Dir meine Antworten manchmal etwas gedehnt erscheinen, liegt das ganz einfach daran, daß ich gelegentlich nicht den Mund (bzw die Tastatur) halten kann. Da geht's eben mit mir durch! Etliche wohlverschwallte Kollegen können davon ein Lied jammern. Natürlich nehmen wir auch Komplettlösungen an, und die Zeitschrift wird NICHT teurer! Verpaßte Ausgaben kann man beim Verlag gegen Nachnahme nachbestellen. Sei bitte nicht so hart zu unseren "Moderator"! Im wirklichen Leben ist der Gute Leitender Redakteur und hat mehr mit

dem geschriebenen, als mit dem gesprochenen Wort zu tun. Zudem ist das enorm schwierig, vor einer derartigen Menschenmenge locker zu schwadronieren. Hätte er dann noch in hunderte, erwartungsvoll aufgerissene Augen starren müssen, wäre er völlig aus dem Konzept gekommen. Das ist nur allzu verständlich. Ich finde auch, daß er es eigentlich ganz prima gemacht hat!

Ihr die Texte etwas lockerer schreiben solltet. 6. Feedback und Tips & Tricks werden hoffentlich noch wachsen. 7. Ihr solltet noch eine Frage - Antwort - Ecke einrichten. Obwohl der Zeitschriftenmarkt groß ist, glaube ich, daß. Ihr den Durchbruch schaffen könnt. Weiterhin noch viel Erfolg wünscht:

Marc

DAS UND DIES

Hallo Amiga-Games!

Da ich Euch zu dieser tollen Zeitschrift gratulieren möchte, schreibe ich Euch diesen Brief. Ich habe auch etliches dazu zu bemerken: 1. Transplant war ein wirklich tolles Spiel. Trotz magerer Grafik hat es mich stundenlang an den Bildschirm gefesselt. Allerdings störte es mich gewaltig, daß nach dem 200sten Level, statt eines Endbilds, das Game wieder mit Level 0 anfängt. 2. Die PD-Ecke ist eine gute Idee. 3. Goblins war toll. 4. Die Zeitschrift ist schön farbenfroh. 5. Ich bin der Meinung, daß

1. Du verlangst sehr viel für 7 DM! 2. Danke. 3. Nochmals Dank. 4. Tja - ähhh. 5. Wir sind eigentlich immer locker, wenn wir Texte schreiben. 6. Da sind wir ganz auf unsere Leser angewiesen. Aber ich denke, das wird schon. 7. Hältst Du diese Seiten für ein theologisches Forum?

LOB UND GRÜNER KLEE

Hallo Amiga Games!

Die Erstausgabe Eures Heftes fiel mir durch Zufall in die Hände. Ich muß sagen, sie hat mir sehr gut gefallen. Die Tests sind übersichtlich, informativ und sachlich. Tips & Tricks, sowie die Komplettlö-

Ich habe die rettende Idee! Tun Sie etwas Gutes für einen armen Redakteur - und schreiben Sie einen langen Leserbrief. Wenn Sie ihn am nächsten Morgen dem Briefträger in die blaue-groene Hand drücken, brauchen Sie nicht einmal die schützenden Mauern zu verlassen. Da können Sie wieder sehen, wie ich mich um jeden Einzelnen von Ihnen Sorge!

DIES UND DAS

Hallo Rossi!

Zuerst möchte ich Eurem gesamten Verein einmal zu dieser hervorragenden Zeitschrift gratulieren. Nun zu Deiner Kritik an den Leser! Die Zeitschrift wird mit Sicherheit einige Leserbriefe erhalten. Doch ich frage mich, warum die Redaktion die Briefe kürzt, wenn Ihr nach Seitenzahl bezahlt werdet? Ich habe auch noch eine Frage zu den Tips und Tricks. Nehmt Ihr auch Komplettlösungen an? Wird die Zeitschrift in der nächsten Zeit noch teurer? Leider habe ich die Erstausgabe verpaßt. Kann man die eigentlich noch nachbestellen? Deine Antworten auf die Leserbriefe sind manchmal etwas lang. Schreibst Du so viel, damit die Seiten auch wirklich voll werden? Ich war übrigens auf der Messe in Frankfurt und habe mir dort Euren Moderator angeschaut. Ich glau-

sung sind ebenfalls praktisch, sollten aber noch ausgedehnt werden. Etwas Kritik müßt Ihr Euch aber gefallen lassen! Nach dem Novemberheft bin ich mir vergeblich die Füße wundgelaufen. Nirgends war es zu bekommen. Ja, die Zeitungsverkäufer und sogar meine Freunde kannten "Amiga-Games" gar nicht! Also - mehr Werbung Leute! Ihr braucht Euch wirklich nicht zu verstecken. Übrigens war die Ausgabe 12/92 wieder super gelungen.

Tschüß! Anke Müller

Vielen Dank für die schmeichelhaften Worte. Nicht, daß wir es darauf anlegen würden, aber es

nimmt einfach das Gute aus einer alten Zeitung in eine neue. Bei mir ist Euch das jedenfalls gelungen. Ab sofort liegen bei mir jeden Monat zwei Zeitschriften herum. Zum Schluß aber noch eine kleine Kritik: Warum beantwortest Du die Briefe hier nicht so herrlich respektlos wie in der Play Time? Steht Dein Chef immer mit dem Hammer hinter Dir und klopf Dir bei jedem bissigen Satz auf die Finger? Viel Erfolg wünscht Euch

Stefan Sudhoff

Wenn ich nun sagen würde, daß uns die Sache mit Deinen zwei

Dein Brief geht in unser redaktionseigenes Rekordbuch ein, als der kürzeste Leserbrief, mit der dümmlichsten Antwort. Was sollte ich da auch dazu schreiben?

DREIERLEI

Hallo Amiga-Games, ich finde Euch einfach super. Ich hätte auch etwas auf dem Herzen: 1. Ob Ihr Euch einmal umhören könnt, ob es Programmierer gibt, die bereit wären, einige meiner Ideen zu verwirklichen? 2. Wieviele Spiele gibt es momentan auf dem Amiga? 3. Mußte die Mail-Box in rosa sein? Orange oder Blau hätte es doch auch getan!

**Viele Grüße
Carsten Schulze**

1. Warum versuchst Du es anfangs nicht erst einmal bei einer Demo-Gruppe? Auf vielen PD-Disketten findest Du Demos nebst Adressen von solchen Gruppen,

die auch Games machen. Erst wenn Du damit Erfolg hast, solltest Du Dich an Profis wenden. 2. Wenn man auch die älteren und uraltan dazu zählt, sind es mindestens..... vergiß es! Unüberschaubar! 3. Unser Chefred. war gerade frisch verliebt und hat das Rosa angeordnet. Nur mit sehr viel Einfühlungsvermögen (Androhung einer Massenkündigung) konnten wir ihn davon abhalten, das ganze Heft in rosa zu drucken.

ZU DÜNN

Ich habe mir Eure Zeitschrift heute zum ersten Mal gekauft, da mir der Preis ins Auge stach. Fast 100 Seiten Infos, und dann noch ein spielbares Demo für schlappe 7 DM? Super! Ich muß Euch wirklich loben. Trotzdem sind mir einige Kritikpunkte aufgefallen: 1. Lasst bitte das geschwollene "Sie" weg! In der Play Time

klappts doch auch! 2. Die Tips & Tricks Ecke muß noch wachsen. 3. Die Diskette mit der Demoverision von Goblins 2 war ja wohl zu dünn!

Christian Kath

1. Ab sofort sind wir hier mit den Lesern, die es wollen, per "Du". 2. Sie wird! 3. Wir haben extra nachgemessen! Die Diskette war genau 3,27 mm dick. Genau der Norm entsprechend! Wenn wir sie dicker machen würden, hätte Dein Laufwerk Probleme.

FARBENBLIND

Hallo Amiga Games! Als ich mir die 1. Ausgabe Eurer Zeitschrift unter die Finger riß, überraschte es mich, daß Ihr so billig seid. Eure Coverdisk ist eigentlich immer toll! Doch nun zu meiner eigentlichen Kritik! Das, was Ihr anderen Zeitschriften im Voraus habt, nämlich die PD Ecke und der Shop Test überraschten mich mit interessanten News. Das einzig schlechte ist das Cover. Es könnte verbessert werden, in dem man die Hintergrundfarbe ändert (mein Vorschlag wäre lila-grünblau!!) und etwas mehr zu den Spieltests hinzufügt. Aber sonst gibt es nur Positives zu berichten. Obwohl die Amiga Games mit Sicherheit nicht das erste Disk-Magazin ist; ich bleibe bei der AG und finde sie trotz der Konkurrenz für das beste Magazin. Bleibt sauber und haltet die Ohren steif!

Stefan Meyer

P.S. Wie habt Ihr meinen Lemming gefunden?

Vielen Dank für das dicke Lob. Deinen Lemming konnten wir ganz leicht finden. Da Du ihn ganz oben, flächendeckend hingepaßt hast, war er nicht zu übersehen. Deinen Vorschlag mit der neuen Hintergrundfarbe werden wir noch etwas überdenken müssen. Deinen Abschiedswunsch nahmen wir uns alle zu Herzen, bis auf Thorsten, der mit seinen leichten Schlappohren etwas Probleme damit hat.



tut sooo gut! An Deiner Kritik fühlen wir uns aber unschuldig. Was können wir dafür, wenn uns Deine Freunde nicht kennen? Such Dir bessere Freunde aus!

RESPEKT

Lieber Onkel Rosshirt! Eigentlich bin ich ja überzeugter Play Time Leser. Als ich mir jedoch die Ausgabe 11/92 der Amiga-Games kaufte, war ich sofort von dem guten Konzept und dem durchaus vertretbaren Preis begeistert. Mein Erstaunen steigerte sich jedoch ins Unermeßliche, als ich in der Ausgabe 12/92 die guten, alten Leserbriefseiten, wie aus der Play Time wiederfinden - natürlich mit Deinem Senf darunter. Gratulation! Ihr wißt, wie man Leser einfängt. Man über-

Zeitschriften unangenehm ist, müßte ich heucheln! Ich habe Deinen Brief sofort unserem Chefred. vorgelegt, mit der Bitte um Gehaltserhöhung. Leider hat er sich von dem Schock bis heute nicht erholt. Mit dem Hammer stand er nie hinter mir! Er ermunterte mich auf subtile Art (Sperrung des Gehaltschecks) die Sache zahm anzugehen. Da er (der Scheck) jedoch knapp über dem Niveau von Sozialhilfe liegt, lasse ich mich nicht mehr einschüchtern. Er wird sich schon dran gewöhnen (der Chefred.- nicht der Scheck).

WORTSCHWALL

Nur zwei Worte. Tolle Zeitschrift!

Florian Luber

PROBLEM

Hallo Rossi!

Ich kaufe mir die Amiga Games seit drei Ausgaben, und kann Euch nur loben. Für mich ist das die beste Zeitschrift, die es für den Amiga gibt. Besonders angetan hat es mir Eure Coverdisk! Und damit wären wir auch schon bei meinem Problem, bei dem ich Dich (ich darf Dich doch "Duzen?") um Rat fragen möchte. Das Goblins Demo hat mir so gut gefallen, daß ich gleich am nächsten Tag zum Händler bin, um mir das Spiel zu kaufen. Als ich heim kam, war jedoch die Enttäuschung groß. Gleich die erste Disk hatte eine Read/write Error. Ich bin sofort wieder zum Händler, um sie umzutauschen. Der dachte aber gar nicht daran, und verwies mich an die Firma Bomico, die dafür verantwortlich wäre. Da ich keine Lust habe, wochenlang auf den Umtausch meines Spiels zu warten, möchte ich Dich fragen, ob der Händler nicht verpflichtet ist, den Umtausch vorzunehmen! Bitte beantworte meine Frage möglichst schnell.

Viele Grüße Lars Wernek

Natürlich kannst Du (und Andere) mich Duzen. Zwar würde ich Dir gerne helfen, aber ganz so einfach ist das in Deinem Fall nicht. Die Zeilen, die Du jetzt gerade liest, habe ich vor ca. drei Wochen geschrieben. Das ist aus technischen Gründen leider nicht anders möglich. Meine Antwort hat also ziemlich lange auf sich warten lassen! In machen Fällen kann das aber zu lang sein! Sicherheits halber habe ich Dir jedoch diese Zeilen in einem Brief geschickt, damit Du sie schnell bekommst. Das kann ich aber nicht mit jedem Leser machen! Zum Anderen können - und dürfen wir keine juristische Hilfe geben. Aber ich denke schon, daß es gestattet ist, wenn ich Dir versichere, daß der Händler zum Umtausch (bzw. Nachbesserung) verpflichtet ist. Den schwarzen Peter einfach an den Vertrieb weiterzugeben, ist eine mehr als fragwürdige Geschäftsmethode. Doch ehe Du nun zum Händler rennst, und den Rambo markierst, überlege Dir erst, ob es

den ganzen Tanz wert ist. Die Firma Bomico wird - erfahrungsgemäß - den Umtausch schnell und problemlos durchführen.

SPRACHGEWALT

Guten Tag liebe Mitbürger!

Heute ist ein besonderer Tag, denn - mittlerweile ist die dritte Ausgabe der Amiga Games erhältlich - und - somit, ich denke, ich kann diese Feststellung im Namen des Volkes aussprechen, ist es sicher, daß sich diese Zeitschrift auf dem deutschen Markt etabliert hat. Ich freue mich, und da werden mir viele sicher zustimmen, daß es der Redaktion gelungen ist, eine so innovative Komposition aus Information, verbunden mit einer vorbildlichen Gestaltung und einem excellenten Layout, herauszubringen, die der Konkurrenz zeigt, wie die Zukunft auszusehen hat. Aber es wird Zeit, nun konstruktive Kritik zu üben. So wäre es wünschenswert, mehr Spiele, so wie sie im Handel zu erwerben sind, der Cover Disk beizulegen, und weniger Demoverisionen zu bringen, die das Spiel mehr erahnen, als kennenlernen lassen. Nun aber genug der warmen Worte! Wollen wir uns jetzt doch die neueste Ausgabe zu Gemüte führen.

David Dreier

Die Unmöglichkeit der Beilage eines handelsüblichen Spiels ist auf die Weigerung unserer Hausbank zurückzuführen, welche hartnäckig auf Einhaltung einer Höchstkostengrenze für diese monatliche Publikation drängt, da Einnahmen in einem Verhältnis zu den Ausgaben stehen müssen, welches durch genannte Aktion nicht einzuhalten wäre. Der Verfasser dieses Leserbriefes war derart wortgewaltig, daß man eigentlich nur annehmen kann, daß er in der Politik tätig, mit mir verwandt, oder total bescheuert ist.

LOGO LÄSTEREI

Hallo Uncle Rossi!

Erst 'mal 'n dickes Lob an die Redaktion: die AMIGA GAMES hat mir schon bei der ersten Ausgabe sehr gut gefallen.

Aber: 1. Euer Logo würde eher zu "C64 Games" oder so etwas passen. Eure Cover-Gestaltung ist würig (!) und Euer "Bewertungsblock" ist der unübersichtlichste, der mir jemals unter meine zwei Glubschaugen kam.

2. Eure Bewertung für "Fascination" fiel um ca. 30% zu hoch aus, außerdem ist "Fascination" in Deutschland überhaupt nicht mehr erhältlich! Und das stand schon längst fest, bevor Eure Ausgabe 12/92 erschien.

3. Wenn ich die AG aufschlage, kommt es mir so vor, als wenn ich ein Bündel leerer Blätter gekauft habe. Ihr müßt mehr Pep in die Sache bringen (der Artikel "Ween" gefiel mir schon ganz gut!).

So, das waren die Minuspunkte, die mir aufgefallen sind.

Euer C.v.Tiedemann

P.S. ich finde es toll von Euch, so kurz vor Sendeschluß des Amigas noch einmal so eine Timetung herauszubringen.

Zuerst Mut antrinken und dann total besoffen einen solchen Leserbrief vom Stapel lassen - das haben wir gern! Anders konnte ich mir Dein Schreiben einfach nicht erklären. Erst loben und dann fertigmachen - so nicht!

Aber nun zu Deinen Kritikpunkten:

1. Wir haben uns wirklich nichts Böses gedacht, als wir unser Logo entworfen haben, aber lieber ein einfaches Logo und ein gutes Magazin als umgekehrt. Den Bewertungsblock soll man übrigens überhaupt nicht übersehen, er ist

sogar einer der wichtigsten Bestandteile eines Tests. Für Deine Glubschaugen können wir außerdem nun wirklich nichts.

2. Wir stehen zu unseren Wertungen, auch wenn andere Magazine nicht ganz der gleichen Meinung sind. "Fascination" ist sehr wohl noch erhältlich, zum Beispiel über den Versandhandel - wohl nicht richtig gesucht? Vielleicht solltest Du einmal die Anschaffung einer Brille in Erwägung ziehen!

3. Hier bekommst Du ausnahmsweise Recht. Wie Du in der letzten und dieser Ausgabe sicherlich bemerkt hast, haben wir uns Deine - unverblümt zum Ausdruck gebrachte - "Anregung" zu Herzen genommen.

Zu Deiner P.S.: Wer redet hier von "Sendeschluß" - wohl noch nichts vom neuesten Amiga-Modell gehört?



Bis zum nächsten Mal,

Euer Rossi



Utilities und Spiele für wenig Geld

Wieder einmal durchforstete ich als unerschrockener Einzelkämpfer den PD-Dschungel, um aus den exotischsten Serien für Euch die Zuckerstücke zu suchen. Ich war bereit dorthin zu gehen, wo noch nie ein Redakteur hinging. Nächtelang saß ich einsam am Lagerfeuer und hörte dem Laufwerk beim Laden zu, oft nur, um vom "Guru" traurig angeblinkt zu werden. In den tödlichen Sümpfen des Stumpfsinns und den endlosen Weiten der Langeweile gelangen mir aber doch einige Funde. Geschwächt von Schreikrämpfen, Sodbrennen und tränenden Augen präsentiere ich Euch wieder meine Funde.

TERRY Nr. 287

Wenn Sie originelle Spiele suchen, ist das die falsche Diskette. "Skeet Shooting" ist ein einfaches Schießspiel, in dem man mit einer Schrotflinte Tontauben und Zielscheiben abballert. Die Grafik ist nicht gerade spektakulär, kann aber dennoch mehr überzeugen als der lausige Sound. Ich habe keine Ahnung, warum mir das Spiel so viel Spaß gemacht hat und mich doch recht lange an den Monitor fesselte.

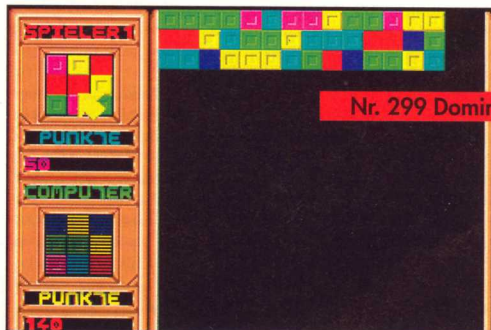
TERRY Nr. 299

Hier finden wir drei Spiele. "Domingo" ist ein ziemlich nichtssagender Tetris-Ableger, der kaum überzeugen kann. Einfach vergessen!

"Amiga Defender" ist da schon mehrere Klassen besser. Ein einfaches, horizontal scrollendes Ballerspiel, im guten, alten Defender-Look. Das Spielgeschehen ist schnell erklärt. Man düst mit einem kleinen Raumschiff über eine imaginäre Planetenoberfläche - dabei wimmelt es nur vor Hindernissen und Gegnern. Wenn es sich bewegt: Abknallen! Wenn es sich nicht bewegt: Sicherheitshalter auch! Exakte Joysticksteuerung und gute Grafik machen es trotz der ausgekauften Idee empfehlenswert. Ich habe schon Vollpreisspiele gesehen, die wesentlich schlechter waren. "Doody" klingt zwar dümmlich, aber dahinter verbirgt sich ein sehr gut gemachtes Jump 'n' Run Game



Nr. 299 Defender



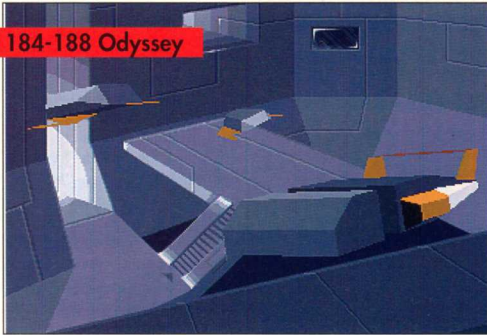
Nr. 299 Domingo

für einen - oder zwei (!) Spieler. Obwohl der Sound eher mittelprächtig ist, macht es sehr viel Spaß und es ist ausgezeichnet programmiert. Die Grafik ist farbenfroh und detailreich - die Sprites sind hübsch animiert - eine Anleitung befindet sich auf der Diskette - und auch sonst kann man nicht klagen. Für Hüpf-Spiel-Fans ein unbedingtes Muß.

TERRY Nr. 300

Für unsere Rubrik "abgelutscht, angestaubt, aber gut" finden wir hier die "Towers of Hanoi". Ein Spiel für die Liebhaber kniffliger Aufgaben - für Typen, die sich damals auch mit dem komischen Farbwürfel wochenlang beschäftigten haben. Kurze Erklärung: Drei Stangen - auf jeder Stange befindet sich eine Anzahl Ringe - Rin-

Nr. 184-188 Odyssey



ge müssen von Nr. 1 zu Nr. 3 umgeschichtet werden - Reihenfolge muß wieder stimmen - Ende. Klingt einfach? Falsch! Hier wird den Tüftlern und Denkern unter Euch wirklich etwas geboten. Die Maussteuerung kann man nur loben, die Grafik ist sehr schön gemacht und der Sound - na ja, man kann ihn abschalten.

FOF Nr. 184 - 188

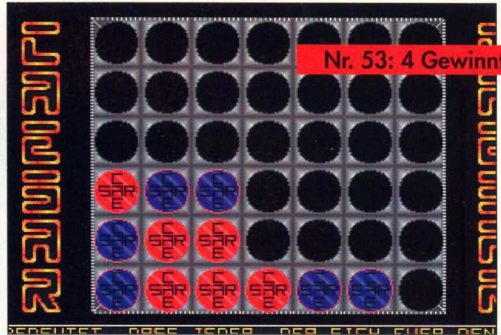
Auf insgesamt fünf Disketten erstreckt sich "Odyssey". Unser Hauptdarsteller (Zork) ist Gefangener auf dem Gefängnisplaneten Alcatraz. Warum er das ist, bleibt Ihrer Phantasie überlassen - und tut nichts zur Sache. Die Guten sind wirklich gut, die Bösen sind wirklich böse - das vereinfacht die Sache. Aber ich bin wieder einmal dabei abzuschweifen. Jedenfalls gelingt Zork der Ausbruch und er macht sich auf eine lange Odyssee. Er muß das geheimnisvolle Orakel suchen und einen geheimen Plan aus dem Tempel stehlen. Er findet Verbündete bei einer befreundeten Rasse, mit deren Hilfe er letztendlich die ultimative Waffe baut. Diese Beschreibung ist aber nur die "Ultrakurzfassung"! Wer nun ein Adventure erwartet, ist doch

gewickelt. "Odyssey" ist kein Spiel, sondern "nur" ein Film auf Disketten. Aber was für ein Film! Begleiten Sie Zork auf seiner Reise durch das Weltall. Herrliche Animationen in bizarren, detailreichen Landschaften sind ein Leckerbissen für jeden, der gute Computergrafik zu schätzen weiß. Ein Science Fiction-Abenteuer der Extraklasse fesselt jeden Betrachter bis zum Ende. Zum Thema Sound möchte ich gar nichts sagen, sondern nur meinen Freund Peter zitieren: "...is' n Hammer!"

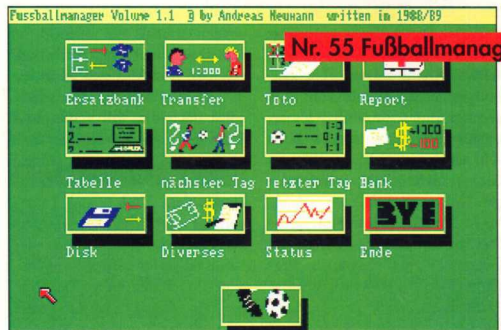
Falls Sie einen hochnäsigen PC-User im Bekanntenkreis haben, führen Sie ihm doch einmal "Odyssey" vor. Er wird Ihnen Amiga mit anderen Augen sehen - das respektlose Kichern über das kleine Kästchen wird ihm im Hals stecken bleiben.

COLONIA Nr. 53

Kennen Sie "4 gewinnt"? Bestimmt! Zumal eine Spielzeugfirma in Ihren Werbespots noch das passende Plastikgefummel anbietet. Es geht darum, immer vier Spielsteine - egal ob horizontal, vertikal, diagonal oder ganz egal - in eine Reihe zu bringen. Der Computergegner versucht



Nr. 53: 4 Gewinnt



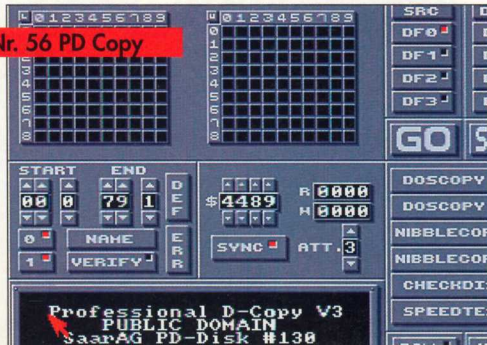
Nr. 55 Fußballmanager

natürlich dasselbe. Ihn zu stören, indem man immer seinen eigenen Stein zwischen seine Reihen wirft, ohne dabei die eigene Reihe aus den Augen zu verlieren, ist der Sinn des Spiels. Kurz erklärt, aber langer Spaß für Freunde der Knebele. An der Grafik kann man nichts aussetzen, jedoch benötigt dieses Game auch keine besondere. Sie ist eben zweckmäßig. Wenn man Spiele dieser Art mag, ist man mit dieser Diskette gut beraten. Die lausigen Demos, die sich noch darauf befinden, braucht man ja nicht erst mühsam einzuladen. Ich habe es getan, und kann Ihnen versichern, daß das Zeitverschwendung ist.

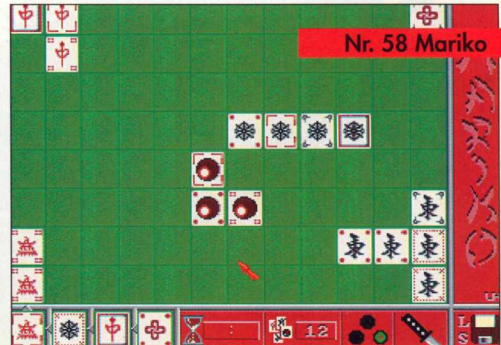
COLONIA Nr. 55

Sie würden gerne einmal eine Fußballmannschaft managen? Ihr Lieblingsverein läßt Sie aber nicht? Kein Problem! Ran an den Amiga, die Maus geschnappt und "Fußballmanager" geladen. Hier kann man erst einmal ohne die Gefahren des wirklichen Lebens üben. Ersatzbank, Spielertransfer, Krankenreport, Ausarbeiten einer Strategie, die Höhe der Eintrittspreise, Statistiken über die letzten Spiele - nichts wurde vergessen, und alles liegt in Ihrer Hand! Über weite Strecken hinweg braucht das Programm den Vergleich mit kommerziellen Produkten nicht

Nr. 56 PD Copy



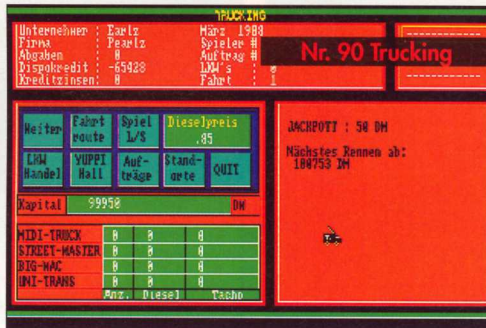
Nr. 58 Mariko



zu scheuen, obwohl es nur einen Bruchteil kostet. Einige Abstriche muß man jedoch machen! Die Spielsequenzen und der Sound können nur als ätzend bezeichnet werden. Kann man jedoch damit leben, erhält man ein durchaus brauchbares Strategiespiel.

TERRY Nr. 282

Sie möchten gerne einmal einen Fußballverein managen? Mögen aber keine PD-Spiele, sondern lieber Vollpreis-Games? Haben kein Geld, aber wollen auch keine Raubkopien nutzen? Kein Problem! Hier finden Sie eine voll spielbare Demo-Version von Starbytes "Super Soccer". Die Oberfläche ist einfach und übersichtlich aufgebaut, und obwohl man anfangs durch unzählige Untermenus stolpert, hat man das Game sehr schnell im Griff. Stadionausbau, Transfermarkt, Trainingslager, Werbeeinnahmen, Aufstellung, Taktik, Eintrittspreise - Starbyte hat an alles gedacht. Im Gegensatz zum vorherigen Programm sind die (abschaltbaren) Spielszenen wirklich grandios gemacht, wie auch die gesamte



Grafik und der Sound voll überzeugend können. Das Demo ist wohlgermerkt voll spielbar! Nur Abspeichern ist leider nicht möglich. Wer würde sonst noch die Vollversion kaufen?

COLONIA Nr. 57

Hinter dem Titel "Final Trade" verbirgt sich ein Handelsspiel. Wer hätte das gedacht! Ziel des Spiels ist es, lumpige zwei Millionen DM zu verdienen. Dazu hat man als ausgefuchster Kaufmann die Möglichkeiten des Kaufens

und Verkaufens. Gehandelt werden kann mit Gebäuden, Flugzeugen, Schiffen oder Plunder aller Art. Die Maussteuerung geht gut von der Hand, Grafik und Sound stören nicht, da sie eigentlich nicht vorhanden sind. Man kämpft sich durch immer neue Menüs. Eine ziemlich trockene Angelegenheit. Obwohl ich kein Freund solcher Spiele bin, wird "Final Trade" sicher seine Liebhaber finden. Menschen die eine Partie Schach als höchst aufregend empfinden, kommen dabei voll auf ihre Kosten.

COLONIA Nr. 58

Ein Ableger der beliebten asiatischen Brettspiele a la "Shanghai" ist "Mariko". Man muß möglichst viele Steine auf einem Brett mit 96 Spielfeldern plazieren, wobei sich immer nur gleiche Symbole aneinanderlegen lassen. "Mariko" steht seinen kommerziellen Brüdern in nichts nach. Verschiedene Spielstufen, abspeicherbarer Spielstand und gute Grafiken machen das Game zu einem echten Dauerbrenner. Daß kein Sound vorhanden ist, mag man dem Autor gerne verzeihen.

COLONIA Nr. 59

Wer sich gerne einmal wie ein Hausbesitzer fühlen möchte, aber nur über eine Barschaft von DM 3,- verfügt, der sollte sich statt dem Immobilien-Magazin lieber "House Owner" zulegen. Hier lernt er taktisches Jonglieren zwischen Mietergunst und dem Bankrott. Es ist nicht einfach, immer den geeignetsten Zeitpunkt für Heizkalkauf, Ausbesserungen, Mieterhöhung usw. zu erwischen. Hier wird man mit wirklich allem



"Möge die Dir sein..."

Krieg der Sterne

ein sensationeller Film, der perfekte Kino-Unterhaltung repräsentiert - und zum größten Erfolg in der Geschichte des Films wurde.

Rückkehr der Jedi-Ritter

die entscheidende Schlacht gegen das Imperium. Das 3. Kapitel der populärsten Weltraum-Saga aller Zeiten - und das Schönste!

Das Imperium schlägt zurück

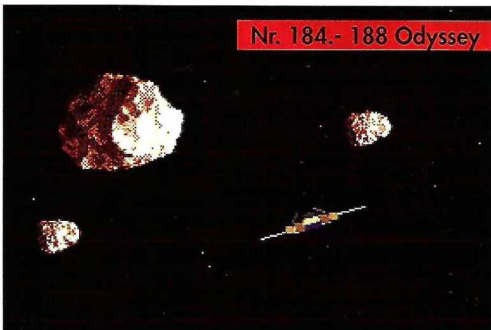
wird auf Grund seiner umfangreichen Spezialeffekte, der mitreißenden Action und Fantasie zu Recht als einer der größten Filme gefeiert, die je entstanden sind.



konfrontiert, mit dem sich die armen Hausbesitzer immer herumschlagen müssen. Ein originelles Game, das man immer wieder gerne spielt.

PAXXUM Nr. 90

Falls Sie von Handelsimulationen noch nicht die Nase voll haben - bitte schön: Hier ist noch eine, mit dem Titel "Trucking". Diesmal versuchen Sie, als Boss einer Transportfirma, diese vor dem Ruin zu retten. Sie beschaffen Frachtaufträge, planen Fahrtrou-



Nr. 184.- 188 Odyssey



Nr. 184.- 188 Odyssey

Ihrer Lkws, suchen eine Möglichkeit, preiswert aber legal an Benzin heranzukommen, legen die Standorte Ihrer Expeditionen fest und und und...

Das Game ist verblüffend komplex und garantiert langen Spielspaß für Freunde dieses Genres. Leider habe ich auch hier etwas auszusetzen! Die Grafik sieht aus, wie zu den Anfangszeiten des C64 - der Sound ist nicht vorhanden. Wer sich daran aber nicht stört, bekommt mit "Trucking" ein durchaus brauchbares Handelsspiel.

COLONIA Nr. 56

Da ich inzwischen von Spielen die Nase ziemlich voll habe, bin ich eigentlich ganz froh, eine Diskette mit nützlichen Utilities vorstellen zu können. Neben dem Demo (kein Abspeichern möglich) eines durchschnittlichen Zeichenprogramms finden wir den "Diskmaster". Endlich hat die Quälerei mit dem CLI ein Ende. "Diskmaster" erledigt das nun alles mit einem Mausklick. Einfach, übersichtlich und leistungsfähig - was will man mehr? Wer da noch ratlos im CLI herumstochert, ist selbst schuld. Auch ein Kopierprogramm kann jeder gebrauchen. "PD-Copy" ist eines der bekanntesten - und besten! Es unterstützt bis zu vier Laufwerke, Nibbelcopy, DOS-Copy, Speedtest und Check-Disk. Ein unentbehrliches Werkzeug für jeden Amiga-User.

Muster von:
PD + Shareware-Service
 Berit Schwing
 Großweidenmühlstr. 50
 8500 Nürnberg 90

Macht mit

Alien

Das Raumschiff "Nostromo" muß auf einem fremden Planeten notlanden - ein fremdartiges Wesen hat sich an Bord geschlichen - eine tödliche Gefahr!

Planet der Affen

Menschen werden von der herrschenden Affen-Zivilisation wie Tiere gejagt, enden im Versuchslabor der Gorillas - eine verkehrte, fantastische Welt.

Aliens Rückkehr

Das Grauen aus dem Vorjahr kehrt wieder auf, das Monster kehrt die Siedler des Planeten LV-426. Ein grauenhafter Kampf um steht ihnen bevor - ein Kampf auf Leben und Tod.



Unsere Bestellbedingungen:
 Bestellungen bitte an untenstehende Adresse schicken pro Bestellung DM 5,-
 Unkostenbeitrag. Bezieht werden kann nur per Vorkasse (Bargeld, Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten über).
CP Verlag, Leserservice,
Postfach 8500 Nürnberg 1.
 Absender nicht vergessen!



Gobliins 2 - Das Demo

Village

Zuerst postiert man Fingus bei der Flasche und läßt Winkle die Wurst stehlen. Daraufhin verfallen die Alten in einen tierischen Lachkrampf und Fingus kann im allgemeinen Durcheinander die Flasche an sich nehmen.

Fountain

Fingus betätigt den Brunnen und Winkle füllt die Flasche mit Wasser. Dann benutzt er die Flasche mit dem Frosch, der daraufhin das Weite sucht und einen Stein zurückläßt. Nun sollte man Fingus erst einmal klingeln lassen. Das bringt zwar nichts, aber danach kann er den Stein mit dem Mecha-

nismus verwenden, der schließlich zu einer Strickleiter mutiert. An dieser zieht nun Fingus und Winkle muß schnell nach oben gehen und den Kamin unter die Lupe nehmen. Danach kann man das Haus betreten.

Haus

Zuerst sollte Fingus mit dem Zauberer reden und dann die Flasche mit dem Teekoher verwenden. Nun muß Winkle dem "Teppich" auf den Schwanz treten und Fingus entfernt schnell die Streichhölzer aus seinem Maul. Damit kann er nun den Teekoher in Betrieb nehmen und den Schlüssel hinter der Urkunde entwenden (das Feuer vorher löschen). Jetzt

stellt sich Winkle unter die Uhr und Fingus benutzt den Schlüssel mit diesem altertümlichen Zeitmeßgerät. Wenn der Kuckuck herauspringt, muß Winkle den Stein benutzen, um den Kellerschlüssel zu erhalten.

Fountain

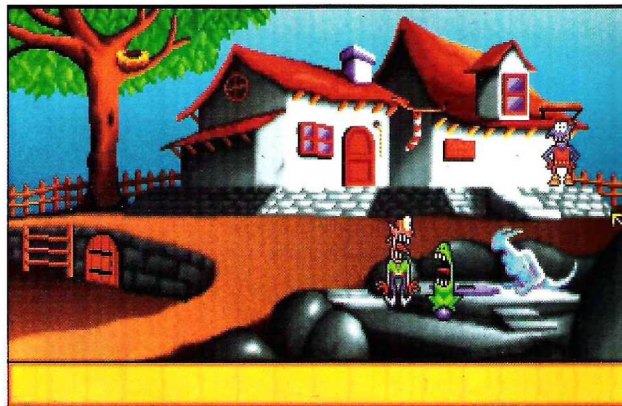
Mit dem Kellerschlüssel links den Keller aufsperrn und den Wein abkassieren.

Village

Fingus gießt die Blumen mit dem Wasser und gibt eine davon dem "Wotable", der daraufhin glücklich einschläft. Winkle stellt sich ganz nach links auf die Platte und kann so durch einen Knopfdruck von Fingus nach oben katapultiert werden. Hier packt er die Wurst ein.

Giant

Fingus benutzt die Wurst mit dem Loch auf dem Weg und setzt so den Hund für eine kurze Zeit außer Gefecht. In dieser Zeit muß Winkle vorbeigehen und durch das Astloch rechts oben schlüpfen. Unten angekommen, muß er das Huhn festhalten. Winkle läßt die Hartwurst auf den Kopf des geflügelten Wesens sausen. Das Ei und die Streichhölzer benutzt Fingus mit dem Holzstapel in der Nähe des Riesens, indem er durch den Geheimgang geht. Der Riese erwacht und bekommt von Fingus die Wurst und den Wein ausgehändigt. Der Weg ist frei und die ersten vier L e v e l geschafft.



Parasol Stars

Die tapferen Sonnenschirmkämpfer erhalten von dem folgenden Cheatmodus hilfreiche Unterstützung. Einfach "A Word" eingeben, um in den Genauß folgender Optionen zu kommen:

- F1 bis F10 - Auswahl eines Planeten
- x - Extraplanet
- 1 bis 7 - Level bzw. Endgegner wählen
- L - Ein Bonusleben
- Y - Level beenden
- C - Ein Bonuscredit
- M - Miracle
- B - entsprechende Bonusrunde
- G - Alle Gegner auf dem Bildschirm verschwinden
- D - Selbstmord, Harakiri, Suicide

Dirk Rüttgers



Bill's Tomato Game

Der neue Knobelspaß von Psygnosis kämpft sich tapfer die Charts hoch. Wer die Endversion oder die Demoverision hat, kann mit folgenden vier Codes ein bißchen in die Welten hineinschnuppern.

- Thema 2/ Level 1: TAIPOG
- Thema 3/ Level 1: BIFAN
- Thema 4/ Level 1: SLOOKER
- Thema 5/ Level 1: BOUBBIN

Roland Gericke

James Pond 2

Während des Spiels bringt Sie die Eingabe von "Little Mermaid" in ein kleines Cheatmenü, das Ihnen bestimmt weiterhelfen wird.

- F - Flügel
- G - Anfang eines Levels
- X - Ende eines Levels
- M - Auswahl eines Levels
- P - Flugzeug

Andre Gleede



Bundesliga Manager Professional

Der Charts Dauerbrenner sorgt nach wie vor für die größte Tips & Tricks Flut in unserer Redaktion. Wer sich immer noch nicht an der Tabellenspitze etablieren konnte, soll einmal einen Rundumblick in der Bank wagen. Neben der Tür kann man ein kleines Schild entdecken, das große Geheimnisse in sich birgt. Klicken Sie dieses kleine Schild einfach an und schon sprudelt das Geld. Pro Mausclick können Sie satte DM 100.000 einsacken. Den Kontostand können Sie allerdings erst erfahren, wenn Sie die Bank wieder verlassen und erneut betreten.

Markus Bauch

OXYD

Die ersten 10 Landschaftscodes zu dem Kugel-Knaller Oxyd lauten folgendermaßen.

- 32854127
- 18780766
- 10232399
- 32882199
- 13794470
- 28197802
- 17087807
- 51761122
- 83882268
- 60761220

Diese Codes gelten übrigens für den Einspielermodus.

Roland Gericke

Addams Family

Die unheimliche Familie kann sich immer noch in den Herzen der Jump and Runner halten. Um denen die Aufgabe ein bißchen zu erleichtern, erlauben wir uns auf einen Levelsprung hinzuweisen. Wenn Sie sich im ersten Level über die Tür stellen, sollten Sie den Joystick nach vorne drücken. Sie gelangen so in eine Bonus-Etage, in der auch ein Levelsprung versteckt ist.

Markus Bauch

Vikings

Wer knapp bei Kasse ist, sollte sich den folgenden Cheat etwas genauer ansehen. Probleme bei der Amiga-Version lassen sich per Modul oder Hex-Editor leicht beheben.

Brian Stonebridge	\$C0D2B3
Jack Thornebridge	\$C0D339
Craig Blackrock	\$C0D3BF
Deloy Greyhaven	\$C0D445
Gregory Locksley	\$C0D4CB
Eric The Viking	\$C0D551

Wenn man sich in einem Menü einen Lord ausgesucht hat, muß man bei dieser Adresse während des Spiels die ersten beiden Stellen auf die Werte "FF" erhöhen. Dann drückt man mit der Maus auf das Feld "Soldaten kaufen" und gleich danach auf "Fortsetzen". In der Schatzkammer befinden sich nun 255 Goldstücke und das Gute dabei ist, daß dieser Vorgang beliebig oft wiederholt werden kann.

Jonatan Wismiewski



Assassin

Alle Actionfreunde können nun endlich gefahrlos durch die spektakulären Level von Assassin sprinten. Team 17 hat uns zwar verboten, den Tip abzudrucken, doch wenn man ihn von einem Leser zugeschickt bekommt, wird auch Martyn Brown nichts dagegen haben.

Laufen Sie im ersten Level einfach bis zum ersten Baum. Dort klettern Sie bis ganz an die Spitze, bis es nicht mehr weiter geht. Tippen Sie anschließend folgenden Satz ein, ohne Leerzeichen!

AEXCELLENTVIEWFROMTHETOP

Über Funktionstasten können Sie nun die verschiedenen Waffen und Level auswählen.

Albin Oswald





Lotus Turbo Challenge II

Haben Sie Probleme mit Lotus II? Ist die Zeit zu knapp? Mit folgendem Tip werden Sie zum Champion. Tippen Sie einfach im Paßwortfeld das Wort "TURPENTINE" ein, dann besitzen Sie unendlich viel Zeit. Die einzelnen Levelcodes lauten übrigens folgendermaßen.

- Level 2= Twilight
- Level 3= Pea Soup
- Level 4=The Skids
- Level 5= Peaches
- Level 6= Liverpool
- Level 7= Bagley
- Level 8 = Bow

Matthias
Kaulartz



Shadow Of The Beast 3

Im Titelbild "Please Daddy Draw This For Me" (y=z) eingeben und im Spiel auf die rechte Cursortaste drücken. Man erhält nun unendlich viel Energie, wobei sich dieser Modus mit einem Druck auf die linke Cursortaste wieder aufheben läßt.

Thorsten Schätzle



Wolfchild

Das Wolfskind muß sich mittlerweile vor dem Katzenkind in Acht nehmen. Hierzu können wir Ihnen gerne einen Tip bieten.

Um einen Level zu überspringen, drücken Sie während des Spiels einfach F1. In den meisten Versionen sollten Sie damit den nächsten Level erreichen können.

Markus Bauch

DIE SPIELREGELN

Der "Games Guide" ist ohne Ihre Unterstützung kaum zu realisieren, denn diese Rubrik steht und fällt mit Ihren Einsendungen. Starke Cheats, die zur Veröffentlichung kommen, lassen wir uns aus diesem Grund stolze DM 20 kosten und eine umfassende Komplettlösung sogar DM 500. Um die Bearbeitung der zahlreichen Briefe und Postkarten etwas zu beschleunigen, sollten Sie folgende Hinweise beachten.

- 1** Die eingesandten Tips und Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein. Außerdem dürfen sie nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- 2** Kurze Spielertips finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Arbeitsaufwand.
- 3** Wenn Sie sich entschließen sollten, Ihre Cheats auf Diskette zu bannen, so achten Sie bitte darauf, die Textfiles im ASCII-Format abzulegen. Andere Formate können von uns nicht weiterverarbeitet werden und der Sinn dieser Übung wäre verfehlt. Dies gilt besonders für die Einsendung einer Komplettlösung. Vielleicht können Sie Ihren Text ja auf dem PC eines Freundes eingeben.

4 Notwendige Karten und Skizzen sollten frei von überflüssigen Strichen sein, sondern sich nur auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Rechner zu zeichnen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung.

5 Es wäre besonders wünschenswert, wenn es sich bei den Tips und Tricks um spieltechnische Hilfen und nicht um simple Cheats oder Tastenkombinationen handelt. Wie kommt man an einer schwierigen Stelle weiter? Wie kann ein bestimmtes Rätsel geknackt werden? Die Antworten auf diese Fragen sind für große Teile der Leserschaft viel interessanter, als durch einen Poke unendlich viele Leben zu erlangen.

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die soeben aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips und Tricks schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Amiga Games Guide
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Zum Abschluß noch ein Wort in eigener Sache. Wir erheben keinen Anspruch, daß ein Cheat auf jedem Rechner oder mit jedem Programm funktioniert. Dafür existieren leider zu viele unterschiedliche Versionen und Systeme.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Nachdem Henry Jones Jr. sowohl von den bösen Schergen des Dritten Reichs als auch von der Existenz der angebeteten Sophia erfahren hat, macht er sich schleunigst auf den Weg nach New York.

In einer dunklen Seitenstraße findet er auch schon das Theater, in dem Sophia just an diesem Abend auftreten soll. Die Show ist aber wider Erwarten restlos ausverkauft. Der gewiefte Archäologe besinnt sich aber glücklicherweise des Bühneneingangs. Auf dem Weg dorthin läßt er die Zeitung mitgehen. Alles läuft wie am Schnürchen, bis der muskelbepackte Türsteher auftaucht. Indy kann ihn geschickt in ein Gespräch über Sophia verwickeln, indem er immer wieder auf ihren unbeschreiblichen Intellekt anspielt. Selbst wenn er den Weg nicht freigibt, hat Dr. Jones die passende Lösung parat. Er schiebt kurzerhand die Kisten im Hinterhof beiseite und klettert über die Feuerleiter ins Theater.

Er gelangt zur Bühne. Mit Sophia kann er allerdings immer noch nicht sprechen, denn ein alter Giftzwerg hindert ihn permanent daran, die Show zu unterbrechen. Indy kann ihn schließlich nur durch das Aushändigen der Zeitung ablenken, denn für seine favorisierte Baseballmannschaft, den Dodgers, läßt der kleine Mann alles stehen und liegen. Jetzt kann unser Held die beiden äußeren

Hebel nach hinten drücken (ein grünes Licht sollte erscheinen) und anschließend den roten Knopf betätigen...

Island

In der ehemaligen Ausgrabungsstätte treffen die beiden Archäologen auf Dr. Björn Heimdall, den sie über jede Kleinigkeit penibelst ausfragen.

Tikal

Im Dschungel läßt Indy zum ersten Mal seine gefürchtete Peitsche knallen und treibt den Ameisenbär durch den dritten Eingang. Die Schlange krallt sich nun den willkommenen Imbiß und beide Tiere verschwinden in der benachbarten Schlucht. Jetzt knickt Dr. Jones den brüchigen Baum um und gelangt auf diese Weise über den tiefen Abgrund. Hier wartet bereits Sophia (grummel!). Sobald sich einer der beiden an dem Souvenirwägelchen zu schaffen macht, taucht Dr. Sternhart auf. Er gewährt nur demjenigen Zutritt zum heiligen Tempel, der den Namen eines berühmten griechischen Philosophen nennen kann. Der Papagei leistet in diesem Fall hervorragende Dienste.

Im Inneren des Tempels wen-

det sich Indiana an seine Begleiterin Sophia. Sie soll mit ihrem weiblichen Charme Sternhart ablenken, damit er sich in Ruhe die Petroleumlampe vom Wagen holen kann. Zurück in der alten Kultstätte öffnet er die Lampe und benutzt sie mit der linken Seite des Grabmals. Eine Spirale

Als schlauer Fuchs setzt Dr. Henry Jones das Orichalcum natürlich ohne große Bedenkzeit zu verschwinden in die seltsame Figur ein, die daraufhin unter Freigabe starker Energie aus dem ewigen Eis herausschmelzt.



erscheint, die der studierte Archäologe anschließend auf den Tierkopf anwendet. Wenn er daran zieht, öffnet sich die Geheimtür und das Orichalcum tritt ans Tageslicht.

Die Azoren

Sophia versucht als erstes ihr Glück beim schrulligen Mr. Costa. Er verlangt ihr Necklace, doch ist sie auch durch flehendes Bitten nicht davon zu überzeugen, für eine Information ihren geschätzten Talisman herzugeben. Jetzt ist Indy an der Reihe. Er bietet dem gerissenen Antiquitätenhändler die "Eel Figurine" an. Damit ist er einverstanden und verrät dem gegensätzlichen Paar den Standort von "Plato's Lost Dialogue".

Island

Im hohen Norden ist Heimdall der permanenten und unmenschlichen Kälte zum Opfer gefallen.



Barnett College

Im Erdgeschoß läßt Indy erst einmal alle Gegenstände mitgehen, die nicht niet- und nagelfest sind. Anschließend geht er hinauf in den ersten Stock, entfernt hier den klebrigen Kaugummi vom Stuhl und steckt ihn in die Hosentasche. Im zweiten Stockwerk (nur über das Seil zu erreichen)



findet Dr. Jones die Pfeilspitze, die er mit dem roten Tuch verbindet. Jetzt können die Schrauben aus dem umgefallenen Schrank gezogen werden. Der unschätzbare wertvolle Brief ist gefunden!

Algier

In dieser turbulenten Stadt biegen die beiden Streithähne zunächst in die "Back Alley" ein. Omars Laden beherbergt eine ganze Menge seltsamer Gegenstände. Unter anderem auch eine Monstermaske, die sofort im Rucksack verschwindet. Gehandelt wird auf gar keinen Fall! Auf dem Marktplatz sucht ein geübter Messerwerfer verzweifelt eine Freiwillige. Indy versucht Sophia zu überreden. Sie sieht sich die Angelegenheit nun aus der Nähe an und Henry Jones Jr. rempelt die rothaarige Schönheit vor das Brett (drücke Sophia). Aus Dankbarkeit erhalten die beiden ein kleines Messer.

Monte Carlo

Nachdem Mr. Trottier (brauner Anzug, graue Haare) gefunden wurde, spricht ihn Indy an und erzählt ihm nichts als die reine Wahrheit. Erschrocken den Abenteuer fort und Dr. Jones kann erneut

Indy freie Hand zu geben. Trottier ist von ihren Aufführungen begeistert und Henry Jones Jr. kann sich seelenruhig dem Cabinet widmen. Er nimmt die Taschenlampe, öffnet den Sicherungskasten und schaltet den Strom aus. Danach setzt er sich das Bettlaken über, setzt die furchterregende Maske auf und schaltet die Taschenlampe ein. Mr. Trottier ist entsetzt und verläßt panikartig das Hotelzimmer. Den Sunstone läßt er allerdings liegen.

Algier

Nachdem der seltene Sunstone wahre Begeisterungstürme bei Omar hervorruft, bekunden die beiden ungleichen Persönlichkeiten ihr enormes Interesse am versunkenen Kontinent Atlantis. Daraufhin rückt er eine äußerst vage Karte heraus. Danach tauscht Indy die gestohlene Maske und geht zum einzigen Gemüschhändler der Stadt. Hier verhandelt er mit dem kompromißlosen Einzelhändler (immer wieder mit Omar tauschen), bis dieser schließlich den Squab-On-A-Stick herüberschiebt. Diesen persischen Leckerbissen kann Dr. Jones beim mittellosen Bettler gegen die Ballontickets wechseln.



mit Sophia in Kontakt treten. Danach versucht er wieder sein Glück beim französischen Gentleman und täuscht ihm diesmal eine tolle Story über den Geist des Nur-Ab-Sals auf. Der begeisterte Spiritist stellt nun eine Frage, die mit Hilfe von "Plato's Lost Dialogue" leicht beantwortet werden kann.

Sophia soll wieder einmal ein Ablenkmanöver unternehmen, um

Sobald sich die beiden an Bord befinden, kappen sie auch die Halteleine (Benutze Messer mit Seil) und die Reise kann beginnen.

In der Luft

Indy muß mindestens zwei Nomaden-Camps ausfindig machen, um die exakten Koordinaten des "X" zu bestimmen und dort zu landen.

Die verlassene Ausgrabungsstätte

Henry Jones Jr. klettert zunächst die Leiter herunter. In diesem finsternen Raum steckt er alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Dann geht er zurück zum Lkw. Den Schlauch verbindet er mit dem Krug und diese Konstruktion wiederum mit dem Gasbehälter des Fahrzeugs. Wieder zurück in der Höhle füllt er das Gas in den protablen Generator (metal thing) und drückt den Knopf. Mit der "Ship Rib" ist er in der Lage, die brüchige Wand im Osten zum Einsturz zu bringen. Den Holzdübel (wooden peg) schlägt er in die erscheinende Mauer und steckt abschließend den Sunstone darauf. Die richtige Ausrichtung findet er wieder einmal in "Plato's Lost Dialogue". Sophia ist damit befreit und händigt unserem Held einen seltsamen Fisch (Orichalcum-Detektor) und eine Verteilerkappe aus. Der Generator ausgeschaltet, die Zündkerze herausgenommen und mit beiden Gegenständen wird der Motor des Lkws repariert.

Kreta

Voller Tatendrang untersuchen die beiden Archäologen zuerst die Ruinen. Das Vermessungsinstrument wird wie gewöhnlich eingesackt und danach werden alle Steine in Augenschein genommen bzw. abgeklopft. Zwei Statuen sind zum Vorschein gekommen. Nachdem auf die rechte Statue das Instrument abgestellt wurde, kann Indy seine Beobachtungen fortsetzen. Das Fadenkreuz und das rechte Horn müssen sich überschneiden. Die gleiche Prozedur veranstaltet er mit der linken Statue. Es erscheint ein Kreuz, bei dem Dr. Jones fanatisch mit der "Ship Rib" gräbt. Der Moonstone ist gefunden. Diesmal legt er beide Steine auf die Spindel und richtet sie ganz nach Plato aus.

Der Weg nach Atlantis

Zwei Köpfe werden vom Regal heruntergenommen, bevor beide Akteure durch die Tür verschwinden. Der letzten Kopf wird durch einen geschickten Peitschenhieb ins Innere des Labyrinthes geholt. Jetzt muß die Minotaurstatue gefunden werden. Der Kopf dieses griechischen Relikts wird vom Meister persönlich ebenfalls mit der Peitsche bearbeitet. Der Fahrstuhl führt direkt zum verstorbenen Dr. Sternhart. Von ihm erhält Indy einen Stab und

den letzten Stein. Hinter dem Wasserfall befindet sich eine Kette, die der kräftige Abenteurer problemlos emporklettern kann. Die Suche geht weiter. Diesmal muß eine zweite Tür mit Regal gefunden werden. Hier legt Indy alle drei Köpfe ab und geht durch das nun geöffnete Tor. Nach einiger Zeit gelangt er in einen Raum, in dem er mit Hilfe des Stabs ein Gegengewicht lösen kann. Danach konzentriert sich Indy auf die Suche nach einem großen Statuenkopf mit offenem Mund. Hier steckt er den Stab hinein, um nach oben zu gelangen. Die Goldkiste nimmt Indy selbstverständlich wieder mit. Im Norden trifft er auf Sophia. Sie muß nun davon überzeugt werden, durch das Loch zu steigen, um die Falltür von der anderen Seite öffnen zu können. Unter einem Wasserfall machen die beiden Halt. Sophia legt ihr Necklace in die goldene Kiste, woraufhin Indy den Fisch zappeln läßt. Dieser Meerbewohner weist auf einen geheimen Durchgang hin, der zunächst mit der "Ship Rib" freigelegt werden muß. Im folgenden Raum, werden wieder alle drei Steine mit der Spindel benutzt und nach Plato ausgerichtet. Eine Tür öffnet sich. Die Freude ist allerdings nur von kurzer Dauer, denn wenige Sekunden später bedroht Kerner Indy mit einem ungemütlichen Stück Metall. Einer Pistole. Er sperrt den tapferen Recken ein und die Wand stellt den einzigen Fluchtweg dar (Ship Rib).

Das U-Boot

Zunächst wird der pflichtbewußte Kapitän von Indy niedergestreckt. Kein Problem. Dann benutzt er die Sprechanlage, um die Mannschaft in den hinteren Teil des Bootes zu schicken. Jetzt kann die Treppe gefahrlos betreten werden. Auf dem Weg in den vorderen Teil des Schiffes nimmt der geübte Dieb das Brot, den Cold Cut und den Bierkrug (Mug) mit. Im unteren Stockwerk läßt er Batteriesäure in den Krug laufen, schleicht sich danach an Sophia heran (einfach nach rechts laufen) und teilt ihr mit, daß sie den Wächter für längere Zeit ablenken soll. Schließlich wird noch der Kolben (Plunger) im Handgepäck verstaut, bevor Indy den Weg nach oben antritt. Hier legt er den Schalter auf der linken Seite um und benutzt den Kolben mit dem großen Hebel (Big Lever).

Auf der rechten Seite des Schiffes befindet sich der

Kapitänstresor (neben Kerner), der mit der aufgefangenen Säure leicht geöffnet werden kann. Die Steine sind wieder in der Hand der guten Seite. Anschließend ist der Wächter an der Reihe. Er wird sofort auf den überraschenden Besuch Indys aufmerksam. Davon läßt sich Dr. Jones allerdings nicht beeindruckt, sondern teilt Sophia verschlüsselt mit, daß sie den Wächter mit dem Eimer niederstrecken soll (Bucket Head!). Nun kann mit dem Schlüssel die Notfallsteuerung aufgeschlossen werden. Das U-Boot muß in das "Air-Lock" eingeparkt werden.

Im Krabbenraum wird das Sandwich (Brot und Cold Cut) mit den Brustrippen verbunden. Diese Falle wird danach in der winzigen Pfütze platziert. Sobald eine Krabbe hineingetappt ist, nimmt Indy die Knochen wieder an sich. Jetzt beginnt die heiße Suche nach der Fischkopfstatue, deren Kopf mitgenommen werden muß. Im Lavaraum benutzt Indy den Steinbecher mit dem Podest und den Fischkopf mit der Plaque. Die Lava füllt nun den leeren Becher und Dr. Jones packt alles wieder sorgsam ein.

In den beiden Roboterräumen gilt es eine Radspeiche und ein

verweilt aber lieber noch ein wenig an diesem garstigen Ort.

Im "Sentry Room" benutzt Dr. Jones wieder ein Orichalcum. Diesmal mit der Fischmund-Statue. Danach investiert er noch ein Orichalcum in die bis dahin gefundene "Eel Figurine". Ein weiteres Orichalcum im Fischmund öffnet schließlich das Tor zum ...

Kanal

Die gefangene Krabbe spendiert Indy großzügig der Krake. Sie verschwindet daraufhin und der Kanal kann gefahrlos überquert werden. Eine Bead aktiviert das Amphibienfahrzeug. Der Weg führt Indy nach links, wobei er sich von verschlossenen Türen nicht aufhalten läßt, denn diese lassen sich mit den verschiedenen Steinen sehr leicht öffnen. Er folgt solange dem Kanal, bis eine Treppe nach oben führt. Im folgenden Raum nimmt der studierte Archäologe das Getriebe aus dem Schrank und schließt diesen wieder. Es kommt eine Zeichnung zum Vorschein, die er sorgfältig abzeichnet.

Hinter dem "Archway" befindet sich eine Statue, deren rechter Arm mit der Kette verbunden wird. Indy lehnt nun die Leiter an die Statue und öffnet den Brustkasten. Es präsentiert sich ein komplexer Mechanismus, der mit der angefertigten Zeichnung jedoch relativ einfach zu verstehen ist. Die Strichmännchen stellen die Statue dar und auch die anderen Motorenteile sind sehr leicht zuzuordnen. Dr. Jones versucht

also nun den Arm nach vorne zu bewegen. Ist dies geschehen, so befestigt er das andere Ende der Kette mit dem goldenen Tor. Jetzt läßt er den Arm wieder nach hinten schnellen. Den Türangelbolzen steckt Indy wieder ein.

Wenn Indy dem Gang folgt, so befindet sich auf der linken Seite eine Tür. Hier sind einige Bewohner der einst strahlenden Insel begraben, doch das stört den abgebrühten Abenteurer nicht im geringsten. Er nimmt das Zepter mit und betritt die nächste Tür auf der rechten Seite. Die klobige Maschine entwickelt sich zu einem waschechten Bulldozer, sobald er ihr ein "Bead" gönnt. Indy steckt nun das Zepter und den Türbolzen in die beiden äußeren Schlitze. Die Maschine sollte nun laufen (wenn nicht, Zepter herausnehmen und im dritten Schlitz versuchen), sobald Indy die Hebel nach oben drückt. Um zum Stillstand zu kommen macht er die ganze Prozedur einfach wieder rückgängig.

Jetzt holt Indy Sophia, indem er den Türbolzen unter das schwere Holztor legt. Auf dem Rückweg zum Bulldozer passiert etwas seltsames. Nur-Ab-Sal meldet sich zurück. Er bringt Sophia in seine Gewalt und möchte durch sie wieder Gestalt annehmen. Dr. Jones kann diesen Dämon zurückschlagen, indem er ein Orichalcum mit ihrem Necklace benutzt und es dann in die Goldbox fallen läßt.

Zurück beim Bulldozer entdeckt er, daß hier die Lava in Strömen fließt. Durch ein großes Türenlabyrinth versucht er nun die Lava zu erreichen, um dann vorsichtig auf die andere Seite zu kommen. Die große Wandmalerei (Sonne, Mond und Vulkan) gibt Auskunft über die richtige Kombination bei der letzten Spindel.

Die Überraschung ist groß, als plötzlich die Nazis wieder auf der Bildfläche erscheinen. Indy redet wie besessen auf den verrückten Professor ein, um ihn von seinem Vorhaben abzubringen. Mit etwas Gespür und Beharrlichkeit ("Forget the Beads") kann auch dieses letzte Problem aus der Welt geschafft werden.

Oliver Me



Atlantis

Nachdem sich Indy der Leiter bemächtigt hat, wird Sophia ein zweites Mal gekidnappt. Er legt die Leiter an das "Rocky Incline" und öffnet die "Stone Box". Hier befindet sich ein kleiner metallischer Gegenstand, den er unbedingt mit dem Orichalcum benutzen muß. Danach verbindet er die drei Steine an der Spindel an der Statue und dreht solange, bis sich der Mund öffnet. Hier wirft er wieder einmal ein Orichalcum ein.

Das Labyrinth

Es können von Indy nur die Räume betreten werden, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Befindet sich etwas besonderes in diesem Zimmer, so wird das auf der Karte eingetragen. Auch hier gilt, daß sich Dr. Jones jeden Gegenstand unter den Nagel reißen muß.

In Statuenraum läßt sich die Leiter zu einer astreinen Brücke umfunktionieren, um über die Schlucht zu gelangen. Nachdem Indy den Steinbecher an sich genommen hat, macht er sich auf den Weg zu den Relikten der einst hochmodernen U-Bahn im äußeren Kreis. Hier greift Henry Jones Jr. den Brustkasten des Skeletts ab.

"Piece Of Gear" mitzunehmen. Diese beiden Gegenstände werden im Maschinenraum unbedingt benötigt. Zunächst benutzt Indy die Radspeiche mit dem Stöpsel (peg) und den Steinbecher mit dem Trichter (Funnel). Es werden nun Orichalcum-Beads produziert, die sich ein findiger Forscher wie Indiana Jones natürlich nicht entgehen läßt. Die Radspeiche wieder mitnehmen.

Um Sophia aus den Händen der Nazis zu befreien, muß Indy zunächst einen Schacht suchen, der sowohl zu ihrem Gefängnis führt, als auch Zugang zu einer Statue bietet. In diese Statue wirft er wieder ein Orichalcum ein. Sophia zeigt sich zwar dankbar,





Nachdem man bemerkt hat, daß es noch etwas Schöneres im Leben gibt, als gefesselt an einer Wand zu hängen, entschließt man sich, um Hilfe zu rufen. Sofort eilt der tolpatschige Wachposten herbei, um nach dem Rechten zu sehen. Beim Hinausgehen stolpert er über eine Stufe und läßt den Schlüssel für die Fußschellen fallen. Danach die Mauer bearbeiten und die erscheinende Bürokammer einstecken. Mit dieser läßt sich nämlich die Kerkertür öffnen. Auf dem weiteren Weg nach links läßt man im Vorbeigehen das Goldfischglas und die unzähligen Diamanten mitgehen. Auf dem Meeresboden steht man schließlich bis zum Scheitel im Wasser und es ist angebracht, das runde Aquarium als Taucherhelm zu benutzen.

Nun befreit man den Fisch aus seinem Gefängnis, woraufhin man aus Dankbarkeit eine Muschel erhält. Etwas weiter findet man im Sand einen Regenwurm, den man bei Mr. Fish für etwas Luft eintauschen kann. Der orientierungslosen Schildkröte bietet man die Muschel an. Diese zeigt sich sofort begeistert und bringt den Helden gefahrlos an den Zitterraalen vorbei. Im Seegras liegt eine Harpune, die gegen den nun folgenden Hai benutzt werden muß. Vor allem richtiges Timing ist an dieser Stelle erforderlich. Danach gelangt man zu einer Riesenmuschel, die nur im geschlossenen Zustand übersprungen werden kann. Der Stöpsel läßt sich

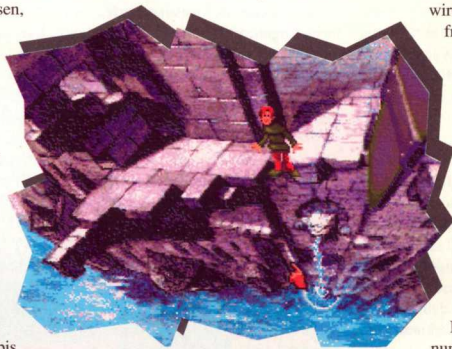
mit Hilfe der Stange öffnen und man findet sich schließlich in einer Höhle wieder. Hier können die Algen vom Felsen abgekratzt werden und der Schalter an der Wand legt den weiteren Weg frei. In den Räumen die man im Anschluß durchwandern darf, sammelt man alle herumliegenden Felsbrocken ein und bringt sie zum meditierenden Steinbauer, der diese bereitwillig zertrümmert. Nun begibt man sich auf die Suche nach Stock, Monitor und Münze. Im Raum mit dem Magneten legt man zunächst das Brett auf den Felsen, was eine hervorragende Wippe ergibt. Anschließend muß der Monitor geworfen werden, wodurch man den erstrebten Gegenstand schließlich erreichen kann. Als nächstes verbindet man den Stock mit den Algen und den Magneten mit der Schnur, die man bis dahin ebenfalls gefunden haben sollte. Nun angelt man sich mit dem Magneten den Draht aus einem Loch in der Wand. Der Draht wird nun durch die Ösen als Stolperdraht gespannt, um dem permanent auftauchenden Schlamm-Monster seinen Rumpf abzutrennen. Den übriggebliebenen Schlamm kann man mit dem Algenstab verbinden. Die Münze

wird in den Brunnen geworfen. Der nun entgegengenommene Helm ermöglicht das gefahrlose Durchschreiten des Steinschlages. Auf dem Grund im jetzt angekommenen Brunnen steigt man in den Eimer und schmiert sich den Schlamm ins Gesicht. Nachdem man an der Erdoberfläche angekommen ist, macht man sich auf den Weg in die naheliegende Stadt. Unterwegs begegnet man einem Pirat, der sich aber mit seinem eigenen Schwert vertreiben läßt. In der Stadt sollte man sich erst einmal etwas Übersicht verschaffen und alle Häuser betreten. Dem Magier gibt man das Geld, woraufhin er einen kleinen Beamspruch zum besten gibt. Dem Magier gibt man das Geld, woraufhin er einen kleinen Beamspruch zum besten gibt. Man befindet sich danach auf einem kleinen Felsvorsprung an einer steilen Klippe. Benutzt man hier die Schalter in der richtigen Reihenfolge, so fährt

Diesen wirft man an den großen Felsbrocken, der uns den weiteren Weg freigibt. Das am Boden liegende Seil wirft man über den nächsten Abhang und gelangt so ans andere Ende. Hier stößt man auf eine Zauberformel, die sogleich von der Wand abgelesen wird. Durch diesen magischen Einfluß öffnet sich nun der Felsen und legt eine Höhle frei. Man trifft auf einen putzigen kleinen Zauberlehrling, der ebenfalls einen netten Beamspruch auf Lager hat. Vom städtischen Magier wird man in ein Schwein verwandelt, sobald man ihm mehr Geld anbietet. Diese Schönheitsoperation ermöglicht nun in der linken Seitengasse an der Wache vorbeizuschleichen. In der anschließenden Landschaft sammelt man nun Heu, Brief und Briefmarke, Servierplatte, Socke und

Kassette ein. Der Brief wird mit der Briefmarke frankiert und in den Briefkasten geworfen. Das Heu hilft der triefenden Nase, indem man es in die Nasenflügel steckt. Die Kassette wird in die Aufnahmestation gesteckt und in einem anderen Bildschirm wird eine Fernbedienung erreichbar. Mit dieser zielt man nun auf die Aufnahmestation, damit man die Kassette wieder herausnehmen kann. Diese musikalische Meisterleistung wird nun dem DJ in der Höhle übergeben. An diesem Ort nimmt man die Spraydose mit und am Schatzberg wird der Socken mit Gold gefüllt. Den Strumpf kann man nun dem Roboter vor dem Schiffswrack an den Kopf werfen. Nach etwas Tüftelarbeit

Curse



eine Brücke aus, auf deren anderen Ende ein Kleid liegt. Dieses wird natürlich sofort angezeigt. Sobald man den Steinschlag überwunden hat, merkt man, daß man dort einen kleinen Felsbrocken vergessen hat. Nun legt man den kleinen Stein auf den Kopf, wodurch man einen etwas größeren Stein findet.



Of Enchantia

erreicht man schließlich das Goldpapier und läuft zurück zur Rockgruppe. Hier steckt man die Scheckkarte in die Tür. Hinter dieser Himmelspforte findet man einen wertvollen Geldsack. Nachdem man von der Wolke gesprungen ist, präsent

Kleidung zuzulegen. Der Kostümverleih kann da bestimmt weiterhelfen. Wenn man ein passendes Kleid anzieht, wird man in ein eisiges Land verbannt, in dem man sich erst einmal eine zünftige Schneeballschlacht

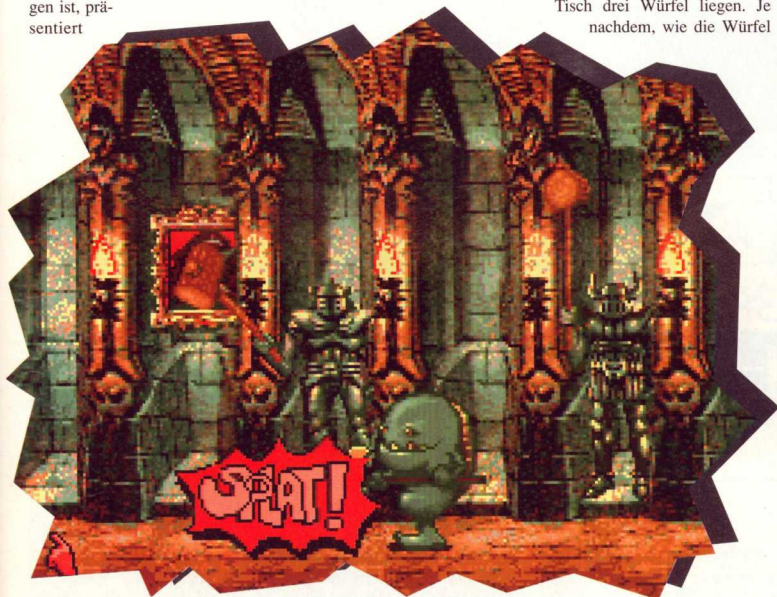
mit Nessies Hilfe den Fluß doch noch sicher überquert hat, gelangt man an eine vereiste Eingangstür, die sich nur durch musikalische Klänge öffnen läßt (4, 1, 3 und 2). In der Halle nimmt man den Besen mit und sieht auf dem Tisch drei Würfel liegen. Je nachdem, wie die Würfel

Glassplitter und eine Flasche hingelassen werden. Nun verbindet man die Trillerpfeife mit dem Megaphon und hält es vor das Fenster. Nachdem das Glas zerbrochen ist, springt man hindurch. Wenn man sich in "festen Händen" befindet, sollte man sich mit dem gefundenen Sonnenöl einschmieren, um sich von der lästigen Hand wieder zu lösen. Nachdem man den Laser mit Hilfe seiner eigenen Energie zerstört hat, öffnet man die Tür mit dem Wagenheber. Im folgenden Labyrinth findet man eine Streichholzschatel, mit der man hinter einer Säule den grünen Wächter erledigen kann. Sobald man ihn in die Flucht geschlagen hat, nimmt man den Feuerlöscher mit und begibt sich ein viertes und letztes Mal in die Stadt. Man besucht schnell den Magier, welcher einen Teleport in einem Sarg parat hat. In diesem findet man einen Knochen, mit dem man sich gleich wieder befreien kann. Jetzt muß man sich im Kampf gegen Dracula persönlich beweisen.

1. Schaufel benutzen
2. Am Grabstein rütteln
3. Knoblauch essen
4. Kreuz vorzeigen
5. Etwas Musik machen

Nun kann man den Friedhof beruhigt verlassen. Sobald man im Schloß den Ring und in der Bücherei das richtige Buch gefunden hat, muß der letzte und schwierigste Kampf bestritten werden. Um in der Schlacht mit der Hexe als Sieger hervorzugehen, saugt man die Geister mit dem Staubsauger ein, rüttelt am Feuerlöscher und schaltet den Ventilator ein. Jetzt steckt man der Hexe den Ring an den Finger und genießt den Schluß des Spiels.

Hubert Schega



sich ein Geheimgang, an dessen anderen Ende eine Gittertür den Weg versperrt. Wie ein geübter Kriminalist benutzt man nun die Spraydose und danach das Goldpapier, um einen versteckten Schalter an der Wand sichtbar zu machen.

Sobald das Gitter nach oben fährt, muß man den Socken samt Inhalt wegwerfen, damit man mit der Servierplatte an den Ventilator gelangt. Durch die Hintertür kommt man nun ein drittes Mal in die Stadt. Es wird Zeit, sich neue

liefern muß. Danach wird wieder alles eigesammelt, was nicht niert und nagelfest ist. Das Deo sprüht man sich unter die Achseln, wodurch auch der Eskimo endlich ansprechbar wird. Er überreicht im Gegenzug für den gefundenen Fisch eine Angel, mit der ein kleines Feuer geschürt werden kann. Der Eskimo taut langsam auf. Die Asche der Angel wird mitgenommen. Am linken oberen Ende der Eiswelt gelangt man nach einem verängstigten Hilferuf an ein Ruderboot. Nachdem dieses Boot an einer Klippe zerschellt ist und

gefallen sind, befinden sich die folgenden Gegenstände in unterschiedlichen Räumen.

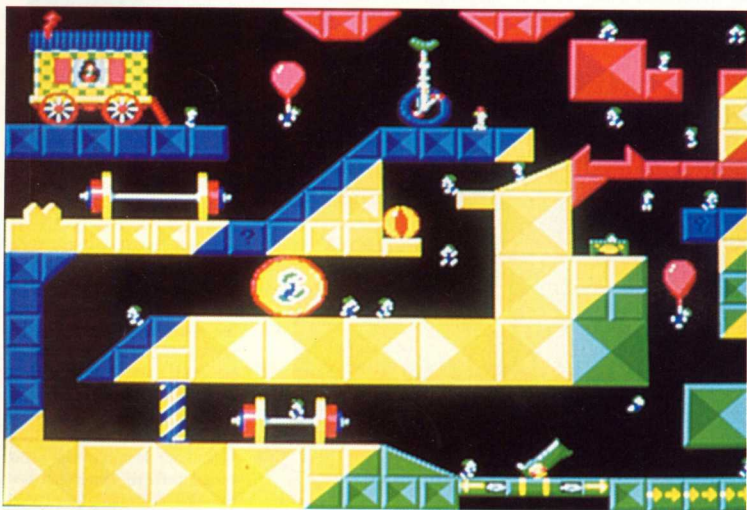
1. Pistole
2. Lupe
3. Wagenheber
4. Eiswürfel
5. Megaphon
6. Trillerpfeife

Die Trillerpfeife ist nur nach Vernichtung eines Eiszapfens auffindbar. Die Pistole wird in den Halfter gesteckt, wodurch auf der anderen Seite des Raumes ein

Die Suizid-Nager

Lemmings

Als einer der größten Hits der Computerspielbranche haben sich bislang die wunderbaren Nager von Psygnosis und DMA Design herausgestellt. Lange wird nun schon um einen zweiten Teil gerätselt, den wir Ihnen nun auf der Coverdisk als voll spielbares Demo bieten können.



Lemmings ein Weiterkommen ermöglichen. Beispielsweise können Sie sie per Ballon aufsteigen lassen, um sie anschließend mit einem Ventilator in die richtige Richtung zu pusten. Oder aber Sie lassen die Lemmings einen Tunnel buddeln, den sie anschließend wieder auffüllen können.

Wichtiger Hinweis:

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert, und sind 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 2/93) an folgende Adresse zurück. Sie werden schnellstmöglich ein neues Exemplar erhalten.

Computec Verlag
Disketten-Reklamation
AMIGA Games 2/93
Bruneckerstr. 84
8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/45 74 00

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse und die Ausgabennummer zu notieren.

Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 2/93

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 an nebenstehende Adresse schicken.

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

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. Lemmings 2 wird nun automatisch geladen.

Das Spiel

Das Spielprinzip von Lemmings dürfte Ihnen bekannt sein. Sie müssen möglichst viele der Nager-tierchen an das Ende eines Levels befördern. Die Lemmings laufen von selbst los und lassen sich kaum stoppen. Jedoch müssen Sie aufpassen, daß sie nicht in ein Loch fallen oder irgendwo stecken bleiben. Dazu können Sie per Maus an der unteren Bildschirmleiste eine ganze Palette von Funktionen abrufen, die den

gs 2



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 Helplines der bekanntesten Softwarehäuser.

■ Deutschland

BOMICO

06107 - 62067

und damit folgende Hersteller:

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

■ England

Acclaim Entertainment

0044 - 962 877 788

Code Masters

0044 - 926 814 132

Digital Integration

0044 - 276 684 959

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

GURU X SOFTWARE

Ausgesuchte
1D Software

SUPERSTARKE GAME PAKETE !!

50 SPIELE

SCHACH
MEGABALL
TETRIS
DOWNHILL
...und vieles mehr

NUR 49,-

19 SPIELE

DIPLOMACY
REVENGE
SUBATTACK
uvm.

NUR 22,-

10 SPIELE

ATTACKS
COPPER, NOVA
uvm.

NUR 12,50

EINZELPROGRAMME

SPIELE

LLAMATRON GENIAL 3,50

AIR ACE BALLERSPIEL 3,50

TECHNOBAN für Freaks 3,50

SONSTIGES

TextPlus Textverarbeitung 5,-

SuperDuper Kopierprg. 5,-

Bestellen Sie telefonisch

oder schriftlich. Wir liefern

sofort per Vorkasse oder

Nachnahme. Preise zzgl.

NN.Gebühr oder 6,- Verstk.

GURU X SOFTWARE

ECKERNGARTEN 7

4990 LÜBBECKE

05741-297183

Das GROSSE Einsteigerpaket

100 !!

Programme

50 Superspiele PLUS ++

50 Gemischte

Grafik, Textverarb.,

Viruskiller, MUSIK, NUR

Wissensch./Schule 69,-

und jede Menge mehr!

AMIGA Katalogdiskette, jeden Monat neu mit immer neuem Viruschecker, interess. Extras und einer stets neuen Überraschung; gegen mit 1,70,- frankierten und an Sie adressierten Rückumschl. plus 2,- in Briefm.

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 will 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

AG 0193

ST GESCHENKT, ST GESTOHLN . . .

Belgien Nr. 145, Dänemark Nr. 20, Frankreich FF 20, Griechenland DI 100, Luxemburg LN 145, Niederlande NL 8,00, Österreich ÖB 20, Schweiz Nr. 7, Spanien plus 400.

AMIGA Games & **Diskette**

DM 7,-
2/93

Das AMIGA-Spiele-Magazin + Diskette

Indiana Jones 4 Wing Commander

Dr. Jones im Härtesten
INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS

So gut wie auf dem PC?
WING COMMANDER

COVERDISK!
Lemmings Tribes
1 MB benötigt
Spielbare Demoversion

ROAD RASH - Lederjackede
zu gewinnen!



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 !**

T3 TURRICAN III

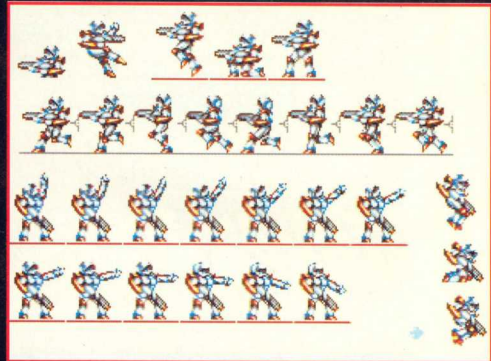
DEVELOPMENT DIARY

VOLUME TWO



Die Arbeit an Turrican 3 macht erstaunliche Fortschritte. In dieser Folge des Tagebuchs wollen wir die Entwicklungsschritte in der Zeit vom 23. November bis zum 19. Dezember beleuchten. Doch lassen wir nun gleich KAIKO-

Programmierer Peter Thierolf (Bild links) selbst zu Wort kommen...



WOCHE 5

"Manchmal staunt man echt, wie schnell ein Monat vergeht. Nachdem wir mit Softgold den Vertrag erarbeitet hatten, haben wir uns sofort an die Arbeit gemacht. Eine ganze Woche lang wurden Grafiken bearbeitet. Viele der Stages werden wir mit 16 Farben machen, der Spieler soll mit allen Waffen in den Sprites untergebracht werden und parallaxen soll das Ganze auch noch — Oh je, da haben wir uns was aufgeladen.

Ok, einige der Stages sind ziemlich mit Gegnern überladen, das wird mit Parallax nicht möglich sein (ruckeln darf's auf gar keinen Fall!). Andere Welten jedoch bieten sich geradezu zum Mehrebenen-Scrolling an!

Also muß Ramiro, der den meisten Teil der Grafiken konvertiert, schon mit den Farben aufpassen. Ein Teil in 16, ein Teil in 8 Farben (fürs Dual-Playfield). Turrican muß in 11 Farben passen, damit das mit den Sprites noch hinhaut... und die Waffen müssen ziemlich überarbeitet werden.



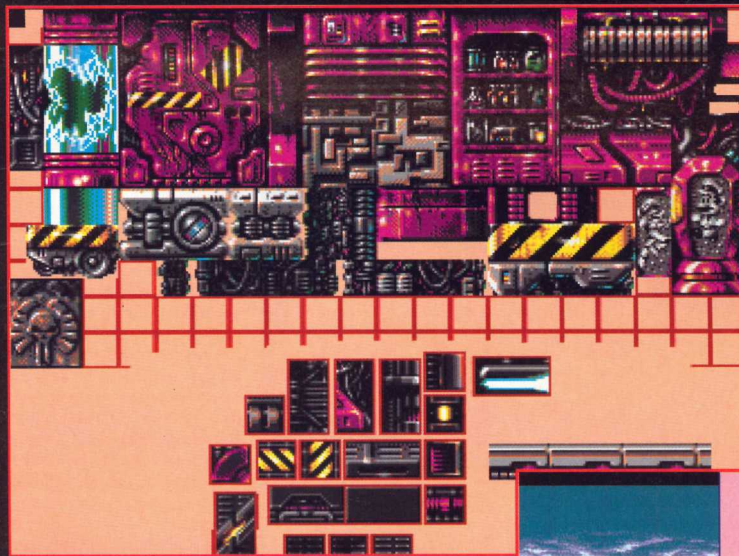
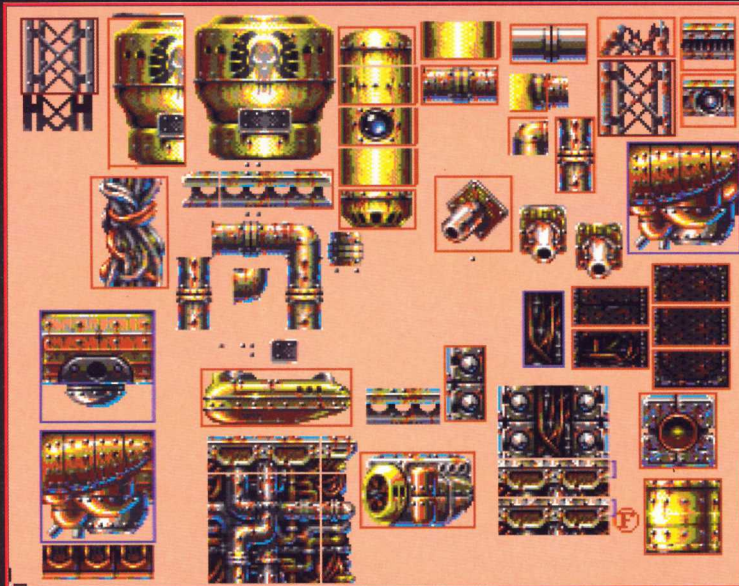
WOCHE 6

Eine Woche später gibt es schon eine ganze Menge an Grafiken, die ich einbauen kann. Dazu sollte aber auch ein Programm da sein, das die Grafiken bewegt. Nun, bis jetzt hab ich noch nicht allzu viel programmiert. Jedoch habe ich mir die Source-Texte von Thomas (Anmerkung der Red.: Gemeint ist Thomas Engel, Mit-

glied Factor 5, Programmierer der Mega Drive-Version) angeschaut und schon mal einen Plan gemacht, was wie zu realisieren ist.

Leider sind die Termine für T3 sehr knapp gesetzt, das Teil soll noch vor der Sommerpause 1993 im Laden stehen. Also müssen wir alles an Ressourcen zusammenschieben. Das Scroll- und Bob-System stellt NEON zur Verfü-

gung, die an dem brillanten "Timet-The flying squirrel" arbeiten. Dafür bekommen sie natürlich einen ganz großen Credit im Spiel. Jedenfalls gibt mir das etwas mehr Zeit, mich auf das Wichtigste zu konzentrieren. Playability und natürlich auch ein paar schöne Spezialeffekte. (Zoomen und Drehen??)



WOCHE 7

Schon wieder eine Woche rum. Ich mußte einiges an unseren internen Gametools machen, das Programmpaket ist nämlich bis jetzt noch nicht ganz fertig (wird es wohl auch nie). Jedenfalls habe ich alle Funktionen beisammen, die ich dringend brauche. Scrollen tut Turrican 3 schon, die Rechenzeit sieht auch ganz vernünftig

aus, und die ersten eingebundenen Grafiken machen einen schönen Eindruck. Dieses 16-farbige Seit wird noch mit einem schönen "Copperhimmel" hinterlegt. Das Ganze sieht dann schon ziemlich bunt aus. (Dickes Lob an Frank & Ramiro)

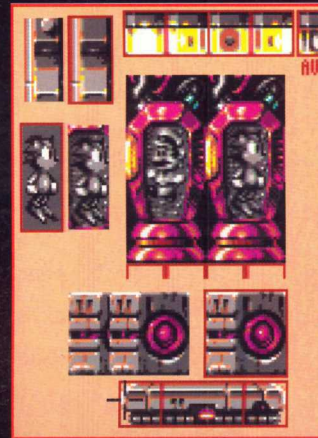
Leider wird es jedoch nichts mit einem ständigen Parallax in der 1. Welt, dazu muß ich spezielle Parts in den Level mit etwas

weniger Gegnern ausstatten. Jedenfalls fängt es langsam an Spaß zu machen. Morgen baue ich die Spieler-Steuerung ein.

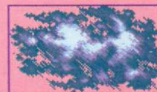
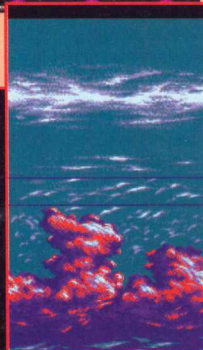
WOCHE 8

Tja, ganz fertig ist die Spielersteuerung heute am 16.12.1992 noch nicht, aber innerhalb der nächsten paar Tage wird es schon noch was werden. Am 18. Dezember ist die Weihnachts-Party bei Rainbow Arts, da werde ich dann wohl zum ersten Mal ein spielbares Demo vorführen können.

(Peter Thierolf/hi)



Grafiker Ramiro Vaca malte mittels D-Paint bereits eine ganze Palette verschiedener Module. Links die Plattform-Module und darunter das Wolkenmodul, das einmal parallax scrollen wird.



FUNNY-SOFTWARE

Fürth

Die Grenzen der Unverschämtheit überschreitend, durchstreifte ich in einer Zeit, in der ohnehin einem jeden die Arbeit über die Ohren wächst, die Soft-Shop-Szene. Beim wahllosen Spiel mit der Landkarte, blieb der Dartpfeil diesmal in Fürth stecken. 300 Meter südlich vom Hauptbahnhof. Mann könnte glauben, daß es sich um eine sehr präzise Karte handeln muß. Und siehe da, genau an dieser Stelle hat sich der Funny Software Franchise-Nehmer Johann Bränlein niedergelassen. Nachdem dies geklärt war, machte ich mich auch schon auf den Weg zur vorweihnachtlichen Stipvisite. Doch anders als bei dem Kollegen mit dem Rentierschlitten, bestanden meine Gaben aus einem Sack voll Fragen. Doch beginnen wir mit Äußerlichkeiten.

Von Thorsten Szameitat



Zäume man das Pferd von der falschen Seite auf, so könnte man unter Umständen zu der Auffassung kommen, daß das Ladengeschäft in der Ludwigstraße 36 mit seinen knapp 45 qm zu klein sei. Sicherlich entsteht Sardinendosen-Atmosphäre, wenn sich mehr als 12 Kunden gleichzeitig an die Regale drängen. Doch wer sich in den entsprechenden Abteilungen der Kaufhäuser einmal umschaute, der wird auch dort nur selten mehr Gebote der Vernunft und der all-

gemein hohe Mietpreis in Nürnberg fordern ihren Tribut. Und sie können sich selber einmal ausrechnen, wie sich eine Ladenflächenvergrößerung auf den Preis der Software auswirkt. Denn die günstigen Preise ließen sich nicht aufrecht erhalten, wenn sich der Fix-Kostenblock verselbständigt. Ein zweiter, wesentlicher Punkt, der in gewisser Weise ebenfalls mit der Ladengröße zusammenhängt, ist die Sortimentsvielfalt.

Das Sortiment

Nachdem Franchise-Nehmer (= Geschäftsleute, die den Namen und das Konzept eines Franchise-



Gebers gegen eine Startgebühr und monatliche Franchise-Gebühren übernehmen) selbständige Unternehmer sind, müssen sie auch das gesamte unternehmerische Risiko tragen. Klar, daß man in solchen Fällen zu Anfang eher kleine Brötchen bäckt. Im Speziellen trifft dies natürlich auf die Breite (= Anzahl der verschiedenen Titel) und Tiefe (= Stückzahlen der einzelnen Titel) des Sortiments zu. Eingekauft wird nur, was sich mit hoher Wahrscheinlichkeit auch in absehbarer Zeit wieder verkaufen läßt. Folge: Ausschließlich Top Hits in Stückzahlen von fünf bis fünfzehn. Die Kooperation mit der Zentrale in Stuttgart garantiert allerdings den Rückgriff auf ein breites Grundsortiment und einen entsprechend schnellen Bestellservice. Zur Auswahl stehen zur Zeit circa 80 Amiga Titel und circa 120 für den PC. Also auf deutsch alles, was derzeit die Top Ten der Fachmagazine schmückt.

Kompetenz

Aus jahrelanger Privat-Spiel-Leidenschaft schon immer dem Gen-



re der Computerspiele verschrieben, findet der Kunde in Johannes Bräunlein einen fach- und sachkundigen Gesprächspartner und Berater.

Die Marktsituation überblickend, kennt er sowohl die aktuellen und relevanten Spiele, die entsprechende Hardware, als auch die wahren Preise in diesem Bereich. Eine faire Beurteilung der Mitbewerber vor Ort rundet den positiven persönlichen Gesamteindruck ab.

Test the Best

Wer sich vor der Investition noch einmal von den verschiedenen Leistungsmerkmalen der Software überzeugen möchte, dem stehen die gängigen Geräte zum Test zur Verfügung.

Wer sich allerdings neben seiner Vorliebe für den Amiga eventuell auch noch für Konsolen interessiert, der sollte sich diese momentan noch selber mitbringen. Außer dem SNES wartet dieser Bereich noch auf Verstärkung. Auch die Titel-Auswahl ist derzeit noch sehr überschaubar. Nur die neuesten Produkte (jeweils um die 20

für jedes System) befinden sich in den Regalen. Aber was nicht ist, das kann ja noch werden. Denn zum ersten gibt es dieses Ladengeschäft erst seit November 1992 und zweitens ist es gerade in der Vorweihnachtszeit schwer, für Nachschub zu sorgen.

Auch in Punkto Öffnungszeiten, dürften keine Klagen kommen. Sogar am "Langen Donnerstag" bleibt die Türe bis 20:30 Uhr geöffnet.



SHOP TEST

- günstige Preise
- kompetente Beratung
- schneller Bestellservice
- Übersichtlichkeit

- Ladengröße
- Sortimentsbreite
- etwas dezentrale Lage



JOHANNES SHOP TEST

AMIGA Games Disc & Mag

Erotik & Spiele

Entity

Angeblich besitzen die Franzosen eine besondere Ader für alles Schöne. Wein, Architektur und natürlich Frauen. Loricel hat es sich zur Aufgabe gemacht, dieses Gut auch in den Bereich der Computerspiele zu projizieren.

Anthemis, so der verheißungsvolle und lockende Name des wohlgeformten Sprites, der Männergedanken in Wallungen zu versetzen mag. Sie soll nach dem Willen des Magiers der guten Seite, der sich momentan in seiner letzten

stark sein dürfte. In der endgültigen Version werden fünf Fantasiewelten zu bezwingen sein, die sich jeweils noch einmal in fünf verschiedene Zeitzonen unterteilen. Wie es bislang um die spielerischen Qualitäten bestellt ist, können wir Ihnen leider noch



gesundheitlichen Krise befindet, das Monster Entity an seiner Rückkehr und Rache hindern.

Keine leichte Aufgabe, da der Weg dorthin mit zahlreichen obstrusen Kreaturen gepflastert ist. Und die lassen sich in keinsten Weise von humanoider Schönheit beeindrucken.

Entity von Loricel ist eine äußerst pikante Mischung, soweit die ersten Eindrücke auch für den Rest des Spiels als zutreffend anzusehen sind, aus den jeweiligen Basiselementen des Jump and Run und des Shoot 'em up. Mittlerweile hat sich jedoch exakt in diesem Genre-Mix mit Lionheart ein fast unbezwingbarer Konkurrent aufgetan, der selbst für den Jim Power-Programmierer zu



nicht so genau sagen, denn die Preview-Version befand sich noch in einem recht frühen Stadium. Die fertige Version wird laut Loricel dann hoffentlich ca 1,7 MB an Grafiken und zirka 1 MB an Sound und Soundeffekten liefern. Die bis dato fertigen Grafiken sind äußerst beeindruckend. Ob sich

hinter diesen neben Quantität auch Qualität versteckt, bleibt nun abzuwarten.

fs

- Loricel
- Ab Januar 93
- Preis: DM 90

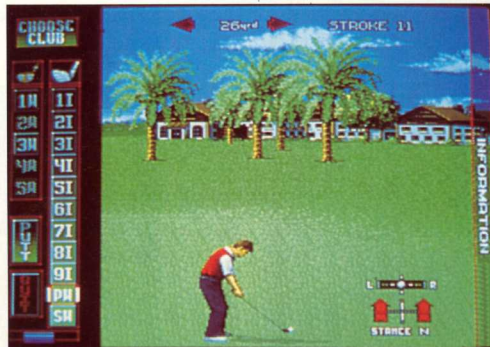
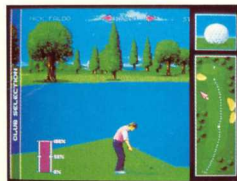


Von Golf und Golfern

Nick Faldo Championship Golf

Ob sich unter der Leitung des Weltranglisten-Ersten im Golfsport auch ein marktführendes Golfspiel entwickeln läßt, ist in Anbetracht von Konkurrenz wie Links fraglich.

Jede Sportart hat so seine Aushängeschilder, seine Vorzeigathleten. Menschen die immer gerne bemüht werden, wenn es darum geht, den Sport oder die damit in Verbindung zu bringende Hardware zu promoten. Und immer wieder gibt es einen erbitterten Kampf um die jeweiligen Lizenzen, beziehungsweise um die Namensnutzungsrechte. Grandslam landete einen der letzten großen Coups in diesem Geschäft. Sie konnten Nick Faldo, einen der populärsten Golfer überhaupt, unter Vertrag nehmen.



Aus der Sicht einer zweiten Person nimmt man nun alle Einzelheiten dieser vielversprechenden Golfsimulation war. Interessante 3D-Grafiken verhelfen den farbigen Landschaftsgrafiken zu einem beeindruckenden Gesamtbild. Verhältnismäßig große Sprites bewegen sich auf dem zirka fünf sechstel der Gesamtdarstellung einnehmenden Spiel-

feld. Die Rechengeschwindigkeit ist in der uns zur Verfügung stehenden Vorversion beachtlich und tut somit ein übriges zum sich

anbahnenden Spielspaß. Die Einbindung verschiedener Wetterbedingungen sorgt für einen zusätzlichen Motivationsschub, dieses

vollständig mausgesteuerten Programms.

Die Spielstärke läßt sich zwischen mehreren Schwierigkeitsstufen auswählen. Und wem das zu unpersönlich ist, der kann via Modemfunktion auch gegen seinen besten Freund putten. In der Basis-Version erhält man zwei vollständige 18-Loch-Plätze, weitere Kurse in Form von Datendisketten sind in der Planung.

ts

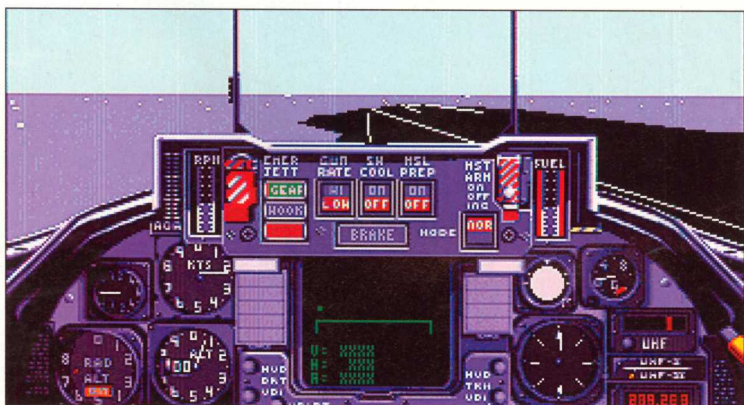
- Grandslam
- Ab Januar 93
- Preis: DM 100

Psygnosis auf Simulations Trip

Combat Air Patrol

Eine waschechte Flugsimulation steht bei dem Liverpooler Vorzeigesoftwarehaus Psygnosis auf der Veröffentlichungsliste. Wir können Ihnen schon sagen, wie sich die "Mutter aller Simulationen" im Testflug verhält.

Ein besonders reizvolles Flugzeug haben sich die Psygnosis-Programmierer bei Combat Air Patrol herausgefischt. Die anerkanntermaßen größte Herausforderung aller Piloten wartet auf den Spieler. Ein Düsenjäger steht auf dem Flugzeugträger bereit und darf zu ausgedehnten Flügen über der Wasseroberfläche entführt werden. Die Typen F/A 18 und F14 dürfen in einem besonders brisanten Szenario zu Kampfeinsätzen genutzt werden. Sie sind im persischen Golf stationiert und sehen sich geschmackloserweise dem Desert Storm gegenübergestellt. Wer wollte noch nicht selbst in die Luft entschweben und dem bösen irakischen Buben G. eins auf die Mütze werfen. Tag und Nacht wechseln, und das bereitet Ihnen einigermaßen Sichtschwierigkei-



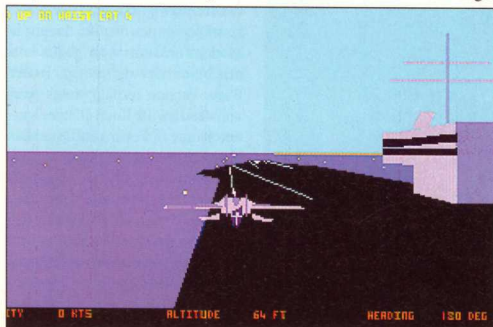
Logische Cockpitgestaltung und komplexe Steuerung zeichnen CAP aus.

ten, solange Sie nicht auf Ihr Nachtsichtgerät zurückgreifen. Per Tastatur können Sie sogar

einen Rundblick aus dem Flugzeuge wagen, bemerkenswerterweise stufenlos scrollend. In der Finsternis ist das Cockpit selbstverständlich beleuchtet, was jedoch für Computerspiele ein bißchen reizlos ist. Die verschiedenen Grafikperspektiven machen einen guten Eindruck. Ob Sie nun aus höchster Höhe auf ihren stählernen Vogel blicken, oder per Kamerafahrt um den Flugzeugträger schwirren wollen, keine Möglichkeit bleibt Ihnen vorenthalten. Leider sind bis jetzt noch nicht allzu viele Details auf dem blauen Wasser auszumachen, womit sich die

Grafikgeschwindigkeit auch noch nicht abschätzen läßt. Eine Hand voll verschiedener Waffen sollte Ihnen das Bekämpfen der Gegner ein bißchen erleichtern. In einem separaten Spielbildschirm können Sie diese Waffen auswählen oder per Monitor eine Kartenübersicht abrufen. Soweit läßt sich das Spiel gut an. Die Steuerung der umfangreichen Tastaturbelegung ist komplex und dennoch sehr gut spielbar. Was sich jetzt letztendlich für Prozentwertungen auf dem Persischen Golf ergeben, können wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben hoffentlich mitteilen.

(hi)



Psygnosis neuestes Kind fliegt sich ganz gut....

Psygnosis ■ Februar 1993 ■ ca. DM 90,-

Team 17 auf Weichspüler-Trip

Superfrog

Während sich augenblicklich der knallharte Frontsoldat aus Assassin in die Herzen der Actionfreaks kämpft und mit Lionheart um die Brutalo-Krone kämpft, bereitet Martyn Brown's Programmierer-Elite das knuddelige Superfrog vor.

Team 17 kann sich rühmen, technisch derzeit das meiste aus dem Amiga herauszuholen. Alle bisherigen Spiele waren ausnahmslos Renner in den Software-Shops. Begonnen hatte die Erfolgsserie mit dem Budget-Prügel-Spiel Full Contact und dem Aliens-angehauchten Actionspiel Alien Breed. Mit Project X und Assassin erreichten sie schließlich den Höhepunkt ihrer bisherigen Geschichte. Nun deutet sich jedoch ein Trendwechsel in England an. War bisher extrem martialisches und militaristisches Ambiente gefragt, so schlägt Superfrog in die Cute-Richtung ein, wo schon BC Kid und James Pond ausreichend Erfolge verzeichnen konnten. Nun kann sich der Arcade Action-Freund mit einem knallig grünen und glitschig glänzenden Superfrosch in ein technisch herausragendes Actionspiel begeben. Wie es

kaum anders zu erwarten ist, versteckt sich hinter diesem Sprung-Talent ein waschechter Prinz, der von einer bösen Hexe namens Margaret verwandelt und seiner Seele beraubt wurde. Nichts ist ihm natürlich nun wichtiger, als wieder an seine Seele heranzukommen, die intelligenterweise in dem einige hundert Bildschirme entfernten finsternen Turm versteckt ist. Aufgeteilt auf sechs Welten mit je vier Levels darf man sich an komischer Comic-Grafik erfreuen, die extrem abwechslungsreich geworden ist. Jump and Run-Freaks dürften auch über die bonushaltigen Extraräume erfreut sein. Spielerisch tendiert Superfrog eher in die Sonic-Richtung. Perfektes High-speed-Scrolling, wun-



Versteckte Boni und witzige Feinde gibt es in Massen bei dem niedlichen Superfrog von Team 17.



Blitzschnelles Scrolling und kunterbunte Grafik.



Per Röhrensystem erreicht man die schlimmsten Orte.

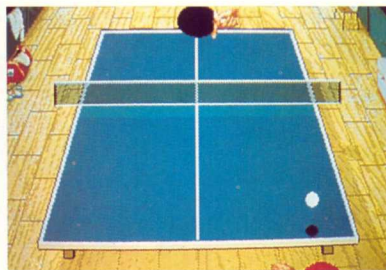
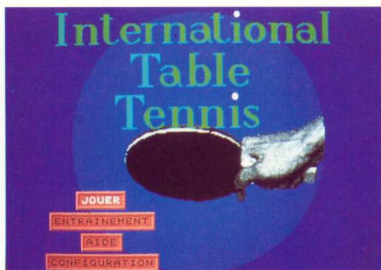
denbar schiefe Plattformen und verschlungene Röhrensysteme versprechen ein Abenteuer von Award-verdächtigen Ausmaßen. Technisch sieht das Spiel bereits jetzt hervorragend aus, doch hof-

fentlich denken die Team 17 Jungs jetzt auch einmal an ein paar innovative Spielelemente. Daß sie gut clonen können, haben sie ja schon ausreichend bewiesen. (hi)

Team 17 ■ Februar 1993 ■ ca. DM 80,-

International Table Tennis

Lange Jahre tat sich im Bereich der Tischtennis-Simulationen nichts mehr, bis uns schließlich das französische Softwarehaus Loricel zwei Dias von ihrem neuen Spiel präsentierte. Ob das wohl ein Hit wird?



Von Loricel * Ab Februar 93 * Preis: ca. DM 70.-

Darkmere

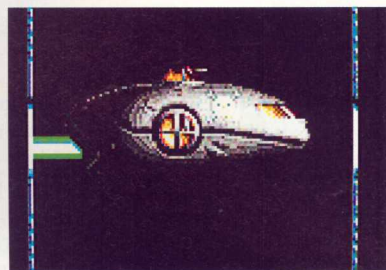
Geradezu phantastisch sehen die ersten Screenshots zu Darkmere von Core Design aus. Wir sind gespannt, ob sie die Qualität von Curse Of Enchantia übertreffen, das wir schon in dieser Ausgabe mit einem Award auszeichneten.



Von Core Design * Ab März 93 * Preis: ca. DM 90.-

Whale's Voyage

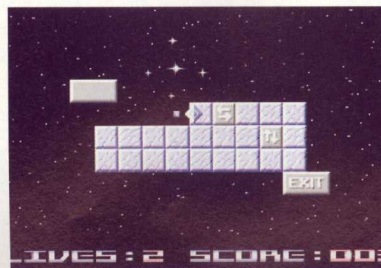
Die österreichischen Programmierer-Asse von NEO arbeiten derzeit an einem exzellenten Rollenspiel namens Whale's Voyage, daß insbesondere auf dem Amiga durch spezielle technische Kniffe zu überzeugen weiß.



Von NEO * Ab Februar 93 * Preis: ca. DM 90.-

Stellar

Programmierer Oliver Kirwa dürfte manchen vielleicht durch PD-Spiele wie Got'cha ein Begriff sein. Sein neuestes Werk hat grafisch nicht gerade große Verbesserungen erfahren, macht jedoch spielerisch einen guten Eindruck.



Von Kirwa * Ab Januar 93 * Preis: ca. DM 60.-

Vorschau

AMIGA Games

Gerade wenn es am kältesten ist, macht es am meisten Spaß, sich vor den Computer zu setzen und die neuesten Games für seinen Amiga zu spielen. Sportspiel-freaks kommen in der nächsten Ausgabe besonders auf ihre Kosten...



STREETFIGHTER II

U.S. Gold hat es nun endlich vollbracht! Der Spielhallenrenner kann hoffentlich die Prügel-Gemeinde auch am Amiga an den Monitor fesseln. Riesensprites und martialische Action im Coin-Op-Format steht uns bevor.



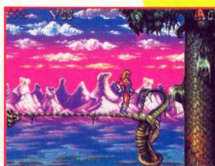
COVERDISK: LIONHEART

Das beste Amiga-Jump'n Run-Spiel aller Zeiten können wir Ihnen auf der nächsten AMIGA Games-Coverdisk als spielbares Demo präsentieren. Überzeugen Sie sich selbst von der spielerischen und grafischen Extraklasse mittels zweier spielbarer Levels.

NICK FALDO'S GOLF

Leaderboard gilt immer noch als eines der besten Golfspiele für den Amiga. Links konnte lediglich auf Geräten über-

zeugen, die mit Turbo-Karten ausgerüstet waren. Ob nun mit dem neuen Golf-Programm von Grand Slam endlich ein frischer Wind auf den Greens dieser Pixelplätze einkehrt?



3/93

Die nächste AMIGA Games sollten Sie nicht verpassen! Entweder Sie abonnieren jetzt oder warten auf den

24. Februar '93

1869



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrüche und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leisureoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Bönen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0311 676201
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

HISTORYLINE



1914-1918

September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.



MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben-Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37