

# AMIGA Games

3/93  
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus I

## THE CHAOS ENGINE

Der neue Hit  
der Bitmap Bros.



Der Kinoschocker  
jetzt für AMIGA

## Street Fighter II

Die ultimative  
Prügelorgie

Mit MEGAPOSTER  
"MARIO goes AMIGA"

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden,  
so wenden Sie sich bitte an Ihren  
Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten  
verwenden Sie bitte den Garantie-  
Coupon aus dem Heft und  
schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag  
Reklamation AMIGA GAMES 3/93  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

## COVERDISK LIONHEART



1 MB benötigt -  
voll spielbare  
Demoversion

# Erleben Sie die **FASZINATION**

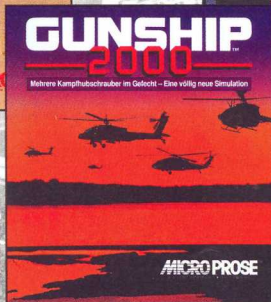
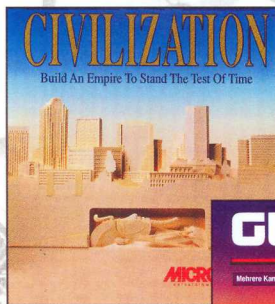
## der **MICROPROSE** Spielewelt !

**MICROPROSE** - dieser Name steht für faszinierende, unübertroffen realistische Flugzeug- und Hubschraubersimulationen, für packende Rollenspiele und starke Rennspiele in 3D-Action. Wer jetzt einen neuen Abonnenten für AMIGA GAMES gewinnt, kann sich als Prämie - mit nur geringer Zuzahlung ( DM 39,-) - eines der abgebildeten Top-Spiele aussuchen (empfohlener Verkaufspreis DM 119,95).

**AMIGA GAMES** im Abonnement - die Vorteile überzeugen:

- mehr als 6% Preisvorteil
- frühzeitiger Abonnementversand - superaktuell!
- Lieferung frei Haus - Porto- und Versandkosten übernimmt der Verlag
- ideal für Sammler - keine Ausgabe wird verpaßt!

**Einmalige Aktion - jetzt einen neuen Abonnenten werben,**  
das MICROPROSE-Spiel Ihrer Wahl erhalten Sie umgehend - einfach  
Postkarte ausfüllen und abschicken !



**Einmalige**  **"Leser werben Leser"-Aktion in**  
**Zusammenarbeit mit** 



natürlich der Entwicklung anpassen. Lockerer, farbenfroher und interessanter gestalten sich nun die Seiten, ganz so wie Ihr es gewünscht habt. Die Layouter haben zwar gejamert, doch uns ist kein Aufwand zu groß.

Viele Leser wollten gerne ein Poster haben, das sie sich an die Wand hängen können. Lange haben wir gerechnet und geknobbelt. Wenn wir schon ein Poster machen, dann wollen wir nicht kleckern, sondern klotzen. Ein zweiseitiges Bild als Poster zu bezeichnen, das wollten wir Euch nicht antun. In der Heftmitte findet Ihr nun ein riesengroßes Megaposter im A1 Format. Also viermal so groß wie ein zweiseitiges Bildchen!

Natürlich nutzt das ganze Feilen nichts, wenn der Inhalt nicht interessant ist. Besondere Leckerbissen sind in dieser Ausgabe wahrlich zur Genüge enthalten. Knallerspiele wie The Chaos Engine, Alien III, Street Fighter II, Whale's Voyage, Creatures oder Legend Of Valour machen den Review-Teil zur wahren Hitparade. Brandheiße Previews zu Uridium 2, Actionknaller Apano Sin, Prügelhit Body Blows oder den vierten Teil der exklusiven Entwicklungsstory zu Turrican 3 findet Ihr in diesem Heft. Die Komplettlösung zu Kyrandia und eine Competition von Blue Byte runden den Inhalt ab.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
 Leitender Redakteur

## EVOLUTION

Wie versprochen, feilen wir solange an diesem Magazin, bis wir Euch das bieten, was Ihr wollt. Die Leserumfrage aus der Ausgabe 1/93 brachte uns eine Menge Erkenntnisse über unsere Leser. Aufgrund dieser neuen Erkenntnisse werdet Ihr in dieser Ausgabe eine Menge Änderungen feststellen können.

Zum einen stellen wir unsere Anrede um. Zukünftig werden wir Euch mit 'Du' ansprechen. Die meisten unter Euch hielten das 'Sie' für zu seriös. Da wir Euch ja nun genauer kennen, wollen wir Euren Wünschen gerne folgen.

Ebenso geändert wurde der Bewertungskasten. Er enthält nun wesentlich mehr Informationen als zuvor. Auf den ersten Blick könnt Ihr Euch nun ein Bild vom Spiel verschaffen. Außerdem wollen wir in den Testberichten mehr Hintergrundwissen über die Spielszene vermitteln. Zusätzliche Informationskästen berichten kurz und knapp über die Geschichte der Firma oder des Genres. Auf den Punkt gebracht haben wir die Meinung des Testers. Der Blick in den kleinen Kreis genügt, und Ihr wißt, was wir von dem Spiel halten. Das Layout wollten wir



**SPIEL DES MONATS** wurde der neueste Geniestreich von den **Bitmap Bros.** Geniale Grafiken und perfektes Gameplay faszinierten uns auf Anhieb.



In letzter Sekunde erreichte uns das Material zu **Uridium 2**. Ein ausführliches Interview mit **Andrew Braybrook** verrät Geheimnisse.



**NEO** - Ein Name, den man sich merken sollte. **Hannes Seifert** und **Niki Laaber** präsentierten neben **Whale's Voyage** das brandneue **Apano Sin**.



Komplett gelöst haben wir **The Legend Of Kyrandia** von **Westwood**. Auf drei Seiten präsentieren wir detaillierte Karten und hilfreiche Tips.

**Impressum**

**Verlag:**

GT Computer Verlag GmbH & Co. KG  
 Innere Gramer-Klett-Strasse 4,  
 8500 Nürnberg 1,  
 Telefon 09 11/53 25 0

**Anschrift der Redaktion:**

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

**Chefredakteur:**

Christian Selkenpohl (csg)

**Leitender Redakteur:**

Hans-Joachim (hj)

**Redakteur PR:**

Thorsten Szatemat (ts)

**Text und Bildredaktion:**

Michael Erwein (me)

**Werbung:**

Sterania Arabberger

**Redaktion Deutschland:**

Games Guide: Oliver Manns (om)  
 Lesertipps (lp): Rainer Rossmann (rr)  
 Übersetzung: Arthur Krelkau, Christian Müller

**Internationale News:**

Timothy Wilkins (tw)

**Freie Mitarbeiter:**

Ingo Bärni (ib), Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Erbehan (te), Luzi Mähle (lm), Kathelz Watter (kw), Roban Klages (rk)

**Layout:**

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hamer, Dieter Steinhauer, Simon Schindl, Michael Schräuf

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gongo Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Ballendorf

**Anzeigenkontakt:**

VECTOR Medienmarketing GmbH  
 Falkstraße 45-47,  
 4100 Duisburg,  
 Telefon 09 29/3 05 11-11  
 Fax 09 29/3 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 Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt  
 der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den  
 von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publika-  
 tionen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröf-  
 fentlichung 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 DTW für die freundliche  
 Unterstützung.

**AMIGA GAMES**  
**Inhalt.**  
**AMIGA GAMES**  
**AUSGABE 3/93**

**INFOTORIAL**

Wir präsentieren die neue  
**AMIGA GAMES** 3

**NEWS**

News-Mix 6  
 Inside News 8

**TESTSYSTEM**

Das neue Testsystem 10

**CHARTS**

AMIGA Games-Charts 88  
 media control-Charts 84

**LESERBRIEFE**

Uncle Rossis Mailbox 70

**PD & SHAREWARE**

Spiele für wenig Geld 74

**SPECIAL**

Die Grafftgold-Story 62

**GAMES GUIDE**

Cheats, Tips & Tricks 78  
 Komplettlösung  
 The Legend of Kyrandia 81

**HELP-LINE**

Die wichtigsten Telefonnummern  
 bei Spiele-Problemen 85

**COMPETITION**

Blue Byte par 68

**COVERDISK**

Der Actionkammer Lion-Heart 84

**DIARY**

Das 13-Tagebuch  
**HARDWARE**  
 Turbokarten im Test 96

**VORSCHAU**

Was kommt in Ausgabe 4/93 98

**SPIEL DES MONATS**

The Chaos Engine 12

**REVIEWS**

Darkseed 42  
 Alien 5 46  
 Bard's Tale Construction Set 47  
 Creatures 38  
 Euro Soccer 39  
 Elies - Attack on Earth 30  
 Fly Harder 26  
 Legends of Valour 52  
 Nick Faldo's Champ. Golf 22  
 Oxyd 50  
 Phacy 48  
 Ragnarok 40  
 Street Fighter II 18  
 Tralls 44  
 Whale's Voyage 34

**BUDGET&COMPILATION**

Mega-Mix 58  
 No.2 Collection 57  
 Turrican I 56

**PREVIEWS**

Body Blows 92  
 Konami 91  
 Fearaway Thomas 90

**KURZ & KNAPP**

Kurz & Knapp 94

**IN PROGRESS**

Apans Sin 68

**NICE PRICE**

Aktuelle Spiele im Preisvergleich 68



### The Chaos Engine

Der neue Geniestreich der Bit-map Bros. bekam nicht umsonst die Auszeichnung "Spiel des Monats". Die einzigartige Grafik und tolle Animationen begeisterten.

# 12



### Alien 3

Der Kinoschocker erhielt zahlreiche Auszeichnungen. Jetzt kommt Alien 3 "live" auf dem Amiga. Nur wenige Kinoumsetzungen können so überzeugen wie in diesem Fall.

# 16



### Street Fighter II

Auf dem SNES ein unglaublicher Hit, jetzt auch für den Amiga erhältlich. Die Prügelorgie konnte durch perfekte Animationen und tolle Hintergrundgrafiken beeindruckt werden.

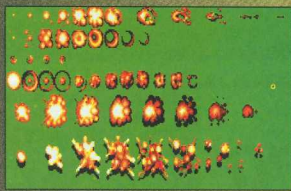
# 18



### Whale's Voyage

NEO stellt mit "Whale's Voyage" ein Spiel vor, das beinahe alle Genres miteinander verbindet. Der Mix von Rollenspiel-, SF- und Wirtschaftssimulations-Elementen wurde meisterhaft vollzogen.

# 34



### Uridium 2

In unserem Grafitgold-Special erfährst Du viel Hintergründiges und wir stellen außerdem noch den Nachfolger zu dem einstigen Hit "Uridium" vor - ein Klassiker erfährt eine gekonnte Fortsetzung!

# 62



### The Legend of Kyrandia

Bis ins letzte Detail sind wir in "The Legend of Kyrandia" eingestiegen und können Euch somit die Komplettlösung zu diesem Adventure präsentieren. Schritt für Schritt kommt Ihr ans Ziel!

# 81

Virgin verpflichtet Kick Off Programmierer - Interplay ab jetzt bei Bomico - JUKEBOX mit Videoclips - ATTIC veröffentlicht D.S.A. 1 MB - Comic Action von Ocean

# MIXED NEWS

von Hans Ippisch

## ● VIRGINS KICK OFF

Einen interessanten Mann hat das englische Softwarehaus VIRGIN für sich gewinnen können. Nachdem sich schon die Eye Of The Beholder-Schöpfer von Westwood vor kurzem unter ihre Fittiche begaben, schloß jetzt auch der englische Programmierer Dino Dini einen Vertrag mit ihnen ab.

Dino Dini ist der Schöpfer der beiden Fußball-Klassiker Kick Off I & II, die heute noch zu den besten Fußballspielen gehören. Mit über einer Million verkauften Einheiten gehören sie sicherlich auch zu den meistverkauften. Sein neuestes Projekt dreht sich selbstverständlich auch um Fußball. GOAL!, so der Titel, bietet eine ganze Menge neuer Ideen, die es auch in Kick Off II noch nicht zu sehen gab. Da Anco weiterhin die Rechte am Titel Kick Off hält, darf das Spiel übrigens nicht den Namen Kick Off III tragen. Die ersten Screenshots machen einen vielversprechenden Eindruck. Erscheinen soll das Spiel übrigens irgendwann Ende des Frühjahrs.



**Tim Chaney (links) von Virgin und Kick Off Programmierer Dino Dini bei Vertragsabschluß**



**Goal!, der inoffizielle Kick Off-Nachfolger.**

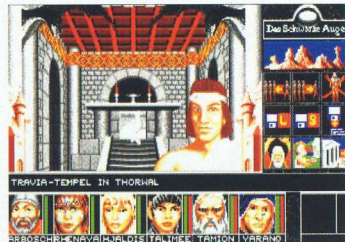
## Interplay™ BOMICO

### ● INTERPLAY ZU BOMICO

Das amerikanische Softwarehaus Interplay, Schöpfer von Bard's Tale und Castles, hat auf der Winter CES in Las Vegas einen Vertrag mit einem deutschen Großhändler geschlossen. Zukünftig ist Bomico für den Vertrieb der Computerspiele von Interplay, die aus Electronic Arts hervorgegangen sind, zuständig. Die Konsolentitel wurden schon seit einiger Zeit von Tochterfirma Laguna vertrieben. Zukünftig dürfen wir nun auch deutsche Anleitungen erwarten.

### ● D.S.A. VON ATTIC FÜR 1 MB

Attic Software hat sich entschlossen, eine neue Version ihres Rollenspielhits "Das Schwarze Auge" herauszubringen. Die neueste Version von D.S.A. begnügt sich auch mit einem Megabyte Speicher, während die alte Version satte 1,5 MByte voraussetzte. Die Preise haben sich übrigens nicht geändert. Sie liegen weiterhin bei runden hundert Mark.





## MUSICBOX VON ÜBER- MORGEN

Wenn Ihr zukünftig in Kneipen und Bars unterwegs seid, solltet Ihr Euch auf eine neue Generation von Musicboxen einrichten. Ihr könnt dieses Art von Musicbox kaum übersehen, denn alleine die Größe ist überragend. Wer zunächst der Ansicht ist, es handle sich bei dem Fernseher um eines der üblichen Kneipengeräte, liegt falsch. Die Laser Juke von Bally Wulff bietet nicht nur die herkömmliche Auswahl an Top-Hits, die über Lautsprecher lediglich digitalen Genuß versprechen. Zusätzlich sieht man zu den neunzig verschiedenen Hits auch noch die aktuellen Videoclips. Wer auf MTV gar nicht verzichten kann, könnte somit auch in der Kneipe glücklich werden. Wieviel Geld man nun in den Münzschatz werfen muß, konnte ich allerdings noch nicht in Erfahrung bringen.

## TRAUMWANDLER

Der Softwaregigant Ocean aus Manchester bringt ausnahmsweise wieder einmal eine Eigenentwicklung heraus. Sleepwalker macht im Gegensatz zu den meisten Filmlizenzspielen auch einen tollen Eindruck. Im klassischen Plattformstil muß ein witzig animierter Hund durch die verrücktesten Traumwelten geleitet werden. Spielerisch macht Sleepwalker bis jetzt einen guten Eindruck. Lionheart Qualität darf man nicht erwarten. Ob sich diese Traum-Tour allerdings nicht noch zur Alptraum-Tortur entwickelt, erfährt Ihr vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.



# INTER SOFT

**Bestellannahme**  
Montag bis Freitag von 8 – 18 Uhr  
**Telefon: 0581 – 76314**  
**Telefax: 0581 – 14461**

### Top Ten

1. Der Patrizier	DV	76,50 DM
2. 1869	DV	77,50 DM
3. Pinball Fantasies	DA	63,50 DM
4. Bundesliga Man. Prof.	DV	76,50 DM
5. Monkey Island 2	DV	89,50 DM
6. Indiana Jones 4	DV	91,50 DM
7. Humans	DA	64,50 DM
8. Civilization	DV	85,50 DM
9. Lotus III	DA	58,50 DM
10. Lemmings	DA	45,50 DM

### Neuheiten

Combat Air Patrol	a. A.	
Dark Seed 1.5	DV	69,50 DM
Harrier Assault	E	67,50 DM
Intern. Table Tennis	DA	56,50 DM
Lemmings 2	a. A.	
Lionheart	a. A.	
Sports Masters	DA	56,50 DM
Streitflieger 2	DA	62,50 DM
Terraway Thomas	DA	51,50 DM
Whales Voyage	a. A.	

### Low Budget

10 Top Classics	DA	29,50 DM
Alien Breed Sp. Edition	E	29,50 DM
Excalibur	DA	29,50 DM
F 18 Combat Pilot	DA	31,50 DM
Italy 1990	DA	28,50 DM
Karate King	DA	19,50 DM
Kid Gloves	DA	24,50 DM
Magic Fly	DA	24,50 DM
Microprose Soccer	DA	29,50 DM
Robozone	DA	24,50 DM

### Nice Price

Aces of the Great War	DA	40,50 DM
Air Support	DA	56,50 DM
Aquaventura	DA	56,50 DM
Bard's Tale 3	DA	34,50 DM
Bird's of Prey	DA	77,50 DM
Black Gold	DV	45,50 DM
Captive	DA	42,50 DM
Imperium	DA	42,50 DM
Indy Heat	DA	35,50 DM
Mega Twins	DA	35,50 DM
Race Drivin	DA	35,50 DM

### PREISLISTEN – AUSZUG

Airbus A 320	DA	96,50 DM	Lure of the Temptress	DV	63,50 DM
Apolydia	DA	57,50 DM	Manchester United		
Aquatic Games	DA	61,50 DM	Europe	DA	57,50 DM
Archer MacLeans Pool	DA	55,50 DM	Mig 29 Fulcrum	DA	44,50 DM
Campaign	DA	69,50 DM	Nigel Mansell	DA	60,50 DM
Combat Classics	DA	62,50 DM	No second Price	DA	61,50 DM
Grazy Cars 3	DA	60,50 DM	On the Road	DV	71,50 DM
Curse of Enchantia	E	69,50 DM	Ooops Up	DA	29,50 DM
D Generation	DA	39,50 DM	Panza Kick Boxing	DA	32,50 DM
Deliverance	DA	57,50 DM	Pirates	DA	64,50 DM
Double Dragon 3	DA	57,50 DM	Powermonger	DA	68,50 DM
Dream Team	DA	58,50 DM	Project X	DA	56,50 DM
Dune	DA	62,50 DM	Realms	DA	62,50 DM
Dynatech	DA	62,50 DM	Shadow of the Beast 3	DA	62,50 DM
Eye of the Beholder 2	DV	90,50 DM	Silly Putty	DA	56,50 DM
F 19 Stealth Fighter	DA	84,50 DM	Special Forces	DA	79,50 DM
Flight of the Intruder	DA	59,50 DM	Strike Fleet	DA	59,50 DM
Global Effect	DA	70,50 DM	Striker	DA	56,50 DM
Great Courts 2	DA	43,50 DM	Team Yankee	DA	73,50 DM
Guy Spy	DA	63,50 DM	Terminator 2	DA	57,50 DM
Jimmy White Snooker	DA	58,50 DM	The Bitmap Brothers Coll.	DA	58,50 DM
John Madden Football	DA	59,50 DM	TV Sports Boxing	DA	39,50 DM
KGB	DV	62,50 DM	USS John Young 2	DA	63,50 DM
Kings Quest 5	DV	70,50 DM	Wall Street Wizard	DV	56,50 DM
Leander	DA	57,50 DM	Winzer	DV	67,50 DM
Legend of Kyrandia	DV	69,50 DM	Zool	DV	57,50 DM

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Anleihe, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfrage erwünscht

**AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI !**

# INTER SOFT

H. UND T. RUPP – POSTFACH 1932 – 3110 UELZEN 1

Epileptiker in Gefahr?- Hülsbeck im Interview- Factor 5 im Aufwind- Wing Commander Skandal

**D**iese Form des Interviews wollen wir zu einer festen Einrichtung bei den Inside News machen. Per Telefon rufen wir bekannte Persönlichkeiten an, und fragen nach, was sie denn im Augenblick so machen. Als erstes wurde Chris Hülsbeck von KAIKO Opfer unseres Telefonterrors. ? Hallo Chris, was machst Du denn gerade so? x Dreimal darfst Du raten. Ich sitze gerade an den Sounds der Mega Drive-Version von Turrican.



## kurz nachgefragt bei: Chris Hülsbeck

- ? Wie weit bist Du denn?
- x Ich würde mal sagen, daß ich im Augenblick bei ungefähr 50 Prozent liege.
- ? Wann sollten die Sounds denn fertig werden?
- x Ursprünglich war das einmal der 1. Januar. Mittlerweile liegt der Abgabetermin auf dem 15. Februar, und wenn ich es bis dahin nicht schaffe, schickt mir Factor 5 wahrscheinlich ein Erschießungskommando.
- ? Was kommt danach?
- x Danach setze ich mich an die Sounds der Konsolenversionen von Jim Power. Sowohl Mega Drive als auch Super NES sollen unterstützt werden. Anschließend werde ich meine nächste CD produzieren. Vorläufig heißt Sie "Turrican Total". Sie steht unter dem Motto "Only Hülsbeck, Only Turrican".
- ? Wie ist Dein augenblicklicher Zustand?
- x Physisch gut, psychisch am Ende. Der Streß macht mir einfach zu schaffen.

## Was läuft in der Szene ab, welches Thema beschäftigt die Branche im Augenblick, wer wechselt wohin? Genau das alles wollen wir Euch in dieser Ecke präsentieren. (hi)

# ! Epilepsie-Entwarnung !

■ Ein Thema erregte im Januar die Gemüter der Beschäftigten in unserer Branche. In einer englischen Zeitschrift sorgte die Schlagzeile "Nintendo killed my kid" für Aufsehen. Sollten Video & Computerspiele tatsächlich gesundheitsschädlich sein. Grund hierfür sei ver-

mutlich eine Überreizung mit Lichtstrahlen aus dem Monitor. Kinder könnten dadurch einen epileptischen Anfall bei Spielen erleiden. In Großbritannien seien deswegen schon mehrere Kinder in ein Krankenhaus eingeliefert worden. Aufgrund dieser Meldungen wur-

die Branchengiganten Nintendo und Sega natürlich verunsichert, und empfahlen, nach einer Stunde Spielen eine kurze Pause einzulegen. Dieser Hinweise befindet sich übrigens schon länger in jeder Anleitung, die einem Gameboy

beiliegt. Wir beobachteten den Verlauf der Geschichte, und, siehe da, zwei renommierte Magazine brachten einen Artikel, der diese Meldungen als sensationslüsternd bezeichnete. Sowohl die Welt als auch das Ärzte-

magazin berichteten von einer relativ geringen Gefahr. "Lediglich fünf Prozent aller Epilepsiepatienten, die auch spontan oder aus anderen Ursachen e i n e n Krampf- a n f a l l bekommen, sind photosensibel", so "Die Welt" vom 20. Januar 1993. Ein Artikel im Ärzteblatt berichtet ähnliches.

**Ärzte & Zeitung**  
IP 88778  
Nr. 6, Jahrgang 12

**Videospiele sind sogar für photosensible Epileptiker ein eher harmloser Spaß**  
Lied der Wochenmagazin "Ärzte & Zeitung" vom 13. Januar 1993. Neurologe / Medien berichten über Anfall-Provokation.

**Seit Jahren ein Streitthema, gaben Computerspiele vor einiger Zeit neuen Anlaß für Diskussionen und ärztliche Untersuchungen, die aber keinen direkten Zusammenhang ergaben.**

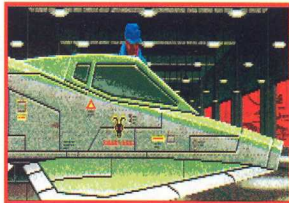
**Epilepsie-Risiko von Videospiele ist gering**  
Diskussion: Das überdachte Menschheit bei epileptischen Anfällen. Die Patienten sind in der Regel nicht über die Erkrankung informiert. Die Erkrankung ist eine chronische Erkrankung. Die Erkrankung ist eine chronische Erkrankung. Die Erkrankung ist eine chronische Erkrankung.

## FACTOR 5 FACTS

**E**ines der bekanntesten Programmiereteams aus Deutschland konnte einige wichtige Verträge abschließen. So haben sie mit den, nach Nintendo und Sega, größten japanischen Softwarefirmen lukrative Kontrakte abschließen können. Zum einen betrifft dies den Vertrieb ihres Konsolenprojektes Turrican III. Niemand geringerer als Konami, die unter den Actionspielers einen glänzenden Namen haben, wird die Mega Drive und Super Nintendo-Versionen veröffentlichen. Nicht weniger als zwanzig Produkte aus Europa wurden den anspruchsvollen Japanern vorgestellt, darunter auch beispielsweise Lionheart und Fire & Ice. Lediglich Turrican schaffte den Sprung in die Release Schedule von Konami. Ein Amiga-Projekt wurde mit Hudson geplant, die ja schon BC Kid von Factor 5 konvertieren ließen. Dabei handelt sich um Devil Crush, das PC Engine-Besitzern als der beste Flipper überhaupt ein Begriff sein dürfte.



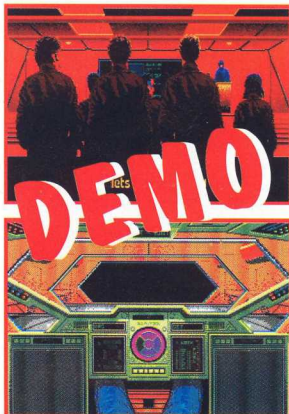




## WING COMMANDER-SKANDAL

**M**

indscape, die Origin in Europa bislang vertreten, erlauben sich bei der Vermarktung von Wing Commander ein übles Spielchen mit der Presse. Die Slideshows, die bereits im September auf der Londoner ECTS an die Fachpresse verteilt wurden, konnten mit wunderbaren Bildern beeindruckend, denn bei der automatisch ablaufenden Bilderserie wurden keinerlei Animationen gezeigt. Die endgültige Version, die Mitte Dezember endlich ausgeliefert wurde, enttäuschte dann maßlos. Von den schönen Bildern war nichts mehr zu sehen. Die Farbenzahl hatte deutlich abgenommen. Manche Magazine, die es nicht abwarten konnten, eine fertige Version zu bekommen, veröffentlichten dabei Tests, die die Slideshow zur Grundlage hatten. Alle Bilder stammten eindeutig aus der Slideshow. Das die Bewertungen auch noch hoch ausfielen, setzt der Dreistheit die Krone auf.



**Chaos Engine**  
Was müssen wir da noch sagen? Der Super-Computer das WICHTIGSTE an Ihrer EDV sind  
59,90  
hit (dt. Anleitung) bei uns nur

## T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 60

**Qualitätsdisketten**  
Klar wissen wir, daß die Disketten neben Ihrem Computer das WICHTIGSTE an Ihrer EDV sind. Deshalb bieten wir Ihnen 1 Jahr Garantie ohne Wenn und Aber auf unsere Qualitätsdisketten:  
10 Stück 8,90  
100 Stück 79,90  
200 Stück 155,90  
400 Stück 299,90

**Geisha** für AMIGA  
Ganz schön aufregendes Adventure für Erwachsene, tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH! - für jeden AMIGA bel uns 19,90

**The Island of Lost Hope**  
Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'Klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend". Wir können ADVENTURE bei uns statt 29,90 für nur 19,90 für Ihren AMIGA bekommen kennen! 29,90



**Lemmings**  
Der Riesenhit mit deutscher Anleitung jetzt nur 39,90

**Colossus Chess X**  
Sie suchen ein Schachprogramm der Spitzenklasse? - Mit 2-D und 3-D Darstellung und freier Änderung des Blickwinkels? - Mit modernisierter Eröffnungsbibliothek mit 11000 Zügen? - Mit 4 Schachfigurensätzen und unendlich vielen Spiellevel? - Haben wir! Für jeden Amiga jetzt bei uns nur DM 19,90

**Sensible Soccer**  
Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit deutscher Anleitung bei uns nur 39,90  
SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11 / 28 82 86

### Amiga Hammerpreise:

- |                    |                           |                                |
|--------------------|---------------------------|--------------------------------|
| 3-D-Pool 19,90     | Hillsfar 29,90            | Curse of the Azure Bonds 29,90 |
| 3-D-Tennis 19,90   | Battle Valley 14,90       | Death Trap 14,90               |
| AlphaWarner 19,90  | Black Shadow 19,90        | Deflector 14,90                |
| Apprentice 19,90   | Blood Money 19,90         | Denaris 14,90                  |
| Archipelagos 19,90 | Botics 15,90              | Dragon Spirit 19,90            |
| Art of Chess 19,90 | Century 14,90             | Dynasty War 29,90              |
| A. Robokid 19,90   | Col. Chess X19,90         | E-Motion 19,90                 |
| Badlands 19,90     | Confl. Europe 9,90        | Eye of Horus 29,90             |
| Barbarian 2 29,90  | Cosm. Pirate 14,90        | Fusion 19,90                   |
| Battle Ships 19,90 | Crystals of Arborea 29,90 | Galaxy Force 19,90             |

**Zool** jetzt bei uns für nur 39,90

- Hammerpreise Fortsetzung**
- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Hard Driving 2 29,90    | Lords of War 19,90   |
| Hillstar 29,90          | Matrix 19,90         |
| Horror Zombies 24,90    | Master Blazer 29,90  |
| Hot Rod 19,90           | MUDS 19,90           |
| Ilyad 19,90             | The Munsters 19,90   |
| Insects in Space 14,90  | Ninja Spirit 29,90   |
| I.S.S. 9,90             | Omicron 19,90        |
| Killing Cloud 19,90     | Outozone 14,90       |
| Killing Game Show 24,90 | Pipemania 24,90      |
| Kings Quest 4 39,90     | Plotting 15,90       |
| Labyrinth 24,90         | Pop Up Puzznic 19,90 |
| L.S. Larry 2 39,90      | Quartz 19,90         |
| Light Corridor 19,90    |                      |

### BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer auf....." Disk  
nächste Programme per  Nachnahme (+ Kosten 8,90)  
 Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

T.S. Datensysteme • Denisstraße 45 • 8500 Nürnberg 60

**Lotus 3**  
Fernsimulation zum Hitpreis 39,90

- Die aktuellsten Hits:**
- Files.....65,90
  - Trolls.....59,90
  - Fatfizler.....59,90
  - Indiana Jones 4.....79,90
  - Pinball Fantasies 59,90
  - Euro Soccer.....59,90
  - 1869.....79,90
  - Monkey Island 2 79,90
  - Starbyte No.2 C.....69,90
  - Civilisation.....79,90
  - Rome AD 92.....69,90
  - Nick Faldo Golf.....89,90
  - Streetfighter 2.....59,90
  - Turricane 3.....69,90
  - Bundesliga Man.....65,90
  - History Line.....79,90
  - Legend of Valour.....69,90
  - Dynatech.....55,90
  - Pushover.....55,90
  - Humans.....55,90
  - Wingcommander.....65,90
  - Creatures 2.....79,90
  - Creatures 2.....59,90
  - Sensible Soccer.....39,90
  - EPIC.....59,90

# SPIELETESTS



Auf Euer Bitten und Drängen hin, haben wir in der AMIGA Games-Redaktion unsere Spieletests einer gründlichen Kur unterzogen. Wir haben layout-technische Umstellungen vollzogen und unseren Game Facts-Kasten ein wenig anwachsen lassen. So findet Ihr nun, neben den bereits bekannten Informationen, eine Menge neuer und interessanter Punkte, die ein großes Plus an Wissen über das beschriebene Spiel darstellen.

## 1. Die Game Facts

Hier werden alle nötigen Informationen, die ein Spiel betreffen, zusammengefaßt. Die Daten zu Hersteller, Preis und Genre sind weiterhin ein wichtiger Bestandteil dieses Blockes. Sie sind aber durch viele Facts über die technische Realisation und die Hardwarevoraussetzungen, sowie Besonderheiten, Plus- und Minuspunkte ergänzt worden. Somit ist für Euch eine genauere Beurteilung eines Spieles möglich geworden.

## 2. Die Bewertung

Alle Wertungen erfolgen in Prozentzahlen, im Bereich von "0" bis "100". Hierbei ist selbstverständlich, daß die hohe Qualität eines Spieles auch durch eine hohe Wertung ausgedrückt wird. Unterschieden wird in Grafik, Sound, Gameplay und Motivation. Das Gesamtergebnis spiegelt die, unserer Meinung nach, Kaufwürdigkeit eines Games wieder.

## 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 sicheren Hit. Spiele mit dieser Auszeichnung sollten in Eurer Sammlung auf keinen Fall fehlen.



## 4. Wo läßt sich das Spiel einordnen?

Damit Ihr ein Spiel besser einordnen könnt, 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 findet Ihr ein Plus, bei gleicher Qualität ein Gleichzeichen.

## 5. Das Plus an Informationen

Bei der Vorstellung eines neuen Games - Kurztests ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in Extra-Info-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spielablauf und Spielentstehung bringen.

## 6. Auf den Punkt gebracht

Mittels eines kleinen, aber auffälligen roten Punktes soll in Kurzform die Meinung des Testers zu Papier gebracht werden. Dies soll kein Ersatz für unsere ausführlichen Berichte sein, sondern lediglich in kurzen und präzisen Worten einen schnellen Überblick verschaffen und Euch zeigen, wie wir das jeweilige Spiel beurteilen.



Hersteller: **Ocean**  
 Muster von: **Bomico**  
 Genre: **Arcade-Action**  
 Preis: **ca. DM 90,-**  
 Erhältlich: **ab Dezember '93**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Anzahl Disketten: **2**  
 2 Spieler simuliert: **Ja**  
 1 MByte benötigt: **Nein**  
 2.Drive empfohlen: **Ja**  
 Festplatte empfohlen: **Nein**  
 Englisch benötigt: **Nein**  
 Unterstützt:  
**Turbokarte, A1200**  
 Steuerung über:  
**Joystick**  
 Besonderheiten:  
**Läuft nicht auf A1200!**

- +** Exzellente Animationen, gute Spielbarkeit, technische Perfektion
- Lange Nachladezeiten, auf Dauer monotoner Spielablauf

**GAMEPLAY 60%**  
**GRAFIK 70%**  
**SOUND 80%**  
**MOTIVATION 70%**

AMIGA GAMES  
**70%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# CRYSTAL PALACE



Der kleine Gerald, so der Name der Spielfigur, die Ihr in diesem Game begleiten müßt, wurde bereits im zarten Kindesalter mit einer schweren Aufgabe betraut. Er soll das Königreich seines Vaters von Unholden, Geistern und Dämonen befreien. In mehr als 50 Level dieses Jump'n'Run Spieles finden sich interessante Zusammenstellungen und knifflige Aufgaben gilt es zu lösen, bevor der Level durch eine versteckte Geheimpforte verlassen werden kann.

Ausgabe 03/93 ab 26. Februar  
NEU im gut sortierten  
Zeitschriftenhandel



# AMIGA Fun

für nur DM **19.80**

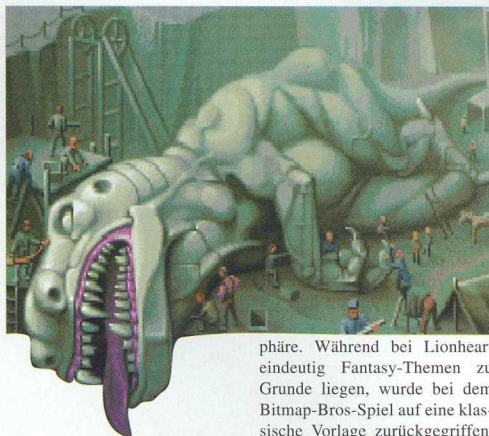
Famoses Edelactionspiel

# The Chaos

**Wer geglaubt hat, Lionheart würde ganz einsam an der Spitze des Action-Olymps verweilen, hat sich getäuscht. Das neueste Actionspiel von den Bitmap Bros entpuppt sich als wackerer Herausforderer, der brillante Grafiken und einen superben Multiplayermodus zu bieten hat.**

Das schöne an Chaos Engine ist, daß es zwar fast genauso gut ist wie der Konkurrent aus Gütersloh, jedoch mit einem komplett anderem Gameplay aufwarten kann. Im Gegensatz zu Lionheart, das im Jump & Run-Stil gehalten wurde, erinnert es eher an die Klassiker Gauntlet und Alien

Syndrome. Somit wurde bei Chaos Engine ein Konzept aufgegriffen, wie es schon lange nicht mehr geboten wurde. Vergleiche mit dem Hit von Thalion sind kaum angebracht, da jedes Spiel für sich der Extraklasse angehört. Der Grafikstil von Chaos Engine verbreitet eine eigenartige, jedoch tolle Atmos-



phäre. Während bei Lionheart eindeutig Fantasy-Themen zu Grunde liegen, wurde bei dem Bitmap-Bros-Spiel auf eine klassische Vorlage zurückgegriffen.



## BITMAP BROS SUMMARY

Die Bitmap Bros gelten als die populärsten Programmierer überhaupt. Begonnen hatte ihre Karriere irgendwann Ende der 80'er mit einem Ballerspiel namens Xenon, das



für den Amiga und Atari ST erschien. Dieses vertikalscrollende Shoot'em Up stellte die Actionwelt auf den Kopf und begeisterte, trotz, oder gerade wegen, des monströsen Schwierigkeitsgrads die Spielefans. Schon damals achteten sie sehr auf ihr Image, und zeigten sich lediglich mit Sonnenbrille in der Öffentlichkeit. Bei den Bitmap Bros handelt es sich keineswegs um Brüder, lediglich um Sinnesbrüder. Es dauerte einige Zeit, bis das nächste Spiel erschien. Mit Speedball wechselten sie in das Sportspielgenre, und verblüfften wiederum mit toll gestylten Grafiken und technischer Perfektion. Das nächste Spiel, Xenon II, erinnerte lediglich entfernt an den ersten Teil, denn was hier an Grafik und Sound geboten wurde, war kaum zu glauben. Weniger verwunderlich war es, daß dieses Spiel in ganz Europa zum besten Actionspiel des Jahres gewählt wurde. Typisch ist es für die Bitmaps Bros schon immer gewesen, niemals zwei Spiele aus einem Genre hintereinander zu machen. Als nächstes wagten sie sich mit Cadaver in die Action Adventure-Ecke, und griffen auch hier wieder auf eine seltene Darstellungsform zurück. Im Stile der alten 3-D Adventures wie Knightlore durfte man vor wunderschönen Grafiken die scheußlichsten Drachen bekämpfen. Speedball II schließlich beendete ihre Karriere als freies Programmiererteam für Softwarefirmen. Auf der



ECTS Show im September 1991 gaben sie die Gründung der Softwarefirma Renegade bekannt, die zu jeweils fünfzig Prozent den BitmapBros und einer Plattenfirma gehört. Unter diesem Label wurden schließlich bislang die wohl-bekanntesten Jump and Run's Gods, Fire & Ice und Magic Pockets, das Fußballspiel Sensible Soccer und die Compilation Volume One veröffentlicht. Die Krönung ist bislang natürlich das aktuelle The Chaos Engine.





# s Engine



Das Spiel wurde in der viktorianischen Zeit angesiedelt, und vermittelt auf prachtvolle Art und Weise die Stimmung des damaligen Geschehens in England. Bücher von H.G.Wells und Charles Babbage dienten dabei offensichtlich als Inspiration bei der Entwicklung der Hintergrundgeschichte. Ein herrlich verrückter Wissenschaftler namens Baron Fortesque erfand eine nicht weniger verrückte Maschine, nämlich die Chaos Engine. Mit diesem pfiffigen Gerät kann man die Zeit fast beliebig dehnen. Diese Maschine wäre somit wirklich äußerst vorteilhaft, jedoch steckt im Baron ein böses Kerlchen, das die Einsätze der Maschine lediglich zu bösen Absichten zuläßt. Das

Zeit-Raum-Continuum wurde somit empfindlich gestört, und sorgte dafür, daß eine ganze Horde Menschen zu furchtbaren Monstern wurde. Nun schreitet Ihr zur Tat. Zu zweit stürmt man nun durch die

Levels, um die Chaos Engine auf den Beschluß der Regierung hin endgültig zu zerstören. Eure Helden könnt Ihr aus einer sechsköpfigen Gruppe auswählen, die alle mit unterschiedlichen Eigenschaften aufwarten können. Unabhängig, ob man nun alleine oder zu zweit in das Abenteuer zieht, es werden auf alle Fälle immer zwei Leute kämpfen. Wenn man alleine am Joystick sitzt, wird der Computer die Steuerung der zweiten Kampfmaschine übernehmen. Folgende Eigenschaften sind dabei zu beachten: Am wichtigsten ist natürlich die Bewaffnung. Mit Abstand am stärksten bewaffnet sind Naviie und Thug. Zum Beispiel begibt sich Naviie mit einer umgebauten Panzerfaust und

## Das Chaos-Sextett



### Brigand

Kann durch mittelprächige Fähigkeiten in allen Bereichen als Allrounder empfohlen werden.

Extra: Shot Burst



### Preacher

Seine physischen Fähigkeiten sind eher bescheiden, doch seine Fähigkeit zur Heilung ist genial.

Extra: First Aid Kit



### Gentleman

Mit seiner Pistole kann er kaum größere Gegner mattsetzen, dafür trifft er sehr exakt und ist sehr schnell.

Extra: Karte



### Mercenary

Dieser Held kann sich durch keine besonderen Eigenschaften hervortun.

Extra: Bombe



### Naviie

Einer der typischen Kraftprotze, der langsam, unglaublich stark und gut bewaffnet ist.

Extra: Dynamit



### Thug

Das Parade Pferd überhaupt, wenn es um einen echten Terminator geht. Unglaublich stark.

Extra: Molotov Cocktails



# Chaos im Extrarausch



## Ying-Yang

Wenn man dieses Symbol aufsammelt, wird man bei einem Lebensverlust wieder exakt an diese Stelle zurückgesetzt.



## Silbener Schlüssel

Diese Schlüssel lassen Felsen verschwinden, Treppen erscheinen und öffnen so manche Tür, um den Level zu beenden.



## Goldener Schlüssel

Diese Schlüssel erweisen sich als äußerst punkteträchtig. Wege zu geheimen Waldlevels und Bonussektionen können so geöffnet werden.



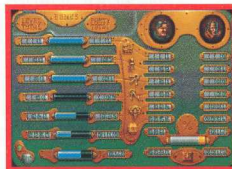
## Goldmünzen

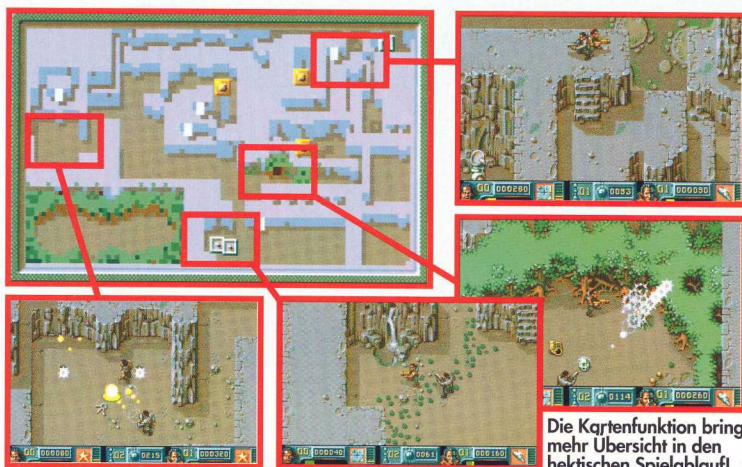
Der Weg in den Shop ist nur mit den Goldmünzen erfolgreich. Je mehr man hat, desto besser kann man sich ausrüsten.



Dynamitstangen auf die Reise, während Glatzkopf Thug kaum folgen. Auch wenn dieses Problem noch einigermassen erträglich wäre, meist kommt auch noch ein enormer Grad an Dummheit hinzu. Sie laufen oft ziemlich ziellos durch die Gegend, und schießen meist recht unüberlegt in die Büsche. Wenn sie jedoch einem Gegner einen Schuß hinterherja-

**Chaos Engine von den Bitmap Brothers stellt einen Meilenstein in der Geschichte der Action-Spiele dar.**





Die Kartenfunktion bringt mehr Übersicht in den hektischen Spielablauf!

gen, bleibt von dem meist nicht mehr als ein Haufen Asche übrig. Zu den intelligenteren Gefährten zählen der Preacher und Gentleman, die jedoch bei ihrer Erschaffung nicht gerade üppig mit physischen Mitteln bedacht wurden. Der Gentleman handelt unter dem Motto "Jeder Schuß ein Treffer", doch um bei größeren Gegnern zum Erfolg zu kommen, muß er ziemlich viele Treffer landen. Der Preacher hat die wunderbare Gabe, Erste Hilfe leisten zu können. Seine Laser-Waffe ist zwar nicht gerade wirkungsvoll, jedoch lohnt schon der einmalige Einsatz, denn dadurch werden die Energiebalken beider Charaktere wieder aufgefüllt. Die Extrawaffe kann man, sofern man eine in seiner Ausrüstung hat, folgendermaßen einsetzen: Man drückt den Feuerknopf ein oder zwei Sekunden, bis das Icon auf der unteren Anzeigenleiste zu blinken beginnt. Wenn man nun den Feuerknopf losläßt, wird das Extra aktiviert. Besonders oft sollte man einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, denn dadurch kann man Veränderungen, die

durch das Aufsammeln von Schüssen entstanden sind, sofort erkennen. Es geht bei Chaos Engine nicht nur darum, eine hohe Punkteanzahl zu erreichen. Nebenbei sollte man auch noch Münzen einsammeln. Besonders bewährt als Sammelorte haben sich geheime Höhlen, die durch das Aufnehmen von goldenen Schlüsseln sichtbar werden. Beispielsweise öffnet sich mitten im Busch plötzlich ein Eingang. Durch das Entdecken von silbernen Schlüsseln erhalten steile Wände plötzlich Treppenstufen, oder Felsen, die bislang einen Weg versperrten, verschwinden auf wunderbare Art und Weise. Manchmal muß man die Hintergrundgrafiken lange absuchen, um einen verborgenen Hinweis zu finden, wie man weiterkommt. Gerade diese kleinen Rätsel machen The Chaos Engine zu einem langfristig interessanten Spiel. Daß sich die Levels auf mehrere Arten lösen lassen, trägt noch einen Teil Spielspaß bei. Die Grafiken sind unglaublich detailliert und abwechslungsreich. Alleine für den kleinen Wasserfall, der wunderbar

Arnold Schwarzenegger gehalten werden könnte. Um den Ganzen auch die notwendige Abwechslung zu verpassen, darf man nach jedem zweiten Level in einem Shop seine Eigenschaften aufstocken. So kann man die Schußkraft mehrfach ausbauen, die Beinchen flotter machen, oder seinen Energiebalken in freundlichere Zonen bringen. Die Musik paßt glänzend zu dieser Atmosphäre. Stimmungsvolle Musikstücke und euphorisierend wirkende Fetzen an Sprachausgabe machen das Spiel auch zu einem tollen Erlebnis. Technisch wurde ebenfalls Erstaunliches geleistet. Wenn zwei oder drei Dutzend Sprites gleichzeitig über den Screen fliegen, kann es zwar zu geringen Ruckeleffekten kommen, dies ist jedoch rein spielerisch gesehen sogar ein Vorteil. Das Gameplay an sich ist auf absolutem Spielhallenniveau. Die Verhaltensweisen der Gegner sind extrem intelligent, aber dennoch nie unfair. Man kommt nie in Situationen, die nur durch viel Glück zu bestehen sind. Sicherlich ist der Schwierigkeitsgrad extrem hoch, doch gerade die Freaks unter Euch werden damit zufriedener sein. An Lionheart kommt The Chaos Engine zwar aufgrund technischer Mängel nicht ganz heran, jedoch ist das Spiel nichtsdestotrotz als Meilenstein unter den Amigaspielden zu bewerten.

(hi)



schön animiert ist, sollte man den Grafiker Dan Malone einen Pixel-Oskar verleihen. Das Aussehen der einzelnen Charaktere ist selbst aus der Vogelperspektive deutlich unterschiedlich, wobei Brigand teilweise leicht für

# THE CHAOS ENGINE

Hersteller:  
**Renegade**  
 Muster von:  
**Renegade**  
 Genre:  
**Arcade-Action**  
 Preis:  
**ca. DM 80,-**  
 Erhältlich:  
**ab März**

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

Steuerung über:

**Joystick**

Besonderheiten:

**+ Exzellente Grafiken, spielerisch phänomenal, tolle Sprachausgabe**

**- lediglich kleine technische Mängel**

**GAMEPLAY 94%**  
**GRAFIK 85%**  
**SOUND 80%**  
**MOTIVATION 95%**

**AMIGA GAMES**

**91%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Der Kino-Schocker

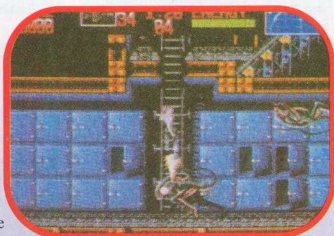
# ALIEN

Die Kultserie um die blutrünstigen Aliens, die von H.R.Giger geschaffen wurde, konnte bislang noch in keiner Computer- oder Konsolenversion überzeugen. Acclaim macht sich nun daran, dem Abhilfe zu schaffen.

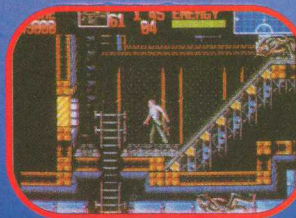


Daß sich ausnahmsweise nicht Ocean, der Filmfreak aus Manchester, die Lizenzrechte sichern konnte, erfüllt mich mit Hoffnung. Die letzten Spiele waren nie sonderlich gut gelungen, man denke dabei nur an Terminator II

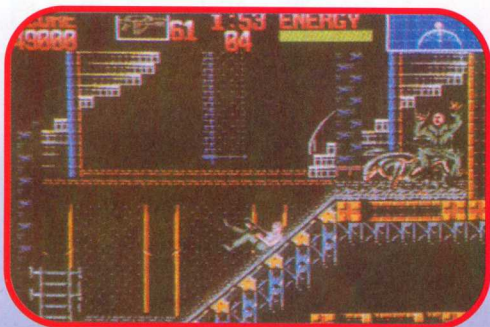
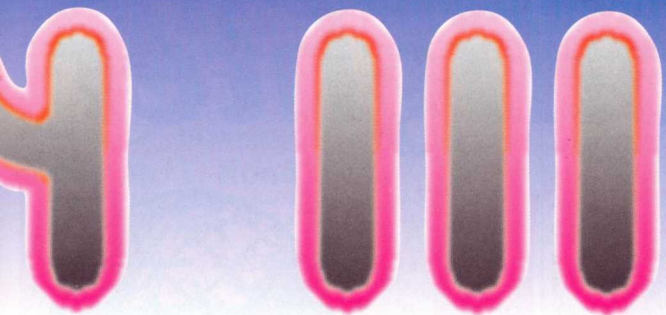
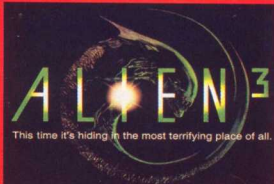
oder The Simpsons. Bei der nun vorliegenden Amiga-Version hält sich Acclaim übrigens eng an die Mega Drive-Version, die bei Konsolenfreaks anerkanntermaßen beliebt ist. Der dritte Teil des Films bot uns eine kahl geschorene Sigourney Weaver im finalen Kampf gegen die Aliens. Das Spiel wird sich übrigens nicht sonderlich eng an den Film halten. Es handelt sich dabei eher um einen klassischen Turrigan-Verschnitt, der mit den aus Aliens bekannten Elementen aufwarten kann. Die bösen Viecher kommen meist gleich in mehrfacher Ausführung auf unsere Heldin zugerast, die jedoch mit einer extra starken Bewaffnung ins Jenseits gepusht werden können. Zur Auswahl stehen hierbei Maschinengewehr, Flammenwerfer, Granaten. Die gerade aktuelle Waffe wird hierbei immer am obe-



ren Bildschirmrand in einem kleinen Icon dargestellt. Um nicht von plötzlich auftauchenden Aliens überrascht zu werden, ist auch der bekannte Bewegungsradar im Ausstattungsangebot. Kleine Pixel im Anzeigenfeld verraten die aktuellen Standorte der glitschigen Gegner. Für die nützliche Anwendung des Bewegungsmelders sollte man allerdings ein flinkes Auge haben, denn oft passiert es, daß man gerade in dem Augenblick gemeuchelt wird, wo man einen kurzen Blick auf die Anzeige wirft, die ungünstigerweise auch am oberen Bildschirmrand plaziert wurde. An erquickenden Extras wurde glücklicherweise auch nicht gespart. Auf dem ganzen Spielfeld sind zahlreiche Verbandskästen verstreut. Das Spielfeld selbst ist äußerst komplex angeordnet. Über Leitern gelangt man in unterschiedliche Stockwerke, und über kleine Türe gelangt man auch in die engen Korridore des Luftschachts. An technische Neuigkeiten wurde auch gedacht. So rutscht Ripley beispielsweise recht flott über Schrägen hinunter, wo meist auch gleich ein Begrüßungskommando in Form der Glitschkumpanen







**Alien III  
im Amiga-Format.  
Grauensvoll und  
wunderbar!**

steht. Grafisch hat man sich viel Mühe gegeben, die Atmosphäre des Films einzufangen. Die Amiga-Version macht in dieser Beziehung einen passablen Eindruck, kann jedoch nicht unbedingt durch Qualität vom Hocker reißen. Was mich viel eher ins Wanken brachte, waren die teilweise recht derben und blutrünstigen Animationen, für deren Jugendfreiheit ich nicht unbedingt meine Hand ins Feuer legen möchte. Technisch wurde saubere Arbeit geleistet. Das Scrolling in mehrere Richtungen ist angenehm flott, selbstverständlich auch ruckelfrei. Die Steuerung per Joystick geht gut von der Hand und ist sehr exakt. Die Kollisionsabfragen sind relativ exakt und nicht zu schwierig. Überrascht war ich von der Qualität der Musik, die sich nicht hinter dem Original-Film-Soundtrack verstecken muß. Sphärische Klänge und aufschreckende Soundeffekte ergeben eine gute Atmosphäre. Spielerisch haben sich die Konsolenexperten netterweise einige Gedanken gemacht und nicht ein simples Actionspiel mit purem Ballerfaktor

auf die Monitore gezaubert. Versteckte Geheimgänge, verschlossene Türen und verwinkelte Korridore halten auch die grauen Zellen auf Trab. Wenn man einen Level innerhalb des Zeitlimits beenden will, muß man sich ziemlich sputen. Alien III kann sicherlich nicht die Qualitäten eines Lionheart oder eines Fire & Ice erreichen, dürfte aber jedoch im Vergleich zu anderen

Filmspielen relativ gut abschneiden. Noch dazu wenn eine japanische Firma, die eigentlich auf Konsolenspiele spezialisiert ist, ihr Computerdebüt abgibt, darf man in Sachen Gameplay besseres erwarten. Ich kann Euch nur einen Ratsschlag geben: Stürmt in die nächste Videothek, holt Euch den Film, und laßt Euch schon auf das demnächst erscheinende Spiel einstimmen. Ihr werdet bei Aliens III sicherlich von der Atmosphäre gefangengenommen werden.

(hi)

Fremde Welten im Brennpunkt		
	<b>Lionheart</b>	Alien III kann sich gegen das Löwenherz von Thalion kaum durchsetzen. In allen Bereichen wird von Acclaim leider um eine Klasse Schlechteres geboten.
Grafik +	Gameplay +	Gesamt +
	<b>Turrican</b>	Am ehesten kann Alien III noch mit Turrican von Rainbow Arts konkurrieren. Soundmäßig ist zwar Turrican schlechter, ansonsten ist es jedoch überlegen.
Grafik +	Gameplay +	Gesamt +

**Hersteller:**  
Acclaim  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Arcade-Action  
**Preis:**  
ca. DM 80,-  
**Erhältlich:**  
Ab März

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

**Steuerung über:**  
Joystick  
**Besonderheiten:**

**+ Gut umgesetzte  
Grafiken, atmosphärischer Sound**

**- Hoher Schwierigkeitsgrad, keine Innovationen, sehr schwer**

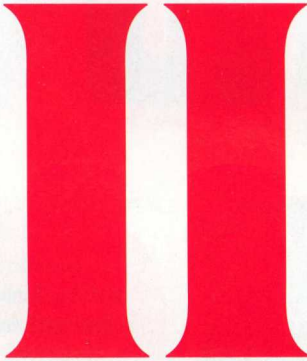
**GAMEPLAY 65%**  
**GRAFIK 69%**  
**SOUND 75%**  
**MOTIVATION 70%**

**AMIGA GAMES**  
**70%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Prügelaction mit Riesensprites

# Streetfighter

Allerorts herrscht Kampffieber, ob auf dem Super NES mit Streetfighter oder auf dem NEO GEO mit Art Of Fighting. Capcoms Automatenknüller wurde von U.S. Gold endlich auf den Amiga umgesetzt. Ob sich die Amiga-Version hinter der Super NES-Version verstecken muß?

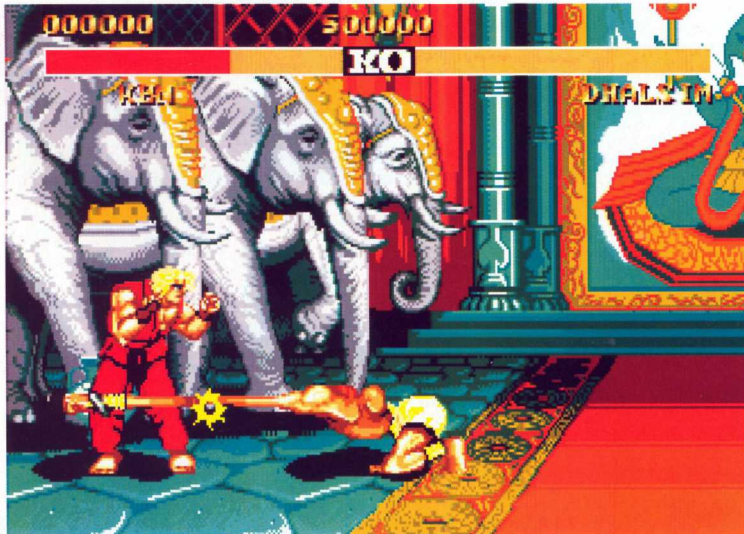


Auf den ersten Blick könnte man das Spiel fast mit Final Fight verwechseln, bei dem die Figuren ebenfalls von großer Gestalt sind. Sogar einige Schläge und Kicks erinnern an den Vorgänger. Was mich am Anfang ins Staunen versetzt hat, war die wahnsinnig kurze Zeit in der das Spiel geladen

wurde, denn diese betrug nur ganze 16 Sekunden. Außergewöhnlich ist es außerdem, daß sich das Spiel auf insgesamt vier Disketten befindet. Doch Besitzer von nur einem Laufwerk brauchen sich nicht zu sorgen, denn die flotten Diskettenzugriffe ermöglichen einen anständigen Spielfluß. Ohne große Umstände, und somit lei-

der auch ohne Intro, geht es anschließend direkt in das Match. Es existieren mehrere Optionen, in denen man Steuerung, Level und Fighter auswählen kann. Bei jedem Level stehen den Kämpfern sieben verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung, so daß jeder, ob nun Topfighter, Amateur oder Anfänger bis aufs

Letzte gefordert wird. Die Garde der Fighter wartet mit den verrücktesten Eigenschaften auf, über die Ihr Euch in den Zusatzkästen informieren könnt. Es stehen acht kräftige Typen zu Verfügung, wobei jeder seine Vorzüge und Nachteile hat; jedoch kann man auch jederzeit nach einem verlorenen Spiel einen neuen Fighter auswählen. Um deren Vor- und Nachteile besser kennenzulernen, empfiehlt es sich, zu Beginn die Anleitung in Verbindung mit gleichzeitigen praktischen Übungen genau durchzulesen und zu studieren, denn erst dann kommt man richtig ins Spielfieber. Insbesondere die Zwei-Spieler-Option ist absolut gut gelungen. Die Personen- und Optionsauswahl ist identisch, nur darf ein Spieler jetzt das Land auswählen, in dem er kämpfen möchte. Dann wird der Kampf auf dem auserwählten Boden ausgetragen. Ihr könnt Euch danach übrigens einen neuen Fighter aus-



**Besonders spektakulär sind Dhalsims Gummiknochen. Reichweiten von fast einem halben Bildschirm sind so für ihn kaum ein Problem.**

## Die Streetfighter Detail



### Ryu:

#### Nahangriffe:

Schulterwurf, Rolle rückwärts

**Besondere Schläge:** Dragon Punch: Mit diesem Schlag ist er praktisch unbesiegbar. Hurrikan Kick: Ein Wirbelsprung, der durch einen Schrei beschleunigt wird.



### E. Honda:

#### Nahangriffe:

Schulterwurf, Bear Hug, Kniestöß  
**Besondere Schläge:** Hundert Hand Slap: Eine Technik, die durch sehr große Geschicklichkeit und Schnelligkeit hervorgerufen wird. Sumo Kopfstoß: Ein Angriff mit dem Kopf, der jedoch relativ geringen Schaden anrichtet



### Blanka:

#### Nahangriffe:

Kopfbiß, Doppelknie, Kopfstoß  
**Besondere Schläge:** Elektrizität: Eine Technik die er den Aalen abgesehen hat, indem er bis zu 1000 Volt durch seine Haut leiten kann und so großen Schaden anrichten kann. Roll Angriff: Nicht gerade ungefährlich und schnell durchführbar.



### Guile:

**Nahangriffe:** Rückgrat Brecher, Knee Drop, Suplex

**Besondere Schläge:** Sonic Boom: Eine Energieexplosion, die den Gegner für einen Augenblick lang lähmt. Flash Kick: Eine Energiemauer, die praktisch undurchdringlich ist.



### Ken:

**Nahangriffe:** Schulterwurf, Rolle rückwärts

**Besondere Schläge:** Feuerball: Eine Energiewelle, die durch das Sammeln aller Willenskraft hervorgerufen wird. Hurrikan Kick: Wirbelsprung, der durch einen Zauberspruch beschleunigt wird.



### Chun Li:

**Nahangriffe:** Schulterwurf, Head Stomp

**Besondere Schläge:** Blitzkick: Ein durch jahrelanges, hartes Training ausgereifter Kick. Wirbelwind Kick: Ein Kampftrick, um den Gegner zu verwirren.



### Zangief:

**Nahangriffe:** Power Slam, Pile Driver, Allez Hop

**Besondere Schläge:** Spinning Clothesline: Ein Trick, der dem Wrestler Mike Haggar abgesehen wurde. Spinning Pile Driver: Eine Drehung, die jeden Gegner zermalmt.



### Dhalsim

**Nahangriffe:** Yoga Nogie, Armwurf, Kopfstoß, Wirbelatacke

**Besondere Schläge:** Yoga Feuer: Eine tiefe mystische Energie, die Alles und jeden in Flammen aufgehen läßt. Yoga Flamme: Eine Technik, mit der Dhalsim im Nahkampf Feuer spucken kann.

## SUPER-MEGA SONDERANGEBOTE

über 5500 Spiele suchen ein neues Zuhause!!!

### AMIGA

Awesome	DM 9,-
Battle Master	DM 9,-
Carthago	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
<b>Foot. Manager 2</b>	<b>DM 19,-</b>
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 3	DM 19,-
Larry 2	DM 19,-
Oops Up	DM 19,-
<b>Predator 2</b>	<b>DM 19,-</b>
Soccer Mania	DM 9,-
<b>Speedball</b>	<b>DM 19,-</b>
The 3 Stooges	DM 9,-
<b>Turtles</b>	<b>DM 19,-</b>
Waterloo	DM 9,-

### C64

Eye of Horus	DM 5,-
<b>Foot. Manager 2</b>	<b>DM 9,-</b>
<b>Intern. Karate</b>	<b>DM 9,-</b>
Transformers	DM 5,-
<b>Turtles</b>	<b>DM 9,-</b>
<b>Speedball</b>	<b>DM 9,-</b>
<b>ATARI ST</b>	
Airborne Ranger	DM 9,-
Atomic	DM 9,-
Atomino	DM 9,-
Awesome	DM 9,-
Turtles	DM 9,-

### PC

Accolade Action	DM 9,-
All Time Classics	DM 9,-
<b>Carrier Command</b>	<b>DM 9,-</b>
<b>Foot. Manager 2</b>	<b>DM 19,-</b>
Interphase	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 2	DM 19,-
Larry 3	DM 19,-
Millenium	DM 9,-
<b>Predator 2</b>	<b>DM 19,-</b>
<b>Speedball</b>	<b>DM 19,-</b>
Starglider	DM 9,-
The Kristal	DM 9,-
<b>TV Sports</b>	<b>DM 19,-</b>
<b>Basketball</b>	<b>DM 19,-</b>
<b>TV Sports</b>	<b>DM 19,-</b>
<b>Football</b>	<b>DM 19,-</b>
Waterloo	DM 9,-
<b>World Tour Golf</b>	<b>DM 19,-</b>

### ZUBEHÖR

10er Disk.box 5,25"	DM 3,-
10er Disk.box 3,5"	DM 3,-
Disk-Rein.set 5,25"	DM 5,-
Disk-Rein.set 3,5"	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

### SUPERRIESEN-PAKETE

#### AMIGA

15 Spiele (s.Liste) **DM 99,-**  
Preisvorteil DM106,-

#### PC

16 Spiele (s.Liste) **DM 99,-**  
Preisvorteil DM115,-

#### C64

6 Spiele (s.Liste) **DM 29,-**  
Preisvorteil DM 17,-

#### ATARI ST

5 Spiele (s.Liste) **DM 19,-**  
Preisvorteil DM 26,-

Bestellung ist nur per Vorkasse (zzgl. DM 5,- für Porto & Verpackung) oder per Nachnahme (zzgl. DM 11,- für Porto & Verpackung) möglich.

Bestellungen über:

**CP Verlag, Leserservice,**  
**Postfach, 8500 Nürnberg 1**  
**Telefon 0911 - 45 74 00**

Sollte eines der Angebote vergriffen sein, liefern wir Ihnen ZUR ANSICHT ein gleichwertiges Spiel.



wählen oder den vorherigen behalten. In der Ein-Spieler-Option wird das jeweilige Land dem zugehörigen Fighter zugeordnet. Dies läßt sich nicht wie in der Zwei-Spieler-Option verändern.

Wenn die etwas schwächeren und noch zur Auswahl stehenden Fighter besiegt sind, wird es schon etwas delikater, man kämpft jetzt gegen die Vollprofis, die es einem auch richtig schwer machen, überhaupt den Hauch einer Sieges-

chance zu haben. Bei Kämpfen dieser Art wird natürlich auf einem ganz anderen Schauplatz gefightet, so zum Beispiel im Boxing in den USA oder vor einer Statue in Thailand. Außerdem gibt es von diesen Profis gleich vier Stück, so daß

**Acht Kämpfer aus den verschiedensten Ländern machen Streetfighter II zu einem internationalen Kampfspektakel.**



hierbei schon eine harte Nuß zu knacken ist. Jedoch kann es passieren, daß der Computer streikt und aussteigt, daß natürlich nur dann, wenn Sie den besten Spielstand erreicht haben. Das ist aber auch schon das einzige Manko, daß ich hervorzuheben habe.

In Sachen Grafik haben die Programmierer von US Gold wirklich gute Arbeit geleistet. Die Fighter sind sehr gut gezeichnet und toll animiert worden. Die Größe der Sprites ist beeindruckend wie eh und jeh und optisch äußerst ansprechend. Die Background-Grafiken wurden fast identisch zu der Super NES-Version gestaltet und erstrahlen mit glanzvollen Farbpaletten, wenn diese

## Prügelspiele-History 1984-1992

Seit es Computerspiele gibt, faszinieren Simulationen von Kampfsportarten. Spielerisch steckte eigentlich noch nie sonderlich viel dahinter, jedoch entwickelt sich bei diesen Spielen im Kampf Mann gegen Mann oft unglaubliche Stimmung. Als eines der ersten Spiele dieser Art sorgte Karateka von Jordan Mechner Mitte der 80'er Jahre für Aufsehen. Insbesondere die fließenden Animationen konnten begeistern. Genau dieser Jordan Mechner sollte übrigens einige Jahre später einen noch größeren Hit mit Prince Of Persia landen, das mittlerweile auf allen Systemen erhältlich ist. In Karateka wurden zwei Genres miteinander kombiniert. Grundsätzlich scrollte hier die Grafik noch von Szene zu Szene, auf denen sich dann die einzelnen Kämpfe abspielten. Als eines der ersten echten Prügelspiele mit statischem Screen erschien kurze Zeit später Exploding Fist von dem mittlerweile nicht mehr existenten Softwarehaus Melbourne House. Vor feststehenden Hintergrundgrafiken konnten sich erstmalig für Computerverhältnisse zwei Spieler gleichzeitig verprügeln. Durch eine für damalige Verhältnisse äußerst aufwendige Werbekampagne entwickelte sich Exploding Fist zum absoluten Verkaufsschlager. In den Spielhallen wurde Double Dragon gerade zum Münzengrab Nummer 1. Zu zweit konnte man mit Keulen bewaffnet durch die Straßen von New York ziehen, und urwüchsigen Kerlen eines auf die Mütze geben. Kurz nach Exploding Fist wurde von einem weiteren prominenten Programmierer ein fast identisches Beat 'Em Up auf den

Markt gebracht. Archer MacLean, bis dahin bekannt durch Dropzone, veröffentlichte das famose International Karate, daß sodann als das Referenzspiel unter den Beat 'Em Ups gehandelt wurde. Einige kuriose Varianten erfreuten übrigens zu dieser Zeit auch die Testerherzen. Mit UchiMata wurde eine waschechte Judosimulation veröffentlicht, deren Verkaufserfolg sich jedoch berechtigterweise in Grenzen hielt. Als eines der ersten 16-Bit Beat 'Em Ups erschien derweil übrigens auch das Spiel zu dem Film Karate Kid. Microdeal war das einzige Softwarehaus, daß die Rechte an diesem Spiel haben wollte. Steve Bak, der später noch durch Goldrunner, Aquatic Games und Genesis von sich reden machen sollte, bastelte zusammen mit Pete Lyon ein grafisch beeindruckendes Spiel zusammen. Anschließend sorgte der Nachfolger zu International Karate für neue Maßstäbe auf dem 8-Bit und 16-Bit Sektor. Wiederum Archer MacLean war es, der beeindruckendes ablieferte. IK+ gilt auch heute noch als eines der besten Prügelspiele. Als eines der ersten Prügelspiele konnte IK+ mit animierten Hintergrundgrafiken aufwarten. An besondere Gags dachte Archer dabei natürlich auch. Tippt man PacMan ein, so huschte ein waschechter Smilie über den Screen, während sich durch Worm ein knuddeliger Wurm zu Erscheinen veranlaßt sah. Streetfighter stezte derzeit in den Spielhallen neue Maßstäbe, womit ein Übergang von History zum Testbericht gefunden wurde.

(hi)



**U.S. Gold ist eine solide Umsetzung des Spielhallenhits gelungen**



Jeder Kämpfer wartet mit mehreren Extraschlägen auf.

auch nicht ganz so groß geraten sind, und die eine oder andere Farbe reichlich seltsam wirkt. Die Animationen der Background- und Grafiken sind zwar nicht sonderlich aufwendig, doch immerhin winkt das eine oder andere Mal ein Zuschauer.

Die Handhabung der verschiedenen Steuerungen in Verbindung mit den unterschiedlichen Schlagtechniken ist am Anfang ziemlich schwer, jedoch wenn man erstmal dahintergekommen ist, wird man fast zum perfekten Fighter. Die verschiedenen Verbindungen der Steuerung (z. B. Tastatur plus Tastatur, Tastatur und Joystick oder Tastatur mit Gamepad) sind gut ausgetüftelt worden, zudem kann die Tastatur auch noch nach Belieben mit Schlägen belegt werden. Langeweile kommt hier auf keinen Fall auf, im Gegenteil, jeder Fight ist eine neue Herausforderung und jede Herausforderung ein neuer Fight. Die Spannung läßt nur dann nach, wenn Du der absolute Vollprofi bist und Dich schon durch alle sieben Level gekickt hast. Letztendlich läßt sich festhalten, daß Street Fighter II sehr wohl ein gut gelungenes Actiongame ist, bei dem die Spannung insbesondere im Zwei-Player-Modus kaum nachlassen wird. Bis auf ein paar Kleinigkeiten bestehen keine entscheidenden Mängel. Grafik und Sound müssen keine Vergleiche zu Konkurrenten scheuen. Die Erwartungen werden nicht enttäuscht. Ein guter Punch von U.S. Gold.

(tb)



Kämpfer im Bizepsvergleich		
	<b>Final Fight</b>	Die Grafiken wirken auf den ersten Blick nicht schlechter, jedoch sind die Animationen äußerst ruckelig geraten. Spielerisch ansonsten gehobener Durchschnitt.
Grafik -	Gameplay =	Gesamt -
	<b>WWF European Rampage</b>	Der neueste Vertreter aus der Wrestling-Lizenzierungsmaschine von Ocean gerät trotz prominenter Hauptdarsteller gegen das neue Spiel in allen Belangen in den Schwitzkasten.
Grafik -	Gameplay =	Gesamt -
	<b>Pit Fighter</b>	Der ehemalige Spielhallenrenner macht einen reichlich veralteten Eindruck. Mangelnde spielerische Vielfalt und blockige Grafiken machen Pitfighter eindeutig zum Losser!
Grafik -	Gameplay =	Gesamt -

Hersteller: **U.S. Gold**  
 Muster von: **Hersteller**  
 Genre: **Action**  
 Preis: **ca. DM 80,-**  
 Erhältlich: **Seit Dezember**

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

Steuerung über: **Joystick und Tastatur**  
 Besonderheiten:

- +** Hervorragende Animationen, große spielerische Vielfalt, kurze Nachladezeiten
- Teilweise ungenaue Kollisionsabfrage, Soundeffekte nur gehobener Durchschnitt

**GAMEPLAY 68%**  
**GRAFIK 86%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 74%**

**AMIGA GAMES**  
**75%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Top oder Flop?

# Nick Faldo's Championship Golf

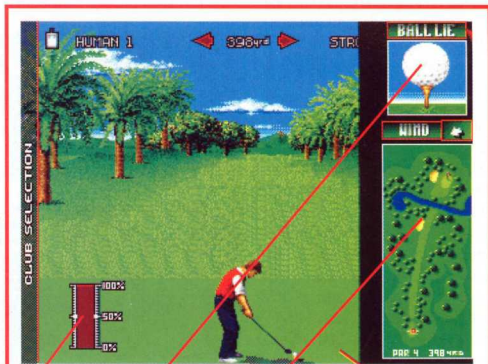
**Der Versuch, Links auf dem Amiga zu machen. Oder: Wie man ein sehr gut gemachtes Spiel durch einen kleinen Fehler fast unspielbar machen kann!**

A nscheinend ist das Thema Golf auf dem Spielesektor noch lange nicht ausgereizt. Wieder einmal versucht eine Softwarefirma, diesmal GRANDSLAM, den Durchbruch in diesem Sektor. Die Voraussetzungen hierfür waren auch gegeben, immerhin nahmen sie den wohl weltbekanntesten Golfer, Nick Faldo höchstpersönlich, unter Vertrag, um mit seinem Namen das Spiel populär zu machen.

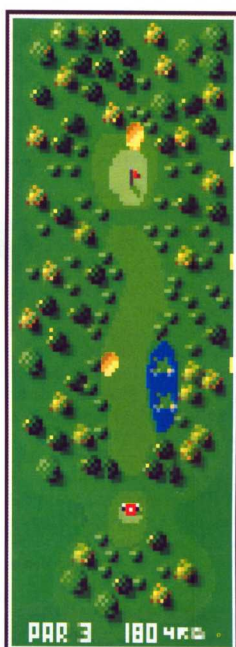
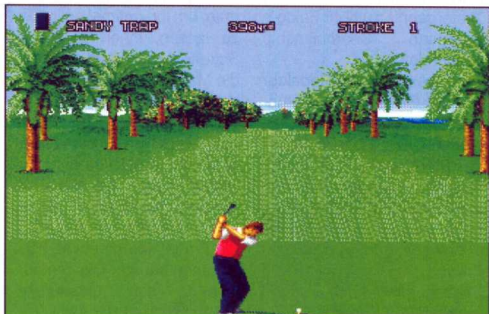
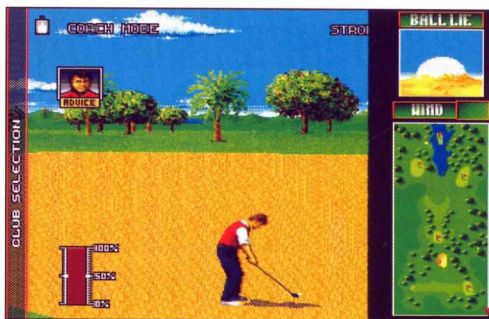
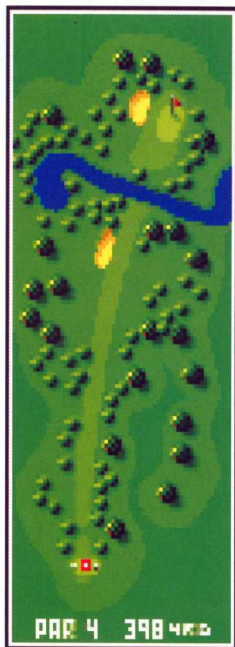
Ob sich die Programmierer beim Weltklassegolfer Nachhilfestunden in Sachen originalgetreue Umsetzung einer Sportart geben haben lassen, ist nun die große Frage. Beim Versuch das Spiel aus



dem CLI Fenster zu laden, stellt man fest, daß es sich um eine kopiergeschützte Diskette handelt, was zur Folge hat, daß einerseits eine nervige Codeabfrage weggelassen wurde, was es aber andererseits einem Harddiskbenutzer unmöglich macht, das Spiel zu installieren.



- Dieser kleine Balken sorgt für die Steuerung des Abschlags. Leider kann man kaum darauf reagieren.
- In diesem kleinen Fenster kann man die genaue Lage des Balls feststellen. Beim Schlag sollte man darauf aufpassen.
- Die Übersicht des Platzes aus der Vogelperspektive zeigt einem wichtige Hindernisse wie Bunker oder Wasser.
- Aus der 3D-Sicht kann man den Flug des Balles und die nähere Umgebung betrachten.



**Grafisch toll und spielerisch katastrophal präsentiert sich Nick Faldo's Championship Golf.**

wird man gebeten, die Spielart, die Kurse (es stehen zwei Stück zur Verfügung) und die Jahreszeit zu bestimmen. Die Wahl der Jahreszeit beeinflusst den Wind und die Bodenbeschaffenheit des Platzes. Jetzt gibt man noch die Anzahl der Spieler ein (es können auch Computergegner gewählt werden), und sucht sich 13 passende Schläger aus einer vorgegebenen Palette aus.

Endlich erreicht man den Spielmodus. Er verfügt über zwei Pull-out Menüs, von denen das rechte den gesamten Platz aus der Vogelperspektive zeigt. Beim Anklicken erscheinen die ver-

Nach dem Booten von Diskette wird man nach einigen digitalisierten Grafiken ins erste Menü geleitet. Hier kann man zwischen Üben, Laden eines vorher gespeicherten Spiels oder einer kompletten Golfrunde auswählen. Danach



**100 PROGRAMME**  
Das grosse Einsteigerpaket  
50 SPIELE plus 50 Gemischte  
Grafik, Schule, Musik,  
Anti-Virus u.v.m. NUR 69,90

**50 SPIELE**  
Das tolle GAME-Paket  
TETRIS, DOWNHILL  
COPPER, u.v.m. NUR 49,-

**MUSIK PAKET**  
5 Programme zum Sampeln  
komponieren, Digitalisieren  
Mit vielen fertigen  
Stücken & Sounds 22,-  
Schule und Wissenschaft  
DRAWMAP, EVOLUTION  
MATHE, CHEMIE  
VOKABELTRAINER  
6 schlaue Programme 30,-

**ADVENTURES**  
4 Spiele auf 4 prallvollen  
Disketten  
Dragon Cave, MORIA  
CATACOMB  
Dungeon Crampfer  
Zus. NUR 20,-

**Brettspiele**  
Schach / MONOPOLY  
Backgammon / Memory  
ChinaChallenge  
Mastermind  
Zus. NUR 15,-

Fordern Sie unsere Katalogdiskette an. Wir schicken sie Ihnen auf Wunsch mit Ihrer Bestellung gegen 2,- Schutzgebühr, oder senden Sie uns einen an Sie adressierten und mit 1,70 frankierten Rückumschlag plus 2,- in Briefmarken.

**AUSGESUCHTE PD-SOFTWARE für Ihren AMIGA**

**HARDWARE**  
Laufwerke  
3 1/2" extern, Schwarz 135,-  
3 1/2" extern, Beige 129,-  
3 1/2" intern 120,-  
Disk.box, 3 1/2" f. 50 Disk. 9,90  
Disk.box, 3 1/2" f. 100 Disk. 14,-

**INZELPROGRAMME**  
DRAWMAP Weltkarten zeichnen 3D 4,50  
TEXT PLUS Textverarbeitung 4,50  
SUPER DUPER Kopierprogramm 4,50  
MED Ein starkes Musik/Sample Paket, bekannt, beliebt umfangreich  
BILLARD 3D Ein tolles Spiel! 4,50

**CYBERNETIX**  
Unser Ballerspiel des Monats!!  
Jagen Sie Asteroiden und Raumschiffe, Rasant, Atemberaubend!  
GENIALE GRAFIK  
8,-  
je 4,50

Bestellen Sie telefonisch oder schriftlich. Wir liefern sofort per Vorkasse oder Nachnahme. Preise zzgl. N.N. Geb. und 6,- Verw.kosten  
**GURU X - M & S COMP**  
Eckerngarten 7  
4990 Lübbecke  
**05741-297183**  
24 Stunden Bestellservice

schiedenen Windrichtungen und -stärken. Im linken Menü wählt man den Schläger, in Fachkreisen auch Club genannt, den man benutzen möchte. Mit zwei Icons kann man den Ball noch in alle Richtungen anschießen. Außergewöhnlich ist, daß man die Stellung des Spielers justieren kann, wobei sich jedesmal die Perspektive ändert. Diese Möglichkeit und die überaus gute Grafik sind wirklich bemerkenswert. Nachdem man alles eingestellt hat, kommt es nun zum hoffentlich erfolgreichen Schlag. Und das ist dann auch der Anfang vom Ende bei diesem, bis hierher, wirklich überragenden Spiel: Es erscheint ein ungefähr 5 cm langer Balken, der sich von links nach rechts in weniger als einer Sekunde füllt. Über dem Balken befinden sich zwei Markierungen im Abstand von ca. 5 mm. Die Aufgabe besteht nun darin, einen zweifachen Mausclick innerhalb dieses

## Der Kapitalfehler

In meiner Funktion als Leiter der Redakteur habe ich schon so manche wundersame Wertungsdiskussionen erlebt. Meist beruhten Wertungsuntimmigkeiten auf leichtsinnigen Fehlern, oder falschen Testvoraussetzungen. Ähnliches erwartete ich, als ich das Testergebnis zu Nick Faldo's European Championship Golf erhielt.



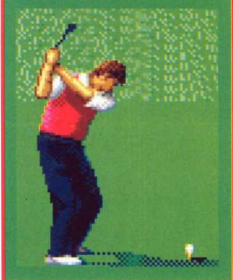
Der zuständige Redakteur Markus Geltenpoth berichtete mir von der Unspielbarkeit dieser Golfsimulation. Zunächst wollte ich seiner Aussage keinen Glauben schenken, doch was ich dann beim eigenen Testspielen erlebte, hatte ich nie in dieser Form erwartet. Das ganze Programm macht einen exzellenten Eindruck. Ob es sich nun um die zahllosen Einstellungsmöglichkeiten oder die absolut tollen Grafiken

handelt. Von hinten bis vorne gibt es faktisch nichts auszusetzen. Die Unspielbarkeit rührt von einem eindeutigen Programmierfehler her. Wenn man einen

Schlag vornehmen will, muß man, um ihn optimal gelingen zu lassen, innerhalb eines Sekundenbruchteils zweimal die Maustaste betätigen. Leider erweist sich dies als ziemlich unmöglich. Auch nach längerem Spielen ist es eher als Zufallsereignis zu werten, wenn man den Ball korrekt abschlagen kann. Nun stelle ich mir natürlich die Frage, wie so etwas vorkommen konnte. Die Testabteilung bei Grandlam scheint in diesem Punkt komplett geschlafen zu haben. (hi)

### Die verschiedenen Schläger-Typen

Wood 1 (Holz) ...	257 yds
Wood 2 ...	260 yds
Wood 3 ...	250 yds
Wood 4 ...	235 yds
Wood 5 ...	215 yds
Iron 1 (Eisen) ...	235 yds
Iron 2 ...	220 yds
Iron 3 ...	205 yds
Iron 4 ...	195 yds
Iron 5 ...	185 yds
Iron 6 ...	172 yds
Iron 7 ...	160 yds
Iron 8 ...	148 yds
Iron 9 ...	135 yds
Pitching Wedge (P/W) (Stoßkeil) ...	120 yds
Sand Wedge (S/W) (Sandkeil) ...	90 yds



Bereichs auszuführen, während der Balken von links nach rechts rast. Setzt man den ersten Klick zu früh, wird der Ball total nach links verrissen, klickt man beim zweiten Mal zu spät, fliegt er unkontrolliert nach rechts. Sind beide Klicks außerhalb des markierten Bereichs, kullert der Ball höchstens einige Yards. Im Klartext heißt das, daß eine Zehntelsekunde über den gesamten Schlag entscheidet, und ich muß leider zuge-

ben, daß ich auch nach einer Stunde intensiven Übens nur jeden 10. Schlag zufällig richtig getroffen habe.

Alles in allem ist dieses Golfspiel ein sehr gut durchdachtes, bis ins kleinste Detail geplantes Spiel, das man vor dem Verkauf nur noch von einigen Personen hätte durchspielen lassen sollen, da es in dieser Version meiner Meinung nach so gut wie unspielbar ist. (mg)

### Die Konkurrenten auf dem Rasen



**Microprose Golf**  
 Grafisch schneidet der Vertreter der Simulationsexperten bedeutend schlechter ab. Um Klassen besser jedoch ist das Gameplay.

Grafik - Gameplay + Gesamt +



**Challenge Golf**  
 Obwohl dieses Spiel eigentlich nur unter ferner liefen einzuordnen wäre, ist das Gameplay bei dieser Budgetvariante dennoch besser.

Grafik - Gameplay + Gesamt =



Hersteller:  
**Grandlam**

Muster von:  
**Bomico**

Genre:  
**Sport**

Preis:  
**ca. DM 120,-**

Erhältlich:  
**seit Januar**

Anzahl der Spieler: **8**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

-

Steuerung über:

**Maus**

Besonderheiten:

-

**+ Hervorragende Grafik mit schönen**

**Digibildern, viele Einstellmöglichkeiten**

**- Lediglich zwei Kursplumper Sound,**

**unspielbar durch zu feinfühliges Mausabfrage**

**20%**

**GAMEPLAY**

**85%**

**GRAFIK**

**50%**

**SOUND**

**60%**

**MOTIVATION**

AMIGA GAMES

**53%**

**GESAMT-WERTUNG**



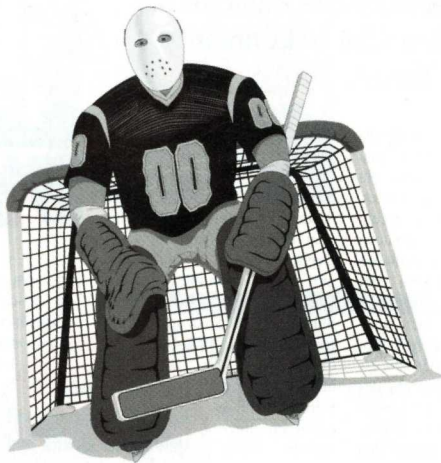
# ER KOMMT...

# EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST

SPIELBARE DEMO-DISK  
(AMIGA oder PC)  
GEGEN 5,-DM  
IN BAR ODER BRIEFMARKEN

AB 1. MÄRZ 1993 BEI:  
SOFTWARE 2000  
STICHWORT "DEMO EM"  
Postfach 110  
2420 EUTIN



Mehr  
dazu  
in der  
nächsten  
Ausgabe



SOFTWARE 2000  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47

Kampf gegen die Schwerkraft

# FLY HARDER

**Das Comebackspiel von Starbyte hält Geschicklichkeitsfans auf Trab. Es handelt sich hierbei um ein wesentlich erweitertes Remake des schon auf dem C64 bekannten, legendären Thrust.**

Der Spieler muß einen kleinen Shuttle über den Bildschirm steuern. In acht verschiedenen Levels gilt es, der Schwerkraft zu trotzen und ein oder mehrere Kugeln, sogenannte Spheren, in einen feindlichen Reaktor zu manövrieren. Der Reaktor explodiert, wenn alle Spheren in ihn eingebracht wurden. Level I gestaltet sich für den Anfänger vor allem deshalb als schwierig, weil die Steuerung des Shuttles ziemlich gewöhnungsbedürftig ist. So muß der Shuttle ständig gegen die Gravitation ankämpfen, um nicht am Boden zu zerschellen. Gleichzeitig soll er sich aber auch noch vom Fleck bewegen. Gibt man nun zuviel Schub, so kann es schnell passieren, daß man die Decke oder ein anderes Hindernis rammt. Wenn dann jedoch nach einigen Fehlversuchen die Steuerung des Shuttles

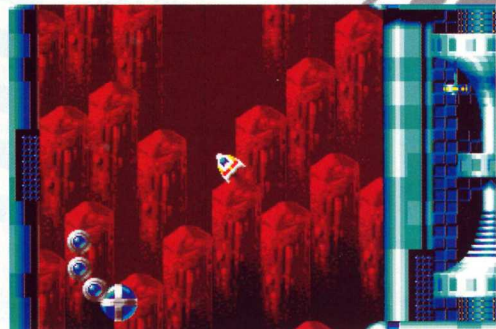
als kontrollierbar bezeichnet werden kann, stellen sich auch erste Erfolge ein. Im Lauf der Zeit beherrscht man zusehends sein Raumschiff mehr und mehr und man kann sich dann auch den Gegnern zum Kampf stellen. Da gibt es zum einen die fliegenden Untertassen, die in Richtung des Shuttles schießen und unvorhersehbare Flugmanöver vollziehen. Unterstützt werden diese UFOs im allgemeinen von mobilen Laserkanonen, die vom Boden und von der Decke aus das Feuer eröffnen. Denn Schüssen auszuweichen und die Feinde mit den eigenen Waffen zu treffen erfordert etwas Übung. Wer diesen Anforderun-

**Das Thrust Remake überzeugt mit gelungener Grafik und vielen spielerischen Feinessen.**



gen schon gerecht wird, dem werden anschließend Magnete die Manöver des eigenen Fighters erschweren. Zum Glück sind auch diese Magneten durch gezielte Schüsse zu zerstören. Laserbarrieren, die in kurzen Intervallen den Weg versperren, kann man durch das richtige Timing überbrücken, oder durch die im Level verteilten Schalter an Boden und Decke abstellen. Diese Schalter sind spätestens dann von Bedeutung, wenn es gilt,

eine Kugel durch die Lasersperren zu bringen. Der Shuttle alleine wird mit etwas Übung durch die aktiven Sperren hindurch huschen. Soll aber die Kugel erfolgreich folgen, so muß die Sperre erst mit dem richtigen Schalter deaktiviert werden, da es sonst nur eine Glückssache ist, ob einem die Sphäre unbeschadet folgt. Der Weg zum Ziel wird dem eigenen Raumschiff immer wieder von einem Feindschiffstyp versperrt, der aus einer großen Hauptkugel und mehreren folgenden kleineren Kugeln



## Fly Harder unter der Lupe



### Das Shuttle

Dieses Shuttle soll man sicher durch die Lüfte geleiten. Es reagiert empfindlich auf die Schwerkraft und fliegt in alle Richtungen.



### Ein Ufo

Diese Flugobjekte beschießen das Shuttle andauernd, beschädigen sich jedoch auch gegenseitig. Fingerspitzengefühl ist hier notwendig.



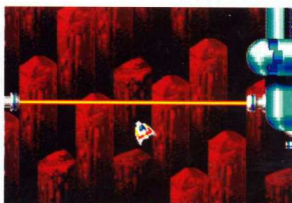
### Flaks

Die Flaks sind am Boden stationiert, und verfügen über eine sehr gute Zielerfassung. Man darf die Flaks nie aus den Augen lassen.



### Die Sphere

Diese Kugel, Sphere genannt, folgt dem Shuttle. Man darf sie auf keinen Fall zurücklassen, da ein Level ohne sie nicht beendet werden kann.



### Laserbarriere

Gutes Timing ist vonnöten, wenn man die Laserbarrieren überwinden will, insbesondere wenn man auch die Sphere durchschleusen will.

besteht. Diese Schiffsart schießt zwar nicht, versperrt einem aber durch unvorhersehbare Manöver die Flugbahn. Die fliegende Kette kann durch Treffer verkürzt werden. Gegnerische Schiffe, die einem schießend folgen, sind zwar am Anfang unangenehm, aber durch ihr dämliches Flugverhalten schnell abgeschüttelt. Schafft man es nämlich, um eine Ecke zu fliegen, will das Feindschiff die kürzeste Route einschlagen und zerschellt gewöhnlich an einer Kante. Mit Vorsicht sind die am Boden stationierten Raketen zu genießen. Nachdem diese aufge-

stiegen sind, explodieren sie in der Luft, und die dabei entstehenden Splitter fliegen quer über den Bildschirm. Gefährlich sind auch die später auftretenden Flakbatterien. Nach kurzem Aufenthalt in deren Feuerbereich fangen diese an, wie wild um sich zu schießen. Nach einer längeren Feuersequenz beruhigen sich diese dann aber auch wieder. Diese Flakbatterien erweisen sich als ziemlich zäh, wenn man sie zerstören will. Raketen, deren Aussehen an Luftballons mit einem brennenden Ende erinnern, aufsteigende "Luftblasen" und das Absinken des Shuttles, wenn kein Manöver durchgeführt wird, ziehen die

## Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK - Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/ 55 56 02 · Fax: 04 31/ 55 56 04

ALLE PAKETE INCL.  
 BUCHHÜLLE FÜR NUR 25,-  
 FONTPACK 1 ..... über 100 Fonts  
 FONTPACK 2 ..... über 100 Fonts  
 GAMEPACK ..... 19 Games  
 STARTPACK ..... über 99 Programme

**Gratis**

bekommen Sie unsere Softwarebrochüre  
 Porto: NN 10,- VK 6,- LS 4,-  
**CHRISTOPH FRANZEN**  
 Stichwort: Amiga Games  
 Langemarckstr. 2  
 D-W-4100 Duisburg 14  
 Tel. 02065-22683 FAX 29344

über  
**100**  
 PD-Serien

4 Katalogdisks incl. Virenschutz nur 10 DM. Davon werden 5 DM beim späteren Kauf angerechnet!  
 günstige Anwendersoftware z.B.  
 Englisch-Dolmetscher ..... 29,-  
 TEX (24 Disketten) ..... 59,-  
 Videoverwaltung ..... 25,-  
 DFÜ-Lektor ..... 25,-  
 .....viele weitere Angebote in der Brochüre



## Einsteiger **Tip**



**Zerstöre zuerst die ganzen Flaks. Anschließend läßt es sich leichter durch den Weltraum fliegen.**

Aufmerksamkeit des Spielers an den unteren Rand des Bildschirms. Herabsinkende kleine Kugeln an Fallschirmen und an der Decke montierte Laserkanonen wiederum erfordern die Aufmerksamkeit am oberen Bildschirmrand. Umherfliegende Ufos verschiedenster Typen und die schon erwähnten Flakbatterien sorgen für Bewegung an den Seiten. Kurz, auf dem ganzen Screen ist was los. FLY HARDER wäre wohl unspielbar, würde das Shuttle beim ersten Treffer gleich hoch gehen. Jeder Treffer verringert die Energie des Shuttles. Ist der Energielevel bei Null, so ist der Shuttle zerstört. Fliegt man jedoch einige Zeit ohne getroffen zu werden weiter, so erholt sich der Energievorrat. Angenehm ist auch, daß

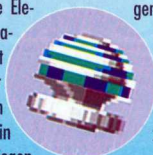
sich feindliche Raumschiffe, Laserkanonen und Flakbatterien gegenseitig beschädigen und zerstören können. Trotzdem ist der erfolgreiche Abschluß eines Levels immer noch schwierig genug. Das Raumschiff verbraucht bei jedem Manöver Treibstoff. Ist dieser knapp, muß neuer Brennstoff aufgenommen werden. Die Vorräte sind jedoch begrenzt und im ganzen Level verteilt. Zusätzliche Energiepakete bringen den eigenen Energielevel auf 100 Prozent und erhöhen die Feuerkraft. Wenn man eine Sphere mit sich führt, muß man mit noch mehr Fingerspitzengefühl als sonst seinen Shuttle steuern, da diese Kugel immer versucht zu folgen. Entfernt man sich zu weit von ihr, so beschleunigt sie auf

eine sehr hohe Geschwindigkeit. Hat die Kugel dann das Raumschiff erreicht, fliegt sie an diesem vorbei und kollidiert eventuell mit einem Gegenstand am Rand. Dann kann man sich auf den Weg machen und eine neue Sphere holen. Die Schwerkraft, gegen die man ständig ankämpfen muß, kann in drei Stufen von leicht bis schwer eingestellt werden. Für die Gegner gibt es auch drei Schwierigkeitsstufen. Musik und Effekte sind abstellbar. Scheitert man in einem Level, so erhält man ein Codewort, um beim nächsten Start gleich in dieses Level zu gelangen. Die Graphik von FLY HARDER ist detailreich gestaltet und das Scrolling des Bildschirms erfolgt in alle Richtungen sehr fließend. Die Musik kann sich hören lassen und geht selbst nach längerem Spielen nicht auf die Nerven. Spielerisch gesehen ist das Spiel, obwohl von der Art absolut nicht, durchaus interessant, vor allem bei den Laserbarrieren kann es Überraschungen geben. Manche zu aktivierende Knöpfe schalten zwar eine Laserstranke ab, gleichzeitig aber eine zweite an. So ist es in manch hitzigem Gefecht gar nicht so einfach, den richtigen Weg zum Reaktor zu finden. FLY HARDER ist sicher ein Spiel, daß nicht schnell in der Ecke landet, da es einen durchaus am Bildschirm fesseln kann. Wer gefallen an Actionspielen hat, sollte sich dieses Softwareprodukt durchaus einmal genauer ansehen und sich von anfänglichen Startschwierigkeiten nicht abschrecken lassen.

(wd)

## Die Urahren

Spiele in der Art von Fly Harder haben eine lange Tradition. Schon eines der ersten Arcadespiele hatte eine ähnliche Steuerung zu Grunde. Im Atari Alltime-Klassiker Asteroids mußte man ein Raumschiff, daß in der Mitte des Bildschirms plaziert war, vor anfliegenden Asteroiden schützen. Dazu konnte das Raumschiff in alle Richtungen gedreht werden. Beide Elemente finden sich auch in Starbytes Remake wieder. Ein weiteres Element stammt aus einem C64-Klassiker, der Mitte der 80er Jahre für Furor sorgte. Thrust von Firebird kombinierte das Spiel um ein Raumschiff, das in alle Richtungen fliegen



kann, mit der Erdanziehungskraft, gegen die es mittels Düsenantrieb anzukämpfen galt. Außerdem wurden hier noch die Elemente der statischen Flaks und Treibstofftanks aufgenommen. Diese Spielvariante fand mittlerweile Dutzende mehr oder weniger gelungener Nachfolger. Eine der gelungenen Varianten wurde übrigens von FTL, die insbesondere durch Dungeon Master bekannt wurde, auf den Markt gebracht. Nicht weniger gelungen zeigte sich das Spiel Gravity Force von Audiogenic, welches erst letztes Jahr veröffentlicht wurde. Fly Harder zählt ebenfalls zu diesem Kreis.

(hi)

<b>Hersteller:</b>	<b>Starbyte</b>
<b>Muster von:</b>	<b>Hersteller</b>
<b>Genre:</b>	<b>Arcade-Action</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. DM 70,-</b>
<b>Erhältlich:</b>	<b>seit Februar</b>
<b>Anzahl der Spieler:</b>	<b>1</b>
<b>Anzahl Disketten:</b>	<b>1</b>
<b>2 Spieler simultan:</b>	<b>Nein</b>
<b>1 MByte benötigt:</b>	<b>Ja</b>
<b>2.Drive empfohlen:</b>	<b>Nein</b>
<b>Festplatte empfohlen:</b>	<b>Nein</b>
<b>Englisch benötigt:</b>	<b>Nein</b>
<b>Unterstützt:</b>	

Steuerung über: **Joystick**  
Besonderheiten:

**+** Detaillierte und abwechslungsreiche Grafiken, gute Steuerung.

**-** Alte Spielidee, Hoher Schwierigkeitsgrad, Monotoner Sound

<b>GAMEPLAY</b>	<b>70%</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>60%</b>
<b>SOUND</b>	<b>75%</b>
<b>MOTIVATION</b>	<b>75%</b>

AMIGA GAMES  
**73%**  
GESAMT-WERTUNG

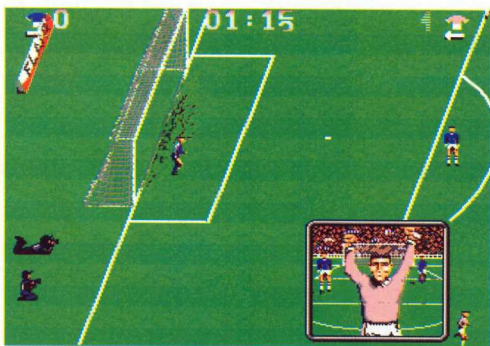
Willkommen in der 2.Liga!

# Euro Soccer

Zahlreicher Konkurrenz sieht sich der neue Fußballvertreter von Flair ausgesetzt. Sensible Soccer und Kick Off 2 müssen um ihre Stammplätze allerdings nicht fürchten.



Je nach Lust und Laune sucht man sich eine von 64 Mannschaften aus insgesamt acht Nationen heraus, der Computer ermittelt im Ein-Spieler-Modus die gegnerische Mannschaft. Im Zwei-Spieler-Modus kann man gezielt auswählen. Wählt man nun noch die Spieldauer (von zwei bis acht Minuten) je Halbzeit, heißt es, nach der Mannschafts-Aufstellung, endlich Anstoß. Die Trikot-Farben entsprechen in etwa denen der Originalen. Gut in Szene gesetzt sind auch die am Spielfeld-Rand blitzenden Fotografen.



rung wechsle dich -), und sich vom leider nicht ruckfreien Spielgeschehen auf dem Monitor wenig irritieren läßt, wird sicherlich spannende Fußball-Matches erleben. In diesem Spiel sind wirklich viele auch in der Realität

vorkommende Ereignisse integriert worden. Nicht nur akkustisch (beim Abschlag, Freistoß oder Pfostenschuß, Zuschauer klatschen oder feuern die Mannschaften lautstark an), auch optisch (beim

werden bzw. einige fehlen, kann man verzeihen - da in der Realität auch oft Regeln ganz unterschiedlich ausgelegt werden. Vor zwei Jahren hätte Euro Soccer sicher noch begeistern können, über ein passables "Gut gemeint!" kommt es nun aber nicht mehr hinaus. (kw)



Flairs Euro Soccer hat gegen die hochkarätige Konkurrenz keine Chance.

Sprinten, Flanken, Einwurf, Grätschen oder auch ein Foul) haben sich die Programmierer etwas einfallen lassen. Daß die Fußball-Regeln nicht ganz eingehalten



Hersteller:  
Flair Software

Muster von:  
Hersteller

Genre:

Sport

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit Januar '93

Anzahl der Spieler: 2

Anzahl Disketten: 2

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick und Tastatur

Besonderheiten:

Elfmeterschießen

+ Große Auswahl an Mannschaften, gut gelungene Soundeffekte, passable Steuerung.

- Ruckeliges Scrolling, teilweise schlechte Grafiken, wenig Optionen.

GAMEPLAY 50%

GRAFIK 60%

SOUND 65%

MOTIVATION 60%

AMIGA GAMES

59%  
GESAMT-WERTUNG

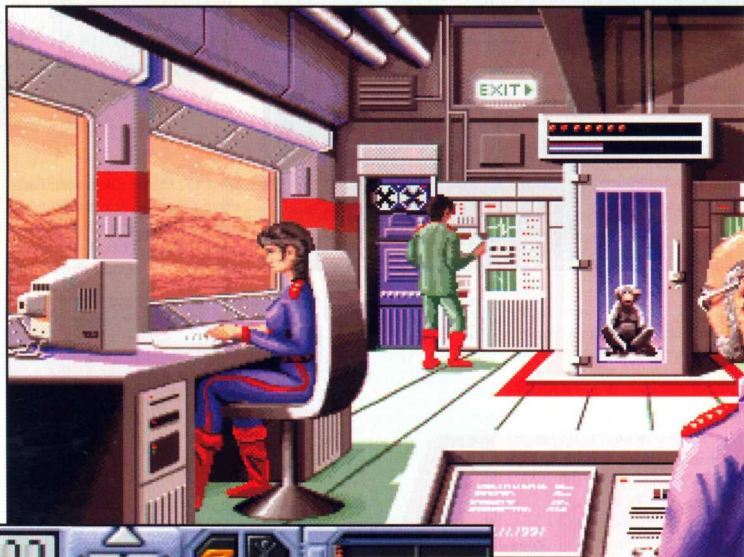
Attack on Earth!!!

# Flies

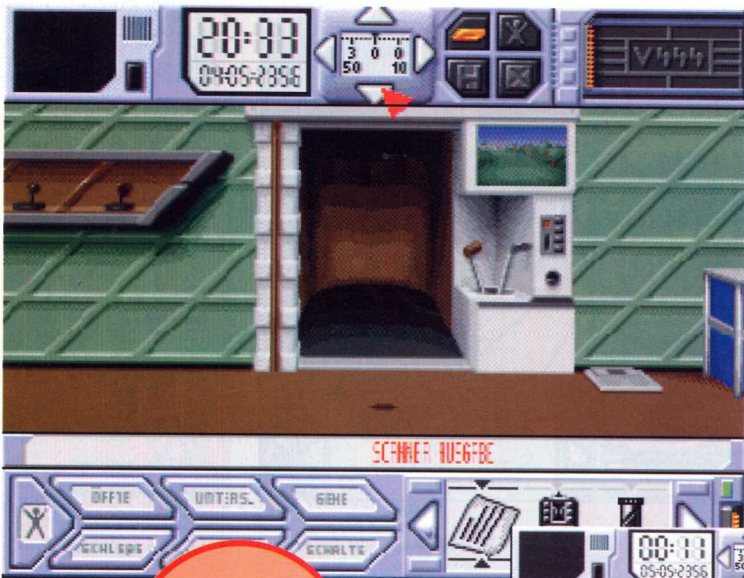
Ihr wolltet schon immer einmal durch die Zeit reisen und wesentliche Dinge nicht dem Zufall überlassen? Dann ist Flies genau das richtige für Euch. Ein Science Fiction Grafik Adventure, das es in sich hat.

Wenn man die erste von den vier vollgepackten Disketten ins Laufwerk schiebt, darf man gleich am Anfang einmal einen sehr schönen Vorspann genießen. Um Euch etwas unter die Arme zu greifen, werde ich Euch ein bißchen Vorgeschichte erzählen. Im Jahr 2356 schlägt auf der Erde ein Asteroid, der von Milliarden fliegenähnlicher Wesen gesteuert wurde, ein. Die Wesen infizieren die Menschen mit einer tödlichen Seuche, die einzigen Überlebenden sind die Forschungsstationen auf Mars und Mond, jedoch werden diese von Raumschiffen beschossen, welche auch schon die Kolonien auf der Oberfläche zerstört haben. Jetzt wird es Zeit, einen fähigen Menschen mit einer Zeitmaschine ins Jahr 2356 zurückzuschicken. Selbstver-

Lange Zeit war von Rainbow Arts, einem der bekanntestendeutschen Labels, nichts mehr zu hören. Nun erscheint mit Flies-Attack On Earth ein Adventure-Knüller der gehobenen Klasse.



ständig wird der Spieler die Steuerung dieser Person übernehmen. Man soll in die Identität des toten Arztes Jerome Hunter, der natürlich vorher beseitigt werden muß, schlüpfen und sich alle Daten über Flies beschaffen. Jedoch gibt es keinerlei vorhandene Daten über Flies, also muß man leider ganz von vorne beginnen, doch die Zeit läuft. Eine Enttarnung Deiner Identität als Jerom Hunter würde zwangsläufig zum Ende des gesamten Universums führen. Die Chance, daß der richtige Jerom Hunter genauso vorgegangen wäre, und den Einschlag des Asteroiden, welcher auch übrigens sinnigerweise den Namen Destroyer trägt, verhindert hätte, ist sehr gering. Am Ende der Zeitreise beziehungsweise am Anfang des Spiels befindet man sich in der Arztpraxis von



**Flies von Rainbow Arts entführt den Spieler in eine andere Welt.**

Dr. Jerome Hunter. Um an möglichst viele Informationen heranzukommen, ist das genau der richtige Ort. Um das Ganze nicht zu einfach zu machen, muß man auch noch beachten, daß man nur sehr wenig Platz in den Taschen seines Anzuges hat und dadurch stark eingeschränkt ist. Jedoch

kann man auch seine ganzen Taschen in ein Versteck jeglicher Art unterbringen, und hat somit wieder genug Platz für neue Dinge. Zudem kann man aber noch auf die alten Sachen zurückgreifen. Durch die einfache Handhabung und die sehr gute Menüsteuerung ist es für jeden Spieler ein Genuß, Flies zu

spielen. Teilweise haben Menüoptionen gleichzeitig mehrere Funktionen. Nur die Steuerung des Jerome Hunter macht mir etwas zu schaffen, denn sie ist etwas ungewohnt. Ihr müßt nun aber nicht gleich verzweifeln. Denn bei wahren Adventure-Profis legen sich dieses Schwierigkeiten nach den ersten zehn Minuten wieder. Der Schwierigkeitsgrad ist vielleicht etwas zu hoch angesiedelt. Teilweise entdeckte man manche Feinheiten erst nach längerem Spielen, obwohl diese eigentlich recht offensichtlich waren. Bei der Grafik kann man den Entwicklern von EGO-Software gute Arbeit bescheinigen. Die mehr als 150 voll animierten Grafiken sind sehr schön dargestellt worden. Auch die einzelnen Animationen wurden gut gemacht. Ein Ruffel möchte ich den Programmierern



## RAINBOW ARTS- Die Geschichte

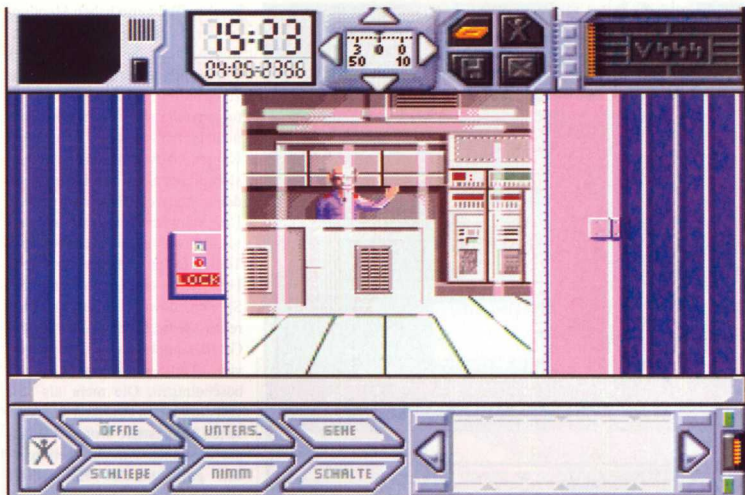
Diese Firma dürfte allen älteren Spielehasen unter Euch als eines der bekanntesten deutschen Softwarehäuser ein Begriff sein. Sie erlangte als eine der ersten deutschen Firmen europaweite Popularität. Gegründet wurde sie im November 1986 von Marc Alexander Ullrich. Eine stattliche Schar von knapp fünfzig freien Mitarbeitern begann, deutsche Programmierkunst zu etablieren. Die ersten Spiele sind mittlerweile nur noch Insidern ein Begriff. Skyfighter und Baby Of Cangooro konnten nicht unbedingt begeistern, waren für damalige Zeiten aber recht ansehnlich. Den ersten großen Hit erlangte man mit der Katzenolympiade Bad Cat, die eine der 16-Bit-Erstentwicklungen überhaupt war. Interessante Spiele wie Jinks oder Dancer Freak sorgten durch gute Verkaufszahlen für Aufsehen. Den ersten Megaseller überhaupt schuf dann Armin Gessert auf dem C64 mit dem Super Mario-Bros Clone Giana Sisters, der lange Zeit die Verkaufscharts anführte, bis Nintendo , durch die Androhung einer Klage, für die Rücknahme vom Markt sorgte. Die Amiga-Version schuf, ebenso wie schon bei Skyfighter oder Bad Cat, Programmierer Thomas Hertzler, der mittlerweile als Geschäftsführer von Blue Byte mit Spielen wie Battle Isle oder History Line ein eigenes Label etablieren konnte. Das einzige Spiel, das Soundmagier Chris Hülsbeck jemals schuf, wurde übrigens



auch bei Rainbow Arts veröffentlicht. Auf eine Amiga-Version von To Be On Top warten wir jedoch bis heute. Manfred Trenz, der die

Grafik zu Giana Sisters schuf, begann übrigens zu dieser Zeit seine Programmiererkarriere. Sein erstes Spiel, Katakis, erschütterte die Action-Welt durch ungeahnte technische Perfektion. Schon mit seinem nächsten Spiel, Turrican, sollte er jedoch das meistverkaufte deutsche Spiel aller Zeiten entwickeln. Rock'n Roll erntete europaweit exzellente Kritiken und setzte die Erfolgsserie fort. So manch' bekannte Persönlichkeit hat übrigens ihre ersten Erfahrungen in der Softwarebranche bei Rainbow Arts gesammelt. Peter Thierolf, KAIKO-Gesellschafter, entwickelte den Sampler ANTICS. Holger Flüt-mann, ASCON-Geschäftsführer, malte die Sprites zu Volleyball Simulator. Julian Eggebrecht, Mitglied bei Factor 5, war Project Manager u. a. bei Turrican II. Ralph Stock, Mitglied bei COMAD, schuf Bozuma und Berlin 1948. Martin Gaksch, Journalist, war Entwicklungsleiter bei Rock'n Roll. Ich selbst programmierte u. a. die C64-Versionen von Danger Freak, Bad Cat und Rock'n Roll.

Hans Ippisch



nicht vorenthalten. Beim Screenwechsel hätte ein größerer freier Arbeitsspeicher, das heißt 1 MB Zusatzspeicher, ruhig einbezogen werden können. So muß nämlich immer von Diskette nachgeladen werden, was den Spielfluß gewaltig ins Stocken bringt. Zwar wird dies laut Anleitung vermieden, indem man einfach den Sound und/oder die Musik abstellt. Um der Weisheit letzten Schluß handelt es sich jedoch bei diesen Einschränkungen auch nicht gerade, denn wer spielt schon gerne ohne Soundeffekte, geschweige denn ohne irgendwelche Begleitmelodien. Auf der Pluspunktseite läßt sich die Verwendung der PAL-Auflösung vermerken. Was auf jeden Fall noch erwähnenswert ist, ist die Unterstützung der Turbokarten 68020 und 68040, die dem Ganzen sicherlich noch etwas Pfeffer geben. Die vielstimmigen Soundeffekte und die On Game-Musik, die zuschaltbar ist,

sind gut und vor allem auch realistisch inszeniert worden und sind so ein richtiger Ohrenschaum. Spannung ist hier auf jeden Fall genug geboten, und manchmal ist das Spiel sogar aufregender als ein Krimi. Durch immer wieder neue Entdeckungen läßt die Motivation auch nach einiger Zeit nicht nach. Flies ist ein richtiges Abenteuer-Spiel, daß noch so manchen Zeitgenossen finden wird. Kleine Mängel sollen zwar nicht verschwiegen werden, doch Grafik und Sound helfen darüber hinweg. (tb)

### Abstecher in andere Welten



#### Legend Of Kyrandia

Westwoods Kyrandia besticht mit besseren Grafiken und humoristischen Einlagen. Insgesamt gesehen schneidet dieses Spiel dank eines einfacheren Gameplays deutlich besser ab.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



#### Indiana Jones IV

Der letzte Teil um den Helden mit dem Schlapphut und der Peitsche hat einen eindeutigen Sympathie-Bonus, dem auch das langsame Gameplay nichts anhaben kann.

Grafik + Gameplay = Gesamt +



#### KGB

Virgin liegt mit seinem Adventure-Spiel zum kalten Krieg in etwa auf gleicher Höhe. Die Grafik ist etwas besser gelungen, während das Gameplay hinterhinkt.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

# FLIES

ATTACK ON EARTH

Hersteller:  
**Rainbow Arts**  
Muster von:  
Hersteller:  
Genre:  
Adventure  
Preis:  
ca. DM 80,-  
Erhältlich:  
ab Februar

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

Unterstützt:  
-  
Steuerung über:  
Maus  
Besonderheiten:  
-

+ Sehr gut Grafik, tolle Story, angenehmer Sound, deutsche Texte  
- Hoher Schwierigkeitsgrad, umständliches Ladeverfahren

GAMEPLAY 83%  
GRAFIK 78%  
SOUND 75%  
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES

81%

GESAMT-WERTUNG



# AMIGO!

**AMIGO!** - das sind zwei Disketten  
vollgepackt mit starken Spielen,  
hilfreichen Tools und aktuellen  
Informationen rund um den Amiga!

## Der Inhalt dieser Ausgabe:



In **SWIBBLE DIBBLE** - wird ein  
alter Zauberer mit der Aufgabe betraut, eine  
magische Glaskugel unbeschadet durch 85  
Welten zu geleiten, in denen zahlreiche  
Gefahren und Hindernisse warten.

Im **SONY-Spiel** geht es um die richtige  
Zusammenstellung verschiedener Geräte aus  
dem Sortiment des SONY -Konzerns, die durch  
den Herrscher Oykot weit verstreut wurden.

## außerdem:

Mit **SET TRACK** können Flugbahnen zahlreicher  
Nachrichten- und Wettersatelliten aufgezeichnet werden.

**JC-GRAPH** ermöglicht die Darstellung diverser  
Geschäftsgraphiken wie Balkendiagramme, Tortengraphiken  
und Kurvenverläufe.

Außerdem beschäftigen sich zahlreiche Kurse und  
Workshops mit dem Arbeiten und Programmieren des Amiga.

Ab dem 12. FEBRUAR **NEU** im gut  
sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich.

# AMIGO!

für nur DM **19,80**

**- der Freund für Deinen AMIGA !**

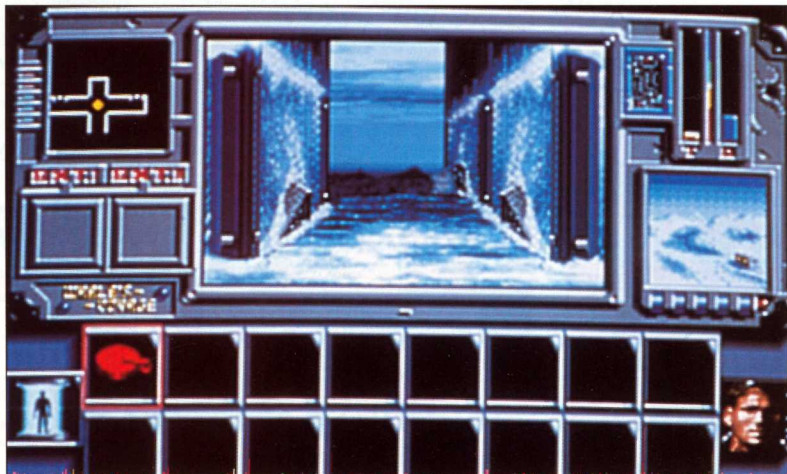


Sieben grafisch verschiedene Welten dürfen bei dem Weltraumabenteurer vom Newcomer NEO besucht werden.

Intergalaktisches Rollenspielabenteuer

# WHALE'S VOYAGE

Die österreichischen Newcomer NEO legen mit diesem Game ein beachtliches Rollenspiel hin. Whale's Voyage entführt Euch in eine fremde Galaxie...



Auf dem Eisplaneten ist es extrem kalt, es wird jedoch dennoch viel Handel getrieben.

In die erste Hälfte des nächsten Jahrtausends entführt Dich NEO Software mit dem SF-Rollenspiel WHALES'S VOYAGE. Nach dem Ende des großen Krieges zwischen den Iradern und den Menschen übernahm nach und nach die kosmische Hanse die Macht und Regierungsgewalt über die Sonnensysteme. Eigentlich scheint alles unter der Herrschaft der Hanse seinen geregelten Gang zu gehen, aber in Wirklichkeit regieren die Wirtschaftsbosse mit strenger Hand in einer Art Diktatur. Doch Du hast zur Zeit andere Probleme. Mit Hilfe des Charakter-Editors erstellst Du Dir erst einmal eine Mannschaft. Hier kann man durch Auswahl verschiedener Elternteile, der Schulbildung und der Berufsausbildung auf den Lebensweg der maximal vier Charaktere Einfluß nehmen. Durch das Steigern einer Fähigkeit verändert man die DNS des betreffenden Charakters, was Vor- und Nachteile haben kann. Mit einem abgetakelten Raumfrachter sitzt Du nun mit Deinen Freunden auf dem entlegenen Planeten Castra in einem noch abgelegeneren Sonnensystem. Dieses System besteht aus insgesamt sechs Planeten. Der der Sonne am nächsten gelegene Planet ist Lapis, mit einer durchschnittlichen Oberflächentemperatur von 204 Grad Celsius der heißeste Planet. Danach zieht der Waldplanet Arboris seine Bahn um die Sonne. Das milde Klima und die üppige Vegetation haben ihn zu einem beliebten Reiseziel werden lassen. Castra, der nächste Planet, war die

Hochburg technischer Gerätschaften. Leider hatten sich vor nicht allzu langer Zeit viele Kriminelle auf dem Planeten niedergelassen, aber langsam kehrt wieder der Ruhe ein. Es folgt der Planet mit dem besonderen Namen Sky Boulevard. Diesen Namen hat der Planet von der im Orbit schwebenden Stadt. Hier ist der Sitz der Regierung und großer Firmen, und es gibt fast alles zu kaufen, was gut und teuer ist. Der vorletzte Planet heißt Nedax und ist fast vollständig mit Wasser bedeckt, deswegen leben seine Bewohner auf dem Meeresboden. Am weitesten ist Inoid von der Sonne entfernt und deshalb extrem kalt. Seine durchschnittliche Temperatur liegt bei 76 Grad Celsius unter dem Gefrierpunkt, trotzdem wird hier mit allen verfügbaren Gütern gehandelt. Nachdem Euch der Frust über den chronischen Geldmangel gepackt hat, beschließt Ihr einen Ausflug auf die Planetenoberfläche zu unternehmen. Deshalb läßt Ihr Euch auf den Planeten beamen, vielleicht läßt sich dort etwas Geld auftreiben. Sofort befindest Du Dich in irgendeiner Gasse der zu erkundenden Stadt. Die 3D-Ansicht der Umgebung, die sich im klassischen Step-by-Step-Scroll-Stil präsentiert,

**Neo liefert mit Whale's Voyage ein überaus gelungenes Debüt im Bereich der Rollenspiele ab.**



Beim Flug über die Planetenoberfläche lassen sich Bodenschätze feststellen, die man anschließend abbauen kann.



Aliens läßt grüßen. Manche der Lebewesen lassen sich erst gar nicht auf Diskussionen ein.



Die einzelnen Waffen werden in einer separaten Grafik bis ins kleinste Detail beschrieben.



Vielfältige Handelsmöglichkeiten sprechen bei Whale's Voyage sogar Wirtschaftssimulations-Freaks an.

## Die Planeten in Whale's Voyage

Planet	Besonderheit	Klima	O <sup>2</sup>	Kriminalität	Wirtschaft
Lapis	trocken, spärlich besiedelt	heiß	0%	hoch	viel Bergbau
Arboris	feucht Holzexport verboten	warm	23%	niedrig	Bodenschätze
Castra	viel Technik	künstlich	17%	hoch	Handelsgüter
Sky	Sitz der Regierung	kalt	23%	niedrig	schwebende Stadt
Boulevard					
Nedax	97% mit Wasser bedeckt	naß	23%	niedrig	Bodenschätze
Inoid	extrem, Eisoberfläche	kalt	0%	mittel	trotzdem reger Handel



Aktionsmodus zu gelangen, zieht man den Joystick bei gedrücktem Feuerknopf zu sich her. Hier hat man nun die Möglichkeit seine Party zu untersuchen oder agieren zu lassen. So kannst Du zum Beispiel mit angewählten Personen sprechen oder mit Gegenständen etwas anstellen. Die Kampfkationen werden getrennt davon angesteuert, was schnell gefährlich werden kann. Um eine oder mehrere Personen anzugreifen, müssen diese erst von Deinem jeweiligen Charakter angewählt worden sein. Dann heißt es schnell umschalten, in den Kampfmodus und angreifen. Da kann bei vier Charakteren schnell Hektik aufkommen. Hat sich einer Deiner Charaktere verletzt oder ist gar getötet worden, kann man in sogenannten Healing-Devices, die sich in manchen Städten befinden, sei-

nen Helden wieder regenerieren. Einzig der Grad der Verletzung entscheidet über den Preis des Heilungsprozesses oder der Wiederbelebung. Du kannst jede Person, die Dir begegnet, ansprechen, doch meist wirst Du nur rüde abgewiesen. Nachdem Du die Gegend einige Zeit erkundet hast, triffst Du in einem abgelegenen Versteck auf Greg Morgan. Er bittet Euch um Hilfe, da er anscheinend vom Geheimdienst verfolgt wird. Leider könnt Ihr dem Mann noch nicht behilflich sein, da er mit einem 'Schrumpfungs-Device' fliehen will und setzt deshalb Euren Weg fort.

Plötzlich hört Ihr Hilferufe. Doch woher kommen sie? Schnell bewegt Ihr Euch durch das Labyrinth der metallenen Wände und seht schließlich zwei Rowdies, die einen hilflosen alten Mann verprügeln. Echte Abenteurer wie Ihr helfen ihm natürlich und verdreschen die beiden Typen ordentlich. Zum Dank gibt Euch Georg McMil, so heißt der alte Mann, 1500 Credits und mit dem Hinweis seines High-Tech-Geräteverkaufs seine Telefonnummer. Bei einem Händler, der allerlei nützliche Ausrüstungsgegenstände anbietet hat, erfahrt Ihr, daß seine Tochter weggelaufen ist, und er sich für ein Wiederauffinden derselbigen sehr dankbar zeigen würde. Langsam fließen also die Credits in Euere Taschen.

Nachdem Ihr auch noch einen Dieb zur Strecke gebracht und einen Job als Herztransporteur angenommen habt, könnt Ihr auf Euer Raumschiff zurückkehren und auftanken. Doch halt, wartet nicht Greg Morgan auf Euere Hilfe? Das 'Schrumpfungs-Device' könnte bei Georg McMil erhältlich sein. Tatsächlich bekommst Du das gewünschte Gerät. Geschrunpft und auf einer CD abgepeichert nehmt Ihr Mr. Morgan mit und fliegt nach Lapis. Dort begegnet Ihr jemandem, der das Herz und die CD mit dem geschrumpften Mann entgegennimmt. Mit allem Geld, das Du inzwischen einkassierst hast, kannst Du einen florierenden Handel beginnen. Es gibt insgesamt 30 verschiedene Handelsgüter, angefangen bei Metallen, über Verhütungsmittel bis zur Unterhaltungselektronik. Während den Flügen zwischen den Planeten kann es zu Begegnungen mit Frei-





Manche Burschen pflegen nicht gerade gute Umgangsformen.



Die seltsamsten Personen wollen bei Deinem Weltraumabenteuer mit Dir Geschäfte machen.

beutern oder Kopfgeldjägern kommen. Je besser man sein Raumschiff ausgerüstet hat, um so mehr Bewegungspunkte erhält man. Diese sind auf dem gerasterten Kampffeld für weite Entfernungs-sprünge und zusätzliche Schutzeinrichtungen notwendig. Meistens hilft jedoch sowieso nur die Flucht. Beim Handel zwischen den einzelnen Planeten kann man sich schnell eine goldene Nase

verdienen. Das fordert direkt die Anschaffung eines Gleiters und einer Minenausrüstung heraus. Damit kann man auf der Planetenoberfläche nach Bodenschätzen suchen und diese auch abbauen. Ziel des ganzen Spiels scheint neben dem erfolgreichen Handel und Minenabbau, das Unterstützen einer Untergrundbewegung zu sein, die die diktatorische Regierung stürzen will. Das fast komplett in deutsch gehaltene Spiel mischt das klassische Dungeon-Thema mit einem Handelsteil im Science Fiction-Stil, was sich recht abwechslungsreich auf das Spiel auswirkt. Eine ausführliche Anleitung, natürlich in Deutsch, führt den Spieler gut in die Spielhandlung ein. Die Grafiken im Handelsteil und der Charaktererstellung sind wirklich gut gezeichnet, die Qualität läßt allerdings nach, wenn sich die Party durch die Straßen quält. Ein zweites Laufwerk ist dringend zu empfehlen, wenn nicht sogar eine Festplatte. Die als mangelhaft zu beziehende Festplatteninstallation kopiert die Disketten einfach 1:1 und danach kann man verzweifelt versuchen das Programm zu starten. Selbst bei über 2MB freiem Speicher, meldet das Programm, daß es mindestens 1MB Speicher benötigt. Die Faszination anderer Rollenspiele kann Whale's Voyage zwar nicht hervorrufen, jedoch kann es für einige Zeit fesseln. Der Handelsteil ist für einen echten Weltraumhändler fast zu einfach, für echte Rollenspiel-Freaks aber auf jeden Fall empfehlenswert. (lm)

### Speziell für Dungeonisten



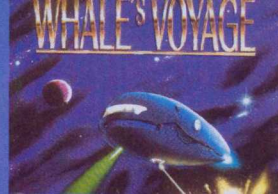
**Eye of the Beholder II**  
SSI Rollenspiel-Klassiker steht in etwa auf gleicher Qualitätsstufe mit Whale's Voyage. Das Gameplay ist jedoch nicht ganz so abwechslungsreich ausgefallen.

Grafik = Gameplay - Gesamt =



**Amberstar**  
Grafisch kann Amberstar dem Konkurrenten bei weitem nicht das Wasser reichen, jedoch entwickelt sich eine noch wesentlich bessere Atmosphäre.

Grafik - Gameplay + Gesamt +



Hersteller:  
**NEO**  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
Rollenspiel  
Preis:  
**ca. DM 80,-**  
Erhältlich:  
**ab März**

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

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

**+ Handelspieleinlage, vielfältiges Gameplay, gute Atmosphäre**

**- 2. Laufwerk empfehlenswert, auf Dreuer grafisch ähnlich, schlichter Sound**

**GAMEPLAY 70%**  
**GRAFIK 80%**  
**SOUND 60%**  
**MOTIVATION 70%**

**AMIGA GAMES**  
**77%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Fuzzy Wuzzy auf Rettungstour!

# CREATURES

Auf dem C64 sorgte dieses Spiel bereits vor einiger Zeit für Furore, die nun auf dem Amiga weitergeführt werden soll. Niedliche Fuzzy Wuzzys sollen hierbei gerettet werden.

**T**HALAMUS EUROPE kreierte, dank der guten Grafiken von Noel Hines, ein Abenteuer-Spiel, das sich vielleicht auch auf dem Amiga zu einem Spiele-Hit entwickeln könnte. Vom prinzipiellen Aufbau stellt das Spiel CREATURES zwar nichts Neues dar. Games im Plattform-Stil sind auf dem Spielmarkt schon in vielen Varianten zu finden.

Es ist jedoch auf einem Spiel-Niveau anzusiedeln, welches man, ohne zu übertreiben, schon als anspruchsvoll bezeichnen darf.

Bemerkungen kann man den guten Programmier-Stil schon beim Laden der Diskette. Sei es das Firmen-Logo oder der sehr gute Vorspann zu CREATURES, die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet. Unser Held, ein kleiner Bär mit Namen Clyde, befindet sich auf

einer Insel und muß bzw. soll sich bis zu einem Schloß durchkämpfen, und zwar durch insgesamt neun Levels. Daß es bis zum Ziel ein ziemlich langer, schwerer und unbequemer Weg werden wird, stellt sich spätestens nach den ersten zwei, drei Levels heraus. Doch gerade dieser Umstand ist es, der den Spieler immer weiter nach vorne treibt, und nicht aufgeben läßt.

Begonnen wird dieser abenteuerliche Trip in einer Höhle. Um durchzukommen, muß man sich den Weg erst einmal freikämpfen, da einem allerlei

Ungetier oder Kreaturen den Weg versperren und unseren Helden am liebsten vernichten würden. Wichtig und nützlich ist es auch, sich den vor jeder (Tor-)Tour den in einer Übersicht erscheinenden Verlauf der Höhlengänge gut einzuprägen, da es oft genug vorkommt,

**Creatures kann durch die niedlichen Grafiken und putzigen Darsteller alle Spielerherzen erfreuen.**



Einer der Bonuslevel: Fuzzy Wuzzy Clyde Radcliffe hat allerdhand Probleme, die Maschine zu stoppen.



Selbst in der Luft hat Clyde Radcliffe keine Ruhe.



Dank Taucherglocke sind Clyde sogar Tauchfähigkeiten ver-gönnt. Quirilige Piranhas sollten nicht berührt werden.



Nette, grafisch ansprechende, Zwischensequenzen lockern das hektische Treiben gekonnt auf.



Um hier nicht die Ruhe zu verlieren, sollte man sich eine sichere Warteposition suchen.

daß man umkehren muß. Glücklicherweise tauchen zwischendurch immer wieder einmal sogenannte magische Wesen auf, die unseren manchmal doch arg gebeutelten Helden wieder mit neuen Kräften und Energie versorgen, denn seine einzige Waffe besteht aus sogenannten Feuer-Keulen, die er auf die hartnäckigen Gegnern abfeuern kann. Ansonsten hilft ihm nur taktisches Manövrieren, durch das er den Gegnern ausweichen kann. Natürlich besteht auch nach überstandener Gefahr die Möglichkeit, sich in einem sogenannten Shop mit einigen diversen Nützlichkeiten einzudecken. In den ersten Levels überwindet man unterirdische Wasserfälle, begegnet Schlangen und anderen Tieren, springt, hüpfet oder schwimmt bis zum Ende des jeweiligen Levels. Leider erwartet einen an diesem Ende meistens der unangenehmste Gegner. Manche Wesen verwandeln sich auch, nachdem sie getroffen wurden, in andere Geschöpfe oder sind gar nicht zu vernichten. Dann heißt es umkehren, und einen anderen Weg



Teuflische Maschinen kommen im ganzen Spiel vor.

wählen. Der dritte, sechste und letzte Level sind wahre Folterkammern. Hier muß Clyde versuchen, seinen Freund Chuck vor dem sicheren Tod zu retten. Unbarmherzig läuft die Zeit bzw. schreiten die Folter-Knechte zur Tat. Wenn man seinen Freund der Neugierde wegen opfert, kann man fast seinen Augen nicht trauen, was sich auf dem Monitor alles ereignet. Bei den nachfolgenden Levels hätte ich fast das Atmen

vergessen, denn unser kleiner Held kommt in den unterirdischen Gängen nur durch Tauchen weiter. Daß sich dort so viele gefährliche Wasser-Tiere tummeln, ist fast schon unheimlich, und wenn dann auch noch die Sauerstoff-Anzeige in Richtung Leer zeigt, merkt manch' konzentrierter Spieler, daß es an der Zeit wäre, wieder einmal zu atmen. Nach diesem Abenteuer geht es auf Land weiter, wo einem feuerspeiende Steine und seltsame Tiere begegnen. Ist man an der Burg, die vor dem Schloß liegt, angekommen, erwarten einen Geister, merkwürdige schlafwandelnde Wesen und

anderes. Ziemlich abgekämpft, da die Kraft schwindet, erreicht man nach dem Durchdringen sumpfähnlicher Landschaften endlich das Ziel. Spätestens am Schloß werden allerdings die ausgebufftesten Profis ins Schwitzen kommen. Denn nicht nur gefühlvolle und wohl dosierte Joystickbewegungen helfen unserem Helden Clyde weiter, sondern auch Ruhe und wohlüberlegtes Handeln wird ihm abverlangt. Konnte man zuweilen noch Blüten aus geheimnisvollen Wolken ausweichen, so begegnen einem jetzt kamikazeartig herabstürzende Vögel, Feuerbälle, Drachen und ähnlich nette Gesellen. Daß dazu noch einige nicht gerade freundliche Kreaturen auf fast schon heimtückische Art und Weise unseren weiteren Weg blockieren, war ja noch zu erwarten. CREATURES ist ein Spiel, das einen mit seinen Ideen nicht nur fasziniert, sondern schon auch länger als nur ein Stündchen an den Amiga bannet. Fans niedlicher Helden sollen sich einmal von Clydes Charme gefangennehmen lassen. (kw)



**Hersteller:**  
Thalamus  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Arcade-Action  
**Preis:**  
ca. DM 80,-  
**Erhältlich:**  
seit Februar

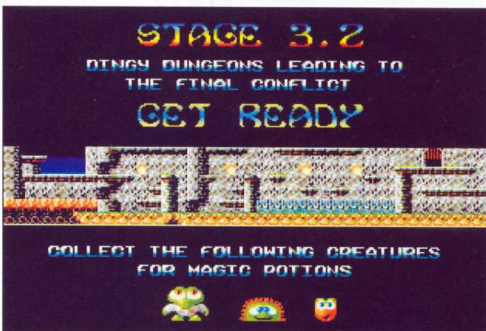
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 2  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**

**Steuerung über:**  
Joystick  
**Besonderheiten:**

**+** Spielerisch sehr abwechslungsreich, niedliche Grafiken, gute Steuerung  
**-** Kleine Sprites, Levels sind zu umfangreich

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

**AMIGA GAMES**  
**78%**  
**GESAMT-WERTUNG**



Es empfiehlt sich, vor Beginn des Levels die Übersichtskarte genauestens zu studieren.

Neues von den Humans Machern

# RAGNAROK

**Anspruchvolles kommt aus den Studios der Hitlieferanten Mirage. Wer an Battle Chess gefallen fand, wird sich auch an Ragnarok begeistern können.**

Der Ursprung dieses Spieles liegt irgenwo im Norden Europas (vermutlich Skandinavien). Es ist von einem antiken Brettspiel mit ehemals 18 mal 18 Feldern abgeleitet. Aus diesem Grunde erscheinen auch ausschließlich nordische Namen wie Odin, Thor, Frey oder Heimdall in diesem Spiel. Ganz ähnlich zu Schach, gibt es auch hier zwei Spiel-Parteien (weiß und schwarz), welche das Gute und das Böse darstellen. Aufge-



Ein Bild aus dem Intro. Die Ähnlichkeit zu Kyrandia kann hier nicht verleugnet werden.

**Mirage setzt seine Hit-Serie problemlos fort.**

teilt ist das Spielfeld bei RAGNAROK in elf mal elf Felder quadratischen Formates. Im Zentrum des Spiel-Brettes steht das Gute. In der Mitte thront der König, umgeben von vier Wesen, deren Kampfstärke individuell gewählt werden kann, und um diesen Stamm herum stehen acht sogenannte Bauern. Das Böse besteht, bis auch auf vier in der Kampfstärke wählbare Wesen, ausnahmslos aus Bauern, auch Giants genannt. Diese sind auf jeder Längs-Seite des Brettes in einer Reihe zu je fünf Bauern und einem "Spezial-Kämpfer" (also insgesamt 20 + 4 Spiel-Figuren) postiert. Ziel des Spieles ist es



Im Auswahlmü können unter anderem die verschiedenen Helden angewählt werden.





Der König thront in der Mitte des Spielfelds. Weiß vertritt das Gute, während Schwarz für das Böse steht.



Die Geschichte wird in einem aufwendigen Geschichten erzählt.

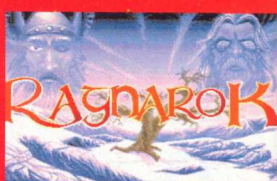
nun, mit dem König, der das Gute vertritt, auf eine der vier Brettecken zu ziehen. Da jede Spiel-Partei abwechselnd nur jeweils einen Spiel-Zug hat, muß man natürlich schon etwas im Voraus denken. Jede Figur darf nach allen vier Himmelsrichtungen über eine beliebige Anzahl Felder ziehen,

solange diese nicht besetzt sind. Nur der weiße König kann maximal zwei Felder, ebenfalls in alle Richtungen der Wegstrecke, zurücklegen. Erschwerend kommt jedoch hinzu, daß der Gegner den Weg zum Ziel des Guten natürlich versperren kann. Er kann auch versuchen, den weißen König mit



Das Spielfeld ist auf elf mal elf Felder aufgeteilt.

seinem Heer von schwarzen Bauern so einzukreisen, daß dieser nicht mehr weiterziehen kann. In diesem Falle hätte das Böse den Sieg davongetragen. Wie beim Schach, können natürlich auch hier bei RAGNAROK die Bauern geschlagen werden, wenn ein Stein zwischen zwei gegnerischen Steinen steht. Somit reduziert sich im Laufe des Spieles die Zahl der Hindernisse in Form von bedrohenden bösen Bauern, aber natürlich auch die Zahl, die zur Verteidigung und zur Hilfe des Guten notwendig ist. Gut integriert sind auch die verschiedenen Menüs in Form von Runen-Steinen mit den jeweiligen Symbolen. So kann man bei dieser Version nicht nur den Sound ein- und ausschalten oder ein neues Spiel beginnen, sondern Spielstände auch abspeichern oder abgespeicherte RAGNAROK-Spiele laden und weiterspielen. Ebenso ist die Möglichkeit, das beendete Spiel noch einmal optisch ablaufen zu lassen (Film-Effekt) vorhanden. RAGNAROK ist von A bis Z ein sehr gutes Spiel, das nicht nur Freunde aus der Schach-Ecke begeistern wird. Schon beim Einlegen der ersten Diskette (Vorspann und Animationen zur Legende von RAGNAROK) bis zum eigentlichen Spiel, wird man optisch und auch akustisch verwöhnt wie schon lange nicht mehr. Dem ganzen Team von MIRAGE kann man zu diesem tollen Spiel einfach nur gratulieren. Wikinger, wir Amigianer kommen!  
 (kw)



Hersteller:  
**Mirage**  
 Muster von:  
**Hersteller**  
 Genre:  
**Denkspiel**  
 Preis:  
**ca. DM 90,-**  
 Erhältlich:  
**seit Februar**

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

Unterstützt:

Steuerung über:

**Joystick**

Besonderheiten:

**+ Detaillierte Grafiken, herausforderndes**

**Gameplay, Suchtfahr**

**- Kaum große Abwechslung, lange Einzelspielzeit notwendig**

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

**AMIGA GAMES**

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

Aliens-Designer auf Abwegen

# DARKSEED

Auf dem PC schon lange bekannt, kommt jetzt auch in unsere heimischen Stuben ein Abenteuer, welches viele Horrorelemente in sich birgt. Kein geringerer als H. R. Giger, der Designer von Kollege Alien und den Poltergeistern, die uns aus Film und Fernsehen bekannt sind, ist für die Grafiken und Artworks verantwortlich.

Und so geht es auch in diesem Spiel nicht ganz ohne außerirdische Lebensformen und dämonische Wesen und Zonen. Der gute Mike Dawson, Chef einer Anzeigenagentur in San Francisco, hat keine Lust mehr auf Smog und Hektik in der Großstadt. So begibt er sich nach 'Woodland Hills'. Um hier die Ruhe zum Arbeiten und Schreiben zu finden, mietet er sich gleich ein altes Haus im 'Poltergeist-Bates-Motel-Stil' an. Daß so etwas nicht gut gehen kann, ist wohl zu erwarten. Es kommt also wie es kommen muß. Hinterhältige Außerirdische brauchen Mike's Gehirn als Brutstätte für einen Embryo (siehe Alien 1-3). Sie pflanzen ihm das Ding heimlich eines Nachts ein und ziehen sich dann vornehm zurück. Von tierischen Kopfschmerzen gebeutelt wacht Herr Dawson nun auf und muß im Laufe des Spieles versuchen, das richtige Kopfschmerzmittel zu finden. Dabei scheint auch der Weg in eine Parallel-Dimension (siehe Poltergeist 1-2) angemessen. Man bewegt sich also quasi auf bekanntem Terrain.

Gesteuert wird im von Sierra bereits bekannten Point-and-Click-Verfahren, wobei die verschiedenen Funktionen des Mauszeigers mit der rechten Maustaste ausgewählt werden.

Die Grafik bietet weiche Farben, die man aber etwas abwechslungsreicher gestalten hätte können. Wahrscheinlich sehen aber alte Häuser so aus. Die Musik



Das Landhaus erstreckt sich über drei modrige Etagen.



Mit diesem alten Auto ist wohl kein Ausflug mehr möglich.

wirk etwa eine Minute lang spannend, kann aber dann getrost als nervend bezeichnet werden. Ansonsten bewegt sich die Spielfigur recht geschmeidig über den von Vorhängen umrahmten Bildausschnitt. Die versprochenen acht verschiedenen Sprachen, die zur Auswahl stehen sollten, konnte ich in meiner Version jedoch nirgends entdecken. Nachdem sich meine Französisch-Kenntnisse jedoch auf Camembert und Renault beschränken, war ich hier ziemlich aufgeschmissen.

Trotzdem bereitet es ein gewisses Vergnügen durch das

alte Haus zu stöbern und den Zeitdruck im Nacken zu spüren. Wäre die Musik etwas düsterer ausgefallen und würde sich auf dem Screen vielleicht manchmal etwas mehr tun, so hätte Darkseed durchaus eine höhere Wertung einfangen können. In Zeiten von Indiana Jones 4 oder Curse of Enchantia, die zwar ein anderes Thema als Grundlage haben, aber vom Spielprinzip ähnlich sind, sind wohl die beiden Konkurrenten vorzuziehen. Denn auch in einem Adventure darf sich ab und zu etwas bewegen. (me)



Hersteller:  
Cyberdreams

Muster von:  
Hersteller

Genre:  
Adventure

Preis:  
ca. DM 90,-

Erhältlich:  
seit Februar

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 7

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2-Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Ja

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

Spiel in Französisch

+ gute Benutzerführung, für Computer neue Idee

- weniger Abwechslung als in Vergleichsspielen

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 75%

SOUND 60%

MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

68%

GESAMT-WERTUNG

Eine recht gute Idee, die aber vom Film her bereits bekannt ist und nicht sonderlich gut umgesetzt wurde.



# Die Sternstunde für Ihren Computer!

## Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats:

### 1 Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM	899,-/-/32,-mtl.
105 MB 2 MB RAM	1095,-/-/34,-mtl.
105 MB 4 MB RAM	1285,-/-/36,-mtl.
105 MB 6 MB RAM	1475,-/-/38,-mtl.
105 MB 8 MB RAM	1665,-/-/40,-mtl.
210 MB 0 MB RAM	1199,-/-/35,-mtl.
210 MB 2 MB RAM	1395,-/-/37,-mtl.
210 MB 4 MB RAM	1585,-/-/39,-mtl.
210 MB 6 MB RAM	1775,-/-/41,-mtl.
210 MB 8 MB RAM	1965,-/-/43,-mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert, geprüft und sofort anschließbar. RAM-Speicher wird eingebaut. Zeitgemäße Finanzierung möglich - bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte oder einfach telefonisch! Bitte geben Sie die genaue Artikelbezeichnung und den Preis an!

### 2 Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	499,-/-/28,-mtl.
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	699,-/-/30,-mtl.
68030 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	799,-/-/31,-mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	999,-/-/33,-mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

Bestellungen an:  
**CT Verlag**  
**Brunecker Str. 84**  
**8500 Nürnberg 40**  
**Tel: 0911 / 45 74 00**

Chaos im Spielzeugland

# TROLLS

Flair Software Team verspricht bei seinem neuen Produkt stundenlange Unterhaltung bei toller Grafik und heißem Sound. Ob diese Ankündigung in Trolls verwirklicht wurde, erfahren Sie in diesem Test.

In einem fernen, fernen Land steht in einer verschneiten Landschaft ein einsames Haus. In diesem Haus wohnt ein Spielzeugmacher, der eines späten Abends kurz vor Mitternacht zu Bett geht. Nachdem es zwölf Uhr schlägt, erwacht ein Holztroll plötzlich zum Leben. Seine Weisung lautet, in dieser Nacht ein Held zu werden, indem er kleine Babies rettet. Seine Hauptwaffe wird ein magisches Jojo sein, mit dessen Hilfe er im Stande ist, seine Gegner zu vernichten.

Der kleine Troll steht nun auf einem Regal, auf dem es 15 Türen gibt. Sieben von diesen Türen sind verschiedene Landschaften, die in beliebiger Reihenfolgen betreten und gelöst werden können. In den Silhouetten der Türen kann man in etwa erkennen, welche Art von Landschaft sich dahinter verbirgt. Sieben weitere Türen sind durch rotierende Fragezeichen gekennzeichnet und stellen eine Bonusrunde für eine davor befindliche Landschaft dar. Den Zutritt zur letzten Tür, und damit zum letzten Level, versperrt ein hölzernes Tor, das sich erst öffnet, wenn alle Landschaften erfolgreich durchwandert wurden. Betritt nun der Held eine der Türen, so wird ihm vor Erreichen der dahinter liegenden Landschaft die Mindestzahl der zu rettenden Babies mitgeteilt. Anschließend findet er sich in der Spielebene wieder. Jede Landschaft zeichnet sich durch ein Grundthema aus. So gibt es eine Spielzeugebene. In ihr eilt der Troll an Teddybären und Buchstabenwürfeln vorbei, um seine Babies einzusammeln. Dabei hin-

den ihn fahrende Spielzeugautos und -isenbahnen. Raupen kriechen am Boden entlang, denen man ausweichen muß. Springende Gummibälle und Spielzeugsoldaten versperren dem Troll den Weg.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten an diesen Gegnern vorbei zu kommen. Zum einen kann man sie überspringen, zum anderen dreimal auf sie springen und sie somit unschädlich machen. Doch Vorsicht, die Gegner erscheinen wieder, nachdem man sich von ihrem ursprünglichen Platz entfernt und anschließend zurück-

**Kunterbunte Comicgrafik und Gameplay im Mittelklassenniveau**



Die Levelauswahl zwingt den kleinen Kerl auch schon zu Sprüngen und Fahrten mit einem Aufzug.



Auch wenn er mit seiner Haarfarbe etwas seltsam aussieht, fällt der Troll bei dieser Farbvielfalt kaum auf.

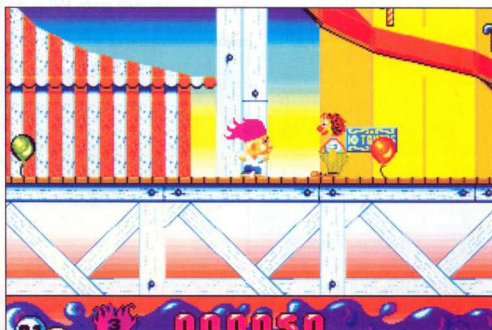
kehrt. In jedem Level sind reichlich Luftballons verteilt, die man durch Berührung zum Platzen bringt. Dann fliegen Gegenstände in die Luft, die man auffangen



muß. Außer Punkten und belanglosen Gegenständen können so auch hilfreiche Sachen, wie Rennschuhe, die den Troll für begrenzte Zeit schneller laufen lassen, herunterfallen. Dann gibt es da auch noch einen Schild, der für gewisse Zeit Schutz gegen Feinde bietet, oder einen Wecker, der die Gegner für kurze Zeit am Platz fesselt. Springschuhe sind hilfreich für besonders geglückte und hohe Sprünge. Mit Flügeln ist das Leben leicht und man kann bequem über größere Entfernungen fliegen. Das magische Jojo hilft für den Rest des Levels, seine Gegner mit mehreren Treffern von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Doch nicht nur Gutes kommt von oben. So gibt es eine Stahlkugel, die einen an die Kette legt, und den Troll nur noch halb so schnell laufen läßt. Bier verursacht eine geringere Reaktionsgeschwindigkeit. Es ist also immer wichtig, die Gegenstände, die aus dem Luftballon kommen, genau zu betrachten. Rennt man nun so durch das Level, wird man irgendwann einmal an eine Stelle gelangen, an der man alle herumliegenden Babies eingesammelt hat. Trotzdem wird man noch nicht die geforderte Anzahl von Babies gefunden haben. Auch ein Ausgang ist nirgends zu sehen und scheinbar gibt es keinen Weg mehr, den man nutzen kann. Da



empfiehlt es sich, ganz hoch hinaus zu gehen, ein paar Blöcke über dem Kopf mit dem Jojo zu zer schlagen, auf einen verbleibenden Block zu springen und die Blöcke zur rechten Seite komplett zu zerstören. Wer nun nach rechts in den leeren Raum läuft, wird feststellen, daß er nicht abstürzt, sondern sich unter seinen Füßen eine Brücke bildet. Sind alle erforderli-



Im Fairgroundland (zu Deutsch: Jahrmarkt-Land) sollte man sich von den lustigen Sprites nicht in die Irre führen lassen.

chen Babies eingesammelt, muß nun der PIG STOP, der Schweinestopp, ausfindig gemacht werden. Hier wird der Troll vom mythischen, beflügelten Schwein PIGASUS abgeholt und aus dem Level geflogen. Weiter geht es im nächsten Level der gleichen Landschaft. Wer alle Level überstanden hat, der befindet sich auf dem am Anfang beschriebenen Regal wieder, von wo aus man in ein Bonuslevel kommen kann. Weitere Level sind die Zeitungslandschaft, in der man über Zeitungsschnipsel, Lineale und Videokassetten seine Babies einsammeln muß. Tintentropfen, glühbirnenschneidende Schreibtischlampen, Papierflieger, springende Radier-

gummies und Fotokameras hindern am Erfolg. In der Sodalandenschaft muß man Fischen, torpedierenden U-Booten, Qualen und Krebsen ausweichen und zusätzlich noch auf seinen Sauerstoffvorrat achten. Hier erweist sich manche Sackgasse als tödliche Falle. Beim Versuch sie zu verlassen, schließt sich der Ausgang unter den Füßen. Danach ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Luft ausgeht. Auf dem Jahrmarkt machen unserem Troll tieffliegende Möven, Geister aus der Geisterbahn und so mancher freundliche Clown das Leben schwer. Wenn man dann auch noch im wahrsten Sinne des Wortes den Boden unter den Füßen

### Plattform-Konkurrenten



#### Lionheart

Thalions Vorzeigespiel zeigt sich in allen Belangen eindeutig überlegen. Insbesondere die fantastische Grafik und die Vielzahl der Levels kann begeistern.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



#### Doodlebug

Core Design jüngstes Jump and Run macht im Vergleich zu Trolls einen fast brüderlichen Eindruck. Ähnlich bunte Grafik und abgedrehte Ideen bieten die gleiche Qualität.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt =



#### Fire & Ice

Das Hundepärchen aus Andrew Braybrooks Programmiererküche bringt seine Knochen locker in Sicherheit. Die Grafik ist noch besser, während das Gameplay innovativ ausgefallen ist.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +

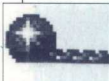
**Die sieben Wunderdinge**



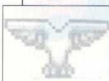
1. Der Beschleunigungstiefel verleiht dem Troll eine höhere Geschwindigkeit und ein besserer Sprungkönnen.



2. Das Schild verhindert jeglichen Angriff von Monstern und macht unseren Troll zum wahren Terminator.



3. Sollte man die Kugel ans Fußgelenk gebunden bekommen, schleicht man nur noch mühsam vorwärts.



4. Die Flügel verleihen unserem Troll anständige Flugfähigkeiten, jedoch leider nur für kurze Zeit.



5. Bier benebelt unseren Helden. Er reagiert nur noch sehr träge. Don't Drink & Play.



6. Sprungschuhe machen ihrem Namen aller Ehre. Unerreichbare Ziele werden dadurch greifbar.



7. Monster werden in einen Tiefschlaf versetzt und somit zeitweilig ungefährlich.

verliert, heißt es nichts wie auf und davon. Es gibt noch einiges mehr an Landschaften, wie das Fabelland, das Candyland, bei dem man schon fast vom Anblick der Süßigkeiten Karies kriegen könnte. Allen Landschaften gemeinsam ist, daß sie grafisch sehr detailreich gestaltet wurden. Es gibt einige Überraschungen, wie z. B. versteckte Level, Falltüren und unsichtbare Brücken. Die reichhaltigen Chancen, in weitere Bonuslevel zu gelangen

bieten Abwechslung. Der Sound ist, abgesehen von einem babiemässigen Gequake des Trolls beim Start eines Levels, gut. Die Grafik insgesamt ist sehr gut gelungen. Die intensiven Farben geben dem Spiel ein interessantes Aussehen. Das Scrolling ist in allen Richtungen fließend und auch die Animation der Figuren ist ruckfrei. Das Spiel glänzt durch gute Programmieretechnik.

Ein Nachteil soll nicht unerwähnt bleiben. Auf Grund des schnellen Scrollings und der intensiven Farben im Vorder- und Hintergrund kann das Spiel einen Flimmereffekt hervorrufen, der für empfindliche Augen sehr anstrengend wird. Wen das nicht stört, und wer kein Profi auf dem Gebiet der Run and Jump Spiele ist, dem kann man Trolls durchaus empfehlen.

(wd)



Spielzeug, welches unter Umständen lebensgefährlich sein kann, begegnet dem Wuschelkopf im Toysland.



Wundersame Gegenden, wie das Medialand, in dem es vor Ton- und Bildträgern nur so wimmelt, warten auf den Troll.



Die vor Farbe nur so strotzenden Grafiken führen auch in eine Unterwasserwelt (wie kommen Luftballons hier her?).



**Hersteller:**

**Flair**

**Muster von:**

**Hersteller**

**Genre:**

**Jump & Run**

**Preis:**

**ca. DM 80,-**

**Erhältlich:**

**seit Januar 1992**

**Anzahl der Spieler:**

**1**

**Anzahl Disketten:**

**2**

**2 Spieler simultan:**

**Nein**

**1 MByte benötigt:**

**Ja**

**2-Drive empfohlen:**

**Nein**

**Festplatte empfohlen:**

**Nein**

**Englisch benötigt:**

**Nein**

**Unterstützt:**

-

-

-

**Steuerung über:**

**Joystick**

**Besonderheiten:**

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

**+ Detaillierte Grafiken mit wunderbaren Farben, witzige Ideen**

**- Keine spielerischen Innovationen, teilweise unübersichtliche Situationen**

**GAMEPLAY 60%**

**GRAFIK 80%**

**SOUND 65%**

**MOTIVATION 60%**

**AMIGA GAMES**

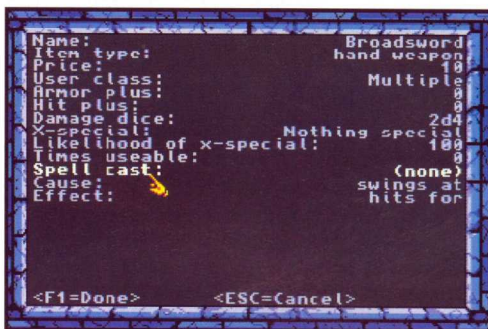
**69%**

**GESAMT-WERTUNG**

Klassiker im Eigenbau

# Bard's Tale Construction Set

Der Klassiker unter den Rollenspielen ist konstruierbar geworden. Mit dem Bard's Tale Construction Set (BTCS) kann man nun seiner Kreativität in einer eigenen kleinen Fantasy-Welt freien Lauf lassen.



Doch bis dahin ist ein schwieriger und mühevoller Weg durch das englischsprachige Manual zu finden. Das Construction Set besteht aus drei Disketten, die sich problemlos auf eine vorhandene Festplatte installieren lassen. Die Programmumgebung teilt sich in fünf Abteilungen auf, von denen vier für das Editieren zuständig sind. Diese lassen sich unterteilen in den Item-, Spell-, Monster- und Map-Editor. Außerdem stehen dem Anwender unter dem

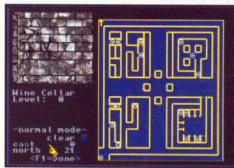
Punkt Utilities einige nützliche Zusatzfunktionen zur Verfügung. Ein umfangreicher Befehlsatz, der Gegenstände oder Orte näher klassifiziert und auf bestimmte Handlungen reagiert, läßt dem Anwender viel freien Spielraum im Erstellen der Spielumgebung. Man merkt schon, ganz so einfach ist die Sache nun doch nicht. Wer gute Ergebnisse mit dem BTCS erzielen will, sollte sich das beigelegte Handbuch übersetzen und gut durchlesen. Jeder Editor stellt Dir verschiedene Voreinstellungen zur

Verfügung, die man sich als Beispiele gut ansehen und durcharbeiten sollte, um später eigene Items oder Monster zu erstellen.

Das Auswahlmennü ist grafisch noch am ansprechendsten.



Fast alle Funktionen lassen sich über die Maus steuern. So auch die Befehlsliste, in die dann nur noch bestimmte Werte eingesetzt werden. Die Grafiken der vier verschiedenen Dungeons (Wald, Stadt, Dungeon 1+2) kannst Du im Gegensatz zu den Monster-Grafiken nicht ändern. Hier hast Du die Möglichkeit, entweder auf die 40 vorgegebenen Bilder zuzugreifen, oder zusätzlich 40 eigene Grafiken, die bei 32 Farben höchstens 112\*88 Pixel groß sein dürfen, zu laden. Dies können einfache Standbilder oder komplexe Animationen sein. Es besteht auch die Möglichkeit sich eine eigene Hintergrundgrafik mit 320\*200 Pixeln zu erstellen. Das Konvertieren der IFF-Bilder in das BTCS-Format geschieht über ein externes Programm. Die Erstellung der eigentlichen Dungeons vollzieht Du im Map-Editor, in dem für spezielle Anweisungen die Befehle zur Anwendung kommen. Mauern, Türen oder gar Geheimgänge



zu kreieren wird damit zum Kinderspiel. Abschließend kann man ein eigenständiges Spiel abspeichern, welches ohne das BTCS zum Spielen an Freunde weitergegeben werden kann. Zusammengefaßt bietet sich dem Anwender eine Fülle von Möglichkeiten, die sich ohne gründliche Einarbeitung in das System nicht nutzen lassen. (lm)



Hersteller:  
Interplay  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
Rollenspiel  
Preis:  
ca. DM 80,-  
Erhältlich:  
Seit Januar

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

Unterstützt:

Steuerung über:

Maus, Tastatur

Besonderheiten:

+ Viele spielerische Details, umfangreiche Optionen, Verlies aus BT I

- Wenig grafische Möglichkeiten, umständliche Handhabung, kaum Sound

GAMEPLAY 53%

GRAFIK 57%

SOUND 38%

MOTIVATION 45%

AMIGA GAMES

54%

GESAMT-WERTUNG

Auf der Suche nach dem goldenen Kelch

# PIRACY

**Vor langer Zeit wurde unser Planet von einem Staat geführt, in dem Friede und Gerechtigkeit herrschten. Die Macht des Staates war auf dem goldenen Kelch des Ausgleiches begründet. Als dieser auf mysteriöse Weise verschwand, kehrte das Böse in unsere Welt zurück.....**

Überall lauerten nun Banditen, und auf den Meeren warteten gesetzbüchliche Piraten und gewaltige Seeungeheuer auf Beute. Das Wissen von besseren Zeiten war nur noch eine blasse Erinnerung in den Köpfen der Leute. Da treten nun die drei Helden Norman, Eirik und Morden auf. Norman ist der muskulöse Schwertkämpfer der Gruppe. Sein äußeres Erscheinungsbild erinnert sehr an das Auftreten von Arnold Schwarzenegger in Conan der Zerstörer. Eirik ist der Bärtige, der mit der Axt kämpft. Der Magier Morden benützt seinen Stock als blitzschleudernde Waffe. Die drei haben es sich zur Aufgabe gemacht, dem Bösen ein Ende zu bereiten. Auf der Suche nach dem goldenen Kelch des Ausgleiches, der das Gute in unsere Welt zurückbringen soll, werden sie in zahlreiche Abenteuer verwickelt. Auf der Insel Artegam startet das Team. Mit einem Credit von 200 in der Tasche bieten sich am Anfang nur ein paar Möglichkeiten. Bei dem Versuch, mit den Einwohnern der Stadt ins Gespräch zu kommen, zeigen sich diese jedoch etwas verstöckt. Das wird sich im Lauf des Spieles noch ändern. Nicht der Alkohol wird den Bewohnern die Zunge lösen, sondern der bloße Anblick der angehäuften Reichtümer des Spielers. Die Leute geben daraufhin Informationen, wo ein Abenteuer wartet und wo sich der goldene Kelch befindet. So heißt es also am Anfang, sein Vermögen zu vergrößern. Als Händler geht das

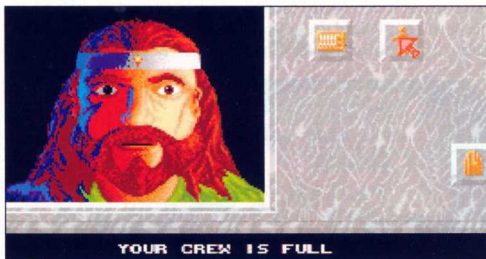
**The Piracy entführt den Spieler in die Welt der Wikinger - Gut gelungen!**



Die Landkarte mit den darunter befindlichen Icons fungiert bei Piracy als Auswahlmü der einzelnen Optionen.

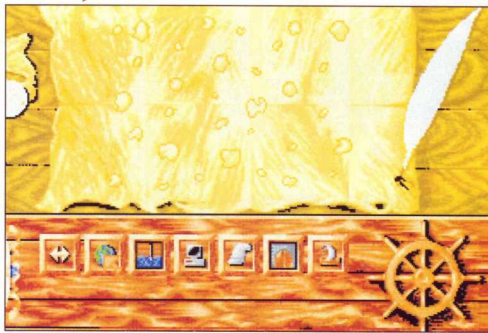
zwar sicher, aber nur sehr langsam. Man kauft in einer Stadt ein Gut billig ein, segelt dann zur nächsten und schaut, was die Ware dort kostet. Ist sie teuer, so verkauft man sie. Nach einer beträchtlichen Spielzeit wird man mit Sicherheit genügend Geld haben, um die Bewohner einer Stadt zum Reden zu bringen. Etwas schneller, aber auch riskanter, kann man in der Seemannsschänke Geld machen. Beim Glücksspiel wird man schnell etwas reicher oder auch ärmer. Doch nicht nur zum Spiel geht man in die Kneipe, dort können auch Seeleute angeheuert werden. Bis zu vier Matrosen können mit auf das Schiff. Diese Seeleute sind zwar während der normalen Seefahrt nutzlos, bei Gefechten leisten sie jedoch wert-

volle Dienste. Die wohl schnellste Art an viel Geld zu kommen ist die, die Helden auf hoher See durch die Gegend segeln zu lassen. Nach einer gewissen Zeit wird das Schiff bestimmt von Piraten gestoppt. Die fordern dann ein Wegegeld. Auf diese Aufforderung kann man mit drei angemessenen Möglichkeiten reagieren. So ist es möglich, den Piraten das geforderte Geld zu zahlen, falls man soviel bei sich hat. Auf diese Weise geht man einem Kampf aus dem Weg, leider wird man so mit der Zeit immer ärmer und entfernt sich vom eigentlichen Spielziel. Kann man oder will man nicht zahlen, so ist die Bordkanone hilfreich. Leider wird bei einem Kanonenduell das eigene Schiff immer in Mitleidschaft gezogen. Die wohl beste Möglichkeit besteht darin, sich entern zu lassen und ein Gefecht mit den Säbeln zu riskieren. Bei dieser Art der Selbstverteidigung bleibt das Schiff unbeschädigt, und wenn die Helden das Gefecht überleben, so haben sie anschließend auch noch mehr Geld. Bei einem Schwertkampf sollte man immer zuerst die Matrosen vor schicken. Die sind zwar nicht so stark im Nehmen von Hieben und sind dadurch schnell verbraucht, auch ist ihre Schlagkraft nicht die



Im Hafen und den Städten kann man verschiedene Orte, unter anderem zu einem kleinen Glücksspiel, aufsuchen.





Fein gezeichnete Grafiken und vielfältige Handlungsmöglichkeiten zeichnen Ocean's neues Spiel aus.



Zwar fehlt anfangs noch das nötige Kleingeld, aber nach einiger Zeit ist man in der Lage, sich ein Schiff zu kaufen.

Größe, doch hat man ja gewöhnlich vier bei sich. Sollte man ein paar beim Gefecht verlieren, so kann man sich ja neue in der nächsten Stadt zu günstigen Preisen kaufen. Ein verlorener Held kann dagegen im ganzen Spiel nicht mehr ersetzt werden. Ist es doch



unvermeidbar gewesen, einen der Helden kämpfen zu lassen, da alle Matrosen aufgerieben wurden, so können die Wunden des Kämpfers in der nächsten Stadt von einem ansässigen Magier geheilt werden. Hat man genügend Geld gesammelt, so kann man eine kleine Handelsflotte mit bis zu vier Schiffen erstellen. Diese Schiffe fahren selbständig von einen

Hafen in den anderen. Die Handelsware, die sie mitführen sollen, bestimmt man selbst. An- und Verkauf müssen vom Spieler selbst aktiviert werden, die Schiffe ankern nur selbstständig im Zielhafen. Von redseligen Leuten wird man, wenn genügend Geld vorhanden ist, auf die Fährten von Banditen und Seeräubern gesetzt. Deren Geld kann man sich nehmen, nachdem man sie besiegt hat. Es gibt auch Tips, wo ein Kerker versteckt ist. In diesen Kerkern sind eine Anzahl von Schatztruhen versteckt, die alle gefunden werden müssen. Dafür macht sich der Magier Morden

aus der Mannschaft auf den Weg. Nur er ist in der Lage, erfolgreich durch die Gänge der Verliese zu streifen. Säbelbewaffnete Wärter, Hexen, die kurzzeitig unsichtbar werden und umherstreuende Skelette versuchen Morden am Durchqueren der Gänge zu hindern. Sie alle kann er durch Magie vernichten und den Kerker verlassen, wenn alle Schätze gefunden wurden. Verliert man in irgend einer Situation Morden, so kann man das Spiel neu beginnen, da es unmöglich ist, es ohne den Magier zu beenden. Die Leute verweisen einen auch an die Stelle, wo ein mächtiges Seeungeheuer Schiffe in die Tiefe reißt. Nachdem man dieses Monster gefunden hat, muß es vernichtet werden, bevor man seine Fahrt fortsetzen kann. Während man auf hoher See segelt, oder sich in einer Stadt befindet, kann jederzeit der Spielstand auf eine eigens dafür angefertigte Diskette gespeichert werden. Leider kann immer nur pro Diskette ein Spiel gesichert werden. Da alle auf dieser Disk vorhandenen Informationen verlorengelassen, brauchen Spieler, die mehrere verschiedene Situationen speichern wollen, bald viele Disketten. Der Sound von Piracy ist gut gelungen, die Grafik muß sich

nicht verstecken. Die Animation der Kämpfer ist gut, doch nicht ganz ruckfrei. Das Scrolling, wenn man mit dem Schiff auf dem Meer fährt, ist fließend. Wenn Morden durch die Kerker eilt wird jedoch nicht mehr gesollt, sondern beim Verlassen des sichtbaren Bildschirms einfach an die nächste Stelle gesprungen. Schon nach kurzer Zeit ist einem die Handhabung des Spiels geläufig. Es gibt zwar eine Karte der vorhandenen Inseln, doch sollte man sich im Lauf des Spieles auf einem Zettel notieren, wo die einzelnen Städte liegen, da diese auf der Karte nicht ausgewiesen werden und die Leute sich oft auf diese Namen beziehen. Etwas mehr Komfort wäre in diesem Punkt angebracht gewesen. Die Anleitung erklärt zwar viel, aber nicht alles. Manche Kleinigkeiten muß der Spieler selbst herausfinden. Manche Passagen des Games wirken etwas langatmig, doch vergeht der Spielspaß dadurch nicht.

(wd)

# PIRACY

Hersteller:

I.C. En.

Muster von:

Hersteller

Genre:

Adventure

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit Januar

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

3

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

+ Große Grafikvielfalt, Anspruchsvolles Gameplay

- Technisch nur durchschnittlich, kein Scrolling, englische Anleitung

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 65%

SOUND 65%

MOTIVATION 60%

AMIGA GAMES

63%

GESAMT-WERTUNG

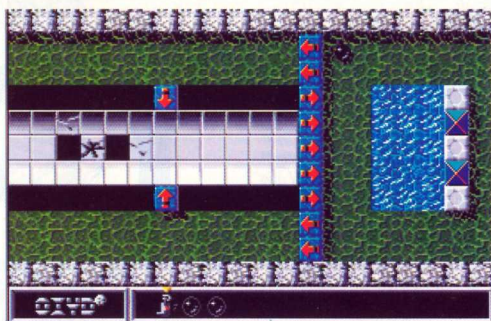
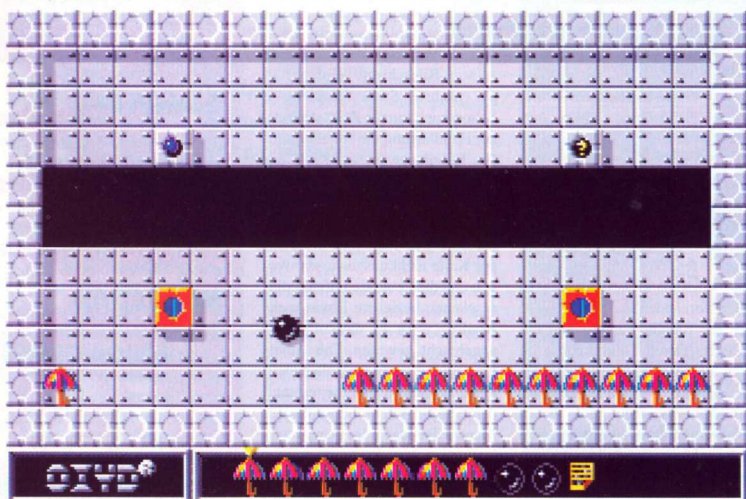
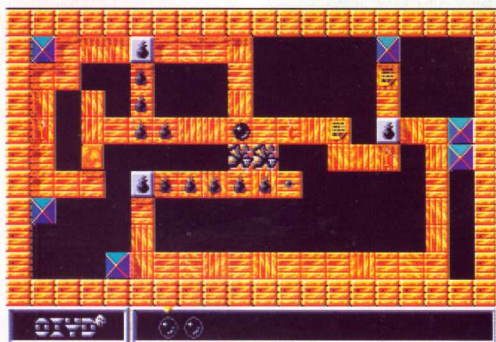
## Rock'n Roll Clone

# Oxyd

Was passiert, wenn man Spindizzy, Rock'n Roll und Marble Madness miteinander vermischt? Das deutsche Softwarelabel Dongleware führt vor, wie man drei Spielideen zu einem tollen Game verührt.

Die Spielfigur ist ein kleiner schwarzer Ball, der vom Spieler über eine von hunderten bizarren Land-

schaften bewegt wird. Ziel des Spieles ist es, alle in der Landschaft verteilten "Oxyd-Steine" wieder zu öffnen und dadurch



zum nächsten Level zu kommen. Das klingt einfacher, als es ist, denn die Sache hat noch einen Haken. Damit die berührten Steine offen bleiben, muß der nächste die Farbe des bereits geöffneten Steines haben.

Aber die Farbe kann bei geschlossenen Steinen nicht erkannt werden. Man braucht also viel Glück und logisches Denkvermögen, um den nächsten Level zu erreichen. Zusätzliche Hindernisse, wie Abgründe, Sandbänke, Schranken und brüchige Stellen im Bodenbelag, erschweren gemeinerweise den Lösungsweg. Es ist hilfreich,

**Brüchige Plattformen, Bomben und Überraschungsfelder sorgen bei Oxyd für painlose Spannung.**

dabei die herumliegenden Hinweise sorgfältig zu studieren, um dann Laserlampen, verschiebbare Blöcke mit drehbaren Spiegeln, Schirme und Dynamitstangen

sinnvoll einzusetzen. Einige

dieser Tips enthalten leider nur Binsenweisheiten, andere dage-

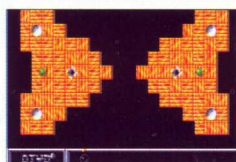
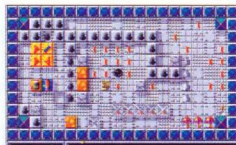
gen helfen aus scheinbar ausweglosen Situationen. Das

gesamte Inventory ist ständig am unteren Bildrand zu sehen und wird mit der rechten

Maustaste durchgeschaltet. Die

verschiedenen Bodenbeläge (Holzbohlen, Stein, Metall) beeinflussen das Rollverhalten der Kugel ebenso wie Senken, die durch eigene Sprengungen verursacht wurden. Als wäre dies alles noch nicht schwer genug, warten in einigen Landschaften auch noch abstrakte Lebewesen, die dem Spieler nach den drei Kugel-

**Für Tüftelfreaks bietet der Rock'n Roll-Clone Oxyd perfekte Unterhaltung**



## Die Utilities in Oxyd



### Bombe

Sprengt Hindernisse aus dem Weg, leider auch einen Teil des Bodenbelages



### Schalter

Bewirkt einzeln oder in Kombination verschiedene Reaktionen



### Dynamit

Sprengt kleine Mulden und zündet Bomben



### Laser

Sein Licht ist nützlich und gefährlich zugleich



### Hinweis

Aufheben und Lesen lohnt sich



### Früchte

Erhöhen den Score



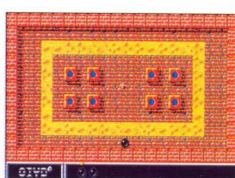
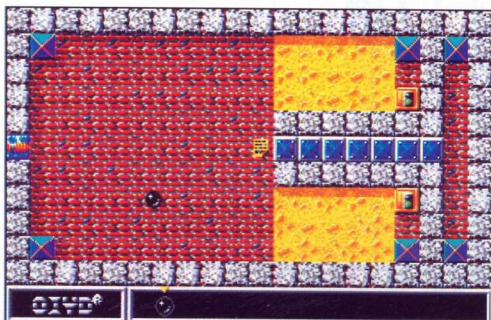
### Kaffeetasse

Sorgt für Besinnungspausen



### Spiegel

Lenken den Laserstrahl in die (hoffentlich) gewünschte Richtung



Durch den Zweikampf, bei dem es nicht immer fair zugehen muß, vergeht die Zeit im Flug. Seht also öfter auf die Uhr, es könnte sein, daß Ihr bereits wieder zur Arbeit gehen müßt. Das einfache Konzept, die ausgezeichnete Grafik und der Einfallsreichtum der Programmierer versprechen einen Renner, der, genau wie TETRIS, viel Anklang in der Szene finden wird. Eine Public Domain-Version mit zehn frei spielbaren Levels ist überbrings fast überall erhältlich. Wer mehr spielen will, muß sich allerdings von Dogleware das Handbuch mit den Codeabfragen zulegen.

(mk)

leben trachten. Solltet Ihr jedoch scheitern, erlaubt Euch das Programm ein neues Spiel in Eurer letzten Landschaft zu beginnen. Ein Code-Zahlensystem dient der Direktwahl bestimmter Landschaften. Der Online-Modus über Null- oder Telefonmodem schützt vor Vereinsamung am Bildschirm. Die Landschaften sind grafisch sehr schön umgesetzt und auch die Animation der Bob's gelang den Entwicklern. Allerdings wurde auf Scrolling ganz verzichtet, die Grafik schaltet einfach um. Wahrscheinlich ist dieser Mangel aber nicht auf Bequemlichkeit der Programmierer, sondern auf gewollte Erschwernis zurückzuführen, denn in manchen Levels vertauschen sich auch die Bedienungsrichtungen bei der Umschaltung. Die Soundeffekte

vermitteln das Gefühl, wirklich eine Kugel rollen zu hören. Die abschaltbare Musik ist zunächst schön anzuhören, bei längeren Sitzungen wirkt sie allerdings etwas eintönig. Durch das weiche, aber sichere Maushandling hat man seine Kugel in allen Lagen fest im Griff. Auch Einsteiger dürften keine Schwierigkeiten damit haben. Den meisten Spaß macht OXYD jedoch zu zweit.

### Tüfel Spiele im Vergleich



#### Rock'n Roll

Der Klassiker von Rainbow Arts bietet wesentlich bessere Grafik und ausgefeilteres Gameplay. Mit einem Online-Modus kann es jedoch nicht aufwarten.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



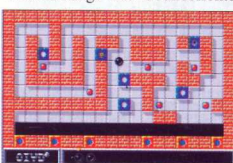
#### Tiny Skeweeks

Loriciels Quietscherfamilie bekommt im Angesicht von Oxyd Schreikrämpfe, denn sie werden erbarmungslos und deutlich an die Wand gequetscht.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Hersteller:

**Dogleware**

Muster von:

**Hersteller**

Genre:

**Action**

Preis:

**ca. DM 90,-**

Erhältlich:

**Seit Januar**

Anzahl der Spieler:

**2**

Anzahl Disketten:

**2**

2 Spieler simultan:

**Ja**

1 MByte benötigt:

**Ja**

2-Drive empfohlen:

**Nein**

Festplatte empfohlen:

**Nein**

Englisch benötigt:

**Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

**Maus**

Besonderheiten:

**+ Exzellente Steuerung, abwechslungsreiches Gameplay, Online Modus**

**- Schwache technische Inszenierung, kein Scrolling, Spielidee geklaut**

GAMEPLAY **74%**

GRAFIK **65%**

SOUND **55%**

MOTIVATION **80%**

AMIGA GAMES

**76%**

GESAMT-WERTUNG

Und es geht doch!

# Legends of Valour

Immer wieder versuchen die Programmierer auch dem Amiga-User PC-Spiele zugänglich zu machen. Oftmals scheitern sie aber an der Komplexität oder Rechengeschwindigkeit, die diese Programme benötigen.

Das heißt ja nicht gleich, daß der Amiga "langsam" oder "veraltet" ist, nur sind verschiedene Routinen und Codes gar nicht, oder nur in anderer Form möglich. Was uns in letzter Zeit so auf den Tisch flatterte, war nicht gerade das Gelbe vom Ei. Wing Commander gähnd langsam, Indy IV nur für DJs und

Links nur für Festplattenbesitzer. Es kann ja wohl nicht der Sinn der Hersteller sein, Euch mit Eurem Taschengeld in den nächsten Computershop zu schicken, und ein drittes Laufwerk, eine Festplatte und eine Turbokarte zu kaufen. Dazu gibt es doch zu viele Spieler, die über eine "normale" Konfiguration verfügen.

Nun hat sich U.S.Gold aufgemacht, das PC-Rollenspiel Legends of Valour für unsere Freundin umzusetzen. Wir geben uns also nach Mitteldorf, das vor vielen Jahren auf einem toten Vulkan erbaut wurde. Es ist ein scheinbar gemütliches Örtchen mit hohen Mauern drum herum und mit vielen Höhlen unter der Stadt. Wir, als Held, sind hier hergekommen, weil unser Vetter Sven uns einen recht interessanten Brief geschrieben hat. Er schwärmt von Reichtümern und schönen Frauen, die es in Mitteldorf geben soll. Um dies zu überprüfen haben wir uns also selbstlos aufgemacht.

Wie bei Rollenspielen üblich, kann man zunächst seinen Charakter kreieren. Dies geschieht in optisch durchaus ansprechender Form, aber die Möglichkeiten im Vergleich zu anderen Spielen sind geringer. Zwischen Männlein und Weiblein, und aus drei Rassen kann gewählt werden. Die Attribute für Stärke, Intelligenz, Gesundheit und Tempo werden vom Programm per Zufallsge-



Beim Aussehen des Charakters kann man wirklich seltsame Gestalten kreieren, die aber immer "menschlich" wirken.

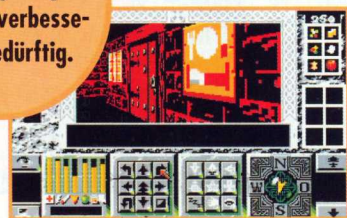


In der Schänke wird einem sogar die Möglichkeit gegeben, das Nachtquartier selbst zu bestimmen.

nerator festgelegt. Glaubt man, mit diesem Helden unzufrieden zu sein, ist es aufgrund einer fehlenden "Re Roll-Funktion" nötig, das Auswahlprogramm neu zu starten. Wild Herum-Manipulieren

kann man bei der optischen Gestaltung seines Charakters, was jedoch bei einem Spiel, in dem man seinen Charakter nie zu Gesicht bekommt, recht unnützlich erscheint. Nettes Feature anbei: Dem Spiel liegt eine Karte bei, mittels derer man gegen Einsendung eines Paßbildes und einer Leerdiskette sein eigenes Gesicht in das Programm integrieren kann (ach ja, Bearbeitungsgebühr DM 15). Was dann in Mitteldorf so

Als Umsetzung sehr gut gelungen, als Spiel verbesserungsbedürftig.



**Bildschirmgrößen im Überblick:**

Beim kleinsten Bildschirm-Modus rast die Grafik, ist aber kaum etwas zu erkennen.

In der mittleren Stufe läßt sich wohl am besten Spielen und kommt der meiste Spaß auf.

Schaltet man auf die volle Darstellung um, ruckelt der Grafikaufbau doch zu sehr.

# Legends of Valour



Eine Hintergrundmusik fehlt gänzlich, die Soundeffekte beschränken sich auf ächzende Eulen, undefinierbares Gurren in den Dungeons, Türkneulen (gar nicht so übel) und ein Geräusch beim Wechseln in ein anderes Stockwerk, das sich wie ein Lift anhört. Die Benutzerführung weist leichte Ungenauigkeiten auf. So ist es mir oft erst nach dem dritten Anlauf gelungen, meinen Gesprächspartner mit der Frage zu belästigen, die ich eigent-

abgeht, ist für Amiga-Verhältnisse, im Vergleich zur PC-Version, doch recht gut gelungen. Die 3D-Perspektive läßt ein gutes virtuelles Gefühl zu. Leider muß man aber den Bildschirm-Ausschnitt auf "Mittel" evtl. sogar "Klein" stellen, damit der Amiga-Prozessor besagtes Gefühl zuläßt (und ich mit meinem Satz recht habe). Alle Sequenzen und Effekte wurden vom PC übernommen, und können auch auf dem Amiga gut gefallen. So bricht die Nacht gut inszeniert herein, und man kann durch die Fenster der Häuser in die Räume bzw. aus selbigen heraussehen.



Die Bewohner von Mitteldorf geben recht bereitwillig Auskünfte zu Fragen nach Namen und Orten.

- Hersteller:** U.S. Gold  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Rollenspiel  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Erhältlich:** ab Februar  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 4  
**2 Spieler simulatan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:** Turbokarte, Fastplatte  
**Steuerung über:** Maus  
**Besonderheiten:**

+ gute Grafik, passable Steuerung

- wenig Sound, nur mit Turbokarte echt empfehlenswert



AMIGA GAMES

**69%**  
**GESAMT-WERTUNG**

## Abstecher in den Dungeons



**Eye Of The Beholder II**  
 Der Klassiker vonSSI kann zwar nicht mit den neuesten Technologien in Sachen Programmierung aufwarten, jedoch werden Einsteiger ihren Gefallen daran haben.

Grafik = Gameplay + Gesamt +



**Amberstar**  
 Zwei Welten prallen hier aufeinander. Hier ausgetüftelte Grafiken und vernachlässigter Spielspaß, dort karge Grafiken und geniales Rollenspielfeeling.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



**Whale's Voyage**  
 Das Debütspiel von NEO kann gegen den prominenten Vertreter leicht bestehen. Die Grafik ist zwar im Step by Step Stil gehalten, was jedoch nichts am Spielspaß ändert.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

lich angeklickt hatte. Auch sagte man mir vor Gericht, daß ich "...n Landstreicherei...nis..." muß. Was das wohl heißen mag? Ein Abspeichern ist zu jeder Zeit möglich und dem Programm sind viele nützliche Sachen, wie z. B. eine Karte von Mitteldorf und eine Ausgabe der 'Mitteldorf-Post' beigelegt.

Der echte "Renner" an diesem Rollenspiel ist und bleibt also die Grafik, die auf dem Amiga wohl so noch nicht zu sehen war. Konnte Legends of Valour den Ultima Underworld-verwöhnten PC-Spieler nicht von den Socken hauen, so werden sicher einige nur wegen der tollen Grafik hier zugreifen. Wer inzwischen doch beim Wettrüsten mitgemacht hat, und Besitzer einer Turbokarte ist, der sollte sich den Kauf dieses Spiels durchaus überlegen, wenn auch storytechnisch bestimmt mehr drin gewesen wäre. (me)



Diese Auszeichnung geht in diesem Monat an **SOFTWARE 2000**, die es geschafft haben - marketingmäßig eine Glanzleistung -, in ein und demselben Monat den quasi "gleichen" Titel zweimal in den Charts zu platzieren. Die Rede ist hier natürlich vom Dauerbrenner "Bundesliga Manager Professional" und der im Dezember erschienenen "Limited Edition" (Plätze 11 und 14 in den media control-Charts).

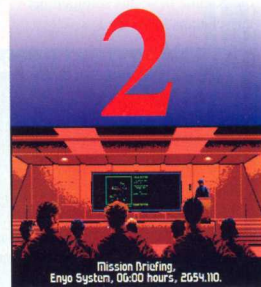
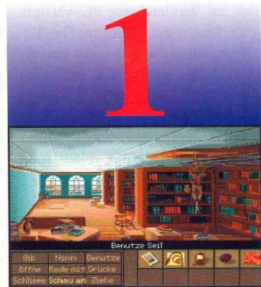
Hier erhalten die Softwarehäuser **BLUE BYTE** und **ORIGIN** gemeinsam den Award für die größten Zugewinne. Beide Hersteller mit ihren Spielen "History Line" und "Wing Commander" mußten sich nicht erst von unten "hocharbeiten", sondern konnten auf Anhieb ganz oben einsteigen - auf den Plätzen 2 und 3. Gratulation!

Durch die Ankündigung des zweiten Teils von **Psygnosis "Lemmings"** mußte der Vorgänger zwangsweise seinen Platz räumen und ist demnach nicht mehr in den Charts vertreten. Aus diesem Grund geht diese Auszeichnung zum wiederholten Male an Software 2000 mit "**Bundesliga Manager Professional**". Seit über einem Jahr gehört dieser Titel zu den Topsellern für den Amiga. Und trotz dieser langen Zeit rangiert der König unter den Liga-Manager-Programmen immer noch auf einem stolzen 14. Platz.

# media control

Wing Commander und History Line kämpfen als neue Hit-Breaker um den ersten Platz der Charts.

VORMONAT	PLATZ	TITEL	HERSTELLER	MONAT
6	1	Indiana Jones IV	Lucas Arts	2
NEU NEU	-	2	Wing Commander	1
NEU NEU	-	3	History Line	1
1	4	Der Patrizier	Ascon	5
2	5	1869	Max Design	5
3	6	Pinball Fantasies	21st Century	3
17	7	Das Schwarze Auge	Attic	2
13	8	Airbus A320	Thalion	13
12	9	Formula 1 Grand Prix	Microprose	12
8	10	Civilization	Microprose	6
NEU NEU	-	11	B.M.Prof.-Limited Ed.	1
4	12	Monkey Island II	Lucas Arts	8
7	13	The Humans	Mirage	3
4	14	Bund. Manager Prof.	Software 2000	14
9	15	Lotus III	Gremlin	4
11	16	Sensible Soccer	Mindscape	7
20	17	Campaign	Empire	3
NEU NEU	-	18	BC Kid	1
18	19	Fire & Ice	Mindscape	4
14	20	Pinball Dreams	21st Century	10



**Für alle, die sofort kaufen wollen: einfache und günstige Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich! Bequemer gehts nicht.**

# 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 222,-**  
**auf 2,5MB m.Uhr 248,-**  
**auf 1MB 59,-**  
**auf 1MB m.Uhr 69,-**  
**3,5" Laufwerk 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 Preislisten 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 Sonderposten 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!

W-4690 Herne  
Hauptstr.178  
Tel.: 02325/53643  
W-4800 Bielefeld  
Schloßhostr. 1  
Tel.: 0521/1390033  
W-5000 Köln 1  
Van-Weert-Str. 20,22  
Tel.: 0221/218006  
W-5000 Köln 41  
Gottesweg 149  
Tel.: 0221/446499  
W-5300 Bonn  
Schieffels Weg 24  
Tel.: 0228/625076  
W-5400 Koblenz  
Markenbühlchen 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-Heheim  
Lange Wende 30  
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/26774  
W-5840 Schwerte  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
W-5880 Lüdenscheid  
Forum am Sternplatz 2/  
Eingang gegenüber  
Wellenbad  
Tel.: 02351/28847  
W-6000 Frankfurt-  
Bockenheim  
Am Weingarten 11  
Tel.: auf Anfrage  
W-6300 Gießen  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967  
W-6330 Wetzlar  
Altenbergstr. 30  
Tel.: 06441/54520  
W-6520 Worms  
Luisenstr. 10  
Tel.: 06241/88444  
W-6600 Saarbrücken  
Stengelstr. 8  
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarouis-  
Frualutern 3  
Saarbrücker Str. 22  
Tel.: 06831/88159  
W-6650 Homburg  
Korbbergstr. 16/  
Eingang La Boule Platz  
Tel.: 06841/15142  
W-6670 St. Ingbert  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
W-6680 Neunkirchen  
Bahnhofstr. 13  
Tel.: 06821/26797  
W-6690 St. Wendel  
Bahnhofstr.12  
Tel.: auf Anfrage  
W-6750 Kaiserslautern  
Fabrikstr. 32  
Tel.: 0631/67411  
W-6780 Pirmasens  
Alleestr. 3  
Tel.: 06331/75150  
W-6800 Mannheim  
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-  
ring. Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40  
Sträßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
O-7033 Leipzig  
Dreilindenstr. 17  
Tel.: 0341/4787781  
W-7500 Karlsruhe 1  
Lesingstr. 5  
Tel.: 0721/853360  
W-7800 Freiburg  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
W-7850 Lörrach  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
W-8000 München 5  
Reichenbachstr. 3  
Tel.: 089/2021285  
W-8134 Pocking  
Schloßberg 27  
Im Bahnhoff Posenhofen  
Tel.: 08157/4088  
W-8500 Nürnberg 30  
Findelwiesenstr. 37  
Tel.: 0911/467744  
W-8630 Coburg  
Kaserenstr. 26  
Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
W-8900 Augsburg  
Heini-Dittmar-Str. 17  
Tel.: 0821/581993  
W-8960 Kempten  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
O-9072 Chemnitz  
Uhlandstr.20.Tel. auf Anfrage

**Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06**

Die Action Legende

# TURRICAN

Das bekanntestes deutsche Actionspiel aller Zeiten gibt es mittlerweile zum Preis von knapp DM 20 zu kaufen. Den Ur-vater zu Turrican 3 wollen wir Euch hier noch einmal genauer vorstellen.



Turrican brachte weltweit große Erfolge und gilt auch heute noch als eines der besten Action-Spiele für den Amiga.

Turrican läutete 1989 ein ganz neues Genre in der Actionwelt ein. Manfred Trenz bastelte für Rainbow Arts knapp ein Jahr an der famosen Original-C64-Version. Er kombinierte heißteste Action mit trickreichem Jump and Run, und fesselte damit zigtausende Spielereals in ganz Europa an den Monitor. Die Hintergrundgeschichte war belanglos wie eh und jeh, doch das änderte nichts an der Tatsache, daß Turrican einen geradezu monströsen Suchtkoeffizienten aufwies. Im Gegensatz zu den meisten Actionspielen liegt bei Turrican kein fest vorgegebener Weg vor, den man zum Beenden eines Levels beschreiten muß. Vielmehr bringt ausgiebiges Erforschen der verwinkelten Höhlen und Gänge meist sogar noch Boni und Extraleben. Auf



Um die Wartezeit auf den dritten Teil zu überbrücken, bietet sich dieses Spiel mit seinen tollen Grafiken förmlich an.

mehreren hundert Bildschirmen stellen sich die fiesesten und schrecklichsten Gegner dem Helden in den Weg, der zu deren Beseitigung allerdings auch auf extra spektakuläre Extrawaffen zurückgreifen kann. Zum einen kann man durch langen Feuerknopfdruck einem Laser abrufen, den man dann per Joystickbewe-

gung über den ganzen Bildschirm steuern kann. Wer einmal von dem Laser getroffen wird, entschwindet meist recht flott ins weite Nirwana. Besonders gewieft ist die Möglichkeit, daß man sich in ein Rad verwandeln kann. Dieses rollt mit extrem heißer Geschwindigkeit über den Screen, und rettet einen so aus den gefährlichsten Situationen. Zur Krönung des Ganzen ist man in dieser Form auch noch unverwundbar. Es empfiehlt sich übrigens, diese Gestalt öfter anzunehmen, denn damit lassen sich auch teilweise unerreichbare Gebiete erforschen. Die äußerst fiesen Endgegner sind zwar hervorragend animiert, jedoch zu allem Überfluß auch noch besonders hartnäckig. Famoses Gamedesign läßt Turrican jedoch zu einem wunderbaren Spielerlebnis werden, denn unfaire Stellen sind so gut wie nie auszumachen. Factor 5 lieferte bei der Umsetzung hervor-



**Hersteller:** Softgold  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Action  
**Preis:** ca. DM 20,-  
**Erhältlich:** Erstauflage 1990  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 1  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein

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

**+ Riesige Level, tolle Spielbarkeit, gute Grafik, günstiger Preis**

**- Lediglich Soundeffekte, keine Zwischenlevels**

**GAMEPLAY 85%**  
**GRAFIK 78%**  
**SOUND 70%**  
**MOTIVATION 80%**

AMIGA GAMES

**80%**  
**GESAMT-WERTUNG**

**Turrican ist und bleibt ein echter Klassiker**



Aus deutschen Landen

# NO.2 COLLECTION

Wer gerne Geld (wenn auch nur imaginär) anhäuft, mit Vorliebe in Zahlenkolonnen wühlt und seine finanzpolitischen Fähigkeiten testen will, kommt mit diesem Softwarepaket voll auf seine Kosten.

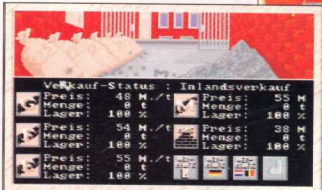
**N**O. 2 COLLECTION aus dem deutschen Softwarehaus Starbyte umfasst drei Wirtschaftssimulationen: SPACE M.A.X., BLACK GOLD und WINZER. Alle drei stehen unter dem gleichen Motto, nämlich "Scheffel soviel du kannst...". SPACE M.A.X. übergibt Dir die verantwortliche Leitung einer zivilen Raumstation, die privat geführt wird, und sich in kürzester Zeit selbst tragen soll. Laut Vertrag bis Du verpflichtet, die Station innerhalb einer Zeitfrist bis zur vollen Einsatzbereitschaft aufzubauen. Während die-

ser Zeit hast Du die uneingeschränkte Unterstützung der NASA und kannst über vier Shuttles frei verfügen. Streiks, schlechtes Wetter, fehlende Booster, Kommunikationsstörungen und anderer Störkram behindern den Spieler allerdings bei Planung und Ausführung seiner Ideen. Darüberhin-

tischansicht - umgeben von Terminals, einer Ansicht der Station und vielen Tabellen - begnügen. Wirtschaftskapitäne um die Jahrhundertwende sind das Thema von BLACK GOLD, eines Wirtschaftsspiels, in dem sich alles nur um eines dreht: Kohle. Von 1900 bis 1933 hat der Spieler Zeit, sein Kohleimperium aufzubauen und fleißig zu verdienen. Die Schachtarbeiten wurden in einen Action-Modus, ähnlich E M E R A L D MINE, eingekleidet, aber ansonsten ist die Grafik auch hier nicht berauschend.

Der WINZER befäht sich mit Weinanbau. Bis zu vier Spieler wählen je ein Anbaugesbiet in Deutschland und pflanzen eine von sechs Rebsorten auf ihrem Weingut an. Kenner edler Tropfen sind hier eindeutig im Vorteil, denn bestimmte Sorten wollen zu bestimmten Zeiten gepflanzt und gelesen werden.

Eine solide  
Compilation für Wirt-  
schaftsfreaks zum  
vernünftigen Preis.



Black Gold



Space M.A.X.



Winzer

aus muß der Spieler einen günstigen Massenschwerpunkt und eine praktische Verteilung der einzelnen Module erreichen, um gut abzuschneiden. Das Programm ist in der höchsten Spielstufe sehr realitätsnah und hält sich strikt an das Original NASA Konzept. Kosten, Gewichtsangaben und Zeitaufwand wurden also wirklichkeitsgetreu eingebaut. Grafisch kommts hier wieder mal auf die Maschine an: Ab 1MB Chip-Ram kann man Grafiksequenzen mit Sound beim Start bewundern, darunter muß sich der Spieler mit einer Schreib-

Düngung, personelle Änderungen und ordnungsgemäße Anmeldung der Weine, der Spieler muß alles das beachten und vorrausplanen. Sogar illegale Handlungen, wie Sabotage und Verpanschen des Weines, sind möglich. Das Spielprinzip ähnelt dem Klassiker PORTS OF CALL, ebenfalls ein deutsches Produkt, nur handelt es sich nicht um Schiffe, sondern eben um vergärten Traubensaft. Alle drei Programme werden mit der Maus bedient und benötigen mindestens 1MB Ram-Speicher. Die Dokumentation beschränkt sich bei WINZER auf ein Faltpalt und eine Weintabelle, und bei BLACK GOLD auf ein 50 Seiten starkes Heft. Lediglich zu SPACE M.A.X. werden umfassende Informationen in einem deutschen Handbuch geliefert. Für Freunde dieses Genres ist NO. 2 COLLECTION sicher eine Chance, ihre Sammlung zu vervollständigen. (mk)

Hersteller:  
**Starbyte**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Wirtschaftssimulation**

Preis:  
**ca. DM 90,-**

Erhältlich:  
**seit Februar**

Anzahl der Spieler: **1 - 4**

Anzahl Disketten: **6**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

**Maus**

Besonderheiten:

**+ Space M.A.X**

**- Black Gold**

**GAMEPLAY 60%**  
**GRAFIK 48%**  
**SOUND 49%**  
**MOTIVATION 65%**

**AMIGA GAMES**

**61%**

**GESAMT-WERTUNG**

## Action Knaller im Dreierpack

# MEGA MIX



Das erste Spiel ist Leander, ein grafisch beeindruckendes Jump and Run-Action-Spiel, das erst unlängst unter anderem Namen für Konsolen erschien. Man übernimmt die Rolle von Leander, dem Kapitän der Wache. In grafisch schön abwechslungsreichen Welten, erlebt man bei seinem Vernichtungsfeldzug gegen Thanatos die verrücktesten Abenteuer. Zunächst ist man zwar nur mit einem kurzen Schwert ausgerüstet, doch im Laufe des Spiels kann man seine Bewaffnung in vielen Läden aufstocken. Diese Läden wird man nicht zuletzt deswegen besuchen, weil dort auch eine hübsche Blondine hinter dem Verkaufstregal steht, die Runenbomben, Sturmklängen und ähnlich nützliche

Sachen anbietet. Das Gameplay ist verdammt abwechslungsreich und technisch perfekt gelungen. Im gleichen Genre ist Ork angesiedelt, das jedoch sowohl grafisch als auch spielerisch einen komplett anderen Eindruck hinterläßt. Eine undefinierbare Mischung aus Frosch, Vogel und Star Wars Walker muß auf einem äußerst gefährlichen Planeten ausgebildet werden, denn schließlich möchte man ja, so wahr man Ku-Kabul heißt, seinen Ruf als Star-Cruiser Nummer 1 wahren. Technisch wurde Ork sauber inszeniert. Aufwendiges Parallaxscrolling und tolle Musikuntermalung fesselt einen dann doch, trotz des auf Dauer monotonen Hüpf & Schieß-Gameplays, länger an den Monitor als

Die Actionspezialisten von Psygnosis haben drei ihrer Hits aus dem Jahre 1992 zu einer famosen Compilation gemacht. Wer hier nicht zugreift, steht wohl nicht auf Action.

Für Grafikfetschisten ist Mega Mix die Compilation überhaupt

erwartet. Nicht unbedingt das Aushängeschild, aber solide Unterhaltung.

Grafisch und audiell wußte der krönende Abschluß dieser Sammlung die gesamte Testerwelt zu begeistern. In Agony steuert man eine fantastisch animierte Eule durch noch besser gezeichnete Hintergründe. Im typischen Shoot 'em Up Stil scrollt die Grafik wunderbar animiert in mehreren Ebenen parallax. Insbesondere die heftigen Wasserwellen haben es mir angetan. Dank dieser famosen Inszenierung blickt man gerne über kleinere spielerische Mängel hinweg. (hi)



Hersteller:  
**Psygnosis**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Arcade-Action**  
Preis:  
**ca. DM 90,-**  
Erhältlich:  
**Seit Februar**

Anzahl der Spieler: **1**  
Anzahl Disketten: **7**  
2 Spieler simulaten: **Nein**  
1 MByte benötigt: **Nein**  
2. Drive empfohlen: **Nein**  
Festplatte empfohlen: **Nein**  
Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

**Joystick**

Besonderheiten:

**+ Leander, Agony**

**-**

**GAMEPLAY 70%**  
**GRAFIK 76%**  
**SOUND 80%**  
**MOTIVATION 85%**

**AMIGA GAMES**  
**78%**  
**GESAMT-WERTUNG**

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Table of board games in the Adventure/Rollespiele category. Columns include PC 3.5" and Amiga platforms, game titles, and publisher information.

ACTION / ZUBEHÖR

Table of board games in the Action/Zubehör category, including titles like Agony, Alien Breed SE 92, and various action games.

SONSTIGES ZUBEHÖR

Table of miscellaneous board games (Sonstiges Zubehör) such as 4D Sports Bowling, Adventure Coll., and various strategy games.

STRATEGIE / SIMULATION

Large table of board games in the Strategie/Simulation category, including titles like 1869, A Train, and various strategy titles.

\*Hier Anzeigenschlüssel nach nicht-fertiger E = 3-er Vorkauf. H = Spiel gratis in Deutsch. H - Handbuch in Deutsch - Preisänderung. Intern und Lieferung vorhaben + Preisliste für Amiga, PC und CD44 gegen fränkisches Rückporto. Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkauf): 12,-. Ab 250,- ohne Versandkosten + Lieferung per Luftverkehr: Bar/EC-Scheck bis 400,- oder Vorkauf. Bei VSK: Lieferung erst nach Güteschritt - Nachnahme zugunsten S. - Nachnahme-Geldb + 3,-. Zahlungsgebühr - Kein Leihkauf - Anfordern nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich.

Blue Byte beschenkt!

# Blue Byte pur!

**Strategiefreunde kennen mit Sicherheit Battle Isle und History Line. Wer einen chronisch leeren Geldbeutel hat, sich jedoch um jeden Preis einmal eine der Strategieperlen in seinen Rechner laden will, hat nun die Chance seines Lebens.**

Das neueste Spiel von Blue Byte, die History Line 1914-1918, ist im Augenblick verdienstermaßen beim Durchmarsch an die Spitze der Charts. Dieses hervorragende Strategiespiel entführt den Hobbygeneral in den I. Weltkrieg. Nebenbei ist das Spiel auch noch äußerst lehrreich. Ein aufwendiges Intro und ein ausführliches Handbuch berichten detailliert über die Hintergründe des Kriegsausbruchs. Grafisch und spielerisch stellt die History Line sogar den Vorgänger Battle Isle noch in den Schatten. Wir haben zehn Stück von diesem Smash-Hit für Euch losleisen können, die wir nun gerne weitergeben wollen. Außerdem gibt es noch zehn T-Shirts für diejenigen, die es kaum noch erwarten können, bis es wieder Sommer wird. Zwei Fragen müßt Ihr uns allerdings beantworten,

wenn Ihr einen der Preise haben wollt. Wie heißen die beiden Gründungsmitglieder von Blue Byte, von denen einer mittlerweile aus der Firma ausge-

schieden ist? Ein kleiner Tip noch: Näheres steht in einer der letzten INSIDE NEWS-Rubriken.

Schreibt diese beiden Namen zusammen mit den anderen Daten auf untenstehenden Abschnitt und sendet ihn bis spätestens 20.3.93 an nachstehende Adresse.

**Die Preise:**  
**1. Preis:**  
 Einmal History Line plus ein Blue Byte-T-Shirt

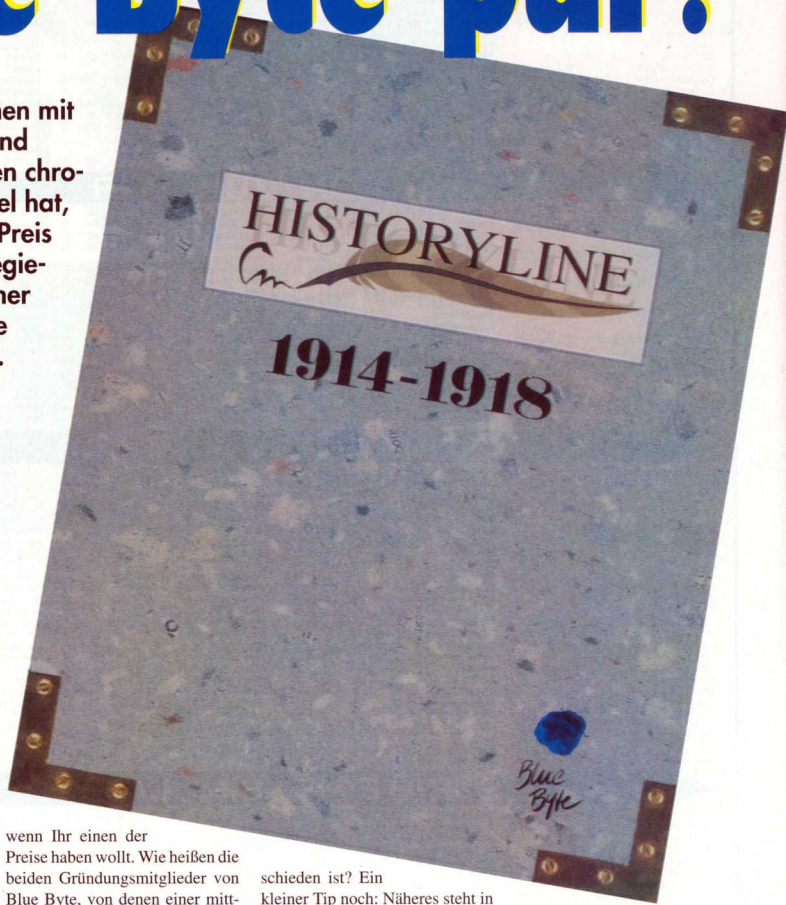
**2.-10 Preis:**  
 Je einmal History Line

**11.-19. Preis:**  
 Je ein Blue Byte T-Shirt

Schickt eine Postkarte mit nebenstehendem Abschnitt an folgende Adresse:

**CT Verlag GmbH & Co. KG**  
**Redaktion AMIGA Games**  
**Kennwort: Blue Byte pur!**  
 Isarstraße 32  
 8500 Nürnberg 60

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



Name A : \_\_\_\_\_

Name B : \_\_\_\_\_

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

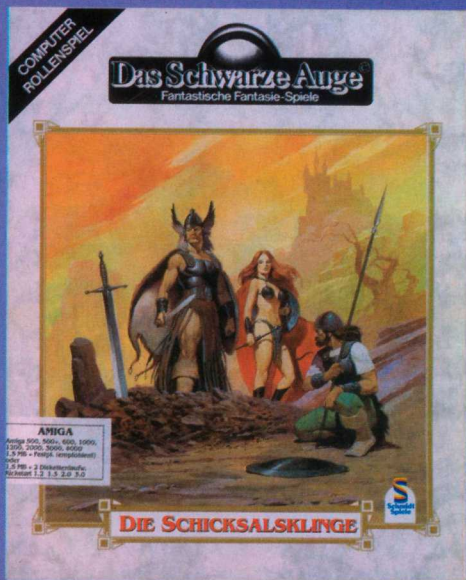
Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

## Die Winners aus 1/93

Tausende von Einsendungen überschwemmen unsere Redaktionsräume anlässlich der DSA-Competition. Schließlich haben wir nun dreizehn glückliche Gewinner gezogen, denen in den nächsten Tagen ein kleines Päckchen zugehen wird.

- 1. Preis:** Haumann Oliver, O-9151 Brünlos
- 2.-5. Preis:** Draheim Daniel, O-7580 Weißwasser  
 Christine Geppert, 2200 Greifswald  
 Holger Anderle, 4800 Bielefeld  
 Andreas Haipel, 7100 Heilbronn
- 6.-9. Preis:** Rene Boenki, O-2400 Wismar  
 Michael Sauer, 5000 Köln-71  
 Rune Hladisch, 4040 Neun 1  
 Markus Hoffmann, 7410 Reutlingen
- 10.-13. Preis** Roland Fetscher, 7482 Krauchenwies  
 Robert Chudoba, 8750 Aschaffenburg  
 Marco Moresch, 5110 Alsdorf  
 Helge Eifert, 4901 Hiddenhausen



*The Best  
 Sound In Town...*

# TECHNO SOUND TURBO

68 020 / 030  
 kompatibel

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

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

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

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

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

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



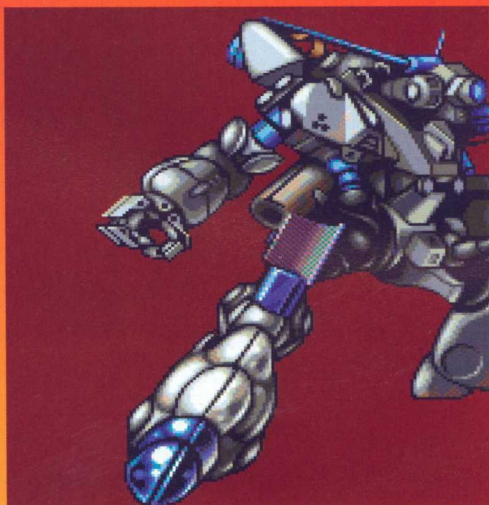
Die Rückkehr des Mantafighters

# URIDIUM 2

Wer seine ersten Spielversuche mit dem legendären C64 unternahm, wird sich mit Sicherheit an den Megahit aus dem Jahre 1985 erinnern können, der unzählige Kopien und Nachahmungen nach sich zog. Wir forschten nach, was Programmierer Andrew Braybrook derzeit macht. Von Hans Ippisch

Seit dieser Klassiker erschienen ist, umgibt das Team Grafgold ein Hauch von Exklusivität. Der Name sorgte seither für Faszination unter den Spielefreaks. Fast genauso lang wurde eine 16 Bit-Version von Uridium angekündigt. Eine ST-Version wurde sogar tatsächlich einmal fertiggestellt, ohne daß sie jedoch jemals die Händlerregale erreichte. Nach genau sieben Jahren hat sich nun And-

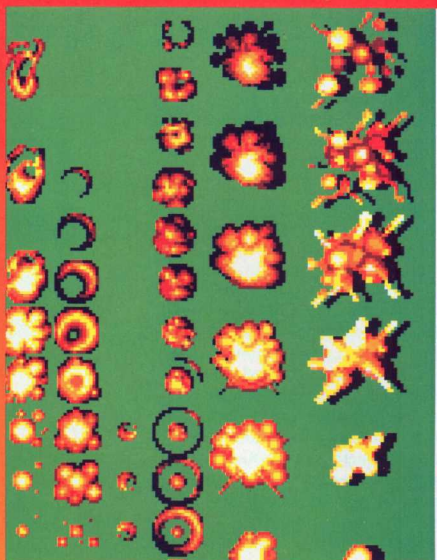
rew Braybrook entschlossen, eine 16 Bit-Version des Klassikers zu entwickeln. Er hat sich dabei eine schwere Aufgabe gebürdet, denn die technischen Anforderungen bei Actionspielen sind mittlerweile um Klassen höher angesiedelt. Die Gefahr ist somit groß, daß der legendäre Name bei diesem Versuch ramponiert wird. Wir können Euch nun von der Arbeit an dem Nachfolger berichten.



In diesen Roboter verwandelt sich der Mantafighter in der Bonussequenz.

## Der lange Weg zu Uridium 2

Uridium 2 sollte ein Nachfolger zu dem Originalspiel vom C64 werden. Andrew will auf keinen Fall bloß eine Umsetzung abliefern, die sich nicht an den Amiga-Maßstäben orientiert. Aus diesem Grunde nahm er sich die Originalversion noch einmal genauestens vor, und spielte sie wochenlang. Das alte Konzept kramte er ebenso aus einer Schublade hervor. Alles, was daran gut war blieb stehen, während alles, was nicht so arbeitete, wie es sollte, aus dem Konzept gestrichen wurde. Somit bleibt alles erhalten was Uridium seinerzeit auszeichnete. Um das Spiel allerdings auch auf die Höhe der Zeit zu bringen, überlegte er sich eine ganze Menge Features, die weitgehend eingebaut werden sollten. Die Steuerung bleibt übrigens komplett die gleiche. Er übernahm die Geschwindigkeits- und Beschleunigungsparameter direkt aus dem alten Sourcecode, womit sich ein identisches Spielgefühl ergeben dürfte. Er hatte zwar dabei ein Problem mit dem Verhindern einer Beschleunigung, während der Manta aus einem Looping kommt, doch dies ist nun beseitigt. Mittlerweile kann der Manta sogar umgedreht fliegen. Nun wurden dem Manta zehn verschiedene Extrawaffen zur Auswahl gestellt, während das Original sogar mit einem einzigen Schuß auskommen muß. Das ganze Spiel wurde mit fünf verschiedenen Modi ausgestattet, worunter selbstverständlich auch Ein- und Zwei-Spieler-Optionen enthalten sind. Sowohl im Zwei-Spieler-Modus als auch im Drone-Modus sind zwei Mantas gleichzeitig enthalten. Das Zwischenspiel aus Teil 1, eine kleine Fruitmachine-Simulation, mit der man sein Punktekonto beträchtlich aufstocken konnte, wurde gegen eine aufwendig Kampffolge ausgetauscht. Der Manta verwandelt sich per fließender Animation in einen riesigen Roboter und jagt durch die Hülle des Dreadnought, um im Control-Raum den Kampf fortzuführen. Eine ganze Anzahl an Generatoren muß darin zerstört werden, wenn man Bonuspunkte machen will. Man sollte sich allerdings beeilen, den Ausgang zu finden, durch den der Roboter wieder in einen Manta verwandelt wird, denn ein Zeitlimit läuft unweigerlich ab, an dessen Ende die Zerstörung steht.



## Die technischen Daten von Uridium 2

Wie zu erwarten war, werden nur Amigas unterstützt, die ein Megabyte Speicher haben. Zunächst hat Andrew versucht, das Spiel im 32-Farben-Mode zu realisieren, doch dies stellte sich dann doch als zu langsam für seine Anforderungen heraus. Deshalb hat er im November begonnen, eine neue Version zu entwickeln, die ein Dual-Playfield nutzt. Solange es niemand schafft, ihm das auszureden, wird er mit dieser Version weiterarbeiten. Natürlich wird das Spiel mit fünfzig Frames pro Sekunde ablaufen, denn wenn es weniger wären, wäre Uridium nicht mehr dasselbe. Es war übrigens das erste Spiel, daß in 50 Hertz ablief und setzte durch softes, phänomenal schnelles Scrolling Maßstäbe. Der Sound besteht aus zwei oder dreistimmigen Soundtracks, während auf weiteren zwei Stimmen spektakuläre Effekte zu hören sein werden. Besonders aufregend dürfte die Sprachausgabe ausfallen, die den Spieler anfeuert. Eine aufwendige Titelsequenz wird mit 32 Farben gestaltet werden. Vier Ebenen eines parallax scrollenden Sternfeldes werden jeweils in acht Farben dargestellt. Den Einfluß der Bitmap Bros merkt man übrigens im Intro. Ein professioneller Musiker wird die Titelmusik arrangieren.



## Das Entwicklungs- team

Das Spiel wird von Andrew Braybrook designed und programmiert. Die Grafiken malt hauptsächlich Mark Bentley, der dabei von Steve Wilkins, Steve Rushbrook und John Lilley unterstützt wird. Die Musik wird von Jason Page entwickelt. Erscheinen soll das Spiel irgendwann im Mai bei Renegade, doch laut Andrew Braybrook darf man mit Verspätung rechnen.

# Andrew Braybrook im Interview

**AG:** Uridium erschien auf dem C64 vor mittlerweile sieben Jahren. Wieso hat es so lange gedauert, bis der Amiga mit einer Version des Klassikers bedacht wurde?

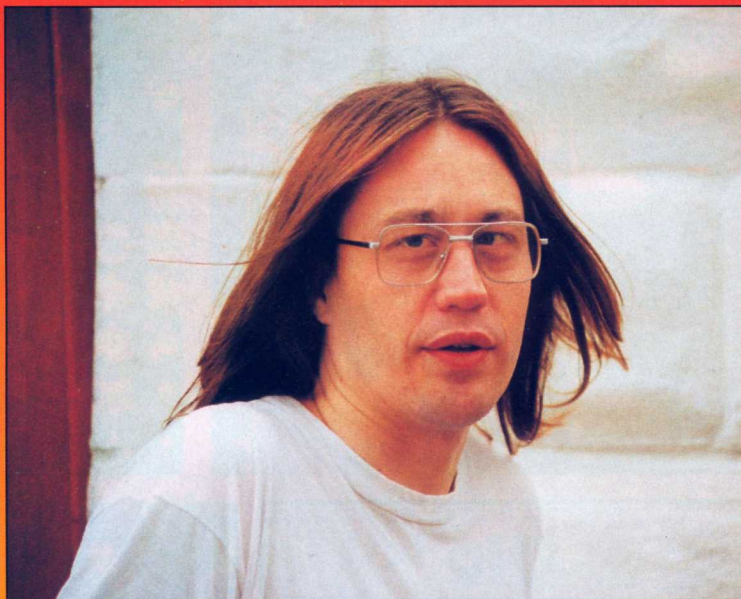
**BR:** Angeblich wurde einmal von Mindscape in den USA eine Amiga-Version programmiert. Ich habe sie jedoch niemals gesehen. Das war 1987. Ich war zwar immer verärgert darüber, daß sie mich nicht gefragt haben, sie zu programmieren, jedoch hat es wirklich solange gedauert, bis meine Amiga-Kenntnisse reichten, es selber so zu machen, wie ich es mir vorstelle.

**AG:** Wie kam es dann dazu, daß sogar eine Umsetzung von Uridium auf dem ST auftauchte, die sogar von einigen Magazinen getestet wurde?

**BR:** Die Atari ST-Version wurde in den Staaten geschrieben und veröffentlicht. Deren Qualität war nicht gerade berauschend, was man nicht vergessen sollte. Ich habe sie vor zwei Jahren einmal gesehen, und ich war so was von enttäuscht. Es wurde sogar eine Apple II Version geplant, doch, wie es meistens der Fall ist, der Programmierer erfährt es immer als letzter.

**AG:** In den guten alten 80er gab es neben Dir noch einige große Stars in der Programmierszene. Ich denke dabei vor allem an Tony Crowther, Rob Hubbard, Martin Galway oder auch Jez San. Mittlerweile sind die Programmierer immer mehr in den Hintergrund getreten. Wie kam es dazu?

**BR:** Ganz einfach. Spielschreiben wurde mittlerweile zu einer so großen Aufgabe, daß es nicht mehr von einer Person alleine zu erledigen ist. Die Grafikqualität wurde so hoch, daß man nun schon einen qualifizierten Künstler dazu braucht. Ähnlich ist es mit dem Programmieren, daß



Andrew Braybrook, der legendäre Programmierer verrät uns einige Geheimnisse.

komplexer und professioneller wird. Teilweise muß man sich schon auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Es ist schwer vorstellbar, daß ein einzelner dies alles alleine noch erledigen kann. Deshalb gibt es nun immer mehr Teams, die organisiert sein müssen. Es wäre auch nicht fair, wenn der führende Kopf das ganze Lob einheimst, während ein ganzes Team beschäftigt war.

In den letzten Jahren hat es sich außerdem zum Trend entwickelt, daß die Publisher versuchen, ihr eigenes Firmenlogo auf die Verpackung zu bringen, so daß es die Programmierer schwer haben, auf Covers oder in Anzeigen aufzutreten. Außerdem haben es die Entwickler schwer, irgendeinen Einfluß auf das Marketing des Produktes zu nehmen. Deshalb bin ich auch froh darüber, daß Renegade mein Produkt veröffentlicht wird. Wie es schon bei Fire & Ice der Fall war, kann ich auf alle Stufen, die das Spiel durchschreitet,

Einfluß nehmen. Ich bin nicht mehr dazu verdammt, daß Spiel zu übergeben, und anschließend auf das Beste zu hoffen. Schau Dir doch nur einmal das furchtbare artwork zu Paratroop 90 an, und wie wurde versucht, das Spiel zu vermarkten!

**AG:** Wie schätzt Du im Augenblick die Situation auf dem Hardwaremarkt ein. Was bevorzugst Du?

**BR:** Der Amiga kämpft gegenwärtig ums Überleben. Er ist in der selben Situation wie der Atari ST vor zwei Jahren, meine ich. Der PC schafft den Sprung zum seriösen Spielmarkt, Rollenspiele beispielsweise, und die Konsolen schlucken den Arcade-Spiele-Teil des Markts. Ich will wirklich nicht näher auf die Gründe eingehen, aber es ist wirklich schade darum. Der Amiga bietet flexible Hardware, die zu einigen schönen Sachen fähig ist, und er eröffnet Leuten, die zu Hause arbeiten, einen Weg in

das Programmieren, was bei Konsolen nicht möglich ist. PCs sind ein bißchen rückständig, was Spiele betrifft, und außerdem gibt es so viele verschiedene Formate, Geschwindigkeiten, Grafik- und Soundkarten. Deshalb ist es schwierig, ein Spiel zu designen, das auf allen läuft. Auf alle Fälle gehört das Programmieren zu Hause der Vergangenheit an.

**AG:** Werdet Ihr in Zukunft auch das ein oder andere Konsolenspiel entwickeln?

**BR:** Graftgold hat bereits einige Konsolenspiele entwickelt. Sicherlich ist es die Richtung, die wir in Zukunft gehen werden. Wir haben bisher nur zwei PC-Produkte gemacht, und es ist wirklich schwierig, diese so zu machen, daß man damit Geld verdient. Fire & Ice wird derzeit außer Haus für PCs konvertiert, aber es könnte unser letztes Spiel für PCs sein. Nachdem die Konsolen mit immer besserer Hardware ausgerüstet



werden, ist es natürlich, daß Programmierer auch für die beste Hardware entwickeln wollen. Deshalb sehe ich schon jetzt den Tag kommen, an dem wir überlegen, noch ein Amiga-Spiel zu machen. Dennoch möchte ich den Amiga 1200 natürlich einmal genauer studieren.

**AG:** In den Anfängen der Spielbranche war es wirklich schwer, viel Geld mit dem Programmieren zu verdienen, da man reihenweise von den Softwarefirmen übers Ohr gehauen wurde. Wie stellt sich diese Situation denn jetzt dar?

**BR:** Als einzelner ist es meiner Meinung nach schwer, in der heutigen Zeit viel Geld zu verdienen, da man ja die anderen Mitarbeiter, wie Grafiker und Musiker, bezahlen muß. Als Firma hat man es mit einem professionellen Produkt leicht, gute Beteiligungen auszuhandeln. Die Zeiten ändern sich jedoch. So



Fire & Ice war der letzte große Erfolg von Graftgold. Es gilt als eines der besten Plattformspiele.

versucht zum Beispiel Renegade jetzt diese Gewohnheiten zu durchbrechen, und bietet den Programmierern einen fairen Vertrag an. Dies ist natürlich sehr erfreulich. Weil sie nur wenige Leute beschäftigen, ohne großen Overhead auskommen, und nicht unbedingt drei Ferraris in der Garage stehen wollen, können sie faire Ver-

träge anbieten. Die Konsolen haben einen neuen Markt eröffnet, so daß es nun eine Menge Arbeit gibt, die man erledigen kann. Es wäre nahezu unmöglich, ein Spiel nur auf den Amiga zu entwickeln, daß sich dann bezahlt machen soll. Wenn man mehrere Formate unterstützt, wird es sich bezahlt machen. Ein Trick liegt außerdem darin, daß

man sein Copyright nicht abgibt.

**AG:** Was für Pläne habt Ihr denn für die Zukunft?

**BR:** Graftgold's Plan, das gesamte Universum zu übernehmen, ist natürlich streng geheim, doch wir wollen es zumindest versuchen. Wir haben nicht diese 'Nimm das Geld, und laufe' -Einstellung. Wir werden weiterhin Spiele mit den größten Qualitätsansprüchen schreiben. Um zu überleben, müssen wir uns natürlich den größten Märkten zuwenden. Solange wir jedoch eine ganze Reihe Projekte laufen haben, werden wir es uns leisten können, die Arbeit zu verteilen. So können wir dann weiterhin Formate unterstützen, die wir kennen, während wir mit den neuen experimentieren.

**AG:** Vielen Dank für das ausführliche Gespräch.



**Tel. (0 23 24) 5 53 31**

*FDS* Software



Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM			
1889	dv	79,95	79,95	<b>Fly Harder</b>	<b>74,95</b>	<b>verb.</b>	Megatraveller 1	69,95			
A - Train	dv	109,95	Halls of Montezuma	62,95	62,95	Might + Magic 3 +	79,95	89,95			
A.T.A.C.	da	verb.	99,95	Harpoon 1.21	da	84,95	99,95	Monkey Island 2	dv	79,95	89,95
Aces of the Pacific	dv	verb.	89,95	Harpoon B. Set 3 (1 MB)	ml	39,95	39,95	Monkey Island 2	dv	89,95	89,95
Aces of the Great War	dv	49,95	49,95	Harpoon B. Set 4 (1 MB)	ml	39,95	39,95	Muds	dv	69,95	
Aodya	da	54,95	54,95	Harpoon Sen Editor	da	59,95	59,95	No. 1 Compilation	dv	69,95	79,95
Airbus A 320 +	da	79,95	99,95	Head to Head	dv	79,95	89,95	Novus 9 (1 MB) +	79,95		
B-17 Flying Fortress	da	verb.	109,95	Hexuma	dv	79,95	89,95	Parafic Island	dv	69,95	79,95
Bane o. t. Cosmic Force	dv	79,95	79,95	History Link 1914 - 1918	dv	<b>89,95</b>	<b>89,95</b>	Paragliding	ml	79,95	79,95
Battle Isle	dv	79,95	79,95	Ian Botham Cricket	74,95			Perfect General +	dv	84,95	89,95
Battle Isle Data Disk	dv	45,95	45,95	Indiana Jones IV	dv	89,95	89,95	PGA Golf +	da	79,95	84,95
Birds of Prey	da	79,95	89,95	Indianapolis 500	dv	69,95	79,95	PGA Golf Course	da	41,95	41,95
Blues Brothers	da	62,95	69,95	Internat. Sport Challenge	ml	79,95	79,95	Pinball Dreams	ml	62,95	
Buck Rogers II	dv	89,95		Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	79,95	79,95	Pirates	da	69,95	69,95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml	74,95		Kick off 2	da	59,95	74,95	Plan 9 from o. Space	dv	89,95	89,95
Bundesl. Manager prof.	dv	79,95	84,95	Kick off 2 Gta. o. Eu +	da	24,95		Police Quest 3	dv	79,95	89,95
California Games II	ml	62,95	74,95	Kid Glovers 2	da	69,95		Pools of Darkness	dv	69,95	89,95
Carl Lewis Challenge +	da	62,95	74,95	Killerball	62,95	74,95	Populous / Sim City	dv	69,95	84,95	
Carriers at War	ml	62,95	79,95	King's Bounty	74,95		Power Hits +	da	62,95	79,95	
Casino	ml	62,95	79,95	Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	dv	89,95	109,95	Push Over	ml	62,95	69,95
Centerbase +	da	74,95	74,95	Kings Quest 5	dv	69,95	99,95	Railroad Tycoon	dv	89,95	99,95
Champion of Kyrin	da	74,95	74,95	Knight of the Sky	ml	62,95		Ranger Rock	dv	69,95	
Championship Manager	74,95	<b>verb.</b>		Last Ninja 3	ml	62,95		Rebel Racers +	ml	62,95	
Chaos Engine	74,95	<b>verb.</b>		Legend of Kyrandia	dv	79,95	89,95	Red Zone	ml	62,95	
Centurion Def. of Rom	dv	79,95		Legend of Valour	dv	79,95		Rise of the Dragon	dv	89,95	89,95
Chessmaster 3000	dv	89,95	89,95	Legend of Fairgahall	dv	74,95	79,95	Robin H. Longb.	79,95	89,95	
Civilization	dv	89,95	89,95	Leisure S. L. 1	da	79,95	89,95	Sensile Soccer	ml	62,95	
Codename Icoeman	89,95	89,95		Leisure S. L. 2	da	89,95		Shadowlands +	ml	62,95	
Colonels Bequest	89,95	89,95		Leisure S. L. 3	dv	89,95		Silent Service 2	da	89,95	89,95
Conflict Korea (1 MB)	79,95	79,95		Leisure S. L. 5	dv	79,95	89,95	Simpsons	ml	62,95	
Conquistador (1 MB) +	dv	79,95	79,95	Lemmings	ml	62,95	99,95	Space 1889	69,95		
Cool Cros Twins ml	62,95	62,95		Links	49,95			Space Max (1 MB)	dv	69,95	79,95
Crazy Cars 3	ml	62,95		Links Barton Creek	49,95			Space Q. 3	dv	89,95	
D-Generation	ml	45,95	49,95	Links Bay Hill Club	49,95			Space Q. 4	dv	79,95	
Das schwarze Auge	dv	84,95	89,95	Links Bountif. C.	49,95	49,95		Special Forces	da	89,95	99,95
Daggers of Amon Ra	dv	89,95		Links Firestone C.	49,95			Starb. Supersoccer	dv	69,95	79,95
Dark Lord	74,95	104,95		Links Hyatt D. B. C.	49,95			Steel Empire +	dv	79,95	84,95
Dark Queen of Kyrin	dv	79,95	89,95	Links Pinehurst C.	49,95			Steve Mc Queen +	dv	62,95	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95	74,95	Links Troon North	49,95			Street Fighter	<b>74,95</b>		
Die Hand 2	dv	89,95	89,95	Links Troon Cup	119,95			Super Monaco G.P.	da	62,95	69,95
Die Kathedrale	dv	89,95	89,95	Links Troon 386	69,95			Tennis Cup 2	ml	62,95	69,95
Dr. Brain	dv	79,95	89,95	<b> Lionheart</b>	ml	<b>62,95</b>		Terminator 2	ml	62,95	
Duck Tales	da	69,95	69,95	Liverpool	62,95			Tetris	dv	49,95	
Dune (1 MB) +	dv	74,95	89,95	Locomotion	dv	62,95		There finest Hour	da	79,95	79,95
Dungeon Master	dv	79,95		Loom	dv	79,95	79,95	Trools	<b>69,95</b>		
Europ. Champion. 92 +	62,95	74,95		Lord of the Rings	dv	79,95		Wing Commander	dv	<b>89,95</b>	<b>89,95</b>
Eye o. t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95	89,95	Lotus Esprit Tur. Cha. 2	da	62,95		Zool	da	62,95	
Flies Attack o. Earth	84,95	<b>verb.</b>									

**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.-

**Händleranfragen erwünscht**

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

Ab 150.- DM portofrei.  
Ab 200.- DM 3% Skonto  
Bestell am besten noch heute bei

**FDS SOFTWARE**  
Wodantal 37  
4320 Hattingen  
Fax (0 23 24) 271 04

# T3 TURRICAN III

## DEVELOPMENT DIARY

### VOLUME THREE



Die Entwicklung von Turrican 3 schreitet mit Siebenmeilenstiefeln voran. Peter Thierolf berichtet uns wie üblich aus dem Programmierer-Alltag.



So groß die Fortschritte auch sind, wenn es allerdings bis Mitte April wirklich fertig sein sollte, muß sich Programmierer Peter Thierolf wirklich ranhalten. Mittlerweile ist in der Redaktion sogar schon die erste spielbare Demoversion eingetroffen. Doch nun übergebe ich das Wort wieder an Peter Thierolf.

irgendwie wird das schon zu schaffen zu sein. Leider ist eine Scrollroutine, die in alle Richtungen scrollt, und dabei die Rechenzeit einigermaßen gleichmäßig über die Frames verteilt, nicht gerade ein Zuckerschlecken für den Programmierer.

#### Woche 10

So. Jetzt läuft alles, wie es soll. Turrican läuft und springt schon wie ein junger Gott durch den Level. Das Seil habe ich auch schon eingebaut. Die Seilroutine habe ich aus dem Original Mega Drive-Source übernommen. Leider sind da aber noch einige Macken drin, die auch Thomas (Engel, Factor 5, Anm. d. Red.) noch Kopfzerbrechen bereiten. Naja, ich warte erst mal, bis er die Probleme gelöst hat (man muß das Rad ja nicht nochmal erfinden). Jetzt vor allem erst einmal die

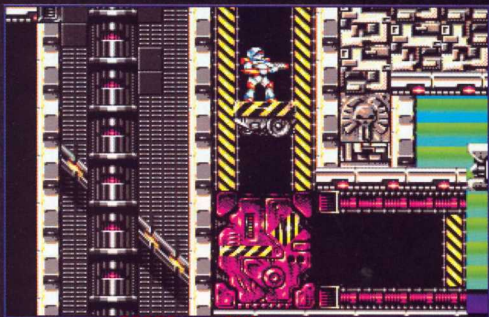


Gegner, das heißt, ich muß eine Bobroutine einbauen. Das Bob/Objekt System kriege ich ja glücklicherweise von NEON. Die haben wirklich alles eingebaut, was ich brauche. Also muß man die beiden Sources nur noch zusammenbauen... 2 Tage später... Nach einigen Komplikationen läuft das System wie geschmiert. Ich kann mich

langsam an das Programmieren von Gegner setzen.

#### Woche 11

So. Inzwischen haben wir die 3. Januar Woche. Ich habe jetzt ein Kollisions-System eingebaut, das ich nach der Megadrive-Vorlage entwickelt habe. Das hat auf Anhieb funktioniert!! Tja, jetzt



### Woche 12

Jetzt habe ich die Grafiken für den Parallax-Part der 1. Welt bekommen. Das wird ein ziemlich schöner Stage, den es nicht in der Mega Drive-Vorlage gibt, wo man intensiv das Seil benutzen sollte, um die ganzen Boni zu finden. Als Gegner können hier nur Walker und Flugwalker vorkommen, weil in den möglichen acht Farben für den Vordergrund die anderen

Gegner nicht reinpassen (es müssen ja Explosionen und das Seil mit von der Partie sein). Nun habe ich auch die Hintergrundanimation eingebaut. Ich komme jetzt täglich so gut voran, daß eine, einen Tag alte, Demoversion fast aussieht wie ein anderes Spiel. Die Demoversion, die für die Screenshots benutzt wurde (die erste Demoversion, die rausging) hat im Hintergrund nicht einen Demo-Farbverlauf. Das Aussehen des Farbverlaufes hat bei uns viele Diskussionen unter den Grafikern ausgelöst, ich hoffe aber, daß sie sich sehr bald auf eine endgültige Version einigen können. Ich habe keine Lust, jeden Tag eine neue Copperliste einzubauen. So, das war es erst einmal im Januar. Bis nächsten Monat.

*(Peter Thierolf/hi)*

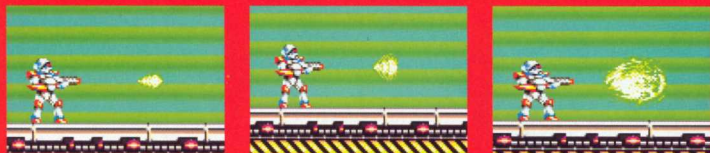
habe ich bald alle wichtigen Grundlagen beisammen. Ich programmiere jetzt erst einmal die Score-Zeile (ist eine schöne Abwechslung). Leider habe ich keine Rechenzeit frei für eine darübergelegte Score-Zeile wie beim Mega Drive, dafür habe ich allerdings noch etwas auf dem Bildschirm, also legen wir sie darunter.



## Die ersten Features von Turrigan 3



Turrigan verfügt über einen Streuschuß, der einzelne, kleinere Schüsse in insgesamt drei verschiedenen Stufen auf den Bildschirm bringt.



Der Laserschuß umfaßt immer nur einen einzelnen Schuß, der jedoch ebenfalls in drei verschiedenen Größen geballte Schäden verursachen kann.



Turrigan kann sich mittels Kette an höheren Plattformen befestigen, emporziehen und daran schaukeln. So erreicht man entlegene, bonusverdächtige Orte.



Die Flammensäulen können nicht zerstört werden. Man muß einen günstigen Zeitpunkt abwarten, an dem man sie durchqueren kann.

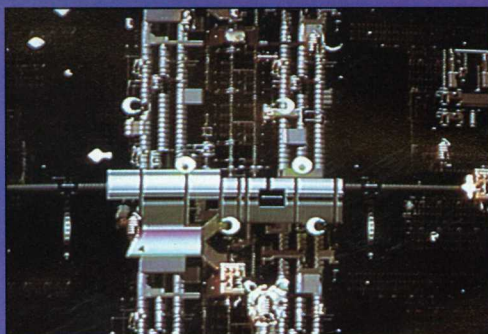
Vertikalscroller par excellence!

# Apano

**Wir werfen wieder einmal einen Blick in die Entwicklungsstudios. NEO Software, die in dieser Ausgabe mit Whale's Voyage ein überzeugendes Debüt abgeliefert, arbeiten gerade an einem technisch grandiosen Vertikal-Scroller. Von Hans Ippisch**

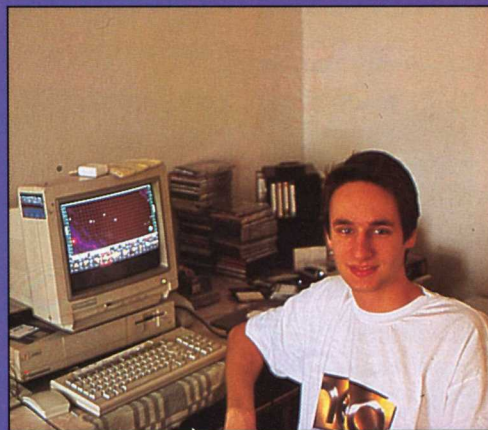
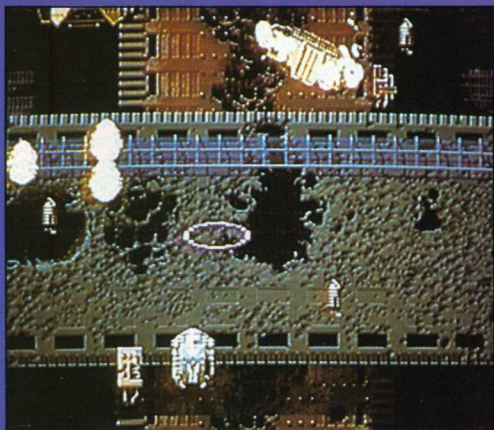
**O**bwohl ich noch eine relativ frühe Version von Apano Sin zu sehen bekam, war ich schon mächtig beeindruckt. Es lassen sich eindeutig Ähnlichkeiten zu legendären Ballerhits wie Wings Of Death, Battle Squadron und Swiv feststellen. Alleine die technische Perfektion garantiert schon für ein beeindruckendes Erlebnis. Ein ansprechendes Intro erzählt in kleinen, toll animierten Bildern die Geschichte zum Spiel. So gibt es schon da beispielsweise beeindruckende 3D-Zooms zu sehen. Unterlegt

wird das ganze von sphärischen Klängen, die von Hannes Seifert arrangiert wurden. Alleine die Titelmusik ist es wert länger angehört zu werden. So überrascht es natürlich auch nicht, daß bereits eine CD in Planung ist, die in einem Wiener Studio produziert werden wird. Das eigentliche Spiel läuft im straighten Shoot 'em Up Stil ab. Man steuert ein kleines Raumschiff, das von unten nach oben fliegt. Es wird in mehreren Ebenen parallax gescrollt. Das dies natürlich in 50 Hertz abläuft, ist fast selbstverständlich. Was



nicht gerade als selbstverständlich anzusehen ist, ist die Farbenvielfalt, mit der die Grafiken von Apano Sin auf dem Screen glänzen können. Bis zu zweitausend Farben lassen sogar manches Mega Drive Shoot 'em Up blaß aussehen. Um daß Spiel auch auf den Amiga lauffähig zu machen, die nur ein Megabyte an Speicher besitzen, haben sich die Programmierer einen

feinen Trick einfallen lassen. Während des Spielens wird von Disk nachgeladen. Das erstaunliche daran ist, daß man diese Nachladesequenzen gar nicht bemerkt. Insgesamt sind alleine fünf Megabyte an Sound- und Grafik-Daten zu erwarten, die auf voraussichtlich vier Disketten abgelegt werden. Nicht nur bei der Grafik wird mit speziellen Tricks gearbeitet, auch der

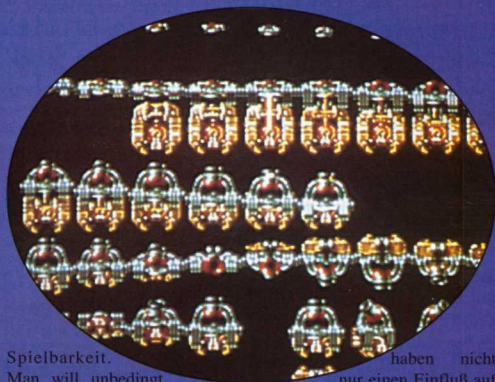
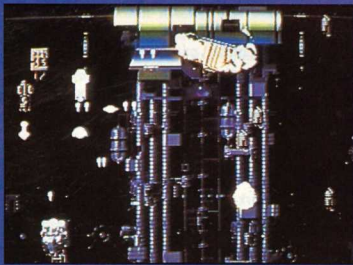


# sin

# neo

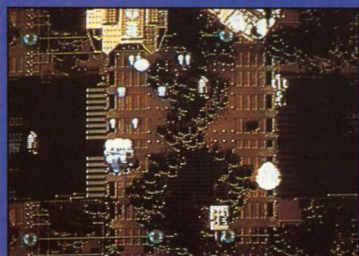
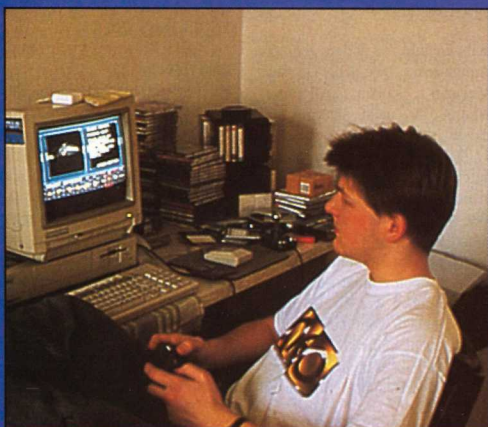
Sound kann durch Kniffe besonders eindrucksvoll werden. Ein neuartiges 14-Kanal-Soundsystem dürfte für höchsten Genuß sorgen. Spielerisch werden insbesondere Cracks ihren Gefallen an Apano Sin finden. Es werden keine festen Feindformationen in programmierten Abfolgen über den Screen huschen, die nach mehrmaligem Spielen problemlos ausgetrickst werden. Vielmehr kommt ein Zufallssystem zum Einsatz, daß jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis werden läßt. Durch künstliche Intelligenz machen sie unserem Raumschiff das Leben allerdings äußerst schwer. Neben vielen kleineren Gegnern tauchen mittelgroße Gegner auf, die ihr

Angriffsverhalten untereinander abstimmen. Leider wird man so kaum eine Ruheposition auf dem Bildschirm finden, denn man kann sich sicher sein, daß man sofort unter Beschuß genommen wird. Zu allem Überfluß gibt es auch noch große Gegner, die fast einen ganzen Bildschirm einnehmen. Die Animationen sind extra fließend. Alleine das eigene Raumschiff Sprite wird mit 92 verschiedenen Sprites animiert werden. Besonderen Wert legen die Programmierer auf die



Spielbarkeit. Man will unbedingt nur einen Einfluß auf die Intelligenz und Schußgeschwindigkeit der Gegner, sondern verändern auch den Levelaufbau. Insgesamt wird es sechs große Levels geben. Als Belohnung für das erfolgreiche Bestehen winkt eine aufwendige Endsequenz, die wohl alleine eine Diskette einnehmen wird. Score-Anzeigen können übrigens optional abgeschaltet werden, wodurch sich die Spielfeldgröße von satten 360 mal 280 Pixeln erreichen läßt. Konsolenfreaks werden die Möglichkeit zu schätzen wissen, daß sie auch mit 3-Button Joysticks spielen können, die gerade bei Dynamics entwickelt werden. Es werden wohl noch einige Monate ins Land ziehen, bis die endgültige Version erscheinen wird, doch wir werden Euch in der AMIGA Games sicherlich auf dem Laufenden halten.

**Niki Laaber, Grafiker, und Hannes Seifert, Musiker, entwickeln mit Apano Sin ein exzellentes Actionspiel, das technisch für neue Maßstäbe sorgen könnte.**



Keiner kann mir vorwerfen, daß ich nicht alles versucht hätte! Flehen und betteln - selbst vor Hypnose schreckte ich nicht zurück. Und mit welchem Erfolg? Wieder einmal drückt mir der Postmann, hämisch kichernd, ein armseliges Häuflein Leserbriefe in die - vor Erwartung zitternden - Finger. Ich hasse diesen Kerl! Ich will ihn schwitzen sehen! Einen Bruch soll er sich heben! Es entwickelt sich zur privaten Fehde. Er oder ich!

Wollt ihr mich noch länger seinem Spott aussetzen? Ich hoffe, daß sich unsere Leser mit mir solidarisch erklären, und dem unsympathischen Kerl eine Lektion erteilen. Wenn er das nächste Mal die Leserbriefe in die Redaktion bringt, soll er schwitzend den übergroßen Postsack, der die Leserbriefe enthält, aus dem völlig überladenen Auto zerren. Mein Büro ist im dritten Stock, der Aufzug wird an diesem Tag nicht funktionieren. Mit triumphierendem Lächeln will ich ihn begrüßen - den süßen Geschmack der Rache im Mund.

## DSA

Hallo  
Obwohl ich erst ab Ausgabe 1/93 Eure Zeitschrift lese, hat sie mir auf Anhieb gefallen. Ich habe jedoch auch einige Fragen an Euch:

1. Warum habt Ihr bei dem Test zu "Das schwarze Auge" nicht erwähnt, daß es auch in einer 1 MB Version erhältlich ist? Es ist von Attic nämlich so geregelt, daß man beim Kauf von "DSA" auf Verlangen die 1,5 MB Version gegen die 1 MB Version tauschen kann. Dies steht auch ausdrücklich auf der Verpackung!

2. Ich hoffe Ihr könnt mir sagen, warum es in dieser Zeitschrift keine Kleinanzeigen gibt?

Zum Schluß wollte ich noch sagen, daß Ihr die Coverdisk unbedingt beibehalten solltet, denn sie ist bestimmt ein Hauptgrund, warum viele Leute Eure Zeitschrift kaufen.

Mit freundlichen Grüßen:

**Phillipp Rüter**

*Selbstverständlich werden wir die Coverdisk beibehalten. Die 1MB Version von "DSA" wurde erst Mitte Januar ausgeliefert - zum Zeitpunkt unseres Test war sie noch nicht verfügbar! Natürlich kann ich Dir auch sagen, warum es in dieser Zeitschrift keine Kleinanzeigen gibt: Weil wir keine drucken! Nun aber im Walter - oder Ernst: Wir denken, daß wir die Seiten, die ein*

*Kleinanzeigenteil benötigen würde, sinnvoller nutzen können.*

## FREMDGANG

Tagchen Rossi!

Ich habe zwar erst zwei Ausgaben der AMIGA Games gekauft, aber auf Dein durch Mark und Bein gehendes Flehen in Ausgabe 1/93 habe ich mich überwunden und bin hiermit an die Öffentlichkeit getreten. Ich finde die großen Spieletests in dieser Zeitschrift einfach super. Die Coverdisk solltet Ihr unbedingt beibehalten. Ich finde auch, daß Ihr Euch ruhig zeigen könnt. Da ich auch früher einmal die Play Time gelesen habe (und es gelegentlich auch jetzt noch tue!) finde ich, daß der schönste (lustigste) Leserbrief in der Ausgabe PT 10/92 S. 120 "Ein Herz für Rosshirt" war. Aber die Idee mit dem Autogramm war gar nicht so übel (bitte, bitte). Noch eine Frage: Beantwortet Du auch noch in anderen Zeitschriften die Leserbriefe? Gehst Du etwa fremd?

Viele Grüße: **Thorsten Vieten**

*Ich hab zwar immer noch keine Ahnung, warum uns so viele Leute sehen wollen, aber wir werden darüber nachdenken, ob wir ans Licht der Öffentlichkeit treten sollen. Ich gehe auch nicht fremd, ich schreibe höchstens fremd! Und da auch nur für Zeitschriften des CT-Verlags, der immer einen Teller warme Suppe für mich übrig hat.*

## XYZ?

Hi Rainer!

An einem düsteren Winterabend stelte ich durchgefroren und abgehetzt zu dem Zeitschriftenregal des heimischen Schreibwarenladens, meine letzten Märker mühsam zusammengeklaut, halbherzig entschlossen, mir die XYZ einmal mehr unter den Nagel zu reißen, als mir plötzlich Euer Magazin in die vor Kälte zitternden Hände fällt. Nur 7 DM für ein Heft mit Diskette! Sogleich kaufte ich mir Euer Blatt, das äußerlich allerdings etwas unscheinbar wirkt - die XYZ landete wieder im Regal. Also, ich finde Euch super! Die Leserbriefflut läßt bestimmt nicht mehr lange auf sich warten.

Habt Geduld, bis andere geplagte Amigafracks, wie ich, auf Euer Magazin stoßen.....Allerdings kommt Ihr nicht ohne Kritik davon:

1. Das Ihr die Leser mit "Sie" anredet, finde ich schlichtweg ätzend und viel zu unpersönlich. Wie wäre es mit einem freundschaftlichen "Du"??

2. Warum gibt es kein Poster?

3. Stellt doch einmal Eure Crew vor. So scheu werden die Jungs und Mädels ja wohl nicht sein?

Na ja, macht weiter so - und denkt daran: Ihr habt es nicht nötig Euch wegen Lesermangels Sorgen zu machen!

**Monika H.**

*Vielen Dank für die Blumen, die mich um so mehr freuen, weil sie diesmal von einer höchst seltenen Spezies kommen - dem weiblichen Leser! Aber auch mich bewegen zwei Fragen! Was, um alles in der Welt, ist "XYZ" und was hat eine Frau wie Du, bei solch einem Mistwetter auf der Straße zu suchen? Aber kommen wir (in der Hoffnung das meine Fragen beantwortet werden) zu Deinen Fragen:*

1. *Wir sind gerade dabei, unsere Hemmungen zu überwinden, und uns das förmliche "Sie" abzugewöhnen.*

2. *Wir will unser eigenes Ding machen, und kein anderes Mag kopieren wollen.*

3. *Sie sind so scheu - und auch sehr schnell!*

## DIES UND DAS

Hallo Rossi!

Voller Erwartung kauft ich mir die AG 12/93 und wurde von der Coverdisk ein wenig enttäuscht. Die Idee mit der Disk zum Mag ist gut, aber nur ein Demo als Disk zu präsentieren finde ich nicht so toll. Die spielbaren Demos mögen ja sehr gut sein, aber man kann sie eben nur sehr eingeschränkt spielen. Ihr solltet lieber komplette Spiele zum Mag dazugeben, anstatt solche Demos wie Goblins II, oder Lotus III. Die Demos sind eigentlich pure Werbung für das Softwarehaus! Aber das ist eigentlich der einzige, schlechte Punkt bei der AG, der Rest ist

große Klasse. Als ich mir die Tests genauer ansah, fiel mir auf, daß nur 3 der ca. 25 Tests mit weniger als 50% bewertet wurden. Trauen sich die Autoren der Tests nicht die Spiele härter zu bewerten?

Ich programmiere zur Zeit mit der Sprache "Basic". Kannst Du mir eine andere Programmiersprache nennen, mit der man besser Animation, Sound und Grafik programmieren kann? Ich wäre Dir sehr dankbar, wenn Du meine Fragen beantwortest. Weiterhin viel Erfolg und mehr Leserbriefe wünscht Dir:

**Thilo Geertzen**

*Rollen wir Deinen Brief einmal von hinten auf. Ich bastelte auf dem Amiga eine Zeit lang in Assembler herum. Für Grafik, Sound und Animation kann ich das nur empfehlen, da die Programme sehr schnell sind, und auch den 68000er gut ausnutzen. Der Einstieg ist zwar recht schwierig, aber es gibt viele, gute Bücher darüber. Jedes Spiel bekommt bei uns immer die Wertung, die es verdient.*

*Sollten wir ein Game unnötig "in die Pfanne hauen", damit Dein Durchschmitt wieder stimmt? Das ein Demo eines Spiels auch Werbung für ein Softwarehaus ist, läßt sich nicht vermeiden. Wir machen es aber nicht aus diesem Grund, sondern wir denken, daß es eine sehr gute Hilfe für eine Kaufentscheidung sein kann.*

## RETTET IN DER NOT

Hallo Rossi!  
Schon seit der ersten Ausgabe lese ich die AG mit großer Begeisterung. Leider wird meine Freude ein wenig getrübt! Die Coverdisk mit dem Demo von Goblins II war leider kaputt. Da ich Commodore vertraue, setzte ich den "Discdoctor" darauf an.

Aber statt die Diskette wieder "heile" zu machen, gab er ihr den Rest. Nun kann ich sie nur noch als Leerdiskette verwenden.

Da muß es doch eine bessere Lösung geben? Wie komme ich nun an ein Goblins Demo? Wenn man von diesem kleinen Patzer einmal absieht, bin ich mit Euch sehr zufrieden und kann nur hoffen, daß es Euch noch sehr lange geben wird. Viele Grüße von:

**Markus Deuerlein**

*Das es uns noch sehr lange geben wird, hoffen wir auch. Wir*

*werden jedenfalls unser Möglichstes tun!! Das mit Deiner Diskette ist zwar sehr bedauerlich, kann aber leider gelegentlich vorkommen. Ich habe Dir (Absenderangabe sei Dank) aber eine lauffähige Diskette mit dem Demo zugeschickt. Sollte wieder eine Deiner Disketten in die ewigen Jaggründe eingehen, versuche es einmal mit dem Programm "Disksalv", daß man auf verschiedenen Fish-Disketten findet. Damit kann man nahezu jede Diskette retten. Auf welche Art von Papier hast Du eigentlich Deinen Brief geschrieben? Ich habe mir beim Versuch das Blatt auseinander zu falten zwei Fingernägel abgebrochen!*

## STRAFE MUß SEIN

Hallo AMIGA Games!  
Stimmt es, daß die Strafen für Raubkopien des Amigas größer sind und mehr bestraft werden als die des PCs? Wenn ja, wie hoch wird man bestraft?

**Guybrus**

*Ach Bub - mal ganz abgesehen davon, daß Du Dir einen ganz und gar ausgelutschten und unoriginellen Namen zugelegt hast, kann ich Dir nur eine Antwort geben: Raubkopien für den Amiga werden in Deinem Fall, mit 12 Schlägen mehr auf den nackten Hintern bestraft.*

## WINTERSPORT

Hallo Rainer!  
Obwohl ich gerne meckern würde, finde ich an der AMIGA Games kaum Grund dafür. Oder doch? Ich vermisse den Anzeigenteil, und die Leserbriefseiten könnten nun wirklich etwas umfangreicher sein. Wahrscheinlich warst Du im Urlaub (Wintersport - u so!!!) und hattest nicht mehr Zeit. Einmal will ich noch darüber hinwegsehen, aber daß das kein Dauerzustand wird! Abgesehen davon könnt Ihr so bleiben wie Ihr seid.

Viele Grüße:

**Peter Neuber**

*Zu den Kleinanzeigen möchte ich nur sagen: "Siehe oben". Urlaube kennen wir nur aus den Erzählungen Anderer, und Wintersport halte ich für die teuerste Möglichkeit auf die Nase zu fallen. Ganz recht, ich bin kein Winter-*

*Wasser- oder sonstiger Sportler. Wer, wie ich, bei der Beantwortung von Leserbriefen bis zu 5 kg und 18 Haare verliert, braucht sich über derartige Sachen auch keine Gedanken zu machen.*

## DREIERLEI

Hi AMIGA Games!  
Ich lese Eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe, und sie ist wirklich toll. Besonders der Vergleichsblock ist spitze. Aber nun zu meinen Fragen!!

1. Warum habt Ihr bislang 75% Eurer Shop-Tests in Bayern gemacht?
  2. Warum Duzt Ihr die Leser nicht? Das wäre doch viel angebrachter!
  3. Wie verändert man bei Spielen die Adresse?
- So, das wars übrigens, Ihr seid das beste und billigste Amiga- Magazin mit Diskette!

**Thorsten Lüttmann**

*Könnten wir uns statt "das billigste", auf "das preiswerteste" einigen? Das "beste" kann ich gelten lassen. Wie waren doch noch Deine Fragen? Ach ja....*

1. Weil wir in der Gegend wohnen und versuchen zu arbeiten. Vor der eigenen Türe kehrt man natürlich besonders leicht. Die Läden in den anderen Bundesländern sollen sich aber nicht zu sicher fühlen, Wir haben schnelle Firmenwagen!
2. Das tue ich doch schon die ganze Zeit!
3. Indem man umzieht. Nein - ich will Dich nicht veralbern! Ich kann mir schon zusammenreimen, wie Du Die Frage gemeint hast.

*Lese einfach den nächsten Leser-*

*brief (so erzeugt man Aufmerksamkeit!).*

## ADRESSEN

Zuerst bekommt Ihr von mir ein dickes Lob für Eure Zeitschrift. Dann hätte ich noch zwei Fragen an Euch:

1. Was sind Freezer-Adressen?
  2. Wann gibt man sie ein?
- So, das wars auch schon von mir. Tschüß, und macht weiter so!

**Peter**

*1. Ein Freezer ist ein Modul, das beim Amiga an den Expansions-Port gesteckt wird. Man kann damit Programme an beliebiger Stelle anhalten und manipulieren. Z. B. kann man auch die Anzahl der Leben erhöhen, wenn man die Adresse dafür kennt. Ohne dieses Gerät (z. B. "Nordic Power") hat man aber keine Möglichkeit diese Adressen anzuwenden. Da in letzter Zeit etliche Leute diese Frage stellten, überlegen wir uns schon, ob wir einen "Freezer-Sonderteil" machen sollten. Was haltet Ihr davon?*

*2. Mann kann sie morgens, mittags und abends eingeben - falls Du nun ratlos guckst - siehe 1.!*

## EWIG

Hallo AMIGA Games!  
Da ich ein glücklicher Amiga-Besitzer bin, fiel mir Eure Zeitschrift sofort ins Auge, und gefiel mir auf Anhieb gut.  
Damit das auch so bleibt, habe ich einige Verbesserungsvorschläge: E'hhh.... da mir nach mehrstündiger Überlegung nichts einfiel, muß ich zugeben, daß Eure Zeit-

**WICHTIG·WICHTIG·WICHTIG**

Diese Anzeige ausschneiden,  
einstecken, weiterzeigen!

**JETZT NEU IN ESSEN**



Computer - & Videospiele  
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE	ATARI ST	IBM PC
GAME BOY	SUPER NINTENDO	AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

Tel.: 0201/77 72 25

schrift nahezu perfekt ist. Macht weiter so, und Ihr habt einen Leser für die Ewigkeit.

**Patrik Joedicke**

*Extra für Leser wie Dich haben wir unseren speziellen Abo-Bestellschein. Er ist besonders künstlerisch gestaltet, mit hand-schriftlicher Widmung unseres Chefred., aus handgeschöpften Büttenpapier, im Lederumschlag. Unterschrieben werden muß er allerdings mit Blut!*

## TELEFONERROR

Hallo Rossi!

Nachdem Deine Hypnose gewirkt hat und noch ein Amiga 600 als Anreiz winkt, habe ich mich entschlossen Dir zu schreiben, und mich an die Tastatur gepflanzt. Ich bin jetzt schon seit der ersten Ausgabe ein großer Fan der AMIGA Games, da sie eine gesunde Mischung aus allem Wissenswerten darstellt, eine Coverdisk besitzt, sie für ein Taschengeld zu haben ist, und man nicht erst fünf Monate sparen muß. So, genug gelobt, niemand ist vollkommen. Ein, zwei Mäkelpunkte gibt es immer noch:

1. Habt Ihr auch eine Telefonnummer? Euch immer zu schreiben, wenn man etwas wissen möchte, ist auf die Dauer doch sehr umständlich.

2. Kann es sein, daß Eure Tips & Tricks schon einmal in der Play Time standen?

So, jetzt seid Ihr über den Berg, das wars schon mit dem Gestülze. Aber jetzt das ganz große Trostpflaster: Wenn ich alle Eure positiven Punkte aufzählen würde, könntet Ihr davon ein ganzes Heft füllen (war das jetzt übertrieben?!). Ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg und viele neue Leser.

Euer hypnotisierter, treuer Leser

**Charly**

P.S. Wenn jetzt so eine bekloppte Antwort kommt, werde ich mich beim Bundeskanzler beschweren, ehrlich!!

*Wie kommst Du denn darauf, daß ausgerechnet ich eine bekloppte Antwort geben könnte?*

*1. Wir haben sogar mehrere Telefonnummern, aber leider noch keine Hotline für unsere Leser. Das wird sich aber in absehbarer Zeit ändern. Vertrau mir! Ich habe gesprochen - also steht es so*

*geschrieben - also wird es so geschehen!*

*2. Ganz und gar ausgeschlossen und unmöglich.*

## AUSGRABUNG

Sehr geehrte Damen und Herren erst einmal muß ich sagen, daß Ihre Zeitschrift echt gut ist. Allerdings hätte ich als Laie in Sachen Computer noch eine Frage zu Euren Tips & Tricks. Bei dem Cheat für "Civilization" steht dort geschrieben: "Jetzt muß man nur einen Diskmonitor ausgraben". Was bitteschön, ist ein Diskmonitor, und vor allem - wie gräbt man einen aus?

Ich hoffe auf baldige Antwort. Hochachtungsvoll:

**Jürgen Lebar**

*Deutscher Humor ist ein wirklich echter Schlankmacher. Man muß immer so weit laufen, um ihn zu finden!*

*Das "ausgraben" fällt unter die Kategorie Witz und Umschreibung! Übersetzungsvorschläge wären: kaufen, leihen, schnornen, besorgen, erbeteln. Ein Diskettenmonitor ist ein Programm, welches den Inhalt einer Diskette liest und aufschlüsselt - spricht auf dem Monitor als Information sichtbar (und somit auch manipulierbar) macht. Frage erledigt?*

## CYCLONE

Ihr seid die beste Computerzeitschrift, die ich je gesehen habe. Wenigstens habt Ihr nur Informationen und Tests für den Amiga. Bei anderen Zeitschriften kann man von 100 Seiten, 70 für PCs, Konsolen usw. rausreißen. Lange Rede kurzer Sinn - ich abonnierte Eure Zeitschrift. Zu guter letzt noch einige Fragen:

1. Ich habe in der PT 11/91 S.11 gelesen, daß man mit dem Programm X-Copy Pro 5.0, der Hardware und Cyclone, geschützte Programme kopieren kann. Jetzt meine Frage. Ich bin Besitzer von X-Copy, jedoch ohne Hardware. Ich finde bei allen Funktionen von X-Copy kein "Cyclone"! Bitte erkläre mir das genauer. Bedeutet das im Klartext, daß ich mir ein Spiel leihen, und Leerdisketten kaufen kann, um diese dann mit XX zu füllen? Natürlich tut das niemand, aber möglich wäre es doch - oder?

2. Wenn ich mir eine Ausgabe nachbestelle, wieviel würden dann die Versandkosten betragen? Ungefähr? Macht weiter so, Ihr seid Spitze!

**Björn**

*1. Im Lieferumfang von X-Copy Pro (dem Original - Du Nase!) befindet sich u. a. eine Hardware, und das Programm Cyclone. Die Hardware dient dazu, sog. "Longtracks", welche der Amiga sehr wohl lesen, aber nicht schreiben kann, auch schreiben zu können. Im Prinzip werden dazu die Lese- und Schreibleitung des zweiten Amiga-Laufwerks kurzgeschlossen. Klingt merkwürdig, funktioniert aber recht gut. Cyclone ist ein Kopierprogramm, das extra auf diesen Hardwarezusatz zugeschnitten ist. Damit kann man dann auch mit recht gutem Erfolg Sicherheitskopien erstellen. Zu etwas Anderem ist das Programm keinesfalls zu gebrauchen. Raubkopien würden im Laufwerk implodieren, und somit einen enormen Schaden an Deinem Amiga anrichten.*

*2. Die Versandkosten betragen ungefähr nix.*

## SEGLER

Sehr geehrte Damen und Herren, ich wende mich mit einer Frage an Sie, die Sie hoffentlich positiv beantworten können. Da ich Segeln zu meinen Hobbys zähle, würde es mich sehr interessieren, ob es für den Amiga 500 eine Segelsimulationssoftware gibt. Für den PC gibt es zumindest eine gute Simulation, die über den Segelmacher "North Sails" vertrieben wurde. Hoffentlich ist so ein Produkt auch für meinen Amiga erhältlich.

Über eine baldige Antwort würde ich mich sehr freuen:

**Frank-Oliver Heuser**

*Da bleib selbst mir die Sprache weg. Leider muß ich gestehen, daß ich darüber keine Ahnung habe. Hier kann ich nur auf die tatkräftige Unterstützung unserer Leser hoffen. Falls jemand von so einem Programm Kenntnis hat - ich werde die Information gerne weiterleiten.*

## GIFT UND GALLE

Hi Rossi!

Nun habe ich schon alle Ausgaben der AMIGA Games und muß sagen: Ich kann mich nicht beklagen!

Eure Zeitung hat sich super entwickelt. Zwar habe ich über die Preissteigerung geflucht, aber auch 7 DM sind für Euer Magazin nicht zuviel. Es gibt aber eine Sache, die ich ganz gerne einmal ansprechen möchte. Mich stört irgendwie das Papier. Sieht irgendwie giftig aus! Ist das denn umweltfreundlich?

Viele Grüße:

**Alex Balow**

*Jetzt wäre mir aber fast die gute Erziehung (doch, doch.... ich hatte eine solche!) entglitten! Schreib dir uns doch glatt auf stinknormalen (nicht sauerstoffgebleichten) Papier, vom Briefumschlag ganz zu schweigen, und schwadroniert hier über die Umweltverträglichkeit unseres Papiers! Wenn unsere Umwelt keine größeren Sorgen hätte, als unser Papier, könnte ich nachts bedeutend ruhiger schlafen!*

## UUPS

Bis jetzt habe ich erst zwei Ausgaben von Euch gelesen. Von den News bis zu den Previews einfach spitze! Ein paar Kritiken hatte ich doch noch:

1) Schreib bitte das nächste Mal dazu, wie viele Disketten die beschriebenen Spiele brauchen?

2) ??

Das was jetzt kommt, ist keine Kritik, sondern ein Vorschlag:

1) Wie wäre es einmal mit "Sim Earth" als Coverdisk?

Und eine allgemeine Frage:

1) Gibt es auch Kundenspeicherungsprogramme auf dem Amiga? Lemmings II funktioniert bei mir nicht, könntet Ihr mir das Spiel noch einmal schicken?

CIAO

**Andreas Alkinani**

*Das hört man doch gerne. Ich will mal hoffen, daß Du auch noch die nächsten zweitausend Ausgaben lesen wirst. Doch nun zu deinen Fragen.*

*1) Entweder wir haben hier einen Spion, oder Du bist Hellsheher. Genau sei dieser Ausgabe haben wir die Bewertungskästen geändert, und siehe da, die Anzahl der Disketten ist nun auch oben. Jedoch kam dein Brief erst am letzten Tag, wo alle Spieltests schon layoutet waren.*

*1) Zu Zweiten: Als Coverdisk nehmen wir in der Regel Demoversionen von brandneuen Spielen, womit Sim Earth schon nicht*



mehr in Frage käme, jedoch gibt es auch noch ein anderes Problem. Sim Earth würde als Coverdisk zwei Disketten benötigen, und das ist leider nicht möglich. Außer Ihr zahlt uns DM 9. 1) Zum Dritten. Kundenspeicherungsprogramme kennen ich zwar nicht, jedoch dürfte DATA Becker in Düsseldorf bestimmt Dateiverwaltungen haben. Seltsam, Lemmings II haben wir Dir noch gar nicht geschickt, deshalb werden wir Dir es kaum noch einmal schicken können. Wenn Du jedoch damit meinst, daß die Coverdisk kaputt ist, im Heft befindet sich ein Coupon, den Du verwenden kannst.

## DER FLÜGEL-COMMANDER

Hi Rossi!  
Zuerst einmal möchte ich Euch loben: "Gute Zeitschrift". Nun kommt die Kritik:

1. Eure Tests sind gut, der Bewertungskasten ist zu klein. Es fehlt die Preisleistung.

2. Der Tips und Tricks-Teil ist zu klein.

3. Ich habe mir Wing Commander gekauft, bevor Ihr es getestet habt. Ich bekam ein Super-Spiel. Die Bar hat schöne Grafiken, nicht so wie auf Euren Bildschirm-Fotos. Der Barkeeper sieht gut aus - und das Spiel ist in Deutsch. Bei mir kam das Spiel auf ca. 85 Prozent. Was, bitte, habt Ihr getestet? Das wars mit der Kritik. Im großen und ganzen muß ich sagen, daß ich zufrieden bin und Euch auch treu bleiben werde. Nun noch ein paar Vorschläge.

a) Bilderecke: Eine Seite, auf der sich zugeschickte Bilder von Lesern befinden würden.

b) Demo Gallerie: Eine oder auch zwei Seiten, auf denen sich Demos von PD oder anderen befinden.

c) Bringt jeden Monat ein Special über ein Genre, z. B. über Golf-spiele.

Sascha Löffler

So so. Wir machen also ein gutes Magazin. Wieso kritisiert Du uns dann.

1. Ist der Bewertungskasten jetzt groß genug. Die Preisleistung mußst Du schon selbst entscheiden. Es kann ja sein, daß Du für das beste Rollenspiel noch nicht mal eine Mark ausgeben wirst. Wie sollen wir dann das

Preisleistungsverhältnis einschätzen.

2. Der Tips & Tricks-Teil, auch Games Guide genannt, hängt von den Lesereinsendungen ab. Wenn wir mehr neue Tips bekommen, können wir auch mehr abdrucken. Ganz einfach.

3. Wenn Dir Wing Commander gefällt, dann dürftest Du wohl noch nie Epic oder Nova 9 gesehen haben. Die Grafiken sind einfach furchtbar gezeichnet im Vergleich zur PC-Version und zu anderen Spielen. Außerdem ist das Spiel so langsam, daß man dabei einschlafen könnte. Kann es sein, daß Du die PC-Version getestet hast?

a) Wenn wir was interessantes bekommen, würden wir das vielleicht machen, aber besonders informativ ist diese Seite dann nicht unbedingt.

b) Demo-Gallerie? Hä, wir stellen doch PD-Spiele auf vier Seiten vor, was sollen wir dann noch damit?

c) Wir haben doch schon Specials über Fußballspiele, Actionspiele und Movie Games gebracht, Du Nase. Haben wir wohl nicht aufgepaßt. Ein Special über Golfspiele wäre wenig ergibig. Ein gutes und sonst nur Schrott.

## EIN HEFT FÜR DICH

Hallo Rossi!  
Erst einmal muß ich Euch ein großes Lob aussprechen! Die AMIGA Games ist eine Super Zeitschrift für den Amiga. Ich habe mir heute meine dritte AMIGA Games gekauft, und meine daß sie die bisher beste der erschienenen Ausgaben ist. Endlich mal ein farbenfrohes Cover, welches mir sehr gut gefällt! Die Demoversion von Lemmings 2 hat mich schon lange an den Monitor gefesselt.

1. Die Bewertungskästen sind ganz gut, aber ich vermisse Hinweise auf HD-Installation und zweite Laufwerke. Außerdem könntet Ihr erwähnen, ob mehr als 1 MB Speicher unterstützt werden.

2. Ihr könntet die Seiten etwas farbenfroher gestalten. Zum Abschluß noch eine Frage. Zu welcher Turbokarte könntet Ihr mir raten. Mit freundlichen Grüßen

Raphael Rügen

Deiner Meinung möchte ich mich nur anschließen.

1. Jetzt findest Du in den Bewertungskästen alles was Du brauchst. Ob uns die Softwarefirmen allerdings immer alles sagen, können wir nicht versprechen.

2. Machen wir doch glatt. Kuck doch mal auf die Seiten 96 und 97!

## ASSASSIN

Hallo AMIGA Games, ich habe mir Euer Magazin 12/92 gekauft, worin stand, daß man für das Spiel Assassin kein 1 MB Speicher braucht. Kürzlich habe ich mir das Spiel besorgt. Ich mache den Computer an, und lege die Diskette ein, warte einige Zeit, und merke plötzlich, daß das Spiel nicht funktioniert. Ich schaute auf die Verpackung, und sah an der rechten Seite: Requires 1 Meg Memory. Ich glaube, das heißt "1 Megabyte benötigt". Nun sitze ich da, und kann es nicht spielen.. Ich darf mir auch keine Erweiterung kaufen. Ich wollte das Spiel zurückgeben, aber es geht leider nicht. Aber zu Eurer Zeitschrift: Für mich ist die Zeitung echt super, obwohl man auch 1 MB für die Coverdisk braucht. Also bis bald,

Michael Sobkowich

Es tut mir natürlich leid, daß Du in einem solchen Dilemma steckst. Vielleicht solltest Du in Zukunft besser aufpassen, wenn Du Dir ein Spiel kaufst. Beim Test wußten wir leider noch nicht, ob das Spiel 1 MByte benötigen wird.

## Wing Commander II

Hallo AMIGA Games!  
Was ich an Ihrer Zeitschrift gut finde? Eigentlich nur eines: die Demo Disk! Mega!...Der Grund weshalb ich schreibe, ist der Test von Wing Commander. Ich habe keine Ahnung was Sie getestet haben, den WiCo, den ich habe, bestimmt nicht. Ich besitze seit November 92 einen A 4000 und bin mit meinen 21 Jahren absoluter Spielfreak. Mein Tip: Testen Sie WiCo auf PC 286 8MHz/16 Mhz. Der Vergleich mit Epic und Nova 9 hinkt. Diese beiden Spiele haben nur die Story vom Weltraum mit WiCo gemeinsam. Beide sind bis auf Kleinigkeiten aus-

schließlich Vectorgames. Übrigens wird Wing Commander von Anfang an in deutscher Version getestet. Dies bestätigt mich in meiner Vermutung, daß Sie irgendeine nicht aussagefähige Vorabversion getestet haben. Das mit den 32 Farben war hoffentlich ein Witz. Ich habe nachgezählt. Falschmeldung....

Steffen Fröhlich

Sie kommen sich ja ganz schlaw vor. Ganz im Gegensatz zu anderen Magazinen haben wir Wing Commander sehr ausführlich getestet. Wir haben sogar die Originalversion getestet und mit den Programmieren gesprochen. Daß es auf 4000er gut läuft, ist aufgrund entsprechenden Prozessors nicht sonderlich verwunderlich. Auf einem normalen A 500 ist das Spiel nicht spielbar. Wenn Sie behaupten es würde nicht ruckeln, dann haben Sie wohl keine Ahnung, was ruckeln heißt. Die exakte Frame Rate liegt bei maximal 6 Bildern pro Sekunde. Etwas ruckelt erst dann nicht mehr, wenn es ungefähr in 25 Bildern pro Sekunde dargestellt wird. Man kann bei Wing Commander auf dem A 500 sogar noch mitzählen, Sie Schlaumeier. Bei den Spielen handelt es sich lediglich um Spiele, die im Weltraum angesiedelt sind, Abschießaction bieten, und 3D-Grafiken verwenden. Sonst haben sie keine Ähnlichkeit. Daß diese Spiele Vektorgrafiken verwenden ist sogar sehr vernünftig, denn diese ist bedeutend schneller. Daß Wing Commander das einzige 3D-Spiel mit Bitmapgrafik ist, verwundert nicht, denn dafür ist der Amiga nicht geeignet. Der Programmierer bestätigte mir, daß er nur den 16-Farbenmodus unterstützt. Es gibt sogar Amiga-Magazine, die lediglich Slide Show-Bilder abdrucken und einen Test dazu fabrizieren. Die Slide Show-Bilder haben übrigens 32 Farben. Ja, ja!

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

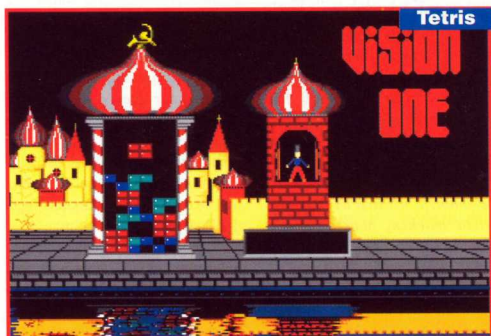
CT Verlag  
Redaktion „AMIGA Games“  
Kennwort: Rossi  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

Die unsäglichen Untiefen des PD-Ozeans - grauenhafte Abgründe tun sich auf, bereit den einsamen Forscher für alle Ewigkeiten dem Wahnsinn preiszugeben. Entschlossen dahin zu gehen, wo noch nie ein Mensch gegangen ist (hatte ich das schon einmal? Na - egal, mir gefällt der Satz!) durchkreuzte ich diese Meere, um Euch, werte Leser, meine Funde zu präsentieren. Wieder einmal legte ich Wert auf minimalen Preis und maximale Unterhaltung. Auf jeder dieser Disketten befinden sich mehrere Spiele, was bei Preisen zwischen 3 und 5 DM (je nach Händler) ein recht gesundes Preis-Leistungs-Verhältnis darstellt. Besser könnt Ihr Euer Geld nur noch bei uns anlegen.

## TERRY Nr. 20

Obwohl sich diese Spiele nicht gerade durch Originalität auszeichnen, vermag diese Sammlung durchaus zu gefallen. Unter anderem finden wir hier schon wieder eine "TETRIS" - Variante, was wir zwar nicht mehr so toll finden, aber es kann nicht schaden.

## Software für wenig Geld



### Mr. Munk

"Mr. Munk" ist da schon wesentlich besser. Ein nett gemachtes, schnelles Jump'n Run-Game, in dem wir unserem Hauptdarsteller helfen sollen, Symbole (sehen aus wie ein ägyptisches "Ank"!)- einzusammeln.

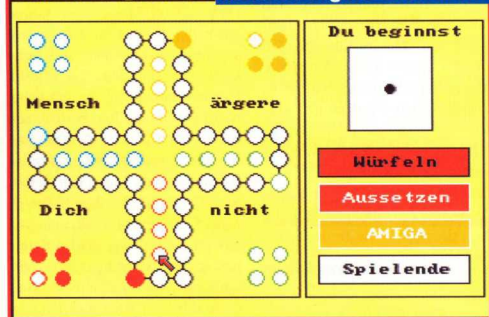
### Jumpy

"Jumpy" ist, wie der Name schon vermuten läßt, ein Spiel der selben Gattung, nur daß wir hierbei eine hüpfende Melone (?) steuern, Knochen einsammeln (?) und uns gegen feindliche Kürbisse (??) zu wehren haben. Das klingt doof, ist aber recht gut spielbar und sieht nicht einmal übel aus.

### Paccy

"Paccy" ist die hundertste Pacman-Variante, und sollte keiner Erklärung bedürfen.

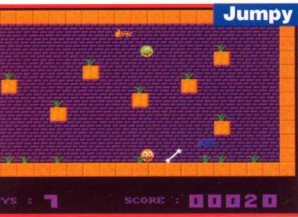
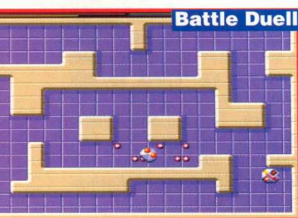
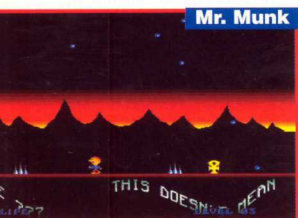
### Mensch ärgere Dich Mensch ärgere Dich nicht



die nicht einmal daran denken sich zu wehren, oder zu fliehen. Ideal um kleine Kinder am Joystick die ersten Versuche machen zu lassen.

### Cross Fire

"Cross Fire" hingegen ist ein hochkarätiges Ballerspiel. Von oben, links und rechts kommen Scharen feindlicher Raumschiffe, die es - mittels wohlgezieltem Schuß - zu stoppen gilt. Natürlich sehen die nicht tatenlos zu! Wenn ein Gegner den Spielfeldrand erreicht, oder man einen Treffer einsteckt, geht man eines seiner drei Leben verlustig. Nicht gerade neu, aber gut. Die gut gemachte Grafik und der wirklich hörbare Sound stören auch nicht. Das Gameplay kann ebenso überzeugen. Über den Rest der Diskette decken wir gnädig den Mantel des Schweigens.



### Battle Duell

"Battle Duell" verdient den Preis des beknacktesten Ballerspiels, da man hier auf Roboter - oder was auch immer das für ein einschließendes Gebilde sein soll - schießt,

## TERRY Nr. 65

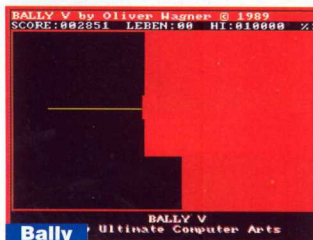
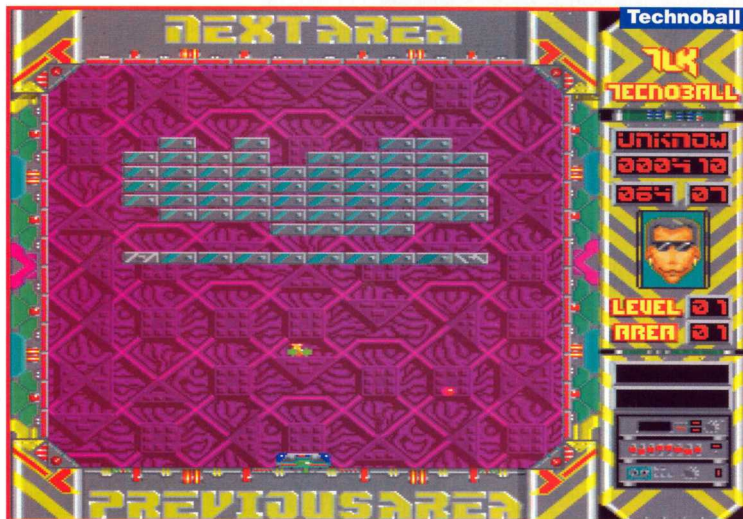
Auf dieser Diskette wird eher etwas für die ruhigeren Gemüter unter Euch geboten.

### Kamikaze Chess

"Kamikaze Chess" ist ein Schachspiel mit lausiger Grafik, aber abgesehen davon bietet es alles, was man von solch einem Programm erwartet.

### Mensch ärgere Dich nicht

"Mensch ärgere Dich nicht" - sollte ich dazu wirklich etwas schreiben? Also gut: Spielerzahl = 1-4, wobei der Rechenknecht immer die fehlenden Mitspieler und den Würfel simuliert. Obwohl mich derartige Spiele immer grenzenlos langweilen, muß ich doch zuge-



ben, daß es sich hierbei um einen Klassiker handelt, der brauchbar in den Amiga gequetscht wurde.

### Bally V

„Bally V“ kommt einem irgendwie bekannt vor. Mit seinem (leider winzigen) Sprite versucht man Flächen einzufärben, indem man eine Linie zieht. Berührt ein gegnerischer Sprite (ebenso winzig) Euch oder Eure Linie, ehe sie den Spielfeldrand erreicht, ist ein Leben futsch. Ein Level hat man geschafft, wenn man mehr als 75% der Gesamtfläche eingefärbt hat. Hier zeigt sich wieder einmal, daß die ältesten Ideen oft die Besten sind.

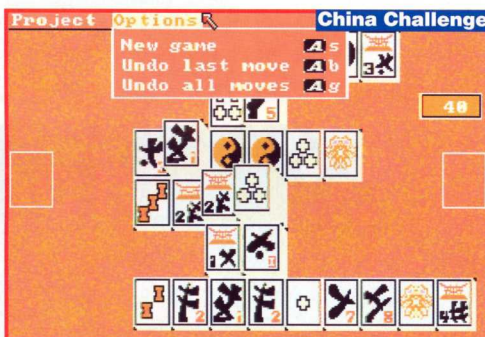
### China Challenge

„China Challenge“ ist das Highlight der Diskette. Im besten Mah-Jong-Stil werden verschiedene Steine paarweise aus einem Stapel abgetragen. Klingt einfacher als es ist, und stellt den Tüftler unter uns voll zufrieden. Die Grafik ist liebevoll gemacht und der Sound stört nicht die Konzentration, da er nicht vorhanden ist. Auch hier sollte der Rest der Diskette wieder der Vergessenheit anheim fallen.

### TERRY Nr. 112

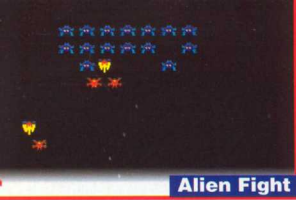
#### Tecnoball

„Tecnoball“ ist wieder ein Remake eines Klassikers. Kennt ihr „Arkanoid“? Nein? Schwer vorstellbar! Hier die Kurzfassung:



Ein Ball soll mittels beweglichem Schläger in einem Spielfeld gehalten werden. In diesem Feld befinden sich verschiedene Steine, welche sich bei Konfrontation mit dem Ball auflösen, aber auch dessen Flugbahn verändern können und gelegentlich ein brauchbares Extra freigeben, daß man aufsammeln sollte. Hier wurde dieses Spiel grafisch kräftig aufgemöbelt, mit futuristischem Outfit nebst passendem Sound. Der Autor dieses Spieles braucht sich hinter keinem Profi zu verstecken. Ein dickes Lob von mir!





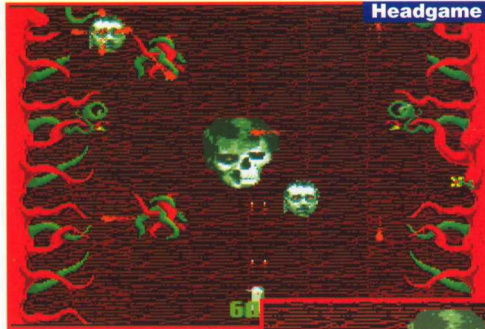
**Alien Fight**



**Alien Network**



**Space War**



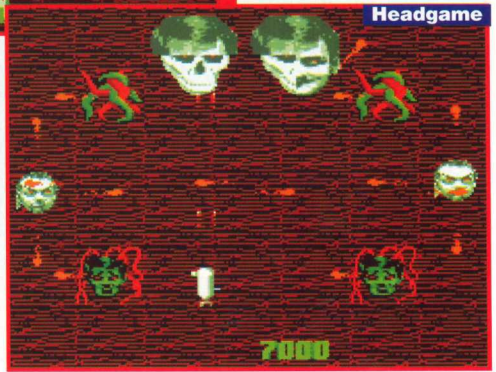
**Headgame**

**Breakout 3D**

“Breakout 3D” heißt der zweite Arkanoid-Verschnitt auf dieser Disk. Das selbe Spiel, nur in 3D und Mickergrafik. Witzig wird es allerdings mit einer Hugo-Egon-Balder-3D-Brille, nicht weil nun urplötzlich Mädels über den Bildschirm hüpfen, sondern weil der 3D-Effekt wirklich gut überkommt.

**Alien Network**

“Alien Network” nennt sich der nächste, aufgemotzte Klassiker.



**Headgame**

Böse Aliens bewegen sich über den Screen und sollten durch einen Treffer abgehalten werden zu landen. Als Schutzschilder können unserem Sprite Computer dienen, die jedoch zusehends mehr durchlöchert werden. Die “Space Invaders” lassen grüßen!

**Alien Fight**

“Alien Fight” Auf dieser Diskette scheint wirklich jedes Spiel doppelt vertreten zu sein. Hier ist wie-



**"Möge die Dir sein...!"**

**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.

**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!





### Headgame

"Headgame" ist ein reinrassiges Ballerspiel. Man fliegt von unten nach oben, versucht nicht mit dem Spielfeldrand in Berührung zu kommen, und weicht den zahlreichen Gegnern aus, die uns ans Leder wollen. Kennt ihr "Xenon"? Genau so ist auch dieses Spiel. Das einzig Besondere sind die Gegner, die aus digitalisierten Gesichtern bestehen. An diesem Spiel kann man nichts zu meckern finden, und Freunde dieses Genres sollten hier unbedingt

zugreifen. Ein Joystick mit Dauerfeuer ist allerdings unbedingt zu empfehlen.

### Downhill

"Downhill" sprüht auch nicht gerade vor Spielwitz, macht aber sehr viel Spaß. Man steuert einen Skifahrer den Hang hinunter, versucht ein Zeitlimit einzuhalten und lernt sehr schnell, daß der Baum der natürliche Feind des Skifahrers ist. Das Game ist recht putzig und man wird immer wieder gerne versuchen noch ein paar Sekunden schneller anzukommen. Für Skifreaks ein schwacher Trost in schwülen Sommernächten.

(rr)



der ein Invaders-Klone, der verblüffend an den guten, alten Automaten "Phönix" erinnert. Schnell, bunt, gut! Wer will da auch noch ein originelles Spielprinzip?

es seltsamerweise von Asteroiden, die unser Schifflein zerplatzen lassen. Ist so ein Brocken auf Kollisionskurs, hilft nur ein gezielter Schuß, um ihn von der Bahn abweichen zu lassen. Leider teilt der Klotz sich dadurch - nun wimmeln schon zwei über den Screen usw. Bald wird es in den endlosen Weiten höllisch eng. Dazu kommt noch, daß die Steuerung des Schiffs recht träge reagiert (soll wohl realistisch sein). Man braucht schon eine sehr gute Reaktion, um einige Minuten am Leben bleiben zu können.

## BAVARIAN Nr. 236

### Space War

"Space War" wurde überdeutlich inspiriert von "Asteroids". Ein kleines Raumschiff soll durch die unendlichen Weiten des Weltalls gesteuert werden. Hier wimmelt

Muster von:  
**PD + Shareware Service**  
 Äußere Großweidenmühlstraße 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 Weltall kehrt wieder auf, das Monster kehrt mit der 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, Barettel werden kann nur per Vorkasse (Bargeld / Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über.  
**CP Verlag, Leserservice,**  
**Postfach, 8500 Nürnberg 1.**  
 Absender nicht vergessen!

## Bundesliga Manager Pro

Spätestens in der Bundesliga wird das Geld langsam knapp. Hier nun einige Methoden, wie man vorgehen sollte, um der Pleite auch ohne Cheatmodus zu entgehen.

a) Bei der Auswahl der Werbepartner nicht gleich die besten Angebote annehmen. Häufig liegen schon wenige Wochen später viel bessere Angebote vor. Im Untermenü "Werbung" empfiehlt es sich außerdem, die Werbeausgaben für zwei oder drei Monate auf mindestens DM 10.000 zu erhöhen und dann wieder auf DM 2.500 zu senken, denn so werden mehr Zuschauer ins Stadion gelockt.

b) Hochklassige Spieler versuchen immer, so viel Gehalt wie möglich aus dem Verein herauszukitzeln. Wer nicht Monatsgehälter von bis zu DM 130.000 pro Spieler berappen möchte, gehe folgendermaßen vor. "Schwächere", möglichst junge Spieler auf dem Transfermarkt kaufen und auf vier Jahre verpflichten. Oft verlangen sie weniger als DM 10.000 pro Monat. Dafür müssen zwei oder drei der hochbezahlten Akteure weichen, was eine kurzfristige Schwächung der Mannschaft bedeutet. Doch durch das so eingesparte Geld kann die Mannschaft sehr oft das Trainingslager besuchen, in dem die Neuzugänge kräftig trainieren können.

c) Verträge mit Spielern sollten nur am Jahresende verlängert werden, denn meistens entscheiden sich Spieler schon in der laufenden Saison von selbst für eine Vertragsverlängerung. Diese "Freiwilligen" fordern keine Gehaltserhöhung - eine große Entlastung für die Kasse.

d) Wichtig sind Investitionen in die eigene Jugend.

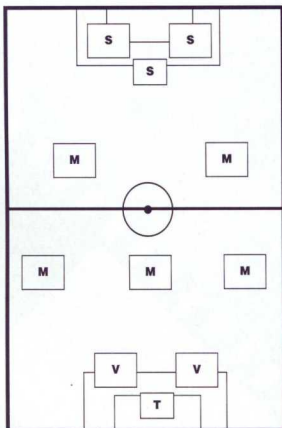
Die so in den Kader aufsteigenden Nachwuchsspieler wollen zunächst wenig Geld, ersetzen überalterte Stammspieler oder ergeben auf dem Transfermarkt eine ansehnliche Summe.

e) Hat eine Mannschaft das Glück, ein DFB-Pokalfinale zu erreichen, so können die Kartenpreise ruhig auf DM 25 erhöht werden. Das Berliner Olympiastadion wird immer mit 76.000 Zuschauern ausverkauft sein. Im Europapokal richtet sich das Zuschauerinteresse leider nur danach, wie berühmt ein Gegner ist.

f) Die Mannschaft verbessert sich in den Trainingslagern "Träne" und "Krone" spielerisch am besten.

g) Bei Heimspielen gegen "leichte" Gegner oder bei spielfreien Tagen sollte die Mannschaft gar nicht oder weniger hart trainieren. Das verringert die Verletzungsgefahr, die Spieler erholen sich. Am wichtigsten sind die Einheiten "Schuß", "Taktik" und "Spiel".

h) Die folgende Aufstellung hat sich in vielen Spielen als erfolgreich bewährt.

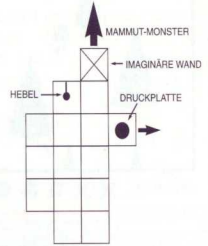


Martin Schott

## Eye Of The Beholder II

Wen man nicht genügend Erfahrungspunkte besitzt, so sollte man schleunigst zum zweiten Turm in Level zwei eilen und dort die Mammut-Monster besiegen. Nachdem sie in den ewigen Jagdgründen verschwunden sind, muß man nur noch den Hebel betätigen, der auf der Karte eingezeichnet ist. Durch zweimaliges Drücken öffnet und schließt sich die Geheimwand und die punktstarken Gegner haben sich reproduziert.

Jan Lingco



## Street Fighter II



Bei der Spielerauswahl sollte man den Cursor auf Blanka plazieren und dann "Patience" eingeben. Dabei müssen die Tasten etwas langsamer gedrückt werden, da sonst die Abfrage nicht mit-

kommt. Das Resultat: Im Spiel kann mit Hilfe von "F10" die Energie wieder voll aufgefrischt werden.

Sven Schreiber

## Der Patrizier

1. Bei der Versteigerung sollte man nach dem eigenen Gebot dreimal auf die links Maustaste hämmern. Wenn man schnell genug war, ist die Auktion beendet und man erhält den Zuschlag.

2. Das Spiel sollte in Bremen begonnen werden. Dann nach Brügge fahren, einen Kredit aufnehmen und Wein einkaufen. Jetzt auf den Weg nach Bergen machen, den Wein losschlagen und entweder Tran oder Pelze mit nach Brügge nehmen. Wenn man



immer diese Handelsroute wählen, schnell die Zahl auf dem Bankkonto nach oben und man kann seine Position festigen.

Raphael Willmer

# Bill's Tomato Game



Level	Codewort
1.2	Glycken
1.3	Seppun
1.4	Mepel
1.5	Plootit
1.6	Wannal
1.7	Cloopan
1.8	Ciapog
1.9	Zullar
1.10	Beggen
2.1	Zaiwit
2.2	Ziomal
2.3	Noibat
2.4	Vianen
2.5	Cliennug
2.6	Waivar
2.7	Glealog
2.8	Meefan
2.9	Sakug
2.10	Taigat
3.1	Clyfit
3.2	Sipug
3.3	Geabbar
3.4	Tapper
3.5	Voassog

3.6	Givin
3.7	Siedder
3.8	Touker
3.9	Booman
3.10	Binnon
4.1	Cloinal
4.2	Flessar
4.3	Tiofin
4.4	Token
4.5	Tiaver
4.6	Ploiddog
4.7	Neabban
4.8	Paibban
4.9	Bymel
4.10	Sloovom
5.1	Wyvan
5.2	Slypit
5.3	Floggal
5.4	Venin
5.5	Druttel
5.6	Gliettug
5.7	Flynnel
5.8	Mioassat
5.9	Droaddar
5.10	Bouttol
6.1	Slainun
6.2	Pleamin
6.3	Gyvet
6.4	Teettal
6.5	Boacker
6.6	Boickel
6.7	Ploagog
6.8	Flourmun
6.9	Woissan

Martin Padberg

# Dragon's Lair 3

Ohne die bitternötige Unterstützung durch die Glücksgötin Fortuna, kann dieses Spiel wohl niemals gelöst werden. Das ist aber längst nicht alles, denn schließlich muß mit der Reaktion eines gespannten Bogens auch noch der entsprechende, richtige Befehl gegeben werden.

## Disk 1

- Bild 1 Joystick oben, Feuerknopf
- Bild 2 Feuerknopf
- Bild 3 Joystick links
- Bild 4 Feuerknopf

## Disk 2

- Bild 1 Feuerknopf
- Bild 2 Joystick links
- Bild 3 Joystick links
- Bild 4 Joystick oben, Joystick unten, Feuerknopf
- Bild 5 Joystick rechts

## Disk 3

- Bild 1 Feuerknopf
- Bild 2 Joystick links
- Bild 3 Feuerknopf
- Bild 4 Joystick oben, Joystick links
- Bild 5 Joystick rechts
- Bild 6 Feuerknopf
- Bild 7 Joystick links
- Bild 8 Joystick oben

## Disk 4

- Bild 1 Joystick links
- Bild 2 Feuerknopf
- Bild 3 Joystick oben
- Bild 4 Joystick links
- Bild 5 Joystick unten
- Bild 6 Joystick rechts
- Bild 7 Joystick rechts
- Bild 8 Joystick unten, Feuerknopf, Joystick unten
- Bild 9 Joystick links, Joystick unten

## Disk 5

- Bild 1 Joystick rechts, Feuerknopf
- Bild 2 Feuerknopf
- Bild 3 Feuerknopf
- Bild 4 Joystick links
- Bild 5 Feuerknopf
- Bild 6 Joystick unten, Joystick rechts

## Disk 6

- Bild 1 Joystick rechts, Joystick oben, Feuerknopf, Joystick oben
- Bild 2 Feuerknopf
- Bild 3 Feuerknopf, Feuerknopf
- Bild 4 Joystick unten, Feuerknopf
- Bild 5 Feuerknopf
- Bild 6 Joystick links
- Bild 7 Joystick oben
- Bild 8 Joystick oben
- Bild 9 Joystick rechts, Joystick oben
- Bild 10 Joystick rechts

## Disk 7

- Bild 1 Joystick rechts, Joystick oben
- Bild 2 Joystick rechts, Joystick rechts
- Bild 3 Joystick unten, Joystick links
- Bild 4 Joystick unten, Joystick rechts
- Bild 5 Feuerknopf, Joystick rechts

Dennis Mendel,  
Thomas Volkemer



# Flashback

Modus: Easy	4	Lynx
Level.....Codewort	5	Scsi
1.....Back	6	Gary
2.....Loup	7	Pont
3.....Cine		
4.....Good		
5.....Spiz		
6.....Bios		
7.....Hall		

Modus: Normal		
Level.....Codewort		
1.....Play		
2.....Toit		
3.....Zapp		

Modus: Hard		
Level.....Codewort		
1.....Clop		
2.....Cara		
3.....Cale		
4.....Font		
5.....Hash		
6.....Fibo		
7.....Tips		

Thomas Stocker

# Lethal Weapon 3

Zunächst springt man in der ersten Mission auf die vier Bücher, dann auf die Tafel. Hier befindet sich

nun ein geheimer Eingang, der zu einem Bonuslevel führt.

Dominik Jez



## Nicky Boom



1. Fällt man einmal in einen Abgrund, an dem ein Brett befestigt ist, so muß man sich einen Baumstamm besorgen und damit die Lücke schließen. Dieses gefällte Stück Holz befindet sich immer in der unmittelbaren Nähe.

2. Es ist sinnvoll, wie verrückt heruzuschießen, denn nicht selten ist eine scheinbar massive Wand durchlässig und neue Wege können auf diese Weise sehr leicht herausgefunden werden.

3. Blockiert ein großer Felsen

das weitere Vorkommen, so muß lediglich eine Bombe gelegt werden, um ein Extra abkassieren zu können oder einen neuen Weg zu erschließen.

4. Liegen Bonusgegenstände zu hoch, dann wirft man einfach eine Stachelbombe und die Gegenstände fallen herunter.

5. Mit einer Lupe werden unsichtbare Steine ans Tageslicht gebracht. Wenn aber so ein Utensil nicht greifbar ist, so sollte man einfach in die Richtung schießen oder springen in der man den Stein vermutet.

6. Die Freezeradressen:

Leben - 34aa  
Bomben - 34a7  
Stachelbomben - 34a8  
Schlüssel - 34a9

Stefanie Walinski

## Elf

Wenn man während des Spiels schnell "Choroppoo" eingibt, darf man sich voller Energie erfreuen. Außerdem ist man im Besitz aller Gewürzsorten und 99 Tiere dürfen natürlich auch nicht fehlen. Allerdings muß man schon eine



wahnsinnige Tipgeschwindigkeit an den Tag legen.

Christian Greiner

## Chuck Rock

Wenn man die folgenden Codes beachtet, dürfte man sich in der Steinzeit wie zu Hause fühlen. Die Codes müssen groß geschrieben werden.



"Fast Aint The Word" - Energie wird aufgefüllt  
"Restrano" - Man kann fliegen!  
"Turn Frame" - Ab in den nächsten Level

Marko Schultz



## Wing Commander

Die monumentale Weltraumschlacht entwickelt sich nun auch auf dem Amiga zum absoluten Renner. Hier sind die ersten Tips und Hinweise, wie man die verhaßten Kilrathis fachgerecht erledigt.



1) Am besten greift man seinen Gegner von hinten an, um vor seinen Laserkanonen sicher zu sein. Der Angriff von der Seite erweist sich als langwierig, jedoch ist der Gegner dort am leichtesten zu knacken.

2) Tauchen große Anführerpiloten der Kilrathis auf, so sollte man diese zuerst angreifen, stellen sie doch einen ernstzunehmenden Gegner dar, der ziemlich auf die Pauke hauen kann. Diese Weltalltigger müssen zunächst mit den Bordkanonen geschwächt werden, um dann aus sicherer Entfernung eine "Javelin" oder eine andere Lenkflugrakete auf sie abfeuern zu können. Wendet man diese Taktik nicht an, so ergreifen die schlauen Krieger die Flucht und können sich auf ihrem Mutterschiff regenerieren. Wie es das Schicksal so will, trifft man in der letzten Mission auf alle verbliebenen Feindpiloten und das ist wirklich kein Zuckersucken.

3) Bei einer Geleitschutzmission sollte man mit Hilfe des Autopiloten dem zu schützenden Frachter vorauslaufen und sich um die dort wartenden Pelzknäule kümmern. Dabei sollte man seinen Flügelmännern ruhig per Funk auf die Gegner jagen und sich die restlichen Piloten zur Brust nehmen.

4) In Asteroidenfeldern behält man im Navigationsmodus das weiße Kreuz im Sichtfenster und bleibt bei einer Geschwindigkeit von 300kps. Nun muß man nur noch dem heranziehenden Asteroidengürtel ausweichen und gleich darauf den Kurs wieder korrigieren. Wenn die Anzeige "Auto" von rot auf grün springt, so kann der Autopilot wieder aktiviert werden.

5) Gegnerische Raumschiffe:

a) Dralthis - Das Heck ist kaum geschützt und stellt damit ein besonders gutes Angriffsziel dar. Einfach an die Fersen hängen und ballern, was die Kanonen hergeben.

b) Gratha - Diese Jäger haben einen außergewöhnlichen Kampfstil. Einer läßt sich vorne gemütlich zerstückeln, während die anderen ihr Feuer konzentrieren und von hinten angreifen. Bei solch einer Begegnung sollte man seinen Flügelmännern auf einen Kilrathi hetzen und sich dann selbst um die übrigen kümmern. Auch hier gilt: Gerät man in ein Kreuzfeuer, so aktiviert man die Afterburner und fliegt einen Looping, bis man das gelockte Ziel wieder vor Augen hat.

c) Jalthi - Dieser Jäger kann jedes Raumschiff mit zwei Schüssen niederstrecken. Deshalb sollte man ihn auch nur von hinten oder von der Seite angreifen und feuern bis die Tasten glühen.

d) Krant - Ein richtiger Feigling, der gleich beim geringsten Schaden die Fliege macht. Trotzdem versucht er sich immer wieder von hinten anzuschleichen und einen Überraschungsangriff zu starten. Aus diesem Grund sollte man jeden Fluchtversuch mit den Afterburnern verhindern und gegebenenfalls ein paar nette Raketen hinterherschicken.

e) Salthi - Auch hier empfiehlt es sich, dicht an diesem Gegner dranzubleiben, um ihm mit den Kanonen kräftig zuzusetzen.

6) Handelt es sich bei einer Mission um einen Angriff auf einen kilrathischen Frachter, so sollte man erst die herumschwirrende Eskorte ausschalten, da der Frachter selbst erbärmlich bewaffnet ist.

Zum krönenden Abschluß sind hier zwei Freezeradressen, die das kilrathische Vorhaben zum Scheitern verurteilen. In "C4B35F" und "C4B351" ist die Energie der beiden Schilder verändert werden. Der Wert "xx" spielt dabei keine Rolle, da das Programm jeden Überschuß automatisch korrigiert.

Norbert Ottahal



# AMIGAS GAMES **Guide.**

## Part 1:

Das Abenteuer beginnt in Brandons Wohnung. Er sollte immer alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Besonders auf die verschiedenen Edelsteine, die in der Gegend herumliegen, sollte er achten. Aus seiner Wohnung nimmt er die Säge (unter dem Tisch), den Apfel (links, in der Schale), den Granat und die Nachricht (beide auf dem Tisch) mit. Letztere bringt er schleunigst zu Brynn (im Tempel). Als nächstes macht sich Brandon auf den Weg zum Waldaltar. Auf dem Weg nimmt er eine Träne aus dem See der ewigen Trauer an sich, und schaut mal kurz bei Herman (bei der Brücke) vorbei. Nach einem kurzen Gespräch überläßt Brandon ihm die Säge, worauf sich jener an die Arbeit macht, und Brandon sich zwei Rosen (neben dem Altar) holen sollte. Auf dem Rückweg zum Tempel heilt er den kranken Baum mit Hilfe der Träne. Im Tempel wird die Rose an Brynn abgegeben, worauf sie einen Zauberspruch auf die Rose spricht. Nun sollte Brandon in

## Komplettlösung

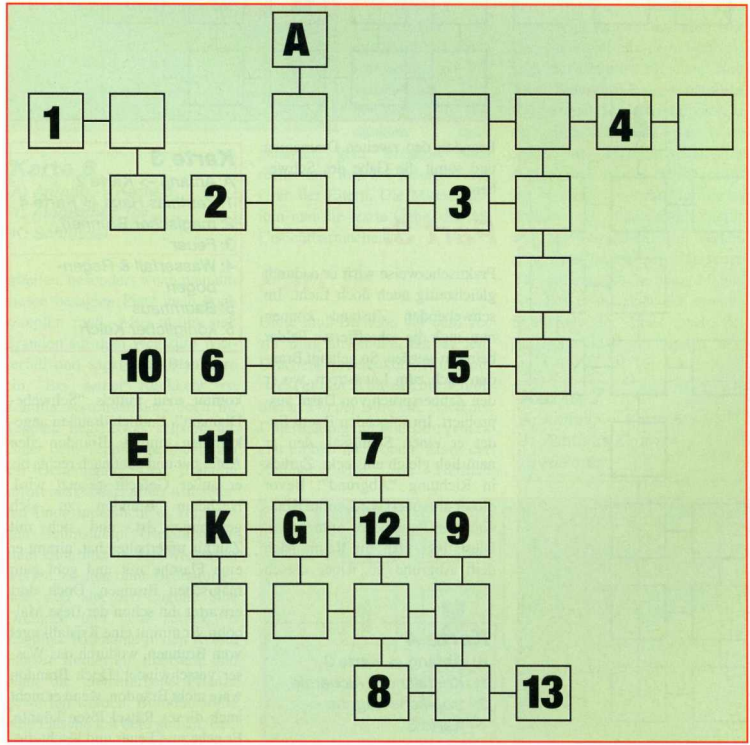
### The Legend Of Kyrandia

Richtung Altar gehen. Der Junge, der mit Brandon spielen will, gibt seine Murmel erst nach einiger Zeit unfreiwillig her (in einem Bild bleibt er stehen). Diese setzt Brandon im kaputten Altar ein, und legt anschließend die Rose darauf. Schon erhält Brandon das Amulett. Herman ist mittlerweile mit der Brücke fertig, welche nun gefahrlos überquert werden kann. Als nächstes sollte Brandon Darm einen kleinen Besuch abstatten.

Nun holt er sich die Nuß (beim verletzten Vogel), eine Eichel und den Tannenzapfen. Ein Gespräch mit Golbie kann auch sehr informativ sein. Die drei zuvor gesammelten Naturalien werden als nächstes im Loch der "Deadwood Lichtung" gepflanzt. Die gewachsene Blume gibt Brandon dafür den ersten Diamanten des Amuletts.

## Part 2:

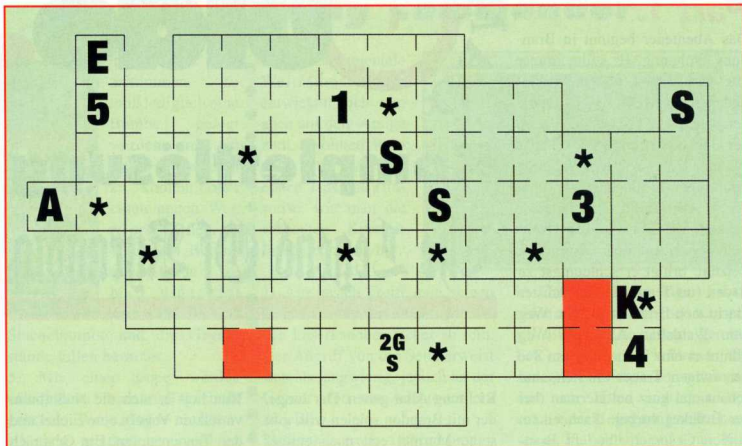
Mit Hilfe des Amuletts kann der verletzte Vogel geheilt werden. Als Dankeschön erhält Brandon eine Feder, die er bei Darm abgeben sollte. Aber nicht nur der Vogel kann geheilt werden. Sobald Brandon versucht, einen Rubin vom Rubinbaum zu nehmen, wird er von der Schlange gebissen. Darauf greift er erneut nach einem der Rubine, und nimmt ihn an sich. Mit Hilfe des Amuletts kann die Wirkung des Giftes verhindert werden. Alle in der Gegend herumliegenden Edelsteine sollten nun zum Marmoraltar gebracht werden. Besonders wichtig ist der in der Quelle (Tulpe nicht vergessen). Dieser Sonnenstein muß als erster in die goldene Schale gelegt werden. Folgen sollten (in der folgenden Reihenfolge): Granat, Saphir, Rubin. Die goldene Schale verwandelt sich in eine Flöte. Mit dieser Errungenschaft geht es zurück zu Darm, dem die Flöte gezeigt werden sollte. Nachdem er Brandon einen Zauberspruch auf den Weg gegeben hat, geht Brandon zum Eingang der Schlammhöhle. Sobald er versucht die Höhle zu betreten, findet er erste Kontakt mit Malcolm statt. Während der Unterhaltung wirft dieser ein Messer, welches Brandon freundlicherweise zurückwerfen sollte. Durch Spielen auf der Flöte wird der vereiste Eingang "aufgesprengt". Im Folgenden sollte man sich an "Karte 2" halten. Die Feuerbeeren verringern ihre Helligkeit nach jedem Bildwechsel, aber nur dann, wenn Brandon sie bei sich trägt. Legt er sie ab, leuchten sie auf ewig wei-



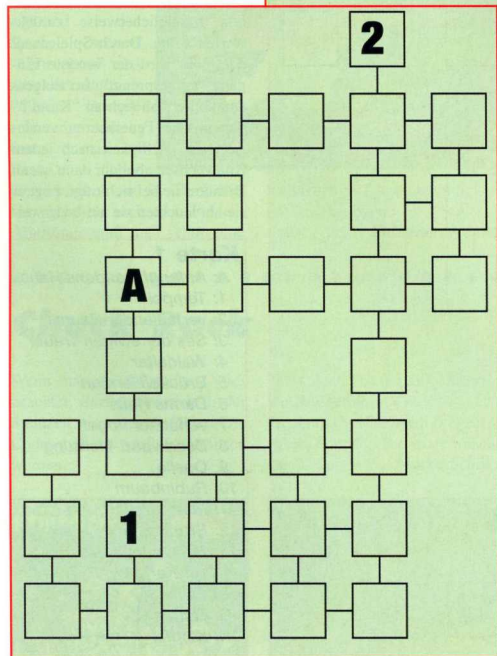
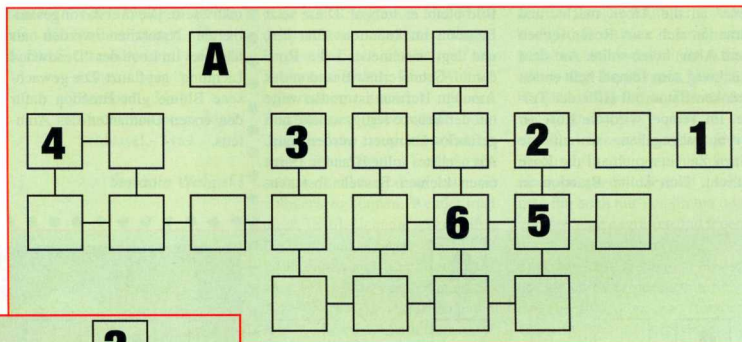
- Karte 1**
- A: Anfang/Brandons Haus
  - 1: Tempel
  - 2: verfallender Baum
  - 3: See der ewigen Trauer
  - 4: Waldaltar
  - 5: Brücke/Herman
  - 6: Darms Haus
  - 7: verletzter Vogel
  - 8: Deadwood-Lichtung
  - 9: Quelle
  - 10: Rubinbaum
  - 11: Marmoraltar
  - 12: Brunnen
  - 13: Schlammhöhle zur Karte 2
  - E: Eichel
  - G: Gorbie
  - K: Kiepfel

**Karte 2**

- A: Anfang -> Karte 1
- 1: Phanteon des Mondlichts
- 2: Höhle des Zwielichts
- 3: Höhle aus Smaragden
- 4: Lavastrom
- 5: Abgrund
- E: Ausgang zu Karte 3
- \*: Feuerbeerenstrauch
- G: Goldmünze
- K: Schlüssel
- S: Stein



ter. Somit kann jedes Feld beleuchtet werden, das sich in einer Entfernung von höchstens drei Feldern von einem Feuerbeerenbusch befindet. Auf der Karte sind dies alle unschraffierten Felder. Insgesamt sollten fünf Steine, eine Goldmünze und zwei Smaragde gefunden werden (siehe Karte (Smaragde in "Höhle aus Smaragden")). Um aus der Schlangenhöhle zu kommen müssen alle fünf Steine auf den Mechanismus am Anfang der Höhle gelegt werden. Die Goldmünze wirft Brandon in den Brunnen und den Mondstein setzt er dann im Altar vom "Phanteon des Mondlichts" ein. Dadurch erhält



Brandon den zweiten Diamanten und somit die Gabe des Schwebens.

**Part 3:**

Praktischerweise wirft er dadurch gleichzeitig auch noch Licht. Im schwebenden Zustand können nun auch die schraffierten Felder betreten werden. So gelangt Brandon auch zum Lavastrom, wo er den Zauberspruch von Darm ausprobier. Im folgenden Raum findet er einen Schlüssel, den er natürlich gleich einsteckt. Zurück in Richtung "Abgrund". Bevor dieser überquert wird, sollte Brandon eine Feuerbeere mitnehmen. Diese legt man im Raum nach dem Abgrund ab. Über diesen

**Karte 3**

- A: Anfang -> Karte 2
- 1: Zanthias Haus -> Karte 4
- 2: magischer Brunnen
- 3: Feuer
- 4: Wasserfall & Regenbogen
- 5: Baumhaus
- 6: königlicher Kelch

kommt man mittels "Schwebendiamant". Endlich draußen angekommen nimmt Brandon den Apfel mit und geht nach rechts bis er außer Gefecht gesetzt wird. Nachdem Brandon zu sich gekommen ist, und sich mit Zanthia unterhalten hat, nimmt er eine Flasche mit und geht zum magischen Brunnen. Doch dort erwartet ihn schon der fiese Malcolm. Er nimmt eine Kristallkugel vom Brunnen, wodurch das Wasser verschwindet. Doch Brandon wäre nicht Brandon, wenn er nicht auch dieses Rätsel lösen könnte. Er geht zum Feuer und löscht die-

**Karte 4**

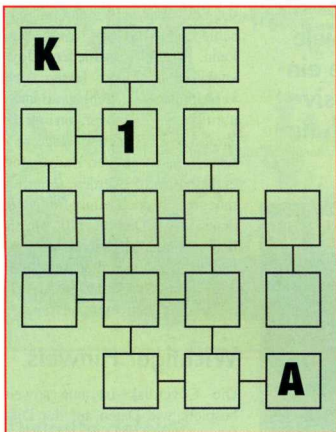
- A: Anfang -> Karte 3
- 1: Kristalle der Alchemie
- 2: tropische Lagune -> Karte 5

ses mit Darms Zauberspruch. Die Kristallkugel setzt er auf den Rand vom Brunnen. Wie durch Zauberhand fließt das Wasser in den Brunnen und Brandon kann die Flasche füllen. Bevor er diese zurück zu Zanthia bringt, trinkt er sie aus. Auf dem Amulett erscheint der dritte Edelstein.

### Part 4:

Wieder aufgefüllt bringt Brandon die Flasche zurück. Das folgende Gespräch ist sehr aufschlußreich. Doch auch Thronfolger haben zu

roten Trank füllen. Falls er zu wenig Flaschen hat, muß er nur nach draußen gehen. Schon steht eine neue Flasche in Zanthias Wohnung. Diese Tränke werden wie folgt in der Zaubermaschine der Alchemie gemixt: ROT + BLAU und ROT + GELB. Als nächstes geht Brandon zum königlichen Kelch. Diesen bekommt er mit Hilfe der blauen Magie. Doch leider ist Brandon nicht schnell genug, und ein kleiner Wicht schnappt sich den Kelch. Das kann Brandon nicht durchgehen lassen, und er geht nach rechts zum Baumhaus. Da er zu groß für die Tür ist, trinkt er den violetten Zauberspruch und betritt das Haus. Als Geschenk gibt Brandon dem Bewohner der Höhle einen Apfel, worauf der Kelch vor dem Haus erscheint. Bewaffnet mit einer Rose, dem Kelch, dem Schlüssel und dem orangefarbenen Trank begibt sich Brandon zur Lagune. Hier stellt er sich auf die Plattform und trinkt den verbliebenen Zauberspruch. Auf der dunklen Insel gelandet, geht Brandon nach rechts und legt die Rose auf das Grab der Eltern. Die Mutter gibt ihm nun die letzte Gabe, die des Unsichtbarmachens.



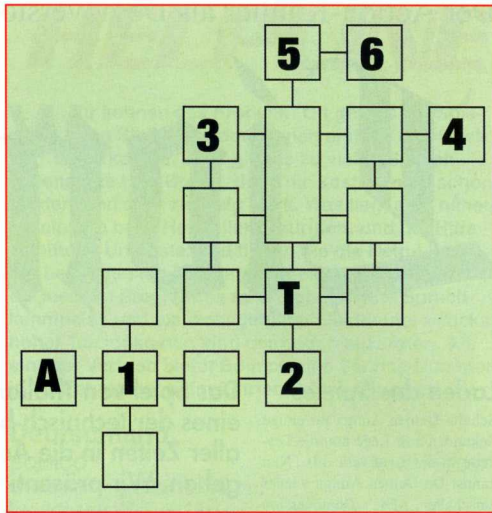
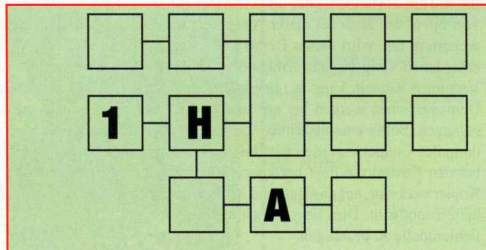
#### Karte 6

A: Anfang -> Karte 5  
1: magisches Tor  
K: Schlüssel

arbeiten, besonders wenn man um diesen besagten Platz auch noch kämpfen muß. Also macht sich Brandon auf dem Weg zum Wasserfall und sackt eine Blaubeere ein. Bei seiner Rückkehr ist Zanthia verschwunden, doch ihr Teppich liegt etwas seltsam da. Unter dem Teppich befindet sich ein Geheimgang, den Brandon sofort auskundschaftet. Am anderen Ende untersucht er zunächst den Baumstumpf (Regenbogenstein kann man in den Wasserfall werfen, ist aber ohne Bedeutung), holt sich aus der Lagune eine Orchidee und geht zurück zu Zanthias Wohnung. In den Kessel müssen immer ein Edelstein und dann die gleichfarbene Pflanze geworfen werden. Brandon sollte eine Flasche mit dem gelben, eine mit dem blauen und zwei mit dem

### Part 5:

Diese muß Brandon vor dem Tor zur Burg anwenden, um an dem Drachen vorbeizukommen. Dann steckt er den Schlüssel ins Schloß und tritt in der Burg ein. Nach der Unterhaltung mit Malcolm geht es erst einmal nach oben. Eines der Zimmer wird von Herman



bewacht. Um unbeschadet an Herman vorbeizukommen muß er mittels gelber Magie eingeschleift werden. Im folgenden Raum schnappt sich Brandon den Hammer und schlägt in folgender Reihenfolge die Glocken an: vier, eins, zwei, drei (wobei von links nach rechts durchnummeriert ist). Den Schlüssel aus dem Geheimfach läßt Brandon mitgehen. Nun führt Brandons Weg zurück ins Erdgeschoß. In der Halle kann er mit dem Schlüssel das erste Schloß der verschlossenen Tür öffnen. Der zweite Schlüssel ist im Verließ versteckt. In dieses kommt man mittels Drehscheibe aus der Bibliothek. Im Verließ geht Brandon bis zur magischen Tür und benutzt die blaue Magie. Nun holt er sich auch den zweiten Schlüssel, der links nach der magischen Tür im Boden ver-

#### Karte 5

A: Anfang -> Karte 4  
1: Grab der Eltern  
2: Burgtor  
3: Bibliothek -> Karte 6  
4: Küche  
5: königlicher Vorraum  
6: Kyragem-Raum  
T: Treppe -> Karte 7

steckt ist (falls man das Loch nicht findet, Licht mit Schwebemagie erzeugen). Mit dem zweiten Schlüssel kann Brandon die Tür nun endlich öffnen. Nun zurück zur Bibliothek und die Bücher in folgender Reihenfolge hervorziehen: D,R,E,H (deutsche Version), bzw. O,P,E,N (englische Version). Vorher sollte man abspenieren, da man nur einen Versuch hat. Die Drehscheibe dreht sich, und Brandon nimmt die Krone an sich. Nun zurück zum königlichen Vorraum. Auf die Samtkissen werden von links nach rechts Zepfer (in der Küche), Krone und Kelch gelegt. Die Tür öffnet sich, doch bevor Brandon das Zimmer betreten kann, erscheint Malcolm. Dieser wird von Brandon niedergeschlagen (automatisch). Nun geht Brandon in den Nebenraum und stellt sich vor den Spiegel (rechts). Zu guter letzt benutzt er die Gabe des Unsichtbarmachens ein letztes Mal, die Eiskugeln werden durch den Spiegel reflektiert und das Spiel ist gelöst.

(Marc Balzig)

Der Action-Knüller als Demoversion



# Lionheart

## Laden des Spieles

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Die Demoversion von Lionheart wird nun automatisch geladen und gestartet.

**Das Spiel von Thalion wird zweifellos als eines der technisch besten Actionspiele aller Zeiten in die Amiga-Geschichte eingehen. Wir präsentieren Euch exklusiv zwei spielbare Levels, die es so noch nirgends als Demoversion gab.**

der Endversion mit mehreren verschiedenen Größen aufwarten kann. Durch verschiedene Joystickkombinationen lassen sich verschiedene Schlagvarianten abrufen. Die Demoversion umfaßt zwei Levels von den insgesamt vierzehn, die in der Endversion enthalten sein werden. Hiermit möchte ich noch einmal an alle, denen dieses Demo gefällt, appellieren, sich die Endversion zu kaufen. Denn wer möchte schon, daß wir auf Spiele dieser Qualität in Zukunft verzichten müssen.



## 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 Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werde; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

## Das Spiel

Bei Lionheart handelt es sich um ein Arcade-Plattform-Spiel im Stil Super Mario Bros und Turrican. Man muß seine Spielfigur an das Ende eines Levels steuern, und dabei den verschiedenen Gegner eins auf die Mütze geben. Den Helden des Spiel, den Katzenmenschen Valdyn, kann man mit dem Joystick, der in Port 2 angestöpselt ist, steuern. Per Feuerknopfdruck schwingt dieser bereitwillig sein Schwert, das in

## Ein Wort zur Coverdisk

An dieser Stelle möchte ich ein paar Worte an alle richten, die schon einmal eine defekte Diskette auf ihrem Heft vorfanden, oder der Meinung waren, daß diese defekt sei. In der Regel benötigen die Demoversionen, wie auch bei dieser Ausgabe, mindestens 1 MByte an Arbeitsspeicher. Wer keine Speichererweiterung hat, wird dieses Demo nicht zum Laufen bringen. Andere Fehlerquellen liegen in den verschiedenen Chipsets der Amiga-Serien. Da es sich bei den Demoversionen in der Regel um frühe Versionen handelt, kann es ohne weiteres passieren, daß ältere Amiga-Reihen grundlos abstürzen. Alle Demoversionen werden bei uns in der Redaktion eingehend geprüft, bevor sie in die Kopiermaschine gelangen. Sollte nun tatsächlich die Diskette defekt sein, so bitte ich dies zu entschuldigen. Bei Einsetzung des Coupons werden wir Ihnen schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden. Die Retourenquote bei den Coverdisks liegt bei knapp einem Prozent. Auf dem langen und beschwerlichen Weg von der Kopierwerkstatt, auf das Heft und in die Zeitschriftenläden, kann es schon einmal passieren, daß eine Diskette kaputtgeht. Dies liegt jedoch nicht in unserem Einflußbereich, doch wir bemühen uns, auch diese Fehlerquelle zu beseitigen.



**Diskette defekt?**  
Sollte Deine Diskette nicht funktionieren, so fülle nebenstehenden Coupon aus, und sende ihn an nachfolgende Adresse. Schicke auf keinen Fall die Diskette mit. Dadurch ersparst Du uns eine Menge Arbeit. Wir werden Dir schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden.

(hi)

**CT-Computec Verlag  
Reklamation  
AMIGA Games 3/93  
Postfach  
8500 Nürnberg 1**



# HELPLINE

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

## Deutschland

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

## England

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

## Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 3/93

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 abschieben an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG  
- Reklamation AMIGA Games -  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

Du erhältst umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

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

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

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

Fehlerbeschreibung: \_\_\_\_\_

# Die AMIGA Games Preisübersicht der aktuellen Spielesoftware

In den verschiedenen Spielmagazinen findet man unzählige Anzeigen sogenannter Mail-Order-Firmen mit Angeboten der aktuellen Spiele für den Amiga. Ein Preisvergleich ist hier oft mühsam, immerhin gilt es, je Titel bis zu 50 verschiedene Angebote gegenüberzustellen. Dazu kommt, daß der angegebene Verkaufspreis alleine nicht ausschlaggebend ist, hinzu kommen nämlich noch in der Regel die Versand- bzw. Nachnahmekosten.

Wir haben für Euch zu den Spielen dieser und der letzten Ausgabe die Preise verglichen. Mit unserer ab dieser Ausgabe ständigen Rubrik "Nice Price" bieten wir Euch einen bis jetzt einmaligen Einkaufsservice. Bei der Auswertung wurden insgesamt 47 Firmen angefaxt und um die Abgabe ihrer Preise zu den jeweiligen Spielen gebeten. Viele Versender haben prompt reagiert, die restlichen werden sicherlich zur nächsten Ausgabe Stellung nehmen.

## Versandpreise im Vergleich bei Vorkasse, erhoben von AMIGA Games

Titel:	günstigster Anbieter:	Preis bei Vorkasse:
The Chaos Engine.....	Versand 99.....	DM 54,99
Street Fighter II .....	Versand 99 .....	DM 60,99
Nick Faldo Golf .....	Wial Versand Service .....	DM 55,90
Fly Harder .....	Softsale.....	DM 56,20
Indiana Jones 4 .....	T.S.Datensysteme .....	DM 84,40
Wing Commander .....	T.S.Datensysteme .....	DM 84,40
	Okay-Soft.....	DM 84,40
Euro Soccer .....	Versand 99 .....	DM 54,99
Lionheart .....	Versand 99 .....	DM 60,99
Creatures .....	Gross Electronic .....	DM 64,90
Air Warrior.....	T.S.Datensysteme .....	DM 64,40
Trolls .....	Versand 99 .....	DM 54,99
Bard's Tale C.Set .....	Okay Soft .....	DM 67,40
Piracy .....	Intersoft .....	DM 59,90
Oxyd.....	Gross Electronic.....	DM 59,90



## Versandpreise im Vergleich bei Nachnahme, erhoben von AMIGA Games

Titel:	günstigster Anbieter:	Preis bei Nachnahme:
The Chaos Engine.....	Versand 99 .....	DM 55,49
Street Fighter II .....	Versand 99 .....	DM 61,49
Nick Faldo Golf .....	Wial Versand Service .....	DM 56,90
Fly Harder .....	Softsale.....	DM 59,20
Indiana Jones 4 .....	Versand 99 .....	DM 88,49
Wing Commander .....	Okay-Soft.....	DM 87,40
Euro Soccer .....	Versand 99 .....	DM 55,49
Lionheart .....	Versand 99 .....	DM 61,49
Creatures .....	Gross Electronic .....	DM 69,90
Air Warrior.....	T.S.Datensysteme .....	DM 68,80
Trolls .....	Versand 99 .....	DM 55,49
Bard's Tale C.Set .....	Okay Soft .....	DM 70,40
Piracy .....	Intersoft .....	DM 62,90
Oxyd.....	Gross Electronic.....	DM 64,90



Weitere Angebote finden Sie in den einzelnen Anzeigen der Anbieter. Telefonnummern können vom Verlag nicht weitergegeben werden. Die Preisliste gilt unter Vorbehalt von Schreibfehlern und wird unter Haftungsausschluß veröffentlicht.

# It's PLAY TIME ....!

**MULTIFORMAT - MAGAZIN**  
**SPITZEN TIPS&TRICKS**  
**MEGA POSTER**

Wer sich jetzt über die besten Spielneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

**Play Time** - ist  
**LESESPIELEVERGNÜGEN**  
auf 132 Seiten.  
Monat für Monat.

Ab 10. Februar im  
Zeitschriftenhandel.

**Konsolen** und Handhelds

**Amiga**

**PC**

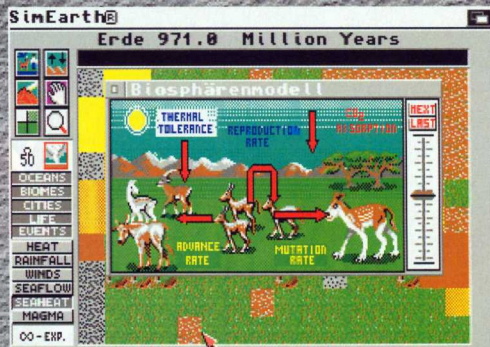


Alles frisch!  
Die Top-Spiele im  
Überblick. Mit  
neuem Outfit  
präsentieren sich  
in überarbeiteter  
Form die AMIGA  
Games-Charts.

# AMIGA GAMES Charts



Renegades Renner: Chaos Engine mit 91% auf Rang drei.



Maxis Maximum: Sim Earth bisher unerreicht an der Spitze.

## 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
5	N.M. World Champ.	1/93	69%	Gremlin

## JUMP 'N' RUN SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Football Kid	11/92	76%	Krisalis
2	Premiere	10/92	75%	Core Design
3	Doodlebug	2/93	70%	Core Design
4	Trolls	3/93	69%	Flair Software
5	Bumpy's	10/92	62%	Loriciel

## 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
6	Flies Attack on Earth	3/93	81%	Rainbow Arts
	Shadowworlds	1/93	81%	Krisalis
	KGB	2/93	81%	Virgin
9	Ween	12/92	80%	Coktel Vision
10	Fasznoton	12/92	79%	Coktel Vision

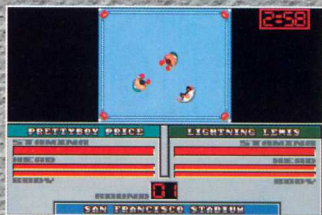
## FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
2	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
3	Air Warrior	11/92	69%	Kesway

## 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





**Mindscape's Champ:** Mit TV Sports Boxing nach zwei Runden auf Rang vier.



**Mindscape's Home-Run:** Auch mit TV Sports Baseball unter den besten Sport-Spielen.



**Faszination Files:** Fliegender Wechsel auf Platz sechs der Adventure Hit-Liste.

## 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	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
6	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
7	Int. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
8	The C. Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
9	Eurosoccer	3/93	59%	Flair Software
	California Games II	10/92	59%	U.S. Gold

## DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gobliins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
3	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
4	Troddlers	11/92	79%	Storm
5	Rampart	1/93	77%	Domark
6	Super-Tetris	10/92	72%	Spect. Holobyte
7	Zyconix	12/92	69%	Accolade
8	Tiny Skweek's	2/93	64%	Loricel



**Toller Troll:** Auf Anhieb schafften die kleinen Gnome einen sicheren vierten Platz im Genre Jump and Run.

## 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
4	D-Day	2/93	39%	Loricel

## 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%	Maxis3
4	Rome AD 92	11/92	81%	Millenium
5	Campaign	11/92	73%	Entert. Intern.
6	Sabre Team	11/92	68%	Krisalis
	Caesar	12/92	68%	Impressions
	Air Support	12/92	68%	Psygnosis
9	Erben des Throns	2/93	67%	GDG
10	Asta	11/92	58%	MCS

## ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	B.C. Kid	11/92	92%	Factor 5
3	Myth	10/92	91%	System 3
	Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
5	Zool	10/92	87%	Gremlin
6	Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
7	Nova 9	11/92	83%	Dynamix
8	The Humans	1/93	82%	Mirage
	Assassin	12/92	82%	Team 17
	Gem'Z	11/92	82%	Software 2000

Unbekanntes Comicwesen?

# Tearaway Thomas

Global Software trat bisher lediglich als Distributor von Prestige Spielen in Erscheinung. Nun versuchen sie mit einem niedlichen Jump and Run zu beweisen, daß sie es auch alleine können.

Putzig präsentiert sich auf alle Fälle die Hintergrundgeschichte zu Tearaway Thomas. Hauptfigur des Spiels ist ein kleines, undefinierbares Wesen, das nicht von unserem himmlischen Planeten stammt. Die Rasse der Tearaways residiert auf einem erst kürzlich entdeckten Planeten namens "Cinos eht Gohegdeh". Fündige unter unseren Lesern haben bestimmt schon

bemerkt, daß der Name teilweise umgedreht die Wörter "Sonic The Hedgehog" ergibt. Wenn man nun einen Blick auf die Hauptfigur wirft, wird man auch gewisse Ähnlichkeiten zu dem superschnellen Sega-Igel feststellen können. Verwandschaften zu dem Begleithund aus Andrew Braybrooks Hit Fire & Ice (siehe Special ab Seite 62) können sicherlich ebensowenig bestritten



Farbenfrohe Hintergründe lassen Erinnerungen an Fire & Ice wach werden. Die Bärchen wollen Thomas ans Leder.

werden. Die physischen Fähigkeiten der außerirdischen Kreaturen gleichen im Übrigen auch unserem allzu irdischen Bit-Igel. Er kann nämlich mit enormer Geschwindigkeit über die Oberfläche rasen, und ist so kaum zu fassen. Diese Rasse der Tearaway hat allerdings auch mit irdischen Problemen zu kämpfen. Sie wissen nämlich nicht, wohin sie gehören. Der Grund dafür

way Thomas auf der Suche nach seiner Identität behilflich zu sein. In mehreren, grafisch schön gestalteten Welten stehen Dir nun die schönsten Abenteuer bevor. Das Abenteuer beginnt in einem bewaldeten Land, daß noch nicht sonderlich beeindruckend ist. Die weiteren vier Welten geben jedoch grafisch eine Menge her, insbesondere die Polarwelt macht, aufgrund ihrer Ähnlichkeit zu derselbigen Welt in Fire & Ice, einen erstaunlich guten Eindruck. Das Scrolling ist tatsächlich ähnlich schnell wie in Sonic und sehr sauber programmiert. Zahlreiche Bonusräume dürften Plattformfreaks auf Trab halten. Wie es jedoch genau um den Spielspaß steht, könnt Ihr in dem genauen Review in der nächsten Ausgabe feststellen.

**Tearaway Thomas entpuppt sich als passable Mischung aus Fire & Ice und Sonic**



Sprünge über diese Entfernung sind kein Problem für unseren niedlichen Helden.



Bäume mit Gesicht sieht man auch nicht alle Tage, ohne Blätter jedoch schon eher.



Seit Tagen beschäftigt die Clique sich mit einem geheimnisvollen Buch, das Jonathan bei einem Trödler gekauft hatte. Daß es dort zu finden war, hatte er geträumt. Er wollte, irgendwie war dieser alte Schinken wichtig für seine Zukunft.



Kronstadt ist ein hübsches Städtchen in Süddeutschland. Böse Zungen behaupten, eine verschlafene Kleinstadt hinter dem Mond. Stimmt nicht. Obwohl wenn man sich auf einen Stuhl stellt, kann man die Rückseite des Mondes sehen. Jonathan's Eltern besitzen eine grosse Wohnung mitten in Kronstadt. Sein Freund Gert Rupp lebt bei seiner Familie im nahegelegenen Lindenweiler.

Digitalisiertes Abenteuer

# JONATHAN

In letzter Sekunde erreichte uns noch das Testmuster des neuen Software 2000 Spiels. Wir wollen Euch nicht einen einseitigen Kurzschnußtest präsentieren, mit dem Ihr nichts anfangen könnt. Lieber ein kleines Preview, und nächste Ausgabe erst den ausführlichen Test.



Dämmerung senkte sich der Nebel auf die Stadt. Er schlief eine Schlange, hüllte die Autos auf den Straßen ein. Langsam schlich er sich durch die Gassen, sein grauer Rachen verschlingt den Himmel und die Sterne.  
Er beobachtete ihn durch das Fenster, als es klingelte. Er ging hin und öffnete. Vor ihm stand Inno Schladowski aus der 10.

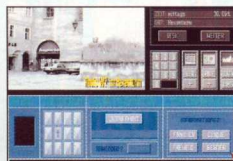
W er die beiden Grafik-Adventures Holiday Maker und Stadt der Löwen kennt, weiß größtenteils schon, was ihn bei Jonathan erwartet. Die Hintergrundgeschichte hat tatsächlich Buchcharakter, weshalb es ausnahmsweise lohnenswert ist, diese länger zu erzählen. Das beschauliche Städtchen Kronstadt wird von einem schlimmen Fluch bedroht. Finstere Mächte haben sich eine besonders gemeine Untat einfallen lassen. Sie schnappten sich frecherweise die Seelen der Einwohner dieses Städtchens, was die Hemmschwelle zu Verbrechen ungemein senkte. Von Moral kann dort gar nicht mehr die Rede sein.

**Jonathan beeindruckt mit tollen Grafiken und gut konstruierter Geschichte.**

Kapitale Verbrechen geschehen fast stündlich. Es geschehen sogar noch mehr als dies bislang in amerikanischen Fernsehserien der Fall



Der Stelle, wo die Hauptverkehrsstraße an Lindenweiler verläuft und die Haupt-Station führt, zeigte die einen schiefen Bergweg eine kleine Seitenstraße durch die Bäume nach Süden ab sich irgendwo befindet. Bäume sind zu der rechten Seite der für den Blick. Hydrant Eckenmännchen der Fassade. Rupp sagt dem Mann einen halben Meter Gerüst, wird der umgehauen.



war. Eure Aufgabe ist es nun natürlich, die Kronstädter von diesem Fluch zu erlösen. Ihr schlüpft in die Rolle von Jonathan, der leider an den Rollstuhl gefesselt ist. Durch ein geplantes Vorgehen, wie es auch Sherlock Holmes machen würde, versucht Ihr hinter die Lösung des Rätsels zu kommen. Meist sitzt Ihr in Eurer Wohnung, telefoniert und ruft Freunde an. Zehn Freunde helfen Euch bei der Lösung des Falles. Wenn Ihr hinter die Lösung kommen wollt, müßt Ihr auch mit ungefähr sechzig weiteren Personen reden, und das kann auf insgesamt achtzig verschiedenen Plätzen passieren. Die Grafiken wurden hierbei wirklich sehr gut gestaltet. Fotos wurden digitalisiert und nachbearbeitet. Es ist zwar unbedingt ein Zweitlaufwerk zu empfehlen, jedoch wäre man mit einer Festplatte noch besser beraten. Bisher macht das Spiel einen exzellenten Eindruck, der ausführliche Test in der nächsten Ausgabe wird Euch jedoch genauer über die Qualitäten aufklären. (hi)



Die Luft war nicht mehr so naß wie in den vergangenen Tagen, aber auch noch nicht so kalt, wie sie es in den folgenden Wochen werden würde; gegen Mittag schien die Sonne zum letzten Schlag ausholen zu wollen.  
Robbin hatte umhine geschlafen, schubst sie jetzt gegen Mittag.

Software 2000 ■ Ab März ■ ca. DM 100,-

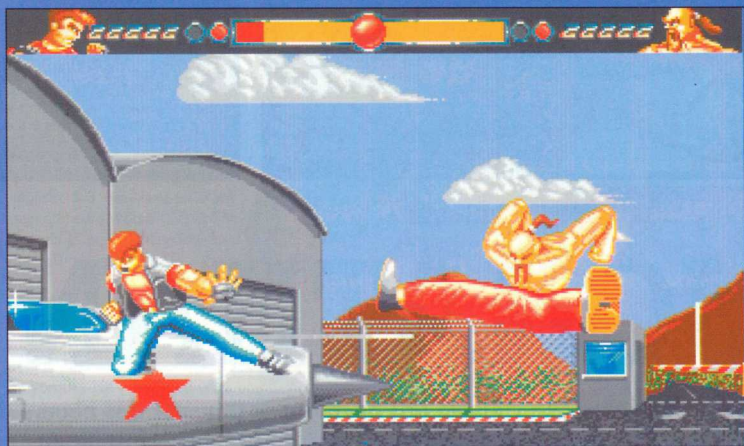
Street Fighter-Clone

# BODY BLOWS

Body Blows entspricht dem neuesten Spielertrend. Man erkennt deutlich eine gewisse Ähnlichkeit zu Street Fighter II. Ob es ähnlich gut wird, ist allerdings die große Frage.

Man ist allein von der Größe der Hauptfiguren und von der komplexen Animation überrascht. Der Name Team 17 steht für professionelle Spiele, die die technischen Eigenschaften des Amiga voll ausreizen, und auch Body Blows erfüllt diese Erwartung. Das Spiel nutzt die jetzt zum Standard gewordenen 32 Farben, bietet sanftes Scrollen des Bildes, Parallax-Scrolling und entsprechende Soundeffekte.

Body Blows läßt sich auf verschiedene Arten spielen. Bei der Version für einen Spieler wählt man "seine" Spielfigur unter den vier zur Verfügung stehenden Charakteren aus (Dan/Nik die beiden Brüder, beide mit gleichen Fähigkeiten/gleicher Stärke, Juni-



Die einzelnen Szenarien sind deutlich bei Street Fighter abgekupfert. Bislang sind die Backgroundgrafiken noch kaum animiert, dies sollte sich jedoch laut Team 17 noch ändern.

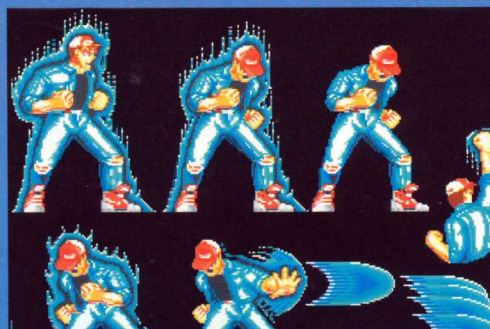


or der Boxer oder Lo Ray der buddhistische Mönch mit magischen Fähigkeiten). In dieser Version ist es der Zweck des Spiels, die sieben schrecklichsten Kämpfer der Welt an verschiedenen Schauplätzen zu besiegen und die Geheimnisse des letzten Levels zu ergründen. Und nur in diesem Spielmodus ist es möglich, daß ein Spieler mit einem speziellen Gegner konfrontiert wird.

Der Turniermodus bietet bis zu acht Spielern die Möglichkeit, unter zehn Figuren einen Charak-



Die Garde von elf Kämpfern übertrifft in ihrer Stärke sogar noch das Vorbild.



Dieses D-Paint-Bild zeigt die exzellent gezeichneten Animationen eines Kämpfers.



Die verschiedenen Schauplätze werden vor dem eigentlichen Kampf grafisch eindrucksvoll präsentiert.

ter auszuwählen und solange an zufällig ausgewählten Schauplätzen zu kämpfen, bis der Gewinner feststeht. Acht verschiedene Spielfiguren stehen zur Verfügung.

Sowohl die Schauplätze als auch die Gegner werden in diesem Modus zufällig ausgewählt. Im Moment verfügt das Spiel über sieben Kampfplätze, denen jeweils ein Kämpfer zugeordnet ist. Natürlich wird noch ein Turniermodus möglich sein, in dem jeder Kämpfer an jedem Ort auf jeden der Gegner treffen kann. Im Moment enthält das Hintergrundbild animierte Gegenstände und Grafik, z.B. eine anfeuernde Menge, Blitzlichter hinter dem Boxing usw. Die Programmierer haben nichts übrig für langweilige Hintergrundgrafik, mach Dich also auf weitere Besonderheiten gefaßt. In Body Blows kommen

elf Charaktere vor, jeder besitzt unterschiedliche Fähigkeiten. Einige sind physischer Art, wohingegen der Mönch Flammen werfen und andere magische Dinge vollführen kann. Die Vielzahl der Bewegungsmöglichkeiten ist beeindruckend. Die Kämpfer selbst finden auf einem sich verschiebenden Bildschirm statt, wobei PAL-OverScan (Bild geht über den eigentlichen Bildrand hinaus) mit zwei Bildschirmbreiten möglich ist (der Bildschirm verschiebt sich auch leicht nach oben/unten). Das Bild wird mit jedem Frame (Einzelbild) neu aufgebaut, d.h., die Bildübergänge sind fließend. Leider war es dem Team 17 bei diesem schnellen Bildaufbau nicht möglich, mehr als zwei Kämpfer gleichzeitig auf den Schirm zu bringen. Wenn Sie also zu zweit gegen den Computer

**Vermeintlich eindrucksvolle Prügelaction von dem Starprogrammiererteam TEAM 17.**



Im Vergleich zu Street Fighter II macht Body Blows bislang einen ebenbürtigen Eindruck.

spielen möchten, werden Sie enttäuscht werden. Möglich wäre dies zwar, aber es würde den Bildaufbau verlangsamen und verschlechtern. Die ersten Bilder

machen einen vielversprechenden Eindruck. Ob die Endversion das halten kann, erfährt Ihr in einer der nächsten AMIGA Games.

(hw)



Aufgrund technischer Schwierigkeiten wird man leider nicht zu zweit gegen den Computer antreten können.



Eine spezielle Version für den Amiga 1200 ist übrigens in Vorbereitung. Sie sollte mit 256 Farben aufwarten können.



Im Zwei-Spieler-Modus verspricht Body Blows höchsten Spielgenuß.

**TEAM 17 ■ Ab März 93 ■ ca. DM 70,-**

Wieder beginnt das große Ratespiel. Zu schlecht für ein ausführliches Preview, oder zu spät in der Redaktion angekommen? Letzteres war es diesmal kaum.

## Kurz & Knapp

### LITIL DIVIL

Obskure Action dürfen wir von dem englischen Softwarehaus Gremlin erwarten. Lital Divil bietet verschiedene Helden, die im abgedrehten Grusel-Comic-Stil über die Screens springen.



Von Gremlin ✖ Ab April 93 ✖ Preis: noch nicht bekannt

### CHUCKS WORLD

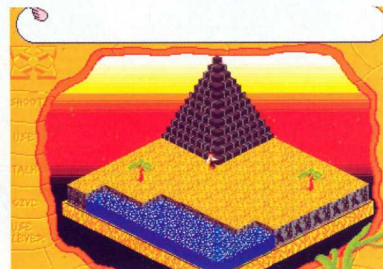
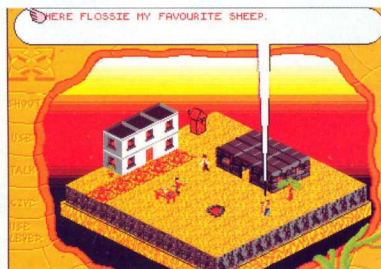
Ein Plattform-Spiel mit einem etwas rundlich wirkenden Helden namens Steve. Leider machen die Grafiken einen kargen Eindruck, was sich aber bis zur Veröffentlichung noch ändern könnte.



Von Fission ✖ Ab April 93 ✖ Preis: noch nicht bekannt

### CRYSTAL SKULL

Einen äußerst primitiven Populous-Clone dürfen wir mit Crystal Skull erwarten. Das andauernde Ruckeln und das dünne Spielprinzip sind furchterregend peinlich. Die dritte Null von Fission.



Von Fission ✖ Ab April 93 ✖ Preis: noch nicht bekannt

## RONX

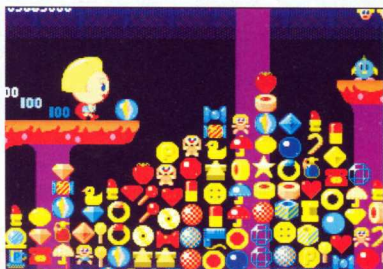
Von dem bislang noch unbekanntem Programmiererteam 'professional codings' kommt ein interessantes Knobel-spiel, das Tetris mit Shanghai verknüpft. Es nennt sich einfach 'Ronx'.



**Von pro coding × Ab April 93 × Preis: noch nicht bekannt**

## PEROXIDE GIRL

Die wasserstoffblonde Heldin dieses Spiels ist anschiemsgsam, verrückt und sexy...oder handelt es sich doch um ein sanftes Wesen, von Beruf Sekretärin? Lassen wir uns überraschen.



**Von Fission × Ab April 93 × Preis: noch nicht bekannt**

## DONG

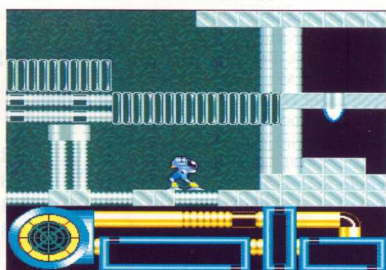
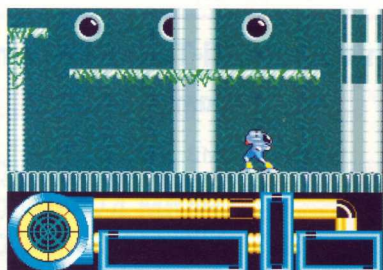
Bei diesem Spiel steuert man ein "Ding", das eine Mischung aus Ente, Hund und Mensch darstellt. Man bewegt sich durch vier äußerst umfangreiche Welten. Grafiken, Sound und Gameplay wirken reichlich altbacken.



**Von Fission × Ab April 93 × Preis: noch nicht bekannt**

## G13 STALKER

G13 Stalker erinnert an die Killing Game Show: Es gilt eine Unmenge von Waffen zu finden und diese in einer wahren Ballerorgie auch einzusetzen. Leider wird dies auch nur Erinnerung bleiben.

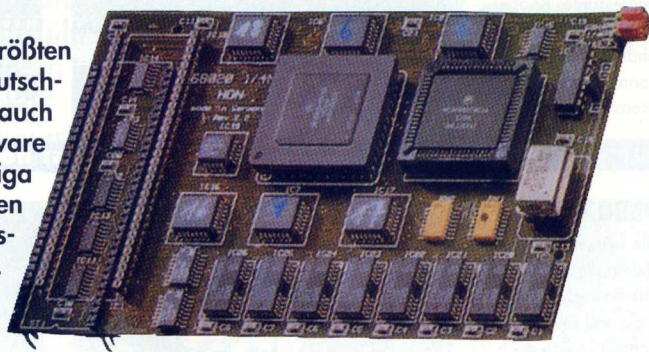


**Von Fission × Ab April 93 × Preis: noch nicht bekannt**

Speed Up

# Bi-Turbo Systeme im Test

**Soft & Sound, eine der größten Computershopketten Deutschlands, bietet neben Software auch eine ganze Palette an Hardware Erweiterungen für den Amiga an. Mehrere Turbokarten unterziehen wir einem ausführlichen Vergleichstest.**



Vier verschiedene Varianten wurden von Soft & Sound auf den Markt gebracht. Die hier getestetsten Turbokarten sollen dem Amiga 500 und 2000 Usern die Möglichkeit geben, die Rechenleistung ihres Computers zu steigern, um so wenigstens einigermaßen mit der neuen Amiga Generation mithalten zu können. Spiele wie Wing Commander lassen sich mittlerweile gar nicht mehr ohne Turbokarte vernünftig spielen. Wer auf einen Umstieg in die neue Amiga-Generation 1200/4000 verzichten will, sollte sich zumindest die Anschaffung einer Turbokarte überlegen.

## Der Einbau

Bei den Karten handelt es sich um Turbosysteme, die mit 32Bit und einer 14 MHz Taktrate arbeiten. Getestet wurden eine 68030 CPU Karte ohne Ram, eine 68030 CPU Karte mit 4MB Fastram, eine 68020 CPU Karte mit 1MB und 4MB Fastram. Bei allen Boards besteht die Möglichkeit, einen Coprozessor zusätzlich zu installieren. Der Einbau ist relativ problemlos, es wird lediglich der originale 68000 Prozessor aus seinem Sockel entfernt und die Karte dort eingesteckt. Danach wird der alte Prozessor wieder oben aufgesetzt. Mit dem richtigen Werkzeug benötigt man hierfür circa 15 Minuten. Auf der Karte befindet sich zusätzlich ein Jumper, mit dem man auf den

alten Prozessor zurückschalten kann, falls es Probleme mit der Software gibt. Sinnvoll ist es, diesen mit einem Schalter nach außen zu legen, um den Amiga nicht immer öffnen zu müssen.

## Der Test

Nun zu den Geschwindigkeiten: Die Karten ohne Fastram bieten kaum eine Steigerung, da der Prozessor immer auf das langsamere 16Bit-Ram zugreifen muß. Hingegen leisten die Boards mit eingebautem Fastram ansehnliches. Zumindest lassen sich deutlich die Geschwindigkeitsunterschiede beim Spielen zur Kenntnis nehmen. In dem Diagramm kann man die Geschwindigkeitssteigerung im Verhältnis zu anderen Amigas erkennen. Hierbei handelt es sich um einen Auszug des beiliegenden Programms "Sysinfo". Die Geschwindigkeit kann aber,

abhängig von der benutzten Software, noch stark variieren. Ein eingebauter Coprozessor leistet weiteres. Falls Software speziell diese Turbokarten unterstützt, könnten sich wirklich wahre Wunder beim Programmablauf ergeben, was die Verarbeitungsgeschwindigkeit angeht. Beim Test der Turbokarten zusammen mit Wing Commander regte sich leider nicht allzuviel. Es war nur geringfügig besser spielbar als auf einem gewöhnlichen Amiga 500 mit 4 MB. Wer jedoch lediglich 1 MB Speicher sein Eigen nennt, wird ins Staunen kommen, wenn er sich nun mit der 68020 Karte mit 4 MB in das Weltall begibt.

## Das Fazit

Allgemein kann man sagen, daß man berauschende Unterschiede nur bei der Software bemerkt, die das 32 Bit Fastram unterstützt. Anhand der Ver-

gleich Tabellen könnt Ihr Euch ein Bild von den Geschwindigkeitsunterschieden machen. Das Überraschendste des Testergebnisses dürfte sein, daß die 68020-Karte flatter ist, als ihre vermeintlich große Schwester, die 68030-Karte. Dies läßt sich jedoch ganz einfach erklären. Die 68020 Karte ist wesentlich höher getaktet als der Konkurrent. Weiterhin lassen sich nur Karten empfehlen, die mit 1 MB oder 4 MB ausgerüstet sind, denn sonst merkt man von dem Geschwindigkeitsvorteil fast nichts. Der normale Amiga-Spieler wird kaum großen Nutzen aus der Karte ziehen. Bei den Preisen überlegt man sich auch, ob man nicht auf einen Amiga 1200 umsteigt, der eine komplette 32 Bit-Architektur für circa DM 900,- bietet.

(mg/hi)

## Die verschiedenen Bi-Turbo System-Modelle

Karte	Ram	Preis
68020, 32 Bit.....	1 MB.....	DM 499
68020, 32 Bit.....	4 MB.....	DM 699
68030, 32 Bit.....	1 MB.....	DM 799
68030, 32 Bit.....	4 MB.....	DM 999

**Bezugsquelle: Alle Soft & Sound Filialen  
 Info-Telefon: 0211/ 63 30 06**



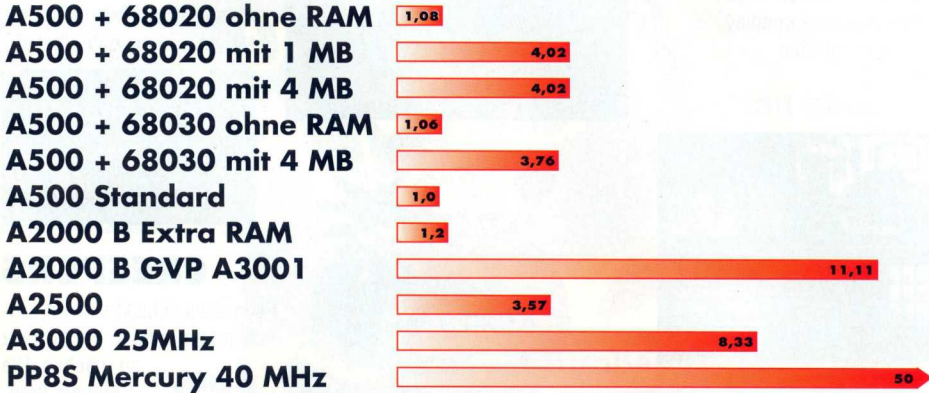
## Taktrate in MHz:



## Chipram Speed



## Geschwindigkeits-Diagramm



## Harddiskspeed in KBytes/sec



Eine ganze Reihe namhafter Titel kündigen sich bereits für die nächste Ausgabe an. Ob sich hinter den großen Namen auch gute Spiele verbergen, wird in der nächsten Ausgabe verraten.

## COMBAT AIR PATROL

Auf Abwege begibt sich Psygnosis mit seiner einzigartigen Flugsimulation. Ein Jump Jet, der auf einem Flugzeugträger stationiert ist, darf geflogen werden.



## JONATHAN

Das neueste Adventure von Software 2000 steht auf dem Prüfstand. Tolle Grafiken sollen für ein einzigartiges Gameplay sorgen. Mehr im großen Megatest!



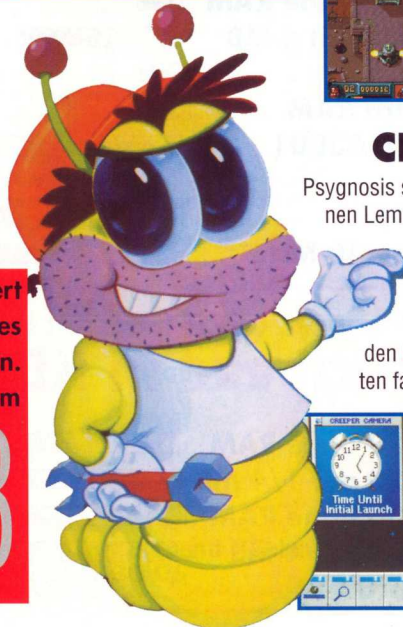
## COVERDISK

The Chaos Engine wird sich, wenn alles glatt geht, auf der Coverdisk befinden. Also Amiga aufrüsten auf 1 MByte und bis dahin beten.



## CREEPERS

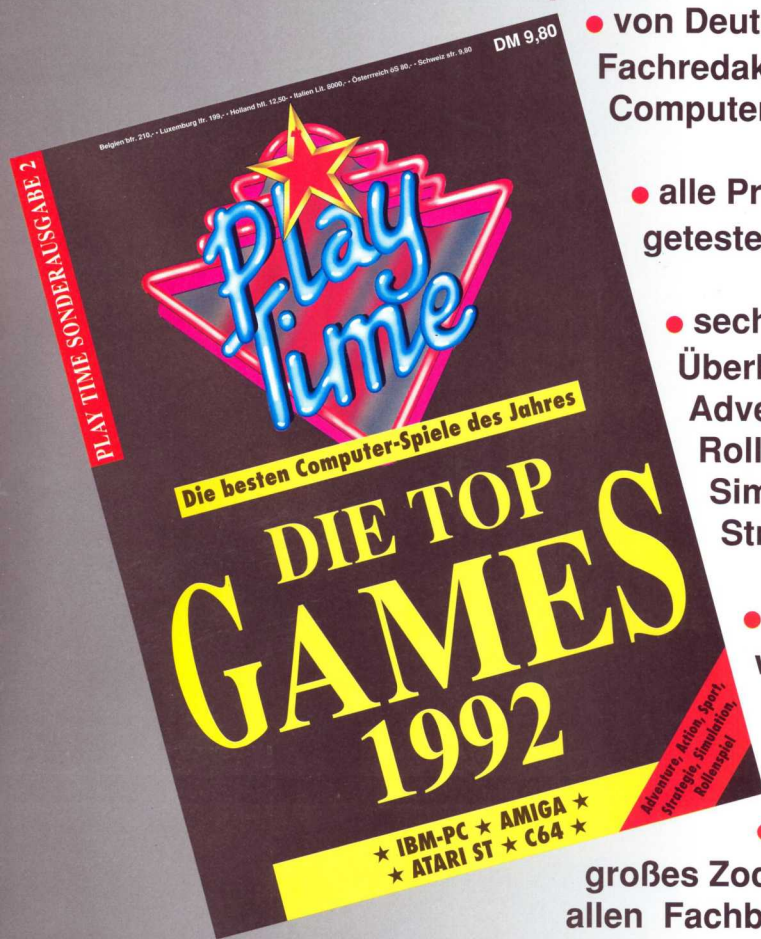
Psygnosis schickt sich an, seinen Lemmings Konkurrenz zu machen. Die Creepers kriechen und fluehen zu Dutzenden über den Bildschirm und bieten famosen Spielespaß.



Solltest Du noch nicht abonniert haben, dann mußt Du Dir dieses Erscheinungsdatum genau merken. Die Amiga Games 4/93 erscheint am

**24.03.93**

# Die 100 besten Spiele des Jahres



- von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele

- alle Programme neu getestet und bewertet

- sechs Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie

- mit allen wichtigen technischen Daten

- zusätzlich:  
großes Zockerlexikon mit allen Fachbegriffen rund um's Spielen



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

Hol Dir den

## **GAMES GUIDE '92**

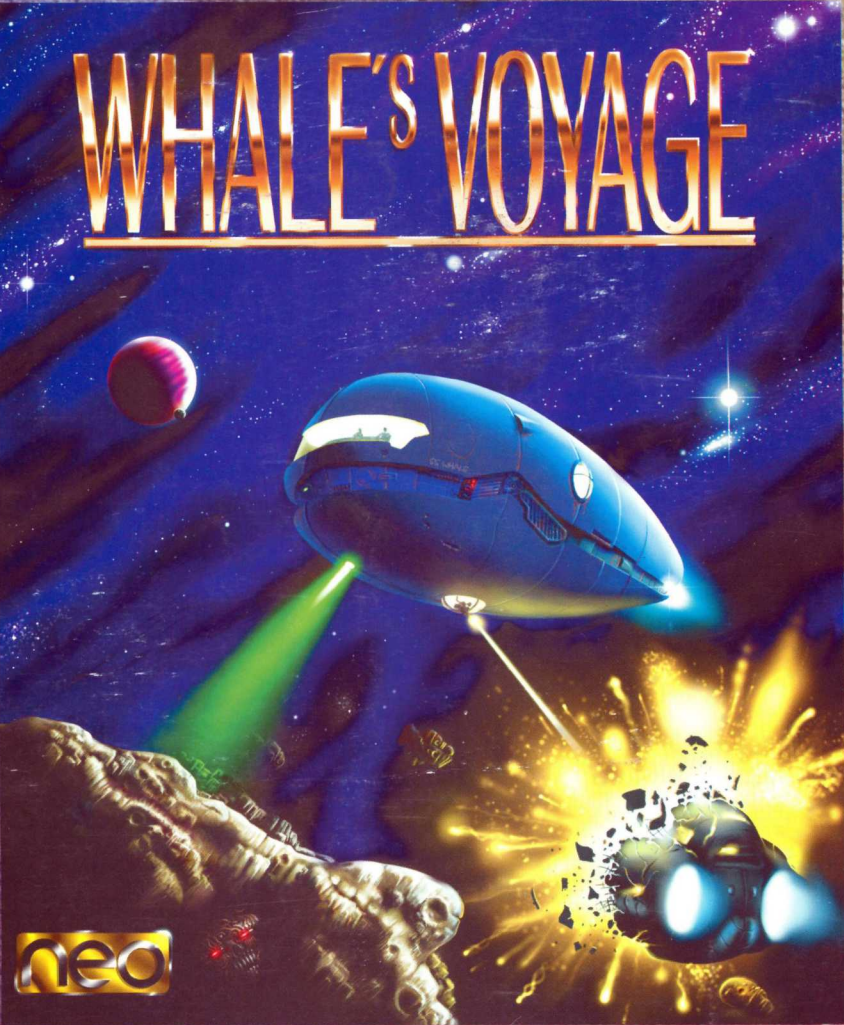
ultimativ, umfassend, unentbehrlich

# neo

## WHALE'S VOYAGE

Erhältlich für  
MS-DOS VGA  
und Amiga

Distributed by Flair Software. Distributoren für den Fachhandel: Rushware GmbH, Profisoft GmbH, Leisuresoft GmbH, News Software GmbH, Kingsoft GmbH, Österreich: Datus, Schweiz: Thal AG.



Bereiten Sie sich auf eine phantastische Reise in die Tiefen des unergründlichen Weltalls vor, und durchlaufen Sie unglaubliche Karrieren vom genetischen Abfallprodukt zum Top-Unternehmer. Trotz Sie mit Ihrer Crew der Übermacht eines totalitären Beamtensystems in der brutalen Welt des 24. Jahrhunderts und erleben Sie, was Freiheit bedeutet...

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10