

AMIGA *Games* Disc & M

4/93
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus Diskett

NEU

jetzt mit *Riesenposter*



Lemmings II The Tribes

Das Spiel des Monats
im 6 Seiten-Test



Bart Simpson vs the World

COVERDISK



THE CHAOS ENGINE

**1 MB benötigt -
voll spielbare
Demoverision**

Solltest Du hier keine Diskette vorfinden,
so wende Dich bitte an Deinen
Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten
verwendest Du bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und
schickst ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation Amiga Games 4/93
Postfach
8500 Nürnberg 1



Erleben Sie die **FASZINATION**

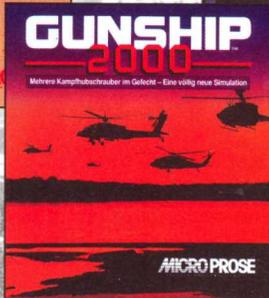
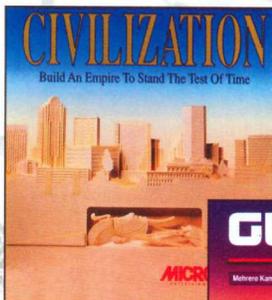
der **MICROPROSE** Spielewelt !

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 **AMIGA Games** Disc & Map **"Leser werben Leser"-Aktion** in
Zusammenarbeit mit **MICROPROSE**



den Screenshot-Tests meist auch zu hohen Wertungen und Wischi-Waschi Urteilen ohne Aussagekraft. Wie sollte auch eine Aussage möglich sein, wenn man das Spiel nie gespielt hat?

Ganz andere Hektik verursachte die Coverdisk in diesem Monat. Erst im letzten Augenblick traf die passende Demo-Version von The Chaos Engine ein. Wir hatten zwar schon eine Demo, wollten jedoch gerne den Two Player-Mode integriert haben. Erst nach langen Telefonaten erklärte sich Tom Watson von Renegade bereit, eine spezielle, neue Demoversion fertigzustellen. Dank dieser Mühen habt Ihr nun eine Version, die sogar von zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden kann.

Absolutes Review-Highlight in dieser Ausgabe ist sicherlich Lemmings 2, das neue Rekorde aufstellte. Zum ersten Mal haben wir uns dazu entschlossen, einen Test über sechs Seiten zu produzieren. Alle Erwartungen, die wir in dieses Spiel gesetzt haben, werden wirklich erfüllt. Selten wurde mehr Aufwand in die Entwicklung gesteckt. Schon die Verpackung alleine ist eine Auszeichnung wert. Im Special nehmen wir einmal die Softwarehauer genauer unter die Lupe. Wir versuchten herauszufinden, was hinter der Vorliebe für Nachfolgeprogramme steckt. Anhand einiger Beispiele erörtern wir die wahren Gründe, die die Marketing-Abteilungen aushecken.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

Hans Ippisch

Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

ALLTAG

Das Geschehen im Redaktionalltag leidet definitiv nicht unter Eintönigkeit. Was sich bei jeder Produktion an besonderen Geschehnissen ereignet, würde problemlos mehrere Seiten füllen. Grundsätzlich teilt sich die Produktion immer auf zwei Wochen auf. In der ersten Woche wird der Inhalt des Heftes festgelegt und das Material an die freien Mitarbeiter weitergegeben, während in Woche 2 die eigentliche Produktion mit Layout stattfindet. Schon bei der Festlegung des Inhalts ergeben sich interessante Erkenntnisse.

Natürlich werfen wir auch einen Blick auf die Blätter der Kollegen. Was wir hierbei immer wieder feststellen, ist eine massive Täuschung der Leser. Wir wundern uns, wie es Tests zu Spielen geben kann, die nach Aussage der Programmierer erst zu 60 Prozent fertig sind. Meist stellt sich dann heraus, daß die Kollegen einige Screenshots erhielten, die definitiv nur für ein Preview bestimmt waren. Daß sie daraus einen Test produzieren, liegt weder im Interesse der Programmierer, noch kann es in Eurem Interesse liegen. Was nützt Euch ein Test zu Programmen, die erst ein halbes Jahr später erscheinen? Um sich Probleme mit den Softwarehäusern vom Leibe zu halten, greifen sie bei



Lemmings 2 gehört wohl zu den meisterwarteten Titeln der Computerbranche. Auf 6 Seiten küren wir den Strategie-Hit von **Psygnosis**.



Brandheiße **Neuigkeiten** aus der **Szene** gibt es nur in den Inside News. Diesmal mit einem **Factor 5**-Kurzinterview und News über **Kaiko & Blue Byte**.



Eine wahre Flut an **Sequels & Scenarios** drängt in die Softwareshops. Stecken hinter Populous 2, Turrigan II oder Amberstar II **tatsächlich bessere Programme?**



Die Entwicklung von **Turrigan III** geht dem Ende zu. Im **vierten Teil** unseres exklusiven Tagebuchs berichtet **Peter Thierolf** von den neuen Features.

Impressum

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

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

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi)

Redakteur PR:
Thorsten Szameitat (ts)

Text und Bildredation:
Michael Erlwein (me)

Werbung:
Stefanie Arzberger

Redaktion Deutschland:
Games Guide: Oliver Menne (om),
Leserbrieffe PD: Rainer Rosshirt (rr)
Unterstützung: Arthur Kreklau, Christian Müller

Internationale News:
Timothy Wilkins (tw)

Freie Mitarbeiter:
Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten
Freiherr (tf), Markus Geltenpoth (mg), Wolfgang
Dietzsch (wd), Lutz Mahle (lm),
Karlheinz Walter (kw), Robert Klages (rk)

Layout:
Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner, Dieter
Steinhauer, Simon Schmid, Michael Schraut

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

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

Druck:
Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

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

Manuskripte und Programme:

Mit der 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 **CTW** für die freundliche
Unterstützung.

Inhalt.

AUSGABE 4/93

INFOTORIAL

Aktuelles aus der Redaktion 3

NEWS

News-Mix 6
Inside News 10

TESTSYSTEM

So testet AMIGA Games 12

CHARTS

AMIGA Games-Charts 80
media control-Charts 46

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 60

PD & SHAREWARE

Spiele für wenig Geld 64

SPECIAL

Sequels & Scenarios 54

TEAMWORK

Die Mitmach-Ecke 79

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 68
Komplettlösung
Waxworks 70

HELP-LINE

Die wichtigsten Telefonnummern
bei Spiele-Problemen. 77

COMPETITION

Oxyd-Leseraktion 78

COVERDISK

The Chaos Engine 76

DIARY

Das T3-Tagebuch 58

VORSCHAU

Was kommt in Ausgabe 5/93? 98

SPIEL DES MONATS

Lemmings 2 14

REVIEWS

AV-8B-Harrier 36
Bart vs the World 20
Battle Isle Data 2 44
Coolworld 32
Flashback 28
Joe & Mac 38
Jonathan 40
Perfect General Seen. 45
Premier Manager 26
Sleepwalker 34
Space Crusade Voyage Bd. 30
Tearaway Thomas 24
WHL-Manager 43

BUDGET & COMPILATION

Adventure Collection 49
Battle Team 53
Bitmap Bros Vol.II 48
Lemmings Double 52
The Greatest 50

PREVIEWS

Ancient Art of War 86
Dune 2 84
Eishockey Manager 96
Hero Quest 2 90
Hired Guns 82
Little Devil 88
Train It 92



Lemmings 2

Das Nachfolgespiel zu einem der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten ist fantastisch gelungen. Was Psygnosis hier abgeliefert, wird als Meilenstein gelten.

14



Bart Vs The World

Accolade produzierte mit dem Spiel zum Helden aus der Kult-Anarcho-Familie einen Spielspaß für Geschicklichkeitsfreunde. Niedliche Grafik und Konzept überzeugen.

20



Sleepwalker

Das neueste Spiel von Ocean entstammt ausnahmsweise keiner Filmlicenz. Umso besser ist der Jump and Run-Spaß auch gelungen. Putzig und absolut spaßig!

34



Sequels & Scenarios

Sind Nachfolge-Programme wirklich ihr Geld wert? Wir beleuchten die Hintergründe und berichten von Sequels, die in der Mache sind. Brandaktuell & informativ!

54



The Chaos Engine

Der aktuelle Spieleknaller von den Bitmap Bros räumt derzeit Awards in ganz Europa ab. Wir haben für Euch eine voll spielbare Demoversion organisieren können.

76



Dune II

Westwood bastelt gerade an den letzten Feinheiten zum künftigen Strategiehitt Dune 2. Wir können Euch schon erste Bilder der Amiga-Version zeigen.

84

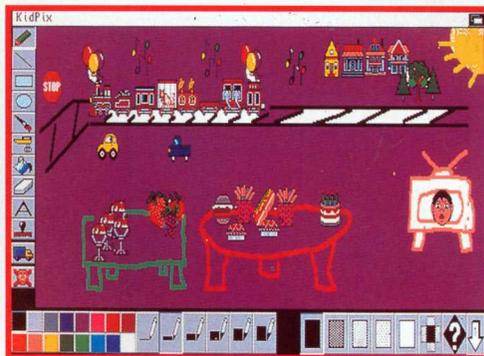
Pinball Dreams
 Verkaufsrekorde -
 Commodore hat
 eine Vision -
 KID PIX - Das
 Kindermalprogramm

MIXED NEWS.

von Hans Ippisch

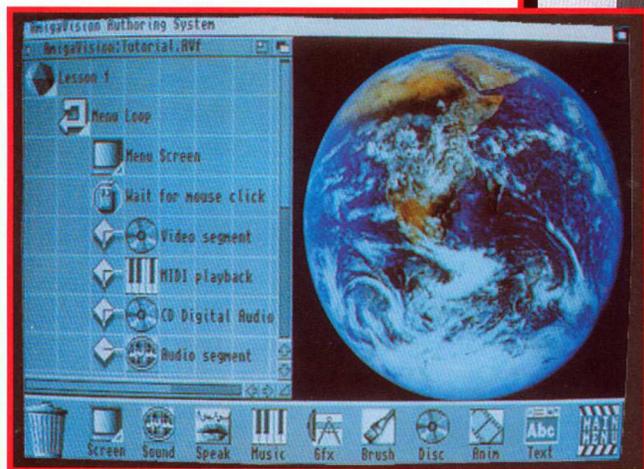
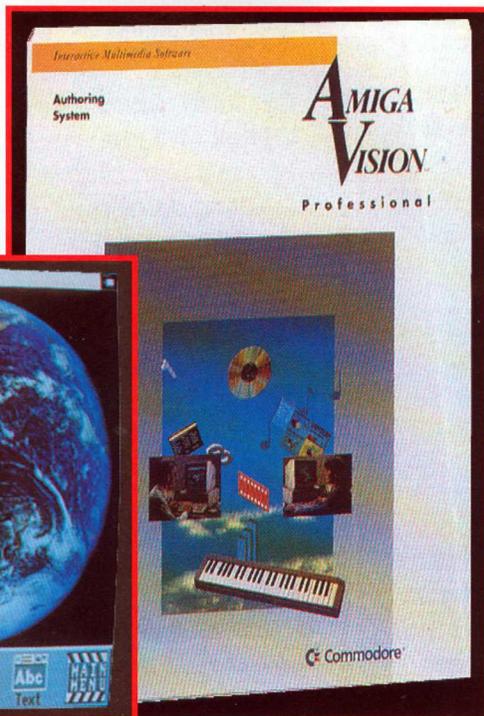
● KID PIX - KINDER-PROGRAMM

Electronic Arts veröffentlicht demnächst das neueste Produkt von Broderbund. Kid Pix ist ein Malprogramm, das speziell für Kinder konzipiert wurde. Die Macintosh und PC-Versionen sorgten bereits für hohe Verkaufszahlen, was nun auch auf dem Amiga der Fall sein soll. Komplexe Benutzeroberflächen kann man bei diesem Produkt komplett vergessen. Einfach zu bedienen und schnell zu beherrschen, so soll das Markenzeichen von Kid Pix lauten. Jede Funktion wird mit einem eigenen Soundeffekt unterlegt, womit sich sogar ein akustisches Wiedererkennungsmerkmal anbietet. Designer Craig Hickman hat das Programm speziell für seinen drei Jahre alten Sohn entwickelt. Zum Preis von ca. DM 80 ist Kid Pix als Einstieg in die Computer-Welt durchaus empfehlenswert.



● COMMODORES VISION

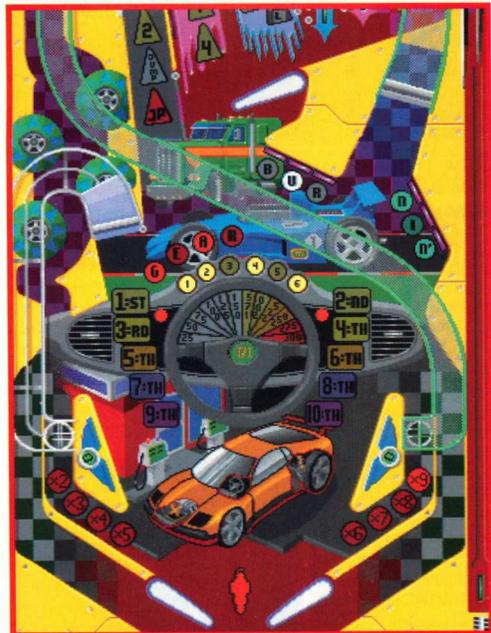
Ein professionelles Programm von Commodore namens AmigaVision Professional soll den Amiga auch in den Businessbereichen etablieren. Amiga Vision ist ein auf einem IconSystem basierendes, objektorientiertes Tool, das zur Erstellung von dynamischen Präsentationen, Point Of Information-Displays und interaktiver Courseware eingesetzt werden soll. Es unterstützt das CDTV und Videos von Laserdisk und Videorekordern. Dank MIDI-Support lassen sich sogar anspruchsvolle Vertonungen bewältigen.





● PINBALL-POWER-SALES

21st Century Entertainment vermeldet Verkaufserfolge für ihre beiden Pinball-Spiele. Der erste Teil, der vor genau einem Jahr erschienen ist, wurde mittlerweile über 100.000 mal für den Amiga verkauft. Dieser Erfolg ist besonders bemerkenswert, denn kein Mensch wußte, ob eine Pinball-Simulation auf dem Amiga überhaupt Erfolg haben könnte. Selbst in Amerika sind die Computereffreaks nach dem Spiel von 21st Century verrückt. Von dem renommierten Fachmagazin Video Games and Computer Entertainment wurde Pinball Dreams als beste Computersimulation ausgezeichnet. Der Nachfolger Pinball Fantasies scheint den Erfolg sogar noch übertreffen zu können. Seit seinem Erscheinen im Oktober ging er schon 40.000 mal über die Ladentische. Hinter dem Erfolg steht übrigens das schwedische Programmiererteam Digital Illusions. Manager Fredrik Lilligren und Programmierer Andreas Axelsson entwickelten zusammen mit Grafiker Nystrom, Musiker Olof Gustafsson und Routinenspezialist Ulf Mandorff die Amiga-Version. Woran sie im Augenblick arbeiten? Ich glaube an einem Spiel mit Kugeln und Bumpen...



Computersoftware Schneider		Mo & Mi 16.30-19.00			
Carola & Michael (030)304 31 56		Di & Do 16.30-20.00			
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19		Fr 15.30-18.00			
Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
1869 dt.	74.90	Flashback dt. *	69.90	Perfect General dt.	84.90
A320 Airbus dt.	99.00	Flies-outack on earth dt.	74.90	Pinball Dreams dt.	59.90
Abandoned Places k.d.	59.90	Footballmanager 3 dt.*	69.90	Pinball Fantasies dt.	59.90
Adventure Collection *	69.90	Football Assault AV88	74.90	Plan 9-from outer. dt.	74.90
Amberstar k.d.	69.90	Hovanna k.d.	69.90	Pools of darkness	64.90
Aquatic Games dt.	59.90	History Line 1914 dt	89.90	Populous 2 dt.	69.90
Archer McLeans Pool dt	59.90	Humans Race *	59.90	Powermenger dt.	49.90
Assassin dt.	54.90	Ice Hockey M. dt. *	74.90	Powermenger Data	64.90
Bane of cosmic forge dt.	74.90	Indy Jones Adv. dt.	69.90	Push Over dt.	59.90
Battle Isle dt.	74.90	Indy 4- Fate of. k.d.	89.90	Railroad Tycoon dt.	79.90
Beast 3 dt.	64.90	Joe & Mac Caveman	59.90	Rise of dragon k.d.	59.90
Best of the best (Sam) *	74.90	Jonathan k.	69.90	Sensible Soccer 92/3 dt.	64.90
Bills Tomatoe Game dt.	64.90	Knights of the sky dt.	79.90	Shadowwdrts dt.	59.90
Bitmap Brothers 2 (Sam)69.90		Legend Kyranida dt.	79.90	Silly Puddy dt.	59.90
Bundesliga Man Pro dt.	54.90	L.S. Larry 3 k.d.	89.90	Space Crusade 2 k. *	64.90
Bundesliga Man. Lid Edt	89.90	L.S. Larry 5 k.d.	74.90	Special Forces dt.	79.90
BC Kid dt.	54.90	Lemmings Data	49.90	Streetfighter 2 dt.	64.90
Chaos Engine dt. *	64.90	Lemmings Doppel	79.90	Troddlers dt.	64.90
Civilization dt.	84.90	Lemmings 2 dt.	69.90	Troddlers dt.	64.90
Cool World dt.	59.90	Lionheart dt.	59.90	Trolls dt.	69.90
Creepers dt.	74.90	Loom dt.	74.90	Ultima 6	69.90
Das schwarze Auge dt.	84.90	Lord of the rings dt.	74.90	Utopia dt.	74.90
Death Knights Krynn dt.	74.90	Lotus Turbo 3 dt.	59.90	WWF Eur.Rampage	59.90
Der Patrizier dt.	74.90	Lure of temptress k.d.	59.90	Waxworks dt.	79.90
Die Kathedrale dt.	69.90	Mad TV dt.	74.90	Wen	64.90
Dune dt.	59.90	McDonalds Land dt. *	64.90	Commander k.d.	64.90
Dungeon Master/Chaos.64.90		Might & Magic 3 k.d.	74.90	X-Copy Toole/Hardw.	69.90
Dynabaster dt.	59.90	Monkey island k.d.	74.90	Zak McKracken k.d.	69.90
Elvira 2 k.d.	74.90	Monkey island 2 k.d.	89.90	Zool dt.	64.90
Fire & Ice dt.	99.90	Penultima not numbers 44.90	ZYXonic dt.	54.90	

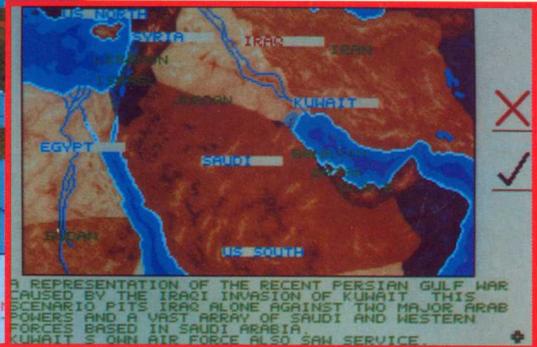
jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Archipelagos,Austerlitz,Bal,Bad Company,Batman-movie,Black Squadron,Black Shadow,Blade W Blasteroids,Bombuzal,Brainblast, Cubal, Chambers of Shaolin, Conqueror, Curse of Ra, Cyberworld Days of thunder, Deadline, Deathtrap, Defender of earth, Dirty Prince of Yolt, Double Dragon, Elf Return, Fantasy Soccer Challenge, Eye of Ichor, Fantasy World Drizzy, Fantasy Soccer, FWC Ed Footballer of year 2, Fusion, QOL Challenge, Great Courts, Hard Drive, Harrier Combat Simulator Hollywood Poker Pro, Interphase, Int. Karate +, Jahangir Khan Squash, Joan of Arc, Jumping Jackson King, Krypton Egg, King of chaos, Magic Fly, Magic Marble, Magical Dirty Marts 4, Mad Max, Mad Max 2, Mad Max 3, Mad Max 4, Mad Max 5, Mad Max 6, Mad Max 7, Mad Max 8, Mad Max 9, Mad Max 10, Mad Max 11, Mad Max 12, Mad Max 13, Mad Max 14, Mad Max 15, Mad Max 16, Mad Max 17, Mad Max 18, Mad Max 19, Mad Max 20, Mad Max 21, Mad Max 22, Mad Max 23, Mad Max 24, Mad Max 25, Mad Max 26, Mad Max 27, Mad Max 28, Mad Max 29, Mad Max 30, Mad Max 31, Mad Max 32, Mad Max 33, Mad Max 34, Mad Max 35, Mad Max 36, Mad Max 37, Mad Max 38, Mad Max 39, Mad Max 40, Mad Max 41, Mad Max 42, Mad Max 43, Mad Max 44, Mad Max 45, Mad Max 46, Mad Max 47, Mad Max 48, Mad Max 49, Mad Max 50, Mad Max 51, Mad Max 52, Mad Max 53, Mad Max 54, Mad Max 55, Mad Max 56, Mad Max 57, Mad Max 58, Mad Max 59, Mad Max 60, Mad Max 61, Mad Max 62, Mad Max 63, Mad Max 64, Mad Max 65, Mad Max 66, Mad Max 67, Mad Max 68, Mad Max 69, Mad Max 70, Mad Max 71, Mad Max 72, Mad Max 73, Mad Max 74, Mad Max 75, Mad Max 76, Mad Max 77, Mad Max 78, Mad Max 79, Mad Max 80, Mad Max 81, Mad Max 82, Mad Max 83, Mad Max 84, Mad Max 85, Mad Max 86, Mad Max 87, Mad Max 88, Mad Max 89, Mad Max 90, Mad Max 91, Mad Max 92, Mad Max 93, Mad Max 94, Mad Max 95, Mad Max 96, Mad Max 97, Mad Max 98, Mad Max 99, Mad Max 100, Mad Max 101, Mad Max 102, Mad Max 103, Mad Max 104, Mad Max 105, Mad Max 106, Mad Max 107, Mad Max 108, Mad Max 109, Mad Max 110, Mad Max 111, Mad Max 112, Mad Max 113, Mad Max 114, Mad Max 115, Mad Max 116, Mad Max 117, Mad Max 118, Mad Max 119, Mad Max 120, Mad Max 121, Mad Max 122, Mad Max 123, Mad Max 124, Mad Max 125, Mad Max 126, Mad Max 127, Mad Max 128, Mad Max 129, Mad Max 130, Mad Max 131, Mad Max 132, Mad Max 133, Mad Max 134, Mad Max 135, Mad Max 136, Mad Max 137, Mad Max 138, Mad Max 139, Mad Max 140, Mad Max 141, Mad Max 142, Mad Max 143, Mad Max 144, Mad Max 145, Mad Max 146, Mad Max 147, Mad Max 148, Mad Max 149, Mad Max 150, Mad Max 151, Mad Max 152, Mad Max 153, Mad Max 154, Mad Max 155, Mad Max 156, Mad Max 157, Mad Max 158, Mad Max 159, Mad Max 160, Mad Max 161, Mad Max 162, Mad Max 163, Mad Max 164, Mad Max 165, Mad Max 166, Mad Max 167, Mad Max 168, Mad Max 169, Mad Max 170, Mad Max 171, Mad Max 172, Mad Max 173, Mad Max 174, Mad Max 175, Mad Max 176, Mad Max 177, Mad Max 178, Mad Max 179, Mad Max 180, Mad Max 181, Mad Max 182, Mad Max 183, Mad Max 184, Mad Max 185, Mad Max 186, Mad Max 187, Mad Max 188, Mad Max 189, Mad Max 190, Mad Max 191, Mad Max 192, Mad Max 193, Mad Max 194, Mad Max 195, Mad Max 196, Mad Max 197, Mad Max 198, Mad Max 199, Mad Max 200, Mad Max 201, Mad Max 202, Mad Max 203, Mad Max 204, Mad Max 205, Mad Max 206, Mad Max 207, Mad Max 208, Mad Max 209, Mad Max 210, Mad Max 211, Mad Max 212, Mad Max 213, Mad Max 214, Mad Max 215, Mad Max 216, Mad Max 217, Mad Max 218, Mad Max 219, Mad Max 220, Mad Max 221, Mad Max 222, Mad Max 223, Mad Max 224, Mad Max 225, Mad Max 226, Mad Max 227, Mad Max 228, Mad Max 229, Mad Max 230, Mad Max 231, Mad Max 232, Mad Max 233, Mad Max 234, Mad Max 235, Mad Max 236, Mad Max 237, Mad Max 238, Mad Max 239, Mad Max 240, Mad Max 241, Mad Max 242, Mad Max 243, Mad Max 244, Mad Max 245, Mad Max 246, Mad Max 247, Mad Max 248, Mad Max 249, Mad Max 250, Mad Max 251, Mad Max 252, Mad Max 253, Mad Max 254, Mad Max 255, Mad Max 256, Mad Max 257, Mad Max 258, Mad Max 259, Mad Max 260, Mad Max 261, Mad Max 262, Mad Max 263, Mad Max 264, Mad Max 265, Mad Max 266, Mad Max 267, Mad Max 268, Mad Max 269, Mad Max 270, Mad Max 271, Mad Max 272, Mad Max 273, Mad Max 274, Mad Max 275, Mad Max 276, Mad Max 277, Mad Max 278, Mad Max 279, Mad Max 280, Mad Max 281, Mad Max 282, Mad Max 283, Mad Max 284, Mad Max 285, Mad Max 286, Mad Max 287, Mad Max 288, Mad Max 289, Mad Max 290, Mad Max 291, Mad Max 292, Mad Max 293, Mad Max 294, Mad Max 295, Mad Max 296, Mad Max 297, Mad Max 298, Mad Max 299, Mad Max 300, Mad Max 301, Mad Max 302, Mad Max 303, Mad Max 304, Mad Max 305, Mad Max 306, Mad Max 307, Mad Max 308, Mad Max 309, Mad Max 310, Mad Max 311, Mad Max 312, Mad Max 313, Mad Max 314, Mad Max 315, Mad Max 316, Mad Max 317, Mad Max 318, Mad Max 319, Mad Max 320, Mad Max 321, Mad Max 322, Mad Max 323, Mad Max 324, Mad Max 325, Mad Max 326, Mad Max 327, Mad Max 328, Mad Max 329, Mad Max 330, Mad Max 331, Mad Max 332, Mad Max 333, Mad Max 334, Mad Max 335, Mad Max 336, Mad Max 337, Mad Max 338, Mad Max 339, Mad Max 340, Mad Max 341, Mad Max 342, Mad Max 343, Mad Max 344, Mad Max 345, Mad Max 346, Mad Max 347, Mad Max 348, Mad Max 349, Mad Max 350, Mad Max 351, Mad Max 352, Mad Max 353, Mad Max 354, Mad Max 355, Mad Max 356, Mad Max 357, Mad Max 358, Mad Max 359, Mad Max 360, Mad Max 361, Mad Max 362, Mad Max 363, Mad Max 364, Mad Max 365, Mad Max 366, Mad Max 367, Mad Max 368, Mad Max 369, Mad Max 370, Mad Max 371, Mad Max 372, Mad Max 373, Mad Max 374, Mad Max 375, Mad Max 376, Mad Max 377, Mad Max 378, Mad Max 379, Mad Max 380, Mad Max 381, Mad Max 382, Mad Max 383, Mad Max 384, Mad Max 385, Mad Max 386, Mad Max 387, Mad Max 388, Mad Max 389, Mad Max 390, Mad Max 391, Mad Max 392, Mad Max 393, Mad Max 394, Mad Max 395, Mad Max 396, Mad Max 397, Mad Max 398, Mad Max 399, Mad Max 400, Mad Max 401, Mad Max 402, Mad Max 403, Mad Max 404, Mad Max 405, Mad Max 406, Mad Max 407, Mad Max 408, Mad Max 409, Mad Max 410, Mad Max 411, Mad Max 412, Mad Max 413, Mad Max 414, Mad Max 415, Mad Max 416, Mad Max 417, Mad Max 418, Mad Max 419, Mad Max 420, Mad Max 421, Mad Max 422, Mad Max 423, Mad Max 424, Mad Max 425, Mad Max 426, Mad Max 427, Mad Max 428, Mad Max 429, Mad Max 430, Mad Max 431, Mad Max 432, Mad Max 433, Mad Max 434, Mad Max 435, Mad Max 436, Mad Max 437, Mad Max 438, Mad Max 439, Mad Max 440, Mad Max 441, Mad Max 442, Mad Max 443, Mad Max 444, Mad Max 445, Mad Max 446, Mad Max 447, Mad Max 448, Mad Max 449, Mad Max 450, Mad Max 451, Mad Max 452, Mad Max 453, Mad Max 454, Mad Max 455, Mad Max 456, Mad Max 457, Mad Max 458, Mad Max 459, Mad Max 460, Mad Max 461, Mad Max 462, Mad Max 463, Mad Max 464, Mad Max 465, Mad Max 466, Mad Max 467, Mad Max 468, Mad Max 469, Mad Max 470, Mad Max 471, Mad Max 472, Mad Max 473, Mad Max 474, Mad Max 475, Mad Max 476, Mad Max 477, Mad Max 478, Mad Max 479, Mad Max 480, Mad Max 481, Mad Max 482, Mad Max 483, Mad Max 484, Mad Max 485, Mad Max 486, Mad Max 487, Mad Max 488, Mad Max 489, Mad Max 490, Mad Max 491, Mad Max 492, Mad Max 493, Mad Max 494, Mad Max 495, Mad Max 496, Mad Max 497, Mad Max 498, Mad Max 499, Mad Max 500, Mad Max 501, Mad Max 502, Mad Max 503, Mad Max 504, Mad Max 505, Mad Max 506, Mad Max 507, Mad Max 508, Mad Max 509, Mad Max 510, Mad Max 511, Mad Max 512, Mad Max 513, Mad Max 514, Mad Max 515, Mad Max 516, Mad Max 517, Mad Max 518, Mad Max 519, Mad Max 520, Mad Max 521, Mad Max 522, Mad Max 523, Mad Max 524, Mad Max 525, Mad Max 526, Mad Max 527, Mad Max 528, Mad Max 529, Mad Max 530, Mad Max 531, Mad Max 532, Mad Max 533, Mad Max 534, Mad Max 535, Mad Max 536, Mad Max 537, Mad Max 538, Mad Max 539, Mad Max 540, Mad Max 541, Mad Max 542, Mad Max 543, Mad Max 544, Mad Max 545, Mad Max 546, Mad Max 547, Mad Max 548, Mad Max 549, Mad Max 550, Mad Max 551, Mad Max 552, Mad Max 553, Mad Max 554, Mad Max 555, Mad Max 556, Mad Max 557, Mad Max 558, Mad Max 559, Mad Max 560, Mad Max 561, Mad Max 562, Mad Max 563, Mad Max 564, Mad Max 565, Mad Max 566, Mad Max 567, Mad Max 568, Mad Max 569, Mad Max 570, Mad Max 571, Mad Max 572, Mad Max 573, Mad Max 574, Mad Max 575, Mad Max 576, Mad Max 577, Mad Max 578, Mad Max 579, Mad Max 580, Mad Max 581, Mad Max 582, Mad Max 583, Mad Max 584, Mad Max 585, Mad Max 586, Mad Max 587, Mad Max 588, Mad Max 589, Mad Max 590, Mad Max 591, Mad Max 592, Mad Max 593, Mad Max 594, Mad Max 595, Mad Max 596, Mad Max 597, Mad Max 598, Mad Max 599, Mad Max 600, Mad Max 601, Mad Max 602, Mad Max 603, Mad Max 604, Mad Max 605, Mad Max 606, Mad Max 607, Mad Max 608, Mad Max 609, Mad Max 610, Mad Max 611, Mad Max 612, Mad Max 613, Mad Max 614, Mad Max 615, Mad Max 616, Mad Max 617, Mad Max 618, Mad Max 619, Mad Max 620, Mad Max 621, Mad Max 622, Mad Max 623, Mad Max 624, Mad Max 625, Mad Max 626, Mad Max 627, Mad Max 628, Mad Max 629, Mad Max 630, Mad Max 631, Mad Max 632, Mad Max 633, Mad Max 634, Mad Max 635, Mad Max 636, Mad Max 637, Mad Max 638, Mad Max 639, Mad Max 640, Mad Max 641, Mad Max 642, Mad Max 643, Mad Max 644, Mad Max 645, Mad Max 646, Mad Max 647, Mad Max 648, Mad Max 649, Mad Max 650, Mad Max 651, Mad Max 652, Mad Max 653, Mad Max 654, Mad Max 655, Mad Max 656, Mad Max 657, Mad Max 658, Mad Max 659, Mad Max 660, Mad Max 661, Mad Max 662, Mad Max 663, Mad Max 664, Mad Max 665, Mad Max 666, Mad Max 667, Mad Max 668, Mad Max 669, Mad Max 670, Mad Max 671, Mad Max 672, Mad Max 673, Mad Max 674, Mad Max 675, Mad Max 676, Mad Max 677, Mad Max 678, Mad Max 679, Mad Max 680, Mad Max 681, Mad Max 682, Mad Max 683, Mad Max 684, Mad Max 685, Mad Max 686, Mad Max 687, Mad Max 688, Mad Max 689, Mad Max 690, Mad Max 691, Mad Max 692, Mad Max 693, Mad Max 694, Mad Max 695, Mad Max 696, Mad Max 697, Mad Max 698, Mad Max 699, Mad Max 700, Mad Max 701, Mad Max 702, Mad Max 703, Mad Max 704, Mad Max 705, Mad Max 706, Mad Max 707, Mad Max 708, Mad Max 709, Mad Max 710, Mad Max 711, Mad Max 712, Mad Max 713, Mad Max 714, Mad Max 715, Mad Max 716, Mad Max 717, Mad Max 718, Mad Max 719, Mad Max 720, Mad Max 721, Mad Max 722, Mad Max 723, Mad Max 724, Mad Max 725, Mad Max 726, Mad Max 727, Mad Max 728, Mad Max 729, Mad Max 730, Mad Max 731, Mad Max 732, Mad Max 733, Mad Max 734, Mad Max 735, Mad Max 736, Mad Max 737, Mad Max 738, Mad Max 739, Mad Max 740, Mad Max 741, Mad Max 742, Mad Max 743, Mad Max 744, Mad Max 745, Mad Max 746, Mad Max 747, Mad Max 748, Mad Max 749, Mad Max 750, Mad Max 751, Mad Max 752, Mad Max 753, Mad Max 754, Mad Max 755, Mad Max 756, Mad Max 757, Mad Max 758, Mad Max 759, Mad Max 760, Mad Max 761, Mad Max 762, Mad Max 763, Mad Max 764, Mad Max 765, Mad Max 766, Mad Max 767, Mad Max 768, Mad Max 769, Mad Max 770, Mad Max 771, Mad Max 772, Mad Max 773, Mad Max 774, Mad Max 775, Mad Max 776, Mad Max 777, Mad Max 778, Mad Max 779, Mad Max 780, Mad Max 781, Mad Max 782, Mad Max 783, Mad Max 784, Mad Max 785, Mad Max 786, Mad Max 787, Mad Max 788, Mad Max 789, Mad Max 790, Mad Max 791, Mad Max 792, Mad Max 793, Mad Max 794, Mad Max 795, Mad Max 796, Mad Max 797, Mad Max 798, Mad Max 799, Mad Max 800, Mad Max 801, Mad Max 802, Mad Max 803, Mad Max 804, Mad Max 805, Mad Max 806, Mad Max 807, Mad Max 808, Mad Max 809, Mad Max 810, Mad Max 811, Mad Max 812, Mad Max 813, Mad Max 814, Mad Max 815, Mad Max 816, Mad Max 817, Mad Max 818, Mad Max 819, Mad Max 820, Mad Max 821, Mad Max 822, Mad Max 823, Mad Max 824, Mad Max 825, Mad Max 826, Mad Max 827, Mad Max 828, Mad Max 829, Mad Max 830, Mad Max 831, Mad Max 832, Mad Max 833, Mad Max 834, Mad Max 835, Mad Max 836, Mad Max 837, Mad Max 838, Mad Max 839, Mad Max 840, Mad Max 841, Mad Max 842, Mad Max 843, Mad Max 844, Mad Max 845, Mad Max 846, Mad Max 847, Mad Max 848, Mad Max 849, Mad Max 850, Mad Max 851, Mad Max 852, Mad Max 853, Mad Max 854, Mad Max 855, Mad Max 856, Mad Max 857, Mad Max 858, Mad Max 859, Mad Max 860, Mad Max 861, Mad Max 862, Mad Max 863, Mad Max 864, Mad Max 865, Mad Max 866, Mad Max 867, Mad Max 868, Mad Max 869, Mad Max 870, Mad Max 871, Mad Max 872, Mad Max 873, Mad Max 874, Mad Max 875, Mad Max 876, Mad Max 877, Mad Max 878, Mad Max 879, Mad Max 880, Mad Max 881, Mad Max 882, Mad Max 883, Mad Max 884, Mad Max 885, Mad Max 886, Mad Max 887, Mad Max 888, Mad Max 889, Mad Max 890, Mad Max 891, Mad Max 892, Mad Max 893, Mad Max 894, Mad Max 895, Mad Max 896, Mad Max 897, Mad Max 898, Mad Max 899, Mad Max 900, Mad Max 901, Mad Max 902, Mad Max 903, Mad Max 904, Mad Max 905, Mad Max 906, Mad Max 907, Mad Max 908, Mad Max 909, Mad Max 910, Mad Max 911, Mad Max 912, Mad Max 913, Mad Max 914, Mad Max 915, Mad Max 916, Mad Max 917, Mad Max 918, Mad Max 919, Mad Max 920, Mad Max 921, Mad Max 922, Mad Max 923, Mad Max 924, Mad Max 925, Mad Max 926, Mad Max 927, Mad Max 928, Mad Max 929, Mad Max 930, Mad Max 931, Mad Max 932, Mad Max 933, Mad Max 934, Mad Max 935, Mad Max 936, Mad Max 937, Mad Max 938, Mad Max 939, Mad Max 940, Mad Max 941, Mad Max 942, Mad Max 943, Mad Max 944, Mad Max 945, Mad Max 946, Mad Max 947, Mad Max 948, Mad Max 949, Mad Max 950, Mad Max 951, Mad Max 952, Mad Max 953, Mad Max 954, Mad Max 955, Mad Max 956, Mad Max 957, Mad Max 958, Mad Max 959, Mad Max 960, Mad Max 961, Mad Max 962, Mad Max 963, Mad Max 964, Mad Max 965, Mad Max 966, Mad Max 967, Mad Max 968, Mad Max 969, Mad Max 970, Mad Max 971, Mad Max 972, Mad Max 973, Mad Max 974, Mad Max 975, Mad Max 976, Mad Max 977, Mad Max 978, Mad Max 979, Mad Max 980, Mad Max 981, Mad Max 982, Mad Max 983, Mad Max 984, Mad Max 985, Mad Max 986, Mad Max 987, Mad Max 988, Mad Max 989, Mad Max 990, Mad Max 991, Mad Max 992, Mad Max 993, Mad Max 994, Mad Max 995, Mad Max 996, Mad Max 997, Mad Max 998, Mad Max 999, Mad Max 1000, Mad Max 1001, Mad Max 1002, Mad Max 1003, Mad Max 1004, Mad Max 1005, Mad Max 1006, Mad Max 1007, Mad Max 1008, Mad Max 1009, Mad Max 1010, Mad Max 1011, Mad Max 1012, Mad Max 1013, Mad Max 1014, Mad Max 1015, Mad Max 1016, Mad Max 1017, Mad Max 1018, Mad Max 1019, Mad Max 1020, Mad Max 1021, Mad Max 1022, Mad Max 1023, Mad Max 1024, Mad Max 1025, Mad Max 1026, Mad Max 1027, Mad Max 1028, Mad Max 1029, Mad Max 1030, Mad Max 1031, Mad Max 1032, Mad Max 1033, Mad Max 1034, Mad Max 1035, Mad Max 1036, Mad Max 1037, Mad Max 1038, Mad Max 1039, Mad Max 1040, Mad Max 1041, Mad Max 1042, Mad Max 1043, Mad Max 1044, Mad Max 1045, Mad Max 1046, Mad Max 1047, Mad Max 1048, Mad Max 1049, Mad Max 1050, Mad Max 1051, Mad Max 1052, Mad Max 1053, Mad Max 1054, Mad Max 1055, Mad Max 1056, Mad Max 1057, Mad Max 1058, Mad Max 1059, Mad Max 1060, Mad Max 1061, Mad Max 1062, Mad Max 1063, Mad Max 1064, Mad Max 1065, Mad Max 1066, Mad Max 1067, Mad Max 1068, Mad Max 1069, Mad Max 1070, Mad Max 1071, Mad Max 1072, Mad Max 1073, Mad Max 1074, Mad Max 1075, Mad Max 1076, Mad Max 1077, Mad Max 1078, Mad Max 1079, Mad Max 1080, Mad Max 1081, Mad Max 1082, Mad Max 1083, Mad Max 1084, Mad Max 1085, Mad Max 1086, Mad Max 1087, Mad Max 1088, Mad Max 1089, Mad Max 1090, Mad Max 1091, Mad Max 1092, Mad Max 1093, Mad Max 1094, Mad Max 1095, Mad Max 1096, Mad Max 1097, Mad Max 1098, Mad Max 1099, Mad Max 1100, Mad Max 1101, Mad Max 1102, Mad Max 1103, Mad Max 1104, Mad Max 1105, Mad Max 1106, Mad Max 1107, Mad Max 1108, Mad Max 1109, Mad Max 1110, Mad Max 1111, Mad Max 1112, Mad Max 1113, Mad Max 1114, Mad Max 1115, Mad Max 1116, Mad Max 1117, Mad Max 1118, Mad Max 1119, Mad Max 1120, Mad Max 1121, Mad Max 1122, Mad Max 1123, Mad Max 1124, Mad Max 1125, Mad Max 1126, Mad Max 1127, Mad Max 1128, Mad Max 1129, Mad Max 1130, Mad Max 1131, Mad Max 1132, Mad Max 1133, Mad Max 1134, Mad Max 1135, Mad Max 1136, Mad Max 1137, Mad Max 1138, Mad Max 1139, Mad Max 1140, Mad Max 1141, Mad Max 1142, Mad Max 1143, Mad Max 1144, Mad Max 1145, Mad Max 1146, Mad Max 1147, Mad Max 1148, Mad Max 1149, Mad Max 1150, Mad Max 1151, Mad Max 1152, Mad Max 1153, Mad Max 1154, Mad Max 1155, Mad Max 1156, Mad Max 1157, Mad Max 1158, Mad Max 1159, Mad Max 1160, Mad Max 1161, Mad Max 1162, Mad Max 1163, Mad Max 1164, Mad Max 1165, Mad Max 1166, Mad Max 1167, Mad Max 1168, Mad Max 1169, Mad Max 1170, Mad Max 1171, Mad Max 1172, Mad Max 1173, Mad Max 1174, Mad Max 1175, Mad Max 1176, Mad Max 1177, Mad Max 1178, Mad Max 1179, Mad Max 1180, Mad Max 1181, Mad Max 1182, Mad Max 1183, Mad Max 1184, Mad Max 1185, Mad Max 1186, Mad Max 1187, Mad Max 1188, Mad Max 1189, Mad Max 1190, Mad Max 1191, Mad Max 1192, Mad Max 1193, Mad Max 1194, Mad Max 1195, Mad Max 1196, Mad Max 1197, Mad Max 1198, Mad Max 1199, Mad Max 1200, Mad Max 1201, Mad Max 1202, Mad Max 1203, Mad Max 1204, Mad Max 1205, Mad Max 1206, Mad Max 1207, Mad Max 1208, Mad Max 1209, Mad Max 1210, Mad Max 1211, Mad Max 1212, Mad Max 1213, Mad Max 1214, Mad Max 1215, Mad Max 1216, Mad Max 1217, Mad Max 1218, Mad Max 1219, Mad Max 1220, Mad Max 1221, Mad Max 1222, Mad Max 1223, Mad Max 1224, Mad Max 1225, Mad Max 1226, Mad Max 1227, Mad Max 1228, Mad Max 1229, Mad Max 1230, Mad Max 1231, Mad Max 1232, Mad Max 1233, Mad Max 1234, Mad Max 1235, Mad Max 1236, Mad Max 1237, Mad Max 1238, Mad Max 1239, Mad Max 1240, Mad Max 1241, Mad Max 1242, Mad Max 1243, Mad Max 1244, Mad Max 1245, Mad Max 1246, Mad Max 1247, Mad Max 1248, Mad Max 1249, Mad Max 1250, Mad Max 1251, Mad Max 1252, Mad Max 1253, Mad Max 1254, Mad Max 1255, Mad Max 1256, Mad Max 1257, Mad Max 1258, Mad Max 1259, Mad Max 1260, Mad Max 1261, Mad Max 1262, Mad Max 1263, Mad Max 1264, Mad Max 1265, Mad Max 1266, Mad Max 1267, Mad Max 1268, Mad Max 1269, Mad Max 1270, Mad Max 1271, Mad Max 1272, Mad Max 1273, Mad Max 1274, Mad Max 1275, Mad Max 1276, Mad Max 1277, Mad Max 1278, Mad Max 1279, Mad Max 1280, Mad Max 1281, Mad Max 1282, Mad Max 1283, Mad

Armour Geddon 2 - Die Schlacht geht weiter - **Air Force Commander** - Impressions hebt ab - **Yo! Joe!** - Hudsons neues Spiel **Dare Design** Grafiken für AMOS - **Beavers** - Der neue Knuddelheld

● AIR FORCE COMMANDER

Wer den Fighter Commander kennt, wird sich auch schnell bei Air Force Commander von Impressions zurechtfinden. Die Flugsimulation soll eine neue Klasse von Simulationssoftware darstellen. Es handelt sich hierbei um ein erweiterbares Spielsystem, das mit 28 Szenarios unterstützt wird. Ob Impressions jedoch hierbei nicht eher an den eigenen Geldbeutel gedacht hat, wird sich rausstellen. Besitzer des Vorgängers können übrigens für ca. DM 40 ein Update beziehen.



● HUDSON? YO! JOE!

Das Hudson-Spiel BC Kid konnte ja als Amiga-Version bei uns bereits den Titel Arcade Action-Spiel des Jahres einstreichen. Nun wird ein weiteres Spiel von Hudson für den Amiga umgestzt. Ein erstes spielbares Demo von Yo! Joe! macht einen sehr guten Eindruck Mehr demnächst in diesem Heft.



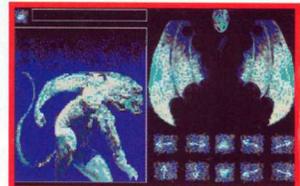
● THAT'S ARMOUR GEDDON

Vor einiger Zeit sorgte der ungewöhnliche Spielmix Armour Geddon für hohe Wertungen und begeisterte User. Nun will Psygnosis das Unmögliche vollbringen, und einen noch besseren Nachfolger herausbringen. Ein Spitzen-Programmierteam wurde beauftragt, die Grafiken größer und schneller zu machen, das Gameplay aufwendiger zu gestalten, die Soundeffekte zu überarbeiten, und das Ganze auch noch fertigzustellen. Nun scheinen sie es langsam geschafft zu haben. Es erreichten uns erste Dias, die zweifellos einen sehr guten Eindruck machen. Mehr demnächst im Preview Teil.



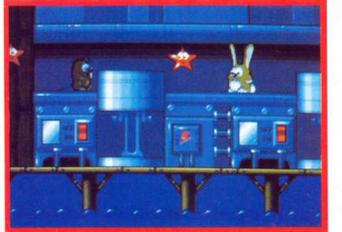
● DARE DESIGN DISKS

Alle Freaks, die nicht nur spielen, sondern ab und zu auch selber kreativ werden, sollten einmal einen Blick auf die Disketten von Dare Design werfen. Gerade eben wurde ein vierter Teil von Pictures veröffentlicht, auf dem sich 27 Grafiken befinden. Eingesetzt werden können die Grafiken bei Domarks 3D Construction Kit 1.0 und 2.0 oder dem Spieleentwicklungssystem AMOS von Europress. Die Grafiken wurden im IFF-Format abgelgt, und können so problemlos mit D-Paint nach eigenen Vorstellungen bearbeitet werden. Leider handelt es sich dabei nur um Grafiken im NTSC-Format. Zum Preis von DM 26 kann man die Disks direkt bei Dare Design (Tel.: 0 69 / 8 00 42 94) beziehen.



● BEAVERS IM ANFLUG

Grandslam kündigte die Veröffentlichung von Beavers an. Es handelt sich dabei um ein spaßiges Arcade Action-Spiel, das mit einem knuffigen Star namens Jethro Beavers aufwarten kann. Die schreckliche Fox Bande hat seine Freundin entführt und in den Höhlen des Fox Königs versteckt. Vier Welten mit je vier Levels und köstlich animierte Zwischensequenzen versprechen langfristigen Spielespaß. Technische Kabinettstückchen, wie drei Ebenen Parallax Scrolling und ein aufwendiges Intro gehören selbstverständlich auch dazu. Ein erstes Bild sieht schon mal interessant aus.



Cartoonstyle gibt es bei Beavers.

● UUPS!

Ups! Es sind uns im Laufe der letzten Ausgaben durch die Umstellungen im Lay-Out und Testsystem ein paar kleine Fehler passiert, die wir nun gesammelt korrigieren wollen. Wir geloben Verbesserung!

● NICK FALDO GOLF

Ein dummer Fehler in der uns damals vorliegenden Testversion machte leider die Auswahl des Schwierigkeitsgrads unmöglich. So kam es, daß sich das Programm für uns als nahezu unspielbar entpuppte. Die fehlerfreie Version ist jedoch in diesem Punkt überzeugend gelungen, womit wir nachträglich die Gameplaywertung auf 85% und die Gesamtwertung auf 83% korrigieren. Einen AMIGA Games Award wollen wir somit für das beste Amiga-Golfspiel auch nachreiche



● TURRICAN

Für entrüstete Anrufe aus dem Factor 5-Team sorgte der Test von Turrican. Von nicht vorhandenen Musikstücken war in dem Review die Rede. Unser Redakteur dachte dabei jedoch wohl mehr an die C64-Version, wo dies der Fall war. Da zu diesem Zeitpunkt auch noch sein Soundausgang kaputt, der Abgabetermin fünf Minuten entfernt und der Streßfaktor hoch waren, wollen wir dies noch einmal entschuldigen. Die Soundwertung sollte schließlich 85% sein, womit Chris Hülsbecks Arbeit ausreichend gewürdigt wird.

● D. S. A.

Ein Druckfehler siedelte die Musikuntermalung in D.S.A. in durchschnittlichen Bereichen an. Rudi Stembers Sound sollte jedoch zumindest seine verdienten 75% bekommen.

Jetzt neu! Amiga-Spiele Action al 990 DM!

Alle Spiele sind neu, originalverpackt, keine Raubkopien. Versandkosten: 5 DM bei Vorauskasse, 9 DM bei Nachnahme. Sie können den entsprechenden Betrag in bar/Beimarken oder als Scheck belegen oder auf das Post girokonto Stuttgart 30270-7706, BLZ 600 100 70 (Kontobezzeichnung Verlag Thomas Eberle) überweisen. Bitte Kennwort Amiga angeben. Bestellen können Sie beim Computer-Flohmärkt, Verlag Thomas Eberle, Postfach 66, 7133 Maulbronn, Tel. 07143/7323, Fax 7399. Bitte immer auch Ersatzspiele angeben!

125 - 130 Punkte 60 DM • 175 - 180 Punkte 80 DM • 250 - 255 Punkte 110 DM • 500 - 505 Punkte 200 DM

Pro Spiel 25 Punkte Alpha Waves Ancient Games Anheads Blast Bad Company Battlax Battle Valley Bloodwch Bloodwch Data Disc Brain Storm Cap'n Carnage Challenger Continental Circus Crash Garrett Cricket Crossbow Cruncher Factory Custodian Dark Fusion Deadline Defektor Demolition Double Dragon Dugger Enchanter Encounter Exterminer Fallen Angel Final Conflict Flex Blaster Flight Path 737 Fire Machine Galaxy Force Gemini Wing Ghost Chaser Grid Start Hate Hotshot Hydra I.Ledigrus Ice Palace Impact Insects in Space Interphase	Joe Blade 2 Jump Jet Las Vegas Light Corridor Locomotion Meganoid Menage Mercenary Mousetrap Networld Onslaught Orbit 2000 Outlaw Passing Shot Phalanx 1 Plutos Prospector Protector Quadrellen Quantos Quartz Aunt Artic Adventure Radio Controlled Racer Renaissance Rocky Roller Coaster Rumber Saint and Greavale Scramble Spirits Seconds Out Seven Gates of Jambala Silkswarm Sinbad Soccer Match Soccerer Space Battle Space Harrier 2 Space Station Spy vs Spy 3 Starblaze Starburst Starstorge Hystara Starways Ice Palace Steiger Super League Soccer The Ball Game The Executioner	Theme Park Toobin Turbo 1000c Under Pressure Vaders War Machine Warlocks Quest Warp Web of Terror Wrangler Xenon Xybots Outlaw Zork 3 Pro Spiel 30 Punkte Archipelagos Armalyte Atron 500 Aunt Artic Adventure Badlands Battleships Bionic Commando Bomber Mission Chariots of Wrath Chronicles of Omega Cisco Heat Classic 4 Curse of Ra Cyberblast Cyberoid II Daily Double Dark Century Dark Spyre Demoniak Devious Designs Doctor Fruit Edd the Duck England Espionage Exolon	Eye Flintstones Galactic Conqueror Gerni Grazy GFL Baseball GFL Football GFL Golf Gravity Hard Drivin Inter-Championship Athl. International Arcade Action International Ice Hockey Jack Nickl. Courses Disk 4 Jack Nickl. Courses Disk 5 Keys of Mararamon Klax Legend of the Lost Living Jigsaw Masterblaster Myffical Navy Movies Nebulus Nightbreed Off Shore Warrior Cops Up Pacland Pursuit to Earth Peter Beard's Day Phobia Pro Soccer Puffy Saga Puznic Robbery Rocket Attack Running Man Seven Colors Shinobi Skybase Slayer Solitaire Speed Spherical England Starblade Starglider	Steel Striker No 9 Stunn Runner Swap The Mochies Thunderbirds Titan Voyager Wicked Xenophobe Zone Warrior Zynaps Pro Spiel 40 Punkte Atorimo Captain Planet Chambers of Shaolin English Soccer Manager Darkman Days of Thunder Dragons Breed Elf Eye of Horus FI Tornado Gops Up Pacland Gazzz 2 Gold of the Realm Larrie Mindbender Necronom Omnicron Pacmania Paris Dakar Passing Shot Pegasus Predator 2 Race Drivin Red October Resolution 101 Rise of The Dragon Robo 3 One Running Man Soccer Quest 1 Space Quest Bushbuck Captive	Centrefold Squares Challenge Golf Challengers Chase Ho Cloud Kingdoms Die Hard 2 Do Jo Dan F16 Combat Pilot Federation of free Trader Flip It Football Grazy Football Man.2 (Exp. Kit) Football Manager 2 Future Classics Collection Fuzball Godfather Hammer Boy Indy Heat Jack Nicklaus Golf Kick off + Extra Time Knightforce Worldcup 4D Sports Boxing 4D Sports Driving Maya Mean Streets Megaphoenix Midwinter 1 Moonshine Racers Narc Omnicron Pacmania Paris Dakar Passing Shot Pegasus Predator 2 Race Drivin Red October Resolution 101 Rise of The Dragon Robo 3 One Running Man Soccer Quest 1 Space Quest Star 7	Sports Pack Star Pack Steve Davis Snooker Striker Strip Poker Super Space Invaders Swiv Table Tennis Test Drive 2 + 4 Courses Turtles 2 Ultimate Ride UMS II Vector Soccer Viz Voifed Voodoo Knightmare Waterloo Wild Street Willy Beamish Windsurf Willy Worldcup 4D Sports Boxing 4D Sports Driving Maya Mean Streets Megaphoenix Midwinter 1 Moonshine Racers Narc Omnicron Pacmania Paris Dakar Passing Shot Pegasus Predator 2 Race Drivin Red October Resolution 101 Rise of The Dragon Robo 3 One Running Man Soccer Quest 1 Space Quest Star 7
--	--	---	---	--	---	---

Schon die Nennung der Titel Katakis, R-Type, Turrican und BC Kid müßte eigentlich reichen. Das wohl populärste Programmiererteam aus Deutschland wurde in dieser Ausgabe kurz ausgehört. Julian Eggebrecht, Mitglied bei Factor 5, gab uns Einblick in die aktuellen Aktivitäten von Factor 5.

? Hallo Julian, woran arbeitet ihr bei Factor 5 gerade?

✕ Im Augenblick stehen vier Dinge im Raum: Zum einen das Mastering der Mega Drive-Version von Turrican, zum anderen bastelt Holger gerade an einem Soundsystem für alle Systeme. Außerdem verhandeln wir mit Lucas Arts über ein Super NES-Spiel und tüf-

FACTOR 5 im Kurzinterview - KAIKO - Kollaps - BLUE BYTE - Battle Isle II - SOFTSALE - Pinball Cup - THALION - No Second Prize II?

Wir wollen Euch wieder zu unserer Inside News Rubrik einladen, wo wir News aus der Szene und Kurz-Interviews zum besten geben. Wir behandeln hier übrigens keine offiziellen Pressemitteilungen, sondern recherchieren hinter den Kulissen. Die Beliebtheit dieser Ecke inspiriert so manchen Boris Brüter zum Ausplaudern von offiziellen Pressemitteilungen. Ach wie toll!

Von Hans Ippisch



KAIKO-CHANGES

Erstaunliche Neuigkeiten gibt es aus dem KAIKO-Lager zu vermelden. Die GbR Thierolf, Hülsbeck, Matzke existiert ab sofort nicht mehr. Peter Thierolf, der derzeit an Turrican 3 arbeitet, scheidet aus der Firma aus. Bei Turrican 3 handelt es sich somit um sein letztes Spiel für Kaiko. Die Arbeit an diesem Projekt wird aber definitiv nicht beeinträchtigt.

Lothar Schmitt, bekannt als Ex-Blue-Byte-Gesellschafter und derzeitiger UBI-Soft-Angehöriger, stieg mit einem beträchtlichen Kapital bei Kaiko ein und kündigt sich zukünftig um die Vermarktung und Geschäftsleitung. Weitere Details gibt es in der nächsten Ausgabe.



? Kurz nachgefragt bei: FACTOR 5

telen gerade an den letzten Feinheiten unseres Super NES Entwicklungssystems.

? Habt Ihr eigentlich schon den Sound von Chris Hülsbeck (Siehe Ausgabe 3/93) bekommen?

✕ Was wir bisher bekommen haben ist echt großartig, leider haben wir aber noch nicht alles. Wir sind gerade damit beschäftigt, das Erschießungskommando zusammenzustellen.

? Wie läuft der Verkauf von BC Kid?

✕ Ganz zufriedenstellend, wobei er in Deutschland jedoch besser sein könnte. Er läuft jedoch nicht so gut, daß es einen zweiten Teil geben wird.

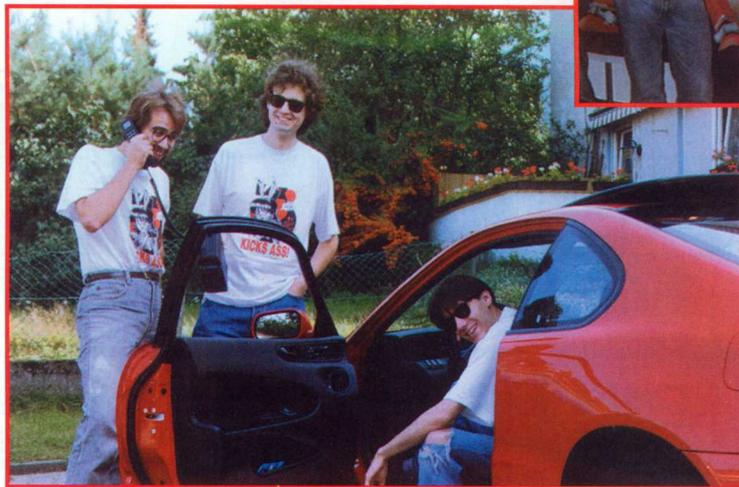
? Was steht als nächstes Computerspiel an?

✕ Mit Hudson wollen wir eine Umsetzung für Amiga und PC machen. Es soll ein Strategiespiel werden. Mehr kann ich allerdings noch nicht verraten.

? Ganz davon abgesehen, daß ich dahinter Nectaris vermute, wie sieht die nächste Zukunft aus?

✕ Wir sind in Köln gerade auf der Suche nach Büros, in denen wir unser Factor 5-Domizil einrichten wollen.

? Vielen Dank für das kurze Interview.



SOFT SALE-CUP

Die offiziellen Deutschen Pinball-Fantasies-Meisterschaften werden demnächst ausgetragen. Als Austragender hat sich Soft Sale bei 21st Century Entertainment registrieren lassen. Große Beschränkungen gibt es nicht. Sie finden von 21. bis 23. Mai im Hotel Weserschloßchen statt. Wer sich dazu befähigt fühlt, sollte sich auch sofort in die Teilnehmerlisten eintragen und am Flipper Partyland trainieren. Genauere Infos könnt Ihr unter der Telefonnummer 05021-910416 erfahren. Selbstverständlich warten auch einige nette Preise auf den Gewinner.



BLUE BYTE-FACTS



Im Gespräch mit Thomas Hertzler von Blue Byte ergaben sich einige interessante Neuigkeiten. Als das erste Magazin können wir Euch von Plänen zu Battle Isle II berichten. Überrascht von dem Verkaufserfolg der History Line wird es definitiv eine Amiga-Version geben. Sie soll auch definitiv noch dieses Jahr auf den Markt kommen. Wie wir jedoch wissen, sind Pläne und Erscheinungsdaten zwei grundsätzlich unterschiedliche Sachen.

Der Japan-Ausflug, über den wir vor einigen Ausgaben berichteten, trägt mittlerweile auch Früchte. Mit Hudson zusammen wird an einem Spiel für die Systeme Amiga, PC und Super NES gearbeitet. Release Dates sind leider noch nicht bekannt, jedoch hoffen wir auf das Frühjahr 94 als Termin. Es handelt sich dabei um ein Spiel, an dem vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Über das Erscheinungsdatum von dem Projekt „Die Siedler“ wird derzeit nachgedacht. Es liegt im Bereich des Möglichen, daß es noch Mitte des Jahres erscheinen wird. Blue Byte plant für die Zukunft einige Spiele, die aus dem Strategie-Typus ausbrechen. Konkret wird derzeit über eine Panzer-Simulation mit Battle Isle-Szenario nachgedacht.



THALION-RUMOURS

Ein paar interessante News konnte man aus den englischen Computermagazinen über die Gütersloher Softwarefirma Thalion erfahren. Nach Rücksprache mit Erik Simon, dem Entwicklungsleiter, stellen sich jedoch einige News als falsch heraus. Daß bereits ein Nachfolger zu No Second Prize in Arbeit sei, ist leider komplett erfunden. Man würde zwar gerne einen entwickeln, jedoch hat man dafür im Augenblick keine Kapazitäten. Neben Ambermoon wird gerade an Airbus II gearbeitet, das mit den Grafikroutinen aus No Second Prize aufwarten kann. Zu Ambermoon, dem Amberstar-Nachfolger, können wir Euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Bericht bringen.



Tel. (0 23 24) 5 53 31

FS Software 

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM
1869	dv	79,95	Fly Harder	74,95	verb.	Megatraveller 1	dv	69,95
A - Train	verb.	109,95	Halls of Montezuma	62,95		Might + Magic 3 +	dv	79,95
A.T.A.C.	da	99,95	Harpoon 1.21	84,95	99,95	Monkey Island	dv	79,95
Aces of the Pacific	dv	89,95	Harpoon B. Set 3 (1 MB)	mi	39,95	Monkey Island 2	dv	89,95
Aces of the Great War	dv	49,95	Harpoon B. Set 4 (1 MB)	mi	39,95	Muds	dv	69,95
Apkryta	da	54,95	Harpoon Sen Editor	da	59,95	No. 1 Compilation	dv	69,95
Airbus A 320 +	79,95	99,95	Head to Head	79,95	89,95	Nov 9 (1 MB) +	79,95	
B-17 Flying Fortress	da	109,95	Hexuma	dv	79,95	Paradise Island	dv	69,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95	History Line 1914 - 1918	dv	89,95	Paragliding	mi	79,95
Battle Isle	dv	79,95	Ian Botham Cricket	dv	74,95	Perfect General +	da	84,95
Battle Isle Data Disk	dv	45,95	Indiana Jones IV	dv	89,95	PGA Golf +	da	79,95
Birds of Prey	da	79,95	Indianapolis 500	69,95	79,95	PGA Golf Course	da	41,95
Blues Brothers	da	62,95	Interna. Sport Challenge	mi	74,95	Pinball Dreams	mi	62,95
Buck Rogers II	dv	89,95	Jaguar XJ Z20 (1 MB)	mi	62,95	Pirates	da	69,95
Bumpy's Arcade Fant. +	74,95		Jonathan	verb.		Police Quest 3	dv	79,95
Bundesl. Manager prof.	dv	89,95	Kick off 2	da	59,95	Pools of Darkness	69,95	89,95
California Games II +	mi	62,95	Kick off 2 Gia. o. Eu +	24,95		Populous / Sim City	69,95	84,95
Carl Lewis Challenge +	da	62,95	Kid Glovers 2	da	69,95	Power Hits +	da	62,95
Carriers at War	mi	89,95	Killerball	62,95	74,95	Push Over	mi	62,95
Casino	mi	62,95	King's Bounty	74,95		Railroad Tycoon	dv	89,95
Centerbase +	dv	74,95	Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	89,95		Ranger Rock	verb.	
Champion of Kryn	da	74,95	Kings Quest 5	dv	79,95	Rebel Racers +	dv	69,95
Championship Manager	62,95	74,95	Knight of the Sky	da	89,95	Reel Zone	mi	62,95
Chaos Engine	74,95	verb.	Last Ninja 3	mi	62,95	Rise of the Dragon	dv	89,95
Centurion Def. of Rom	79,95		Legend of Kyandia	dv	79,95	Robin H. Longb.	mi	69,95
Chessmaster 3000	dv	89,95	Legend of Valour	dv	79,95	Sensible Soccer	mi	62,95
Civilization	dv	89,95	Legend of Fairghall	dv	74,95	Shadowlands +	mi	69,95
Codename Ioeman	89,95	89,95	Lemming 2	69,95	89,95	Silent Service 2	da	89,95
Colonels Bequest	89,95	89,95	Leisure S. L. 2	89,95		Simpsons	mi	62,95
Conflict Korea (1 MB)	79,95	79,95	Leisure S. L. 3	dv	89,95	Space 1889	mi	69,95
Conquistador (1 MB) +	dv	79,95	Leisure S. L. 5	dv	79,95	Space Max (1 MB)	dv	69,95
Cool Cross Twins +	mi	62,95	Lemmings	mi	62,95	Space Q. 3	dv	89,95
Crazy Cars 3	mi	62,95	Links	84,95	99,95	Space Q. 4	dv	79,95
D-Generation	mi	45,95	Links Barton Creek	49,95	49,95	Special Forces	da	89,95
Das schwarze Auge	dv	84,95	Links Bay Hill Club	49,95	49,95	Starb.	69,95	79,95
Daggers of Anon. Ria	dv	79,95	Links Bountiful C.	49,95	49,95	Steel Empire +	dv	79,95
Dark Half		104,95	Links Firestone C.	49,95	49,95	Steve Mc Queen +	62,95	69,95
Dark Queen of Kryn	74,95	79,95	Links Hyatt D. B. C.	49,95	49,95	Street Fighter	74,95	
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95	Links Pinehuret C.	49,95	49,95	Super Monaco G.P.	da	62,95
Die Hard 2	62,95	74,95	Links Troon North	49,95	49,95	Tennis Cup 2	mi	62,95
Die Kathedrale	dv	89,95	Links Turf 386	da	119,95	Terminator 2	mi	62,95
Dr. Brain	dv	79,95	Lionheart	69,95		Tetris	69,95	79,95
Duck Tales	da	69,95	Liverpool	mi	62,95	There finest Hour	dv	79,95
Dune (1 MB) +	dv	74,95	Locomotion	dv	62,95	Troops	69,95	
Dungeon Master	dv	89,95	Lord of the Rings	dv	79,95	Tur Commander	dv	89,95
Europ. Championsh. 92 +	62,95	74,95	Lord of the Rings 2	dv	79,95	Zool	da	62,95
Eye o. t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95	Lotus Spirit Tur. Cha. 2	da	62,95			
Flies Attack o. Earth	84,95	verb.						

JOYSTICKS AMIGA
Competition Pro
SPECIAL 29,95

JOYSTICKS PC
COMPEITION PRO
Mini PC Sticks -neu- 69,00
Speicherw. auf 1 MB 99,95
Speicherw. um 1 MB 169,00
Speicherw. für Amiga 600 1 MB 249,00

Händleranfragen erwünscht

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleiung
mi = mehrsprachig
verb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post
Mo - Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantal 37
4320 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

SPIELETESTS



In unseren Reviews wollen wir Euch möglichst viele Informationen bieten. Je nach Spielqualität gestaltet sich die Ausführlichkeit des Testberichts. Hier wollen wir Euch eine kleine Anleitung liefern, mit der Ihr den Bedeutungen der einzelnen Kästen auf die Schliche kommt. Punkt für Punkt erklären wir die Bestandteile unserer Tests, die natürlich keinen Anspruch auf Absolutheit erheben.

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 - Kurztastes ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in Extra-Info-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spielbau 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 simultan: 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

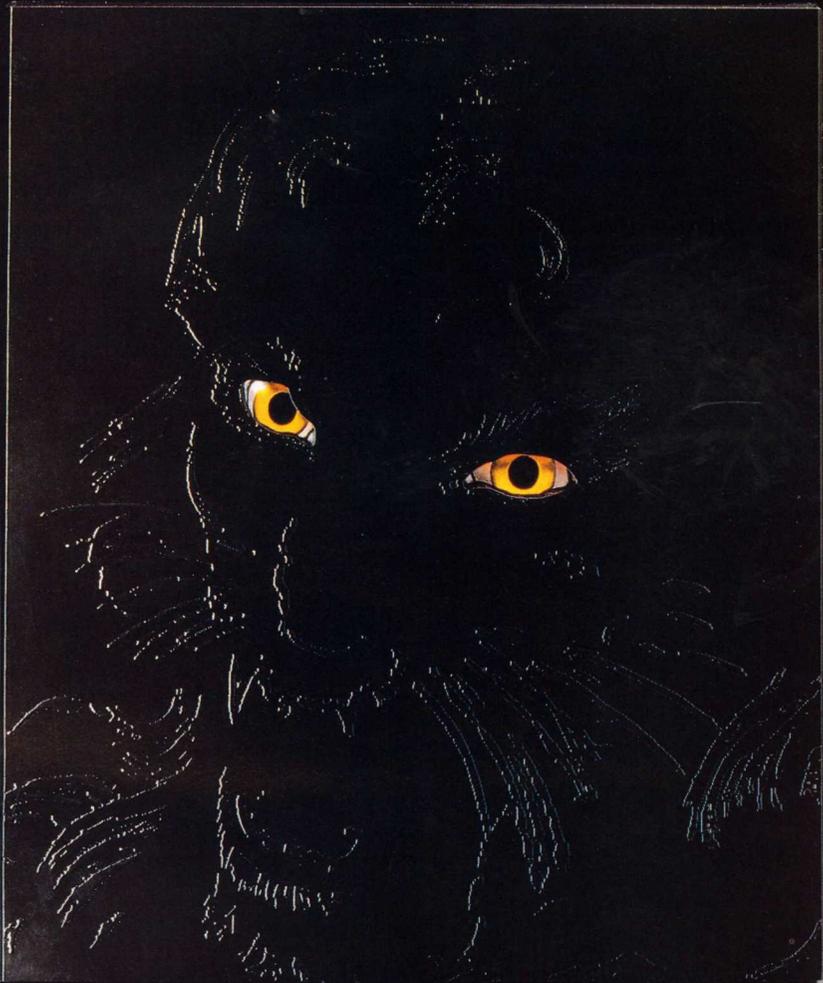
70%

GESAMT-WERTUNG

"Lionheart wird zukünftig als Begriff für technische Extraklasse, audiovisuelle Perfektion und spielerische Großartigkeit gehandelt werden.

Was das Entwicklungsteam von Thalion mit diesem Titel vollbracht hat, ist einfach grandios."

Amiga Games 3/93



Unausgeschlafene Computerfreaks, übernachtigte Gamer mit

LEMM



Lemming-Fans können wieder aufatmen! Endlich ist der schon lang ersehnte 2. Teil des legendären Spiels auf dem Softwaremarkt erhältlich. Und, wie nicht anders zu erwarten war, übertraf Psygnosis das alte Lemmings bei weitem! Lemminge mit 50 neuen Fähigkeiten durchwandern abwechslungsreiche Landschaften um an ihr Ziel zu gelangen.



glühend roten Augen? Das liegt an:

INGS 2

WARD
AMIGA Games Disc & Mag



Die Geschichte der Evolution:

Nach der Rettung der Lemminge aus Teil 1, kehrten sie auf ihre Insel zurück und lebten froh und friedlich vor sich hin. Doch im Laufe der Zeit entwickelten sie sich in verschiedene Richtungen, und so entstanden zwölf verschiedene Stämme mit anderen Interessen und Eigenschaften. Nur eines verband sie alle: Die Prophezeiung! Sie sagten, daß die Zeit kommen werde, in der die Sonne untergeht und nie wieder aufgehen wird. Wenn dieser Tag

gekommen ist, sollen sich Lemminge aller Nationen auf den Weg machen und gemeinsam eine Arche bauen, um damit die Insel zu verlassen und so ihre Art vor dem Untergang zu retten.

Das Ziel des Spiels:

Rettet so viele Lemminge jeder Nation wie möglich, jedoch mindestens einen um den Stamm vor dem Aussterben zu bewahren. Hierfür wählt man anfangs das Land in dem man beginnen will und versucht alle zehn Levels durchzuspielen. Anders als im



Alle 50

Verwendete Abkürzungen:

- Wind - Der Lemming wird von der Windstärke und -richtung beeinflusst.
- Wandlungsunfähig - Ein Lemming mit dieser Eigenschaft behaftet, kann keine andere Eigenschaft mehr annehmen.
- Zeit - Die Eigenschaft ist zeitlich begrenzt.
- Bleibend - Eine Eigenschaft die trotz Verwandlung in andere Lemminge andauert.

1. Jumper (Springer): Der Lemming springt einmal in Laufrichtung.

2. Runner (Läufer): Wie ein gewöhnlicher Lemming, nur schneller.
 Anmerkung: Bleibend

3. Filler (Füller): Ein Filler füllt Bodenebenenheiten aus.

4. Ballooner (Ballonfahrer): Der Lemming hebt senkrecht nach oben ab.
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig

5. Archer (Bogenschütze): Er schießt Pfeile in Richtung des Mauszeigers.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

6. Attractor (Verzauberer): Sie halten alle Lemminge in der Nähe an und bringen sie zum tanzen.

7. Bomber (Bombenleger): Wie Exploder, nur der Lemming überlebt.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

8. Scooper (Schaufler): Ein Scooperlemming gräbt diagonale Tunnels.

9. Hopper (Hüpfher): Er hüpfet bis er auf ein Hindernis trifft.

10. Skater (Eisläufer): Sie können über Eisschollen gleiten.
 Anmerkung: Bleibend

11. Kayaker (Kajakfahrer): Lemminge im Wasser können so überleben und ans Ufer gelangen.

12. Swimmer (Schwimmer): Ein Schwimmer ertrinkt nicht und schwimmt an Land.
 Anmerkung: Bleibend

13. Roller: Sie rollen durch die Landschaft und sind schneller als normale Lemminge.

14. Magic Carpet (Fliegender Teppich): Er fliegt in einem bestimmten Abstand über dem Boden.
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig

15. Club Basher (Knüppelschläger): Er schlägt seinen Weg horizontal durch Hindernisse.

16. Thrower (Werfer): Er wirft Steine, die im Gelände liegenbleiben.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig



Lemmings-Gattungen

17. Digger (Gräber): Er gräbt vertikale Tunneln in den Boden.

18. Climber (Kletterer): Sie können vertikale Hindernisse überwinden.
 Anmerkung: Bleibend

19. Builder (Bauarbeiter): Er baut eine schräg nach oben gerichtete Rampe.
 Anmerkung: Zeit

20. Basher (Schläger): Gleiche Eigenschaft wie Club Basher.

21. Miner (Bergarbeiter): Er gräbt diagonale Tunneln nach unten.

22. Floater (Schwebelemming): Wie der Fallschirmspringerlemming.
 Anmerkung: Bleibend

23. Laser Blaster (Laser-Bohrer): Er brennt Tunneln senkrecht nach oben.

24. Exploder (Sprenger): Den Lemming zerreißt es und er hinterläßt einen Krater.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

25. Magma Boots (Stiefelträger): Dieser Lemming kann auch an Wänden und Decken gehen.

26. Bazooker: Er schießt mit einer Panzerfaust Löcher in die Umgebung.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

27. Spearer (Speerwerfer): Er wirft Speere die steckenbleiben.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

28. Fencer (Fechter): Wie Miner, nur diagonal nach oben.

29. Stomper (Stamper): Gleiche Eigenschaft wie Digger.

30. Skier (Skifahrer): Sie gleiten am Boden und springen über Vorsprünge.

31. Stacker (Stapler): Sie bauen eine Wand aus zwölf Ziegelsteinen.
 Anmerkung: Zeit

32. Pole Vault (Stabhochspringer): Diese Lemmings können hohe Hindernisse im Sprung mit dem Stab überwinden.

33. Mortar (Mörserlemming): Ähnlich wie der Bazookalemming.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

34. Platformer (Plattformbauer): Sie bauen eine horizontale Rampe.
 Anmerkung: Zeit

35. Diver (Taucher): Sie springen von Klippen ins Wasser.

36. Flame Thrower (Flammenwerfer): Sie brennen einen Teil der

Landschaft, vorwiegend horizontal, nieder.

37. Super Lem: Superlemmings fliegen in Richtung des Mauspeils, bis sie diesen erreichen.

38. Surfer: Ein ertrinkender Lemming kann so gerettet werden.
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig

39. Planter (Pflanzer): Sie setzen Pflanzen, die wachsen und einen neuen Untergrund bilden.
 Anmerkung: Zeit

40. Parachute (Fallschirmspringer): Er kann große Höhenunterschiede ohne Gefahr überwinden.
 Anmerkung: Wind, bleibend

41. Slider (Gleiter): Sie rutschen an vertikalen Wänden hinab und kehren ihre Laufrichtung um.
 Anmerkung: Bleibend

42. Rock Climber (Felsenkletterer): Sie können vertikale Oberflächen und Überhänge bis 45 Grad überwinden.
 Anmerkung: Bleibend

43. Jet Pack (Düsenrucksack): Schwebender Lemming
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig, Zeit

44. Shimmier (Affenlemming): Sie springen hoch und hangeln sich an der Decke entlang.

45. Roper (Seilwerfer): Er schießt einen Pfeil mit Seil in Richtung Mauspeil. Daran können die Lemmings hochklettern.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

46. Twister (Bohrer): Der Twisterlemming dreht sich rasend schnell und bohrt sich so durch das Gestein.
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig

47. Sand Pouter (Sandgießer): Sie bauen Sandberge.
 Anmerkung: Zeit, wandlungsunfähig

48. Glue Pouter (Leimgießer): Wie der Füller, nur verkleben sie tiefe Löcher.
 Anmerkung: Zeit

49. Icarus Wings (Adlerlemming): Er fliegt horizontal bis er auf ein Hindernis stößt.

Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig
 Anmerkung: wandlungsunfähig, Zeit

50. Hang Glider (Drachenflieger): Er schwebt von einer Anhöhe diagonal nach unten.
 Anmerkung: Wind, wandlungsunfähig

Alle 12 Stämme der Lemmings



HIGHLAND

Weite grüne Wiesen, Seen und Berge bilden zum Großteil den Levelaufbau der Hochlandlemmings. Das Loch-Ness Ungeheuer fehlt genausowenig, wie die gut zum Hintergrund passende Dudelsackmusik. Die vorwiegenden Eigenschaften der Lemmings sind Graber, Brückenbauer und Tornados. Mit ihrer Hilfe ist es in den niedrigen Levels ein Leichtes, sie zu der ersehnten englischen Telefonzelle zu führen.



CIRCUS

Begleitet von Leierkastenmusik versucht man seine Mannschaft mit beweglichen Kanonen über Kegel und ähnliche Hindernisse zu schießen. Die Lemmings springen mit Hilfe von Trampolinen über Mauern, witzige Autos und anderes Zirkusequipment um an ihr Ziel, ein kleines Zirkuszelt, zu gelangen.



CLASSIC

Ob der Name dieser Welt daher rührt, daß man hier viele antike Säulen und andere griechische Überreste vorfindet, oder sie

vielleicht nur deshalb so heißt, weil die Grafik größtenteils von Lemmings 1 übernommen wurde, ist mir bis jetzt noch nicht ganz klar. Zu moderner Hintergrundmusik kämpft man sich durch und über Mauern und springt über kleine Risse, um den Ausgang, den man schon vom ersten Teil her kennt, zu erreichen.



OUTDOOR

Zu dem Geklimper eines Spinetts laufen die Lemmings durch Wälder und über alte, manchmal zerbrochene Holzplisaden um ihr Ziel, einen Turm, zu stürmen. Als Hindernisse stellen sich ihnen Tierschädel, Klauen und Fackeln entgegen, die ihnen aber zum größten Teil nichts anhaben können. Lemmings mit Ikarusflügeln, Speerwerfer und Bogenschützen helfen ihren Artgenossen auf dem Weg zur rettenden Arche.



EGYPTIAN

Ob ihr die Lemmings über Pyramiden oder durch Labyrinth zu ihrer kleinen Pyramide geleitet, oder sie mit fliegenden Teppichen durch Wüsten schweben laßt, hängt nur von den Begebenheiten und Eurem Einfallsreichtum ab. Ägypten ist eine der schönsten Welten von Lemmings 2. Ein taller Pharaonensong macht es einem leicht, sich so richtig in diese Welt hinein zu versetzen.



OUTDOOR

Über Wiesen, große Erdhügel und Gartenzäune läßt die Karawane der Lemminge, an Riesenblumen und Blumentöpfen vorbei, auf dem Weg zu ihrem Zelt. Insekten und anderes Getier stellt sich ihnen dabei in den Weg. Zu lockerer Pianomusik versucht man sie mit Bergarbeitern, Pflanzern, Kletterern und Seilwerfern zu unterstützen.



BEACH

Das wohl witzigste Land der ganzen Insel. Lemmings laufen über Sandberge und Sandeimer, springen von Klippen und schwimmen durch Teiche. Sie graben sich durch Sonnenschirme und Palmen, fahren mit Kajaks und surfen übers Wasser. Ein Drachenflieger fehlt genausowenig wie ein Sandbergbauer. Während von oben die Sonne grinst, begeben sie sich auf den Weg zu ihrer oft nicht zu erreichenden Sandburg. Dazu beschwingt sie passende Rock-and-Roll Musik.



SPORTS

Auch Lemmings können sportlich sein. Ob als Läufer, Hüpfen oder Stabhochspringer meistern sie Hindernisse wie fliegende Tennisbälle, Dampfdrüsen und Trampoline. Die Landschaft besteht aus Rohrbauten, über die sich die Lemmings fortbewegen. Sie ist an vielen Stellen mit Sportgeräten wie Tennisrackets, Darts und Ähnlichem bebildet. Im Ziel angelangt verschwinden die Lemmings in einem Gollfloch. Grafisch vielleicht eine nicht so gelungene Landschaft, dafür aber durch die vielen herumfliegenden Männchen und die angenehme Synthesizermusik eine recht reizvolle Abwechslung.



SHADOW

Eine recht düstere Angelegenheit. Farblich beschränkt sich dieser Abschnitt hauptsächlich auf dunkelblau und schwarz, was eine triste Ausstrahlung hervorruft. Die Thrillermusik schafft ein Restliches. Lemmings mit Eigenschaften aller Art durchwandeln unsicher die Unterwelt, um aus der Dunkelheit durch ein erhaltenes Tor in die nächste Ebene zu gelangen. Eine insgesamt nicht sehr stark variierende Landschaft.



SPORTS

Leitet Eure Sippschaft durch Tunneln und Gänge, vorbei an unheimlichen Monstern und gefährlichen Abgründen. Begleitet werden ihr von einer Trommelmusik, die eher in einen Winnetoufilm passen würde. Diverse Lemmings, wie unter anderem Felsenkletterer, Stiefelträger und Bergarbeiter, machen aus dieser Welt eine witzige Alternative.

minge



Zet sind sie auch noch im Weltraum! Lemminge die auf Raumstationen umherirren, vorbei an Robotern die sie dematerialisieren möchten. Zu einem digitalisierten Walzer schweben Raketenlemminge neben Lasermännchen die gerade senkrechte Löcher in die Landschaft brennen. Auch ein Superlemming darf natürlich nicht fehlen. An Ideenreichtum hat es den Programmierern bei diesem Spiel wirklich nicht gefehlt!



Hier werdet Ihr in eine tief verschnittene Winterlandschaft versetzt. Mit dem Skifahrerlemming rast man Hänge hinab, vorbei an Schneemännern und weihnachtlichen Tannenbäumen, und springt über tiefe Abgründe. Herabhängende Eiszapfen und ein Iglu mit Flagge als Ziel vervollständigen den sehr guten Gesamteindruck. Lockere Unterhaltungsmusik begleitet Euch bei der manchmal kniffligen Aufgabenstellung.

ersten Teil muß man pro Aufstellung keinen bestimmten Prozentsatz an Lemmingen ins Ziel geleiten, sondern es reicht, daß ein einziger gerettet wird, um in den nächsten Level zu kommen. Der Clou des Ganzen: Im nächsten Level spielt man mit so vielen Lemmingen weiter, wie man im vorherigen Szenario gerettet hat. Dies sollte bezwecken, daß

man trotzdem möglichst viele Lemminge rettet; da man aber nach spätesten fünf Levels nur noch mit einem einzigen unterwegs ist, muß man der Stückzahl nicht so viel Beachtung schenken. Denn anders als im "richtigen Leben" ist es einfacher mit einem Lemming zu spielen, da dieser ja die vorgegebenen Eigenschaften vieler annehmen kann. Insgesamt gibt es Lemminge mit über 60 verschiedenen Fähigkeiten, wobei pro Level immer acht davon zur Wahl stehen. Auch können Lemminge, die eigentlich für

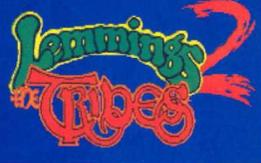
eine bestimmte Welt konzipiert sind, in anderen Stämmen auftreten. So sollte man sich nicht wundern, wenn man einen Superlemming in der Sportwelt oder einen Skifahrerlemming am Strand antrifft.

Es gibt keine Levelcodes, sondern der erreichte Spielstand kann nach Belieben abgespeichert werden. Sehr positiv zu bemerken ist auch, daß man jeden Level ohne Zugriff auf Diskette durch "ESC" wieder von vorne beginnen kann, wenn man bemerkt, daß er unschaffbar geworden ist (z. B. durch Verlust einer Eigenschaft).

Mehr Charaktere, noch mehr Szenarien, sehr guter Sound und weitere Features machen dieses Spiel zu einem der unterhaltendsten und interessantesten Spiele auf dem Markt. Ein Programm der Superlative!

(mg)

**Lemmings 2
stellt einen Meilenstein
für Amigaspiele dar. Der
Megaknaller!**



Hersteller:
Psygnosis

Muster von:
Hersteller

Genre:
Strategie

Preis:
ca. DM 100,-

Erhältlich:
ab April '93

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

Unterstützt:

-
Steuerung über:
Maus

Besonderheiten:
-

+ Geschicklichkeit und Intelligenz gefragt, Grafik, Sound, Spielwitz und Spielbarkeit!
- Nichts, was wirklich erwähnenswert wäre.

GAMEPLAY 95%

GRAFIK 85%

SOUND 85%

MOTIVATION 95%

AMIGA GAMES

93%

GESAMT-WERTUNG

Comeback des Anarcho-Sproß

BART vs THE WORLD

Die Simpsons sind einfach nicht totzukriegen. In diversen Spielen auf den verschiedenen Systemen treiben sie schon ihre Späßchen. Nach OCEANs Simpson-Jump and Run schickt sich nun Accolade an, Bart Simpson in den Kampf gegen die Welt zu schicken.

Wer kennt sie nicht, die Anarcho-Sippe aus den USA, die seit einigen Jahren ihre Späßchen in einer sarkastischen Zeichentrick-Serie treiben? Kaum jemand kann sich

als bei den kümmerlichen Filmtie-Ins angewendet. Bart darf sich in diesem Spiel gleich gegen die ganze Welt erwehren. Verschiedene Levels führen Bart in die ganze Welt. Jede Welt bietet dabei eine



Das Drachenschiff dient als Schauplatz für einen Jump'n'Run-Level

dem schwarzen Humor dieser Geschöpfe von Zeichner Matt Gröning erwehren. Im Kinderprogramm sind die Simpsons meiner Meinung nach zwar deplaziert, denn ihr Humor setzt teilweise zu Schlägen unter die Gürtellinie an, außerdem ist ihnen kein Thema heilig. Die Geschmacklosigkeiten werden teilweise nur durch die Bundys aus der Serie "Eine schrecklich nette Familie" übertröffen. In der neuesten Lizenz von Accolade wurde glücklicherweise ein etwas umfangreicheres Konzept

ganze Reihe verschiedener Teilspele. Beispielsweise darf er sich auf einem Schiff in China gegen diverse Männchen mit gelber Haut erwehren. In diesem Plattformspielchen steuert man Bart zunächst über das Schiff, um genügend Munition einzusammeln. Die Gegner werfen zwar meist freundlichweise Dynamit nach unserem Held, doch diese Schwierigkeit läßt sich durch Überspringen noch ganz gut lösen. Diffiziler wird es, wenn man einen Mast hinaufklettert, um höhergelegene Plattformen zu

erreichen, denn unaufhörlich wird man von Geschossen umschwirrt. Einen Level kann man erst dann beenden, wenn man genügend Punkte gesammelt hat und ein Familienmitglied rettet. Im Schiffs-Level wird man Maggie beispielsweise auf dem Ruder sitzend finden. Die Animation von Bart ist sehr putzig geworden, meiner Meinung nach sogar besser als bei Oceans Simpson-Episode. Extrem zuverlässig ist die Steuerung. Pixelgenau lassen sich entfernte Stellen oder umherliegende Bonusgegenstände erreichen. Die Grafik ist eher als schlicht zu bezeichnen, doch sie trifft damit genau den Stil der Zei-

chentrickserie. Parallax-scrollende Wolkenfelder und ständiges Auf- und Niederschwappen des Schiffes sorgen für die passende Seefahrer-Atmosphäre.

**Ein gelunge
 Potpourri an
 Geschicklichkeitsspielen
 von Accolade.
 Ein Muß für Simpson-
 Fans!**

Was sich thematisch natürlich noch anbieten in China, ist die große Mauer. Frech und respektlos wie Bart nun einmal ist, ist im auch die Chinesische Mauer nicht heilig. Er schnappt sich sein Skateboard und rollt sich seinen Weg durch das Denkmal. Ab und zu versperrt zwar eine Mauer den Weg, die von einem netten Drachen bewohnt wird, doch da muß man nur auf den richtigen Zeitpunkt warten, dem Feuerball ausweichen und mutig



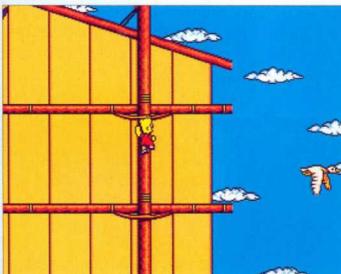
AUSWAHL KARTE

Zu Beginn jedes Levels kann man auf einer Übersichtskarte den Teil auswählen, den man Spielen möchte. Die Auswahlmöglichkeit sorgt für gelungene spielerische Abwechslung im neuesten BART-Abenteuer.



DER CHINA LEVEL

ins Dunkle rollen. Wenn es mal bergab geht, ist Vorsicht angebracht. Den Gesetzen der Schwerkraft gehorchend, erhöht sich Barts Geschwindigkeit extrem. Zu allem Überfluß ist die Mauer auch noch sehr baufällig, was heißt, das Löcher übersprungen werden müssen. Am Ende dieses spielerisch sehr gut gelungenen Levels steht schließlich ein megamäßig großes Loch, das nur mit viel Geschwindigkeit und gut getimtem Absprung überwunden werden kann. Grafik und Sound werden hier in der gleichen, guten Qualität geboten. Neben diesem Geschicklichkeitsspiel werden in China noch drei Teilspele geboten, zu denen Ihr im Extrakasten noch genügend Informationen findet.



JUNK

Auf dem Schiff darf man sich in gelungener Jump And Run-Manier gegen die dynamitwerfenden Schlitzaugen erwehren. Diffizile Kletterpartien auf den Mästen und ausgiebiges Munitionssammeln machen viel Spaß.

Wie läßt sich die neueste Episode aus dem Simpson-Clan beurteilen? Accolade hat sicherlich gute Arbeit geleistet, bei dem Versuch, ein eigenständiges Spiel zu entwickeln. Und dies ist ihnen mit Sicherheit auch anständig gelungen. Keines der Teilspele erhebt den Anspruch, ein Mega-Knaller zu sein. Doch insgesamt ergeben sie ein gelungenes Spiel-Potpourri, das allen Simpson-Fans munden dürfte. Grafik und Sound entsprechen exakt dem Zeichentrickfilm, die Spiele wurden professionell in Szene gesetzt und der Funfaktor ist hoch. Was will man also noch mehr erwarten?

CARDGAME

Eine originelle Variante von Memory wird in diesem Kartenspiel geboten. Es gilt, möglichst viele gleiche Karten gleichzeitig aufzudecken. Ein gutes fotografisches Gedächtnis ist bei diesem Simpson-Entdeckspiel nötig.



SLOT MACHINE

Was die Slot Maschine mit China speziell zu tun hat, ist mir zwar schleierhaft, doch nichtsdestotrotz drehen sich die drei Räder mit den Simpson-Bildchen für Euren Geldbeutel. Zwar sehr simpel, aber nett.



(hi) **GREAT WALL**

Daß Bart Simpson nichts heilig ist, wissen wir ja längst. Doch daß er sogar die Chinesische Mauer entehrt, finden wir großartig. Mit seinem Skateboard rollt er über das Pflaster und sagt dem Drachen guten Tag.



SLIDE PUZZLE

Eines der beliebten Schiebepielchen, die es normalerweise in Plastikausführung für die Hosentasche gibt. Ein freies Feld gibt es und ein komplettes Bild soll dargestellt werden. Logik ist hier gefragt.

**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



DAS SIMPSON SPECIAL

Die Simpsons gelten als das Comic-Ereignis der 80er Jahre. Kaum eine Comic-Serie sorgte für soviel Wirbel, kaum eine Comic-Serie fand so schnell so viele Anhänger. In den USA, wo die Serie zuerst ausgestrahlt wurde, beschäftigten sich sogar Politiker mit

nämlich Black & White, sorgte dafür im Gegenzug ein Vorspann mit den Simpsons für humoristischen und finanziellen Ausgleich.

Wer gehört denn nun zu dem Familien-Clan?

Vater Homer kann nicht gerade auf eine steile Karriere zurückblicken. Er ist Ange-

schwein und Butter. Seine Eßgeräusche stellen jedoch wirklich alles in den Schatten.

Mutter Marge ist das ideale Pendant zu Peg Bundy. In ihrer aufgebauchten Haarpyramide versteckt sie schon mal Wertsachen. Außerdem gehört sie zu den Zuhörern der typischen "Dr. Winter hilft Ihnen" Radio-Sendungen. Ratschläge für die Verbesserung ihrer Ehe bezieht sie ausschließlich aus diesem Medium.

Baby Maggie sorgt durch seine Tolpatzschigkeit, wie es für Kinder dieses Alters üblich ist, für allerlei Aufregung. Ständig den Schnuller im Mund, kann man ihr allerdings noch keine Verhaltensstörungen nachweisen. Denn sprechen kann sie noch nicht.

Tochter Lisa gehört zu den typischen Teenager-Gören. Ihre Vorliebe fürs Saxophon sorgt für durchwachte Nächte. Außerdem kann sie nicht von dem Musiker Bleeding Gums lassen, den sie verehrt.

Der Held schlechthin ist natürlich der rotzfreche Lümmel Bart. Er gehört zur Spezies "Jung, dynamisch, erfolglos". Er sitzt in der Schule mehr nach, als man zu (alp-) träumen wagt. Ansonsten klebt ihm das Skateboard an den Füßen, er glotzt den ganzen Tag in die Röhre und handelt nach einem einzigen Prinzip: "Nur was gegen das System der Erwachsenen ist, macht richtig Spaß".

(hi)



der Serie. Konservative Politiker und sogar die damalige Präsidenten Gattin, First Lady Barbara Bush, versuchten mit allen Mitteln, diese Serie aus dem Programm zu hieven. Ähnlich der Bundys, versuchen nämlich die Simpsons die heile Familienidylle, die ansonsten in Serien wie Bill Cosbys Familienbande dargestellt wird, zu zerstören. Glücklicherweise hatte das Streben der Politiker keinerlei Erfolg. Manche prominente Stars ließen es sich nicht nehmen, an der Serie teilzu nehmen.

Selbst Mega-Star Michael Jackson (Dangerous) lieh seinem Zeichentrick-Ebenenbild höchstpersönlich seine Stimme. In dem ersten Video zu seinem letzten Album,

stellt er eines Atomkraftwerks, und dort immer wieder für manche Katastrophen gut. Sein IQ dümpelt in den Bereichen zwischen Haus-

Hersteller:
Acclaim
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump and Run
Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab April

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

Unterstützt:
Turbokarte, A1200
Steuerung über:
Joystick und Tastatur
Besonderheiten:
Läuft nicht auf A1200!

+ Gelungene Grafiken, große Abwechslung, sehr gute Spielbarkeit

- Auf Dauer verlieren die Einzelspiele ein wenig an Reiz

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 75%
SOUND 70%
MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES
77%
GESAMT-WERTUNG

Bestellannahme

Montag - Freitag
Samstag

8 - 18 Uhr
9 - 13 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

INTER SOFT

TOP TEN

1. Indiana Jones 4	DV	79,50
2. Wing Commander	DV	79,50
3. History Line	DV	79,50
4. Der Patrizier	DV	69,50
5. 1 8 6 9	DV	70,50
6. Pinball Fantasies	DA	58,50
7. Das schwarze Auge	DV	68,50
8. Airbus A 320	DA	89,50
9. Formula One Grand Prix	DA	74,50
10. Civilization	DV	84,50

NEUHEITEN

A - Train	DV	98,50
Arabian Nights	a.A.	
Body Blows	DA	59,50
Combat Air Patrol	DA	83,50
Creepers	DA	a.A.
Dune II	DA	80,50
Eishockey Manager	DV	a.A.
Football Manager III	DA	80,50
Gunship 2000	DA	77,50
Jonathan	DA	82,50
KGB	DV	56,50
Lionheart	DA	57,50
Ragnarok	DV	98,50
Reach for the Skies	DA	80,50
Shadowwolds	DA	64,50

PREISLISTEN - AUSZUG

4 D - Sports Driving	DA	41,50	Larry 5	DV	67,50	Over the Net	DA	62,50
Advanced Destroyer Simulator	DA	35,50	Lethal Weapon	DA	58,50	Pacific Island	DA	67,50
Agony	DA	56,50	Links	DA	69,50	Paperboy 2	DA	40,50
Air Sea Supremacy	DA	63,50	Lord of the Rings	DV	67,50	Perfect General	DA	76,50
Air Warrior	DA	71,50	Lure of the Temptress	DV	59,50	Piracy on the High Seas	E	54,50
Amberstar	DV	75,50	M1 Tank Platoon	DA	74,50	Police Quest 3	DV	67,50
Aquatic Games	DA	58,50	Mad TV	DA	68,50	Pools of Darkness	E	84,50
Assassin	DA	58,50	March, United Europe	DA	58,50	Populous 2	DA	64,50
Bane of the Cosmic Forge	DA	48,50	Myth	DA	48,50	Powermonger	DA	67,50
Battle Team	DA	65,50	Nigell Mansell 6P	DA	55,50	Premiere	DA	45,50
Battlechess 2	DA	61,50	No second Price	DA	58,50	Project X	DA	57,50
BC Kid	DA	53,50	Oil Imperium	DA	29,50	Push over	DA	87,50
Billis Tomato Game	DA	69,50	On the Road	DV	70,50	Race Drivin	DA	49,50
Black Crypt	DA	57,50				Railroad Tycoon	DV	73,50
Bundesl. Man. Pro. Ed.	DV	82,50				Rampart	E	59,50
Campaign	DV	63,50				Realms	DA	51,50
Combat Classics	DA	61,50				Red Baron	DA	68,50
Crazy Cars 3	DA	58,50				Rise of the Dragon	DA	68,50
Cytron	DA	59,50				Risky Woods	DA	59,50
Dark Seed 1.5	DV	69,50				Robocop 3	DA	59,50
Dynablaster	DA	63,50				Robo Sport	DV	77,50
Dynatech	DA	59,50				Sabre Team	DV	58,50
Epic	DA	64,50				Secret of Monkey Island 2	DV	79,50
Erben des Throns	DV	76,50				Sensible Soccer 92/93	DA	52,50
Espana '92 - The Games	DA	64,50				Shadowlands	DA	68,50
Eye of the Beholder 2	DV	81,50				Shadow of the Beast 3	DA	58,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	74,50				Silent Service 2	DA	76,50
F 19 Stealth Fighter	DA	79,50				Silly Putty	DA	56,50
Face off - Eishockey	DA	54,50				Sim Ant	DV	89,50
Fire and Ice	DA	56,50				Sim City	DV	78,50
Football Crazy Collection	DA	54,50				Sim Earth	DV	89,50
Global Effect	DA	68,50				Space Crusade	DA	59,50
Great Courts 2	DA	42,50				Space Quest 4	DA	65,50
Harpoon 1.2.1	DA	49,50				Special Forces	DA	75,50
Harpoon Editor	DA	48,50				Steel Empire	DA	69,50
Havrier Assault AV8	E	67,50				Streetfighter 2	DA	38,50
Hexuma	DV	81,50				Terraviva Thomas	DA	48,50
Hook	DA	58,50				Time Racer	DA	38,50
Humans	DA	58,50				Troddlers	DA	55,50
Ishar	DA	64,50				Typhoon	DA	29,50
Jimmy White Snooker	DA	59,50				Waxworks	DA	61,50
John Madden Football	DA	59,50				Ween	DV	78,50
Kings Quest 5	DV	50,50				WWF 2	DA	53,50
Legend of Kyrandia	DV	64,50				Zak Mac Kracken	DV	42,50

Jetzt auch Ladenlokal

Gr. Liederner Str. 27
3110 Uelzen

NICE PRICE

4 Wheel - Drive	DA	35,50
Air Support	DA	53,50
Apidiya	DA	51,50
Archer Mac Leans Pool	DA	49,50
Birds of Prey	DA	72,50
Captain Planet	DA	35,50
D-Generation	DV	45,50
F16 Combat Pilot	DA	29,50
Over the Net	DA	29,50
Panza Kick Boxing	DA	35,50
Red Zone	DA	54,50

SPIELE-SAMMLUNGEN

1. Double Double Bill (Defender of the Crown, Lords of the rising Sun, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	DA	49,50
2. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	53,50
3. Fantastic Worlds (Populous, Realms, Wonderland, Pirates) (Megalomania)	DA	78,50
4. Panza Gold Edition	DA	61,50
5. Sports Collection	DA	60,50
6. Sports Masters (Europ. Championships '92, PGA Tour Golf, Advantage Tennis, Indianapolis)	DA	58,50
7. Starbyte Collection No. 2	DV	80,50
8. Strategy Masters (Hunter, Battle Master, Populous, Chessplayer 2150, Spirit of Excalibur)	DA	69,50
9. Super Heroes (Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider 2, James Bond, der Spion, der mich liebte)	DA	65,50
10. Test Drive 2 Collection	DA	55,50

LOW BUDGET

4-D Sports Boxing	DA	29,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Berlin 1948	DV	29,50
California Games	DA	28,50
Intern Icehockey	DA	29,50
M.U.D.S.	DA	29,50
Outlands	DA	29,50
Pinball Magic	DA	28,50
Time Racer	DA	28,50
Turrican 2	DA	28,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

NEUERSCHINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,-
DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,- DM,
Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 3110 UELZEN

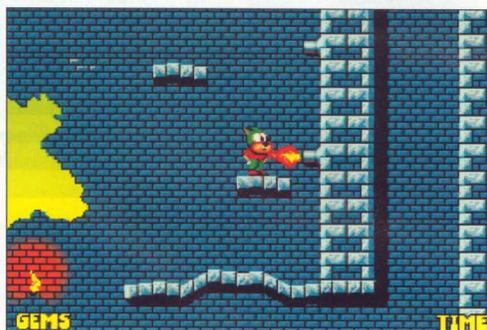
Eine rasante Jump and Run-Variante

TEARAWAY THOMAS

Man nehme etwas Giana Sisters und vermische dies mit einer sehr schnellen Jump and Run Mischung: Heraus kommt Tearaway Thomas, das dem ehemaligen sowie den jetzigen Jump and Run-Spielen alle Ehre macht.

Allein schon durch das imposante Demo, das Euch einige Welten und damit eine ganze Reihe von Levels vorführen wird, werdet Ihr schon zutiefst beeindruckt sein. Ihr könnt mit Thomas bei den fünf verschiedenen Welten und den 50 verschiedenen Levels einiges erleben und kennenlernen. Die

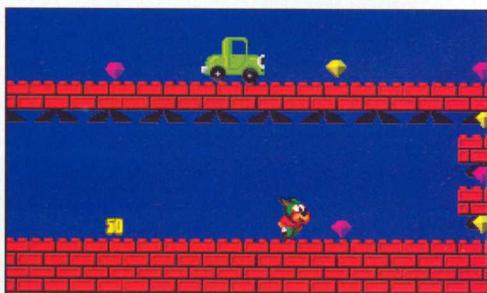
Ähnlichkeit mit dem Vorbild für viele Jump and Run-Spiele, Giana Sisters, ist hier unverkennbar, denn die Steine, die aufzusammeln sind, sowie auch die versteckten Bonuslevel, lassen eine sehr starke Ähnlichkeit zu diesem Spiel entdecken. Das Zeitlimit läßt ebenfalls sehr auf Giana Sisters zurückschließen.



In Burgen, Wäldern und in der Arktis muß sich Tearaway Thomas von Plattform zu Plattform kämpfen.

Neben versteckten Bonusräumen gibt es auch versteckte Extrapunkte, wie Sterne, Diamanten und Andere, die ähnlich zu Wonderboy in Monsterland herunterfallen und aufgefangen werden müssen. Die fünf Welten, von

Tearaway Thomas kann zwar nicht am Thron rütteln, zeigt sich jedoch als guter Diener.

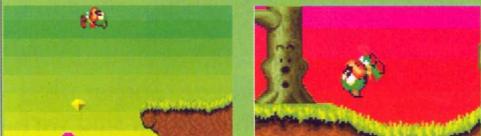


● Thomas auf Achse

Hier einige atemberaubende, akrobatische Leistungen von Thomas:



.....er kann Seile hinauf klettern.....kann seinen Gegnern auf den Kopf



springen.....macht Luftsprüngeund dreht Loopings.

denen jede ein neues Erlebnis und eine neue Herausforderung ist, sind mit Spitzengrafiken belegt worden. Zum Beispiel werdet Ihr gleich am Anfang im Woodland euer Unwesen treiben können, wobei es in späteren Welten an die Feinheiten geht, denn mit jeder neuen Welt und jedem neuen



Ein Katapult schießt den kleinen Kerl kräftig in die Höhe.

Spielmotivation sozusagen keine Grenzen gesetzt, ein richtiges Suchtspiel!

Leider muß ich noch sagen, daß eine Zwei-Spieler-Option wieder einmal fehlt und auch keine Speichermöglichkeit vorhanden ist. Aber dies soll Euch nicht abschrecken, denn die anderen Pluspunkte, vor allem die schnelle Grafik, überwiegen eindeutig. Ebenfalls sind die Soundeffekte ein wahrer Schmaus für die Ohren, und die Hintergrundmelodie ist gut gemacht worden. Eine sehr gute und feinfühligere Steuerung begleitet das schnelle Scrolling und ist optimal darauf abgestimmt. Tearaway Thomas ist im großen und ganzen eine wirklich gute Jump and Run-Variante, die zwar ein bißchen Zool hinterher hinkt, aber auf jeden Fall sehenswert ist und durch die schnelle Grafik auch gut an Zool herankommt. (tb)

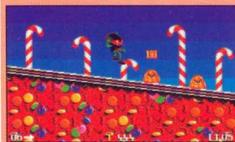


Mit weiten Sprüngen über Abgründe kann man die verschiedenen Symbole auf dem Screen einsammeln.

Plattform-Hopser im Vergleich

Zool

Gremlins Sonic-Konkurrent hängt den Mitstreiter von Global zwar deutlich ab, kann sich aber dennoch nicht ganz sicher fühlen. Die Konkurrenz naht!



Grafik +

Gameplay +

Gesamt +

Trolls

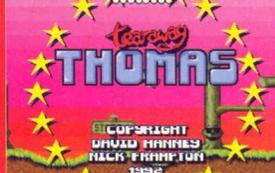
Auf der gleichen Qualitätsstufe befindet sich Flairs jüngstes Spiel. Wer von Jump and Run-Spielen nicht genug bekommen kann, freut sich darüber.



Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Hersteller:
Global Software

Muster von:
Hersteller

Genre:
Jump & Run

Preis:
ca. DM 60,-

Erhältlich:
seit Februar '93

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:

+ Extrem schnelles Scrolling, gute Spielbarkeit

- Keine spielerischen Innovationen, auf Dauer langweilig

GAMEPLAY **67%**

GRAFIK **73%**

SOUND **65%**

MOTIVATION **71%**

AMIGA GAMES

70%
GESAMT-WERTUNG

Der Spielerhandel

Ist der richtige Fußballer für den Verein gefunden worden, dessen Spielstärke gut genug ist und der noch mit den vorhandenen Mitteln finanziert werden kann, so beginnt der eigentliche Kauf. Dazu wird einem vom Scout der geschätzte Marktwert des Spielers genannt. Nun wird man nach dem eigenen Gebot gefragt. Der Computer simuliert hier andere Vereine, die auch Geld für den Spieler bieten. Wer hier unter dem Marktwert bleibt spart hundert prozentig Geld. Entweder erhält er den Spieler unter dem Marktwert, da alle anderen simulierten Vereine weniger bieten, oder er spart den gesamten gebotenen Preis, weil der Spieler zu einem anderen Verein wechselt, der mehr bot. Es ist ein Abschätzen nötig, wieviel man bietet. Wer einen Spieler sicher verpflichten will, kann weit über den Marktwert gehen, dann erhält er den Fußballer zwar, verschwendet aber unter Umständen viel Geld. Im Transfermarkt können auch eigene Spieler, von denen sich der Verein trennen will, angeboten werden. Nachdem der entsprechende Fußballer zum Verkauf angeboten wurde, wird man von anderen Vereinen Angebote erhalten, für die man sich dann entscheiden kann oder auch nicht.

Die Werbeflächen

Da ein jeder Verein von Einnahmen lebt, können im Stadion Werbeflächen vermietet werden. Verschiedene Firmen bieten feste Beträge an, um für eine vorgegebene Zeit eine Werbefläche zu mieten. Im allgemeinen wird für einen längeren Zeitraum ein höherer Betrag geboten. Anfangs ist es empfehlenswert jedes Angebot anzunehmen, da der Verein

über weit mehr Werbefläche verfügt, als er Angebote erhält. Doch im Laufe der Zeit und bei zunehmendem Erfolg, werden bald die zu vermietenden Flächen knapp, und man muß sich genau überlegen, welches Angebot man annimmt und welches nicht. Langlaufende Verträge haben zwar

den Vorteil, daß der Verein eine hohe und sichere Einnahme erhält. Sollte die Mannschaft in den nächsten Spielen absteigen, werden solche Vertragsabschlüsse in nächster Zeit vielleicht nicht mehr möglich sein. Steigt der Verein jedoch auf, so können bessere Verträge nicht angenommen werden, da keine Werbefläche mehr frei ist.

Das harte Leben eines Fußballmanagers

PREMIER MANAGER

Bei Gremlins neuer Wirtschaftssimulation tritt der Spieler als Manager eines britischen Fußballvereins an. Gefragt sind wirtschaftliches Denken, vorausschauende Personalpolitik und das Wählen der richtigen Fußballtaktik während eines Spiels.

Die neue Simulation ist für ein bis vier Spieler vorgesehen. Nachdem jeder Teilnehmer seinen Namen eingegeben hat und ihm ein Verein zugewiesen wurde, finden sich die

Spieler im Vereinsbüro wieder. Hier werden verschiedene Menüpunkte zur Auswahl gestellt. Als erstes steht jedem die Möglichkeit offen, seinen heimischen Sportplatz mit entsprechenden finanzi-

ellen Mitteln zu erweitern. Die Stehplätze sind fest vorgegeben, doch die Sitzplätze lassen sich in Fünfhunderschritten aufstocken. Die Sicherheitsvorkehrungen im eigenen Stadion müssen im Laufe der Zeit verbessert werden. Jede weitere Erhöhung dieses Standards wird immer teurer, doch ist die Verbesserung der Sicherheit bei andauernde Erfolge unerlässlich. Jeder britische Fußballverein hat einen Fanclub. In diesen vor Ort ansässigen Club kann man großzügig investieren. Der Nutzen ist, daß mehr Fans dem Club beitreten werden, dadurch das heimische Stadion besser gefüllt wird und mehr Geld in die Kassen des Fußballvereins durch mehr Sponsoren fließt.

Um nun als Fußballverein erfolgreich zu sein, muß sich der Manager ständig nach neuen, vielversprechenden Talenten umsehen. Für diese Aufgabe gibt es zum einen den sogenannten Scout, der für den Manager nach diesen Vorgaben geeignete Spie-



Umfangreiche Features und gute Grafiken zeichnen den Premier Manager aus.





EARLY DEARLY Telford Utd S: CONFERENCE
CONTRACT 14 £225000 WEDNESDAY WEEK 1 OF 1992

CONFERENCE		LEAGUE		TABLE					
PS	CLUB NAME	P	A	D	L	F	A	P	T
1	HYCOMBE MANAGERS	0	0	0	0	0	0	0	0
2	REITINGHAM	0	0	0	0	0	0	0	0
3	MERTON TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
4	WIMBOROUGH TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Telford Utd	0	0	0	0	0	0	0	0
6	BROOKS GROVE	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BOSTON TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BATH CITY	0	0	0	0	0	0	0	0
9	MILTON KEYNES	0	0	0	0	0	0	0	0
10	HORTHAMPTON TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
11	WELLING UTD	0	0	0	0	0	0	0	0
12	HARLESFIELD TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
13	GOSWOLD	0	0	0	0	0	0	0	0
14	YEOVIL TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
15	BUNDOCK	0	0	0	0	0	0	0	0
16	STAFFORD RANGERS	0	0	0	0	0	0	0	0
17	ALDINGHAM	0	0	0	0	0	0	0	0
18	KIDDERMINSTER	0	0	0	0	0	0	0	0
19	SLough TOWN	0	0	0	0	0	0	0	0
20	STALVEREDGE CLTC	0	0	0	0	0	0	0	0
21	BROOKMAN	0	0	0	0	0	0	0	0
22	WOKING	0	0	0	0	0	0	0	0

RESULTS SERVICE

4242	YORK CITY	1-3	BARNET
3672	WREKHAM	2-1	CARLISLE UTD
4306	ROCHDALE	1-2	GILLINGHAM
5196	HALSALL	0-2	SCARBOROUGH
4530	LYNCOLE CITY	2-1	HEREFORD UTD
5827	CREME ALEXANDRA	0-1	HORTHAMPTON TOWN
5748	DARLINGTON	0-1	CARDIFF CITY
3347	HALIFAX	1-2	DOHCASER ROVERS
4734	COLCHESTER	2-1	TORQUAY UNITED
5526	CHESTERFIELD	2-3	SCUNTHORPE UTD

PREN DIV 1 DIV 2 DIV 3 CONF. PTIME

ES. CUP LEAG. CUP A.F. CUP EURO CUP U.E.F.A. CUP C.M. CUP

den. Mit dem Telefon im Büro kann nicht nur der Club Direktor angerufen werden, den man dann seine Kündigung mitteilt, sondern es können über das Arbeitsamt auch verschiedene Trainer angestellt und deren Gehalt festgelegt werden. Hier können aber auch die Mitarbeiter des betreffenden Team entlassen werden. Neuigkeiten erfährt man über das vereinseigene FAX. Die Fußballspiele selbst können über einen Menüpunkt gestartet werden. In einem kleinen Fenster sieht man die aktuellen Spielszenen. Das Spiel kann jederzeit beschleunigt oder verlangsamt werden und man kann bei jeder Gelegenheit die Formation und die Strategie der Mannschaft ändern. Viele Funktionen des Spiels zeichnen sich durch eine gut gelungene Grafik aus. Bei den verschiedenen Gerä-

GROUND IMPROVEMENTS

ADVERTISING BOARDS

NO. OF HOURS TO FINISH 1.0

Gremlin schickt mit dem Premier-Manager einen ernsthaften Charts-Aspiranten auf den Rasen.

ler sucht, zum anderen kann der Vereinsleiter aber auch direkt an den Spielermarkt, der als Transfermarkt bezeichnet wird, gehen. Wählt man diesen Punkt an, so erscheint eine Liste aller zur Zeit verfügbaren Spieler auf dem Bildschirm.

Um zu erfahren, wie der eigene Verein in der Liga steht, gibt es die Daily Star Ergebnistabelle. Sie wird nach jedem Spiel aktualisiert. Hier kann abgerufen werden, auf welchen Plätzen in der Liga die einzelnen Vereine stehen, wie der eigene Verein die letzten zwölf Spiele bestritten hat und auf welchen Plätzen in der Liga sich der Verein in den letzten Wochen befunden hat. Weiter werden hier Informationen über den Zustand des eigenen Stadions, der Finan-

zen und des Spielplans gegeben. Doch ein guter Manager kümmert sich nicht nur um das Einstellen von neuen Spielern und die Position des Vereins in der Liga, er nimmt auch direkten Einfluß auf die Aufstellung der Mannschaft. Um das Team auch in Zukunft zu Ruhm zu führen ist es für einen Manager unerlässlich, die Finanzen des Clubs im Auge zu behalten. Im Menüpunkt Finanzen kann ein täglicher Bericht der Einnahmen und Ausgaben erstellt wer-

ten, wie zum Beispiel beim FAX, sind die zu benutzenden Icons als bewegliche Schalter dargestellt. Die Simulation gefällt durch ihr durchdachtes Konzept. Viele Soundeffekte werden nicht geboten, doch fällt dies eher positiv auf, da bei einer Simulation viel Musik und Effekte wohl eher störend wären. Leider ist das Spiel in englischer Sprache gehalten, eine Anpassung an den deutschen Markt wäre wünschenswert.

(w/d)

Fußballstrategien im Überblick

Bundesliga Manager Pro.
Software 2000 hat mit seinem Megaseller grafisch gesehen eindeutig das Nachsehen. Lediglich der Deutschvorteil kann den Bundesliga Manager noch retten.

Starbyte Super Soccer
Da Super Soccer nie so recht den Durchbruch schaffte, wird es auch durch diese Kurzvorstellung keine neue Chance erhalten. Nicht schlecht, aber nicht so gut.

Grafik Gameplay Gesamt

Grafik Gameplay Gesamt

- Hersteller: **Gremlin**
 Muster von: **Hersteller**
 Genre: **Wirtschaftssimulation**
 Preis: **ca. DM 80,-**
 Erhältlich: **ab März '93**
 Anzahl der Spieler: **1-4**
 Anzahl Disketten: **2**
 2 Spieler simultan: **Ja**
 1 MByte benötigt: **Ja**
 2. Drive empfohlen: **Nein**
 Festplatte empfohlen: **Nein**
 Englisch benötigt: **Ja**
 Unterstützt:
 Steuerung über:
 Joystick, Maus und Tastatur
 Besonderheiten:

+ Detaillierte Simulation, viele Features, gute Spielbarkeit

- Leider komplett in Englisch gehalten, magerer Sound

GAMEPLAY 75%
GRAFIK 75%
SOUND 50%
MOTIVATION 75%

AMIGA GAMES
75%
GESAMT-WERTUNG

Another World-Nachfolger

Flashback

U.S.Gold trumpft auf. Durch neue Animationstechniken mit enormem Aufwand wird das neueste Plattform-Game dieser Softwareschmiede zum Trickfilmspektakel. Wir konnten die Erstversion für Euch unter die Lupe nehmen.



Schon gleich zu Anfang wird es spannend. Eine kurze, einleitende Tricksequenz zeigt die atemberaubende Flucht des Helden, die im künstlich angelegten Dschungel auf Titan endet.

Durch einen Holowürfel erfährt Conrad, so der Name unseres Schützlings, daß sein Gedächtnis gelöscht wurde und er nur Hilfe bei einem Freund in New Washington, der Hauptstadt

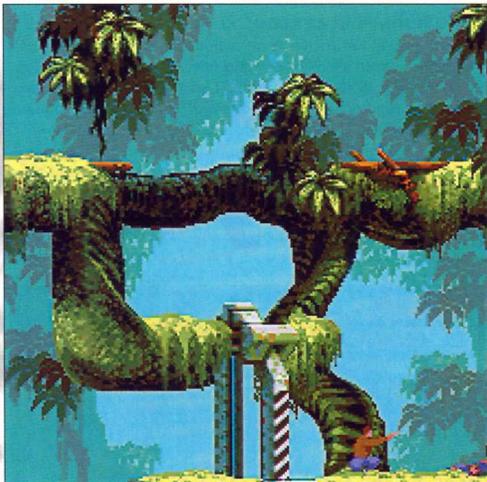
Titans, zu erwarten hat. Um dorthin zu gelangen, muß Conrad allerdings erst die Gefahren des Dschungels mit List, Tücke und seiner schweren Automatik überwinden. Verschlo-



sene Türen versperrten den Weg, Energiebarrieren müssen überwunden werden und schießwütige Wächter mit großkalibrigen Flinten wurden an verschiedenen Stellen postiert. Außerdem befinden sich überall kleine, unscheinbare Schalter, die, falls unser Held sie berührt, unterschiedliche Reaktionen auslösen. Die Schalterstellungen beeinflussen allerdings oft erst an anderer Stelle das Spielgeschehen. So ist zum Beispiel nach Betätigung eines Schalters vielleicht der Rückweg durch automatische Laserwaffen blockiert oder zumindestens erschwert. In der Stadt angekommen, werden Spiel und Aufgabenstellung komplexer. U-Bahnfahrten, Nachtlokale und das Arbeitsamt machen Conrad hier zu schaffen, aber er erfährt auch mehr über sich und seinen Auftrag. Befindet sich der Spieler

in der Nähe eines Gegenstandes, den er aufheben kann, wird ihm dies durch ein Icon in der linken oberen Ecke angezeigt. Auch von anderen ausführbaren Handlungen, z. B auf einen Stuhl setzen oder sprechen, erfährt man durch Icons. Zu Conrads ständiger Ausrüstung gehört neben der schon erwähnten Pistole eine Schutzvorrichtung, die, wenn sie vollständig geladen ist, den Helden des Spiels viermal vor einem Bildschirmtod durch gegnerische Kugeln oder Laserstrahlen schützt. Ladestationen sind strategisch im Spiel verteilt und laden außer dem Körperschutz auch noch allerlei Anders auf. An verschiedenen Stellen kann man sein Spiel abspeichern, aber diese Funktion speichert den Status leider nur im RAM ab, d. h. wird das Programm abgebrochen, muß man wieder am Anfang sei-





nes Levels beginnen. Nachdem Conrad alle seine Bildschirmleben verloren hat, wartet das Spiel zehn Sekunden lang auf eine Eingabe. Findet diese statt, kann der Spieler an seinem letzten 'Save-Platz' wieder einsteigen. Vieles an Handlung und Spielablauf wurde Kinofilmen, wie 'Total-Recall', 'Blade Runner' oder 'Alien' entnommen. Aber nicht aus diesem Grund wirkt FLASHBACK wie ein interaktiver Zeichentrickfilm. U.S.-Gold setzte zur Herstellung der Tricksequenzen und der Animation von Conrad ein aus Trickfilmstudios bekanntes, Rotoscoping genanntes Verfahren ein.

Unter großem Aufwand werden hierbei Filmaufnahmen von Schauspielern, die die gewünschten Aktionen nachbearbeitet. Diesem und dem Umstand, daß für eine Animation in FLASHBACK dreimal so viele Einzelbilder benötigt werden, verdankt Conrad seine erstaunlich weichen und realistischen Bewegungen. Die schönen Hintergrundgrafiken scrollen leider nicht, sondern man muß ca. eine Sekunde auf den

Aufbau warten, sobald man das Bild verläßt. Der Sound steht bei so viel optischen Eindrücken etwas zurück und beschränkt sich neben leisen Urwaldtönen auf Schüsse, Aufzugsounds und dem Geräusch des pneumatischen Türöffners der U-Bahn. Nur während der Zeichentrick-Sequenzen oder an wichtigen Punkten ist Musik zu hören. FLASHBACK wird mit dem Joystick gespielt, aber ab und zu muß man zur Tastatur greifen, um die Waffe zu ziehen oder um aus dem Inventory etwas auszuwählen und zu benutzen. Die verschiedensten Bewegungsabläufe können kombiniert werden und es ist eine Lust, Conrad bei ihrer Ausführung zusehen. Drei Spielstufen werden unterschiedlichem Können gerecht. Wem also die normale Einstellung zu schwer oder zu leicht ist, wählt einfach einen anderen Modus.

Abgesehen von störenden Kleinigkeiten ist FLASHBACK ein tolles Spiel, daß jedem Spielefreak das Herz höher schlagen lassen dürfte und das hohen Unterhaltungswert besitzt. Es bleibt zu hoffen, daß US-Gold in Zusammenarbeit mit Delphin-Software noch viele Spiele dieser Art auf den Markt bringen wird.

(hi)

Spielerisch und grafisch kann der Another World-Nachfolger überzeugen.



Hersteller:

U.S.Gold

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

Seit Februar

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

4

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Nein

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

Festplatte, zweites Laufwerk

Steuerung über:

Joystick und Tastatur

Besonderheiten:

Läuft nicht auf A1200!

+ Tolle Animationen, atmosphärische Backgroundgrafiken

- komplizierte Steuerung, auf Dauer verliert die Grafik an Reiz

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 82%

SOUND 62%

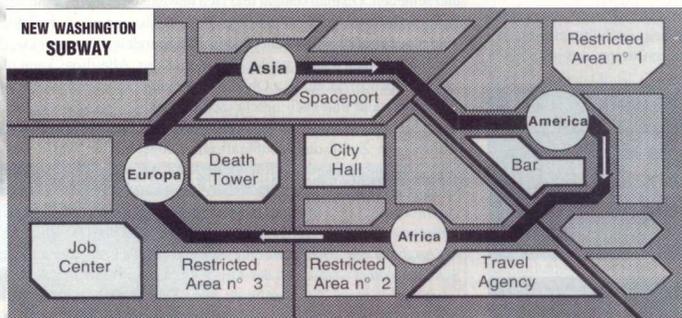
MOTIVATION 80%

AMIGA GAMES

78%

GESAMT-WERTUNG

NEW WASHINGTON SUBWAY



Facts & Features:

Die Gegenstände

- Pistole: Die Hauptwaffe
- Holowürfel: Er enthält wichtige Informationen
- Armband: Es hält Angreifer durch ein Kraftfeld auf
- Schutzschirm: Er verhindert vorzeitiges Ableben
- Stein: Gut zu werfen oder zum Beschweren von Schaltern.

Die Action-Icons

- Nehmen: Aufheben von Gegenständen
- Betrachten: Etwas ansehen
- Laden: Batterien oder andere Apparate wieder aufladen
- Sprechen: Mit Personen reden
- Schalter: Etwas ein- oder ausschalten

Tödlicher Einsatz der Space Marines

Space Crusade The Voyage Beyond

Gremlin erweitert sein Space Crusade von 12 auf 22 Missionen und versetzt den Spieler in die ferne Zukunft. Der Menschheit ist es gelungen, mittels Warp Space in weit entfernte Regionen des Weltalls vorzudringen...

Warp Space ist der parallele Raum zu unserem Universum. In ihm ist es möglich, gewaltige Distanzen von mehreren Millionen Lichtjahren in Stunden zurückzulegen. Dieses Verfahren hat leider einen Nachteil. Im Warp Space herrscht absolutes Chaos. Wer oder was sich in diesen Parallelraum hineinwagt, ist vor keiner Überraschung sicher. So können Raumschiffe in diesem Bereich spurlos verschwinden. Wenn sie dann Jahrhunderte spä-

ter im All wieder auftauchen, fehlt von der Besatzung jede Spur. Während die Menschheit sich im Weltall ausbreitete, wurden oft die Besatzungen, welche den Warp Space passiert hatten, von einer übermächtigen Kraft beeinflusst. Sie weckte in ihnen die uralte Macht des Bösen. Dies hatte zur Folge, daß gewaltige Kriege ausbrachen, in denen alle Planeten gegeneinander kämpften. Als Reaktion auf die anhaltenden Kriege wurde von den Menschen die Eliteeinheit Space Marines gegründet, eine kleine, doch überaus mächtige Eingreiftruppe, mit gewaltigen

**Alien läßt grüßen!
 Guter Nachschub für alle
 Weltraumhelden.**



Drei verschiedene Teams stehen zur Auswahl, mit denen das lästige Aliens-Problem in neuen Szenarien bekämpft wird.

Waffen. Die Truppe besteht aus einem Kommandanten und vier Soldaten. Jedes Mitglied der Einheit trägt eine Panzerung, die ihn vor leichten und mittelschweren

Treffern schützt. Die Aufgabe dieser Truppe ist es nun, feindliche Schiffe zu entern, eine der 22 Missionen durchzuführen und das feindliche Schiff zu verlassen.

Facts & Features ● Der Spielablauf

Im Spiel kommt nun jedes Team einzeln zum Zug. Die Marines und der entsprechende Kommandant können sich bei jedem Zug bewegen und schießen. Ob man schießt und sich bewegt, oder nicht, kann beliebig gewählt werden. Während des Zugs kann einmal ein beliebiger Soldat der Gruppe einen Scan auslösen. Dadurch werden Objekte, die durch Türen und Wände verdeckt sind, sichtbar. Allerdings kann man sie nicht identifizieren. Nur Objekte, die durch nichts verborgen sind, können erkannt und auch beschossen werden. Es kann in jede Richtung geschossen werden, sogar auf die eigenen Leute. Der Computer ermittelt per Zufall die Schubkraft einer abgefeuerten Waffe. Ist sie niedriger als die Panzerung des Ziels, war der Angriff wirkungslos, ansonsten verwandelt sich das Ziel in einen Haufen Asche. Steht direkt vor, hinter oder neben einem ein Wesen, so kann dieses auch im Nahkampf angegriffen werden. Auch hier entscheidet der Computer über die Angriffstärke. Die Panzerung ist beim Nahkampf bedeutungslos. Bei einer Attacke setzt sich der Angegriffene zur Wehr. Sein Verteidigungswert wird per Zufall ermittelt. Der niedrigere Wert verliert. Wird ein Marine von einem Geschoß getroffen, das seine Panzerung durchschlägt, so muß auf ihn für den Rest der Mission verzichtet werden. Lautstark explodiert er und nur die rauchenden Stiefel erinnern noch daran, daß an dieser Stelle ein stolzer Marine stand. Unterliegt der Marine im Nahkampf, ist er auch von der Bildfläche verschwunden. Nur der Kommandant ist widerstandsfähiger. Er kann fünf Treffer verkraften, beim sechsten segnet auch er das Zeitliche. Ohne Commander gilt die Mission als nicht erfüllt. Nachdem alle als sinnvoll erscheinenden Züge durchgeführt wurden, kommt das nächste Team an die Reihe, oder falls das letzte Team seine Züge abgeschlossen hat, tritt der Computer in Aktion.



Facts & Features ● Waffen und Ausrüstung

Die Standardwaffe ist der Bolter, ein automatisches Sturmgewehr mit Explosivgeschossen. Der Bolter gilt als leichte Waffe. Der Kommandant einer Einheit hat drei Alternativen zum Bolter. Er kann eine Poweraxt und eine Bolt-pistole tragen. Mit diesen Waffen ist er gut im Nahkampf und hat auf Distanz eine kleine Feuerkraft. Soll der Commander ausgezeichnete Nahkampfeigenschaften besitzen, so ist es ratsam das Powerschwert mit dem Powerhandschuh zu wählen. Damit hat er allerdings keine Möglichkeit auf Distanz zu kämpfen. Für maximale Feuerkraft kann man seinen Kapitän mit dem schweren Bolter ausrüsten. Mit dieser Waffe wird er auf entfernte Ziele durchschlagende Erfolge erzielen, leider ist er im Nahkampf dann nicht besonders fit. Von den vier Marines muß einer einen normalen Bolter und einer eine schwere Waffe tragen. Der Rest kann wahlweise Bolter oder andere Waffen mit sich führen. Als schwere Waffen gelten die Sturmkanone, die gegen mehrere Aliens eingesetzt werden kann, der Raketenwerfer, der gegen Gruppen von Aliens eingesetzt wird oder die Plasmapistole, die in eine Gruppe von Aliens eine Schneise schießen kann. Mit diesen Waffen bestückte Soldaten sind leider in ihrer Bewegung langsamer. Vor jeder Mission muß man sich entscheiden, was man mitnehmen will. Ein Ändern der Ausrüstung während der Mission ist nicht möglich. Weitere Ausrüstungen für die Space Marines sind Pakete, die anwesende Aliens für kurze Zeit blinden und damit die Marines vor einem bevorstehenden Angriff bewahren. Eine Antigravitationseinheit macht das Gewicht einer schweren Waffe leichter und läßt die Marines schneller laufen. Ein Schutzschild vermindert die Wirkung feindlicher Waffen.

Erst dann gilt die Mission als erfolgreich beendet. Am Anfang der Mission wählt man den Befehl, den der Kommandant seiner Einheit im Gefecht geben kann. Dieser Befehl kann während der Mission nur einmal erteilt werden. Er kann eine Erhöhung der Feuerfrequenz bewirken oder einen schnellen Rückzug. Zuerst tritt per Zufall ein Ereignis ein. Dieses kann unangenehm sein, zum Beispiel kann der Commander im nächsten Zug keinen Befehl an seine Truppe geben oder der Kommandant kann sich beim nächsten Zug nicht



bewegen. Es gibt auch angenehme Ereignisse, so greifen im nächsten

Zug keine Aliens an oder man ist in der Lage, alle Türen auf Entfernung zu öffnen und zu schließen. Dies ist manchmal sehr hilfreich. So kann man eine Tür, hinter der weit entfernt ein Alien lauert, öffnen, das Alien beschießen und, falls man es nicht vernichten konnte, die Tür wieder schließen. Der überlebende Gegner kann anschließend das Feuer nicht erwidern. Die Grafik von Space Crusade kann als gehoben bezeichnet werden. Während der Spielphasen sieht man das Deck des Raumschiffs, in dem man sich bewegt von oben. Nach der Auswahl der zu bekämpfenden Ziele wird per Zufall die Feuerkraft bestimmt und die Ausführung der Kampfhandlung erfolgt dann in 3D-Grafik. Die Animation der Kampfhandlung ist flüssig. Der Sound während des Spiels ist nicht besonders originell. Außer ein paar Schreien und Gekrache ist nicht viel zu hören. Ob eine Mission erfolgreich zu Ende geführt wird, hängt nicht nur von der anfangs ausgewählten Ausrüstung ab, sondern auch von viel Glück, da die Feuerkraft der Waffen durch Zufall bestimmt wird.

(wd)

Facts & Features ● Die Missionen

Die unterschiedlichen Aufgaben sind zum Beispiel: Die Vernichtung eines Alienschiffs durch Zerstörung des Kontrollpultes des Reaktors; das Auffinden einer geheimen Waffe, die bei einem Experiment die testende Einheit vernichtet hat und die Rückführung dieser Waffe in den Besitz der Menschen. Desweiteren soll man die drei Schleusen eines feindlichen Schiffes zur gleichen Zeit öffnen, damit das Vakuum im All die Besatzung des Schiffes tötet. Neben solchen aggressiven Aufgaben gibt es aber auch so außergewöhnliche Missionen, wie das Auffinden eines gestohlenen Behälters, in dem das Gehirn eines der größten Wissenschaftler der Welt enthalten ist.

Zu Gast im Weltraum



Shadowworlds

Die Atmosphäre und das spielerische Geschehen von Shadowworld sind sehr ähnlich zu Space Crusade. Allerdings kann der Krisalid-vertreter mit besserer Grafik aufwarten.

Grafik + Gameplay = Gesamt +



Flies

Das Space-Adventure von Rainbow Arts fügt sich gut in diese Zusammenstellung ein, wenn es auch spielerisch deutlich anders gelagert ist.

Grafik + Gameplay = Gesamt =



Hersteller:

Gremlin

Muster von:

Hersteller

Genre:

Rollenspiel

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

seit Februar '93

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **1**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2-Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Maus

Besonderheiten:

+ Missionen für gehobene Ansprüche, spielerisch gut ausgestattet

- Monotone Grafiken, durchschnittlicher Sound

GAMEPLAY 75%
GRAFIK 70%
SOUND 45%
MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

72%
GESAMT-WERTUNG

Action im Comicland

COOL WORLD

Nun wären all diese Zutaten noch etwas schwach für ein Spiel. Doch in den Straßen von Cool World laufen die Doodles in Form von Hunden und kleinen Männlein mit wildem Haarschnitt umher. Diese Doodles kann Harris mit seinem Handy Pen abschießen. Sie zerplatzen in Tuschetropfen und eine schwarze Münze fällt zu Boden. Diese gilt es innerhalb einer kurzen Zeit aufzunehmen, bevor sie auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Schießt er einen Doodle nicht ab und läßt sich von ihm berühren, so zerplatzt der Doodle in ein paar Tuschetropfen. Eine Münze erscheint in diesem Fall nicht, doch zur Strafe verliert unser Cop etwas von dem bereits gesammelten Geld. Hat man nach einiger Zeit ausreichend Coins gesammelt, mehr als 50 sollten es schon sein, muß man zu einer der zahlreichen Leveltüren, um in das erste Level zu gelangen. Versucht man es bei der falschen, so wird diese Tür den Polizisten mit einem unfreundlichen Gesicht abweisen. Die richtige Tür findet man auf

Der Comicautor Jack Deebis veröffentlichte ein erfolgreiches Comic. Doch durch die Publizierung seines Werks erschuf er eine Parallelwelt, die von Zeichentrickfiguren bewohnt wird, den sogenannten Doodles. Die interessanteste Bewohnerin dieser Welt ist Doodle Vamp Holli, eine attraktive Blonde, die träumt eine Zukunft als echte Frau in unserer Welt zu haben.....



dem mitgeführten Stadtplan, in dem sie besonders hervorgehoben ist. Bei der richtigen Tür angelangt, kann diese mit dem gesammelten Geld bestochen werden

und man erreicht den ersten Level. Hier muß Harris über gigantische Schrauben und an einem verzweigten Rohrsystem entlang die Doodles bekämpfen. Muttern, die an den riesigen Schrauben herauf- und herunterfahren dienen als Aufzüge. Berührungen mit den Doodles beeinträchtigen hier, im Gegensatz zum Einsatz auf der Straße, die Gesundheit von Harris. Durch die verteilten Strudel verlassen die Zeichentrickfiguren die Cool World, um in unserer Welt ihrem diabolischen Treiben nachzukommen. Sind sie in der realen Welt, so entfernen sie dort verschiedene Gegenstände und diese erscheinen in der Welt der Cartoons. Hier, auf der Seite der Cool World, kann Harris die von den Doodles gestohlenen Gegenstände durch Berührung wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückbringen. Doch die Doodles werden immer wieder aufs neue Gegenstände in die Parallelwelt transferieren, und zwar um so schneller, je mehr von ihnen in der realen Welt sind. Das Ziel jedes

Levels ist es, das Gleichgewicht des Universums für eine vorgegebene Zeit aufrecht zu erhalten. Je mehr Doodles in unserer Welt sind, um so mehr gerät das Universum aus dem Gleichgewicht. Werden es zu viele, ist es aus mit Harris. Deshalb muß er von Zeit zu Zeit in die echte Welt wechseln, um dort die Doodles zu zerstören. Das erledigt er wie gehabt mit seinem Füllfederhalter. Trifft er einen Doodle, so verwandelt sich dieser in einen großen, schwarzen Tuschetropfen. Der Tropfen kann durch gezielte Schüsse zum Platzen gebracht werden. Dabei ausschweben dann so hilfreiche Gegenstände wie zum Beispiel ein Schild, mit dem Harris unbeschadet von Doodles berührt werden kann. Andere Gegenstände lassen Harris angekratzte Gesundheit augenblicklich wieder genesen oder man erhält ein Extraleben. Die Tusche kann aber auch mit dem Füllfederhalter aufgesogen werden, damit verkürzt sich die Zeit, in der das Gleichgewicht des Universums für dieses Level noch aufrecht erhalten werden muß. Wird der Tuschetropfen links liegen gelassen, so verwandelt er sich nach einiger Zeit in einen hölzernen Nickel, der durchs Level schwebt. Es ist ratsam öfter zwischen den Welten zu wechseln. In der echten Welt müssen die Doodles zerstört werden. In der Cool World müssen die von den Doodles entwendeten Gegenstände wieder in die reale Welt zurückgebracht werden. Insgesamt gesehen

Lediglich hartnäckige Kim Basinger-Fans dürfen an diesem Jump and Run ihren Gefallen finden.

ITEMS: 0000 DOODLES: 0000 BARICOR: 000000 SC:100011000 ♡: 100 ⚡: 05 Ⓢ: 3+32

Die Screenanzeige

Das erste Feld ganz links zeigt die Anzahl der Gegenstände an, die von den Doodles bereits in die Cool World gebracht wurden. Wird ein Gegenstand zurück in unsere Welt gebracht, so vermindert sich diese Anzeige. Die zweite Information gibt an, wieviele Doodles sich bereits in der wirklichen Welt befinden. Die Danganzeige an dritter Stelle gibt an, wie weit das Gleichgewicht des Universums bereits gestört ist. Sollte der Balken voll ausgefüllt sein, ertönt ein Alarmsignal. Später dann sollten die Doodles aus der realen Welt durch Abschluß entfernt und die zurückbleibenden Tuschetrop-

fen aufgesogen werden. Wird dies nicht unverzüglich durchgeführt, so geht es im Allgemeinen mit Harris zu Ende. Das nächste Feld gibt den aktuellen Punktestand an. Die fünfte Anzeige informiert über den Gesundheitsgrad von Harris. Dreimal überlebt er die Berührung von Doodles. Die vierte Berührung übersteht er nicht. Die Lebensanzeige an sechster Stelle gibt Auskunft, wieviele Polizisten in Reserve vorhanden sind. Die siebte und letzte Stelle zeigt an, wie lange das Gleichgewicht des Universums noch aufrecht erhalten werden muß, um den Level erfolgreich abzuschließen.



Hersteller:

Ocean

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit Januar '93

Anzahl der Spieler:

2

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

+

Das Positivste ist mit

Sicherheit noch die

Grafik.

-

Angefangen beim

Sound, über das

Ruckel-Scrolling bis zum

Leveldesign: Mäßig

GAMEPLAY

40%

GRAFIK

60%

SOUND

20%

MOTIVATION

55%

AMIGA GAMES

48%

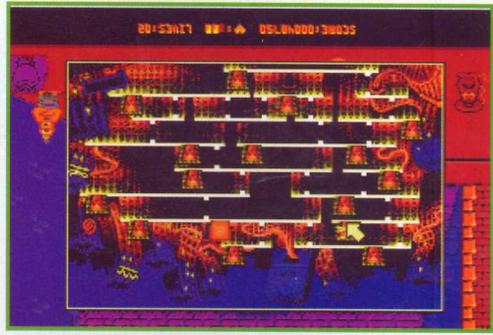
GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 4/93 33

Die Story

Die Doodles leben nicht still und friedlich in der ihnen zugewiesenen Welt, der Cool World, sondern kommen durch Strudel in die reale Welt. Kaum sind sie hier angekommen, fangen sie an, verschiedene Gegenstände gälteilweise zu transferieren. Dadurch entsteht im Universum ein Ungleichgewicht, das die Existenz alles uns Bekannten aufs Spiel setzt. Den Doodles stellt sich nun entschlossen der Polizist Harris entgegen, der versucht den Zerstellungsprozess wieder umzukehren, indem er durch einen Strudel in die Cool World gelangt. Bewaffnet mit einem Füllfederhalter, dem sogenannten Handy Pen, hier beginnt nun das Abenteuer für den Spieler. Harris ist in mitten der Straßen von Cool World gelandet. Hier erhält er gelegentlich durch von Doodle Vamp Nachrichten.

Schneller Frust ist durch anfängliche Erfolge nicht in Sicht. Trotz dem hält die Spielreue nicht allzu lange an, der Spielablauf der verschiedenen Level ähnelt sich zu sehr. Zusammenfassend kann gesagt werden, daß Cool World nicht unbedingt in jeder Spielsammlung enthalten sein muß. Wer trotzdem auf einen Ausflug in die Cartoonwelt nicht verzichten möchte, den erwartet ein zum Teil nett aufgemachtes Spiel. (wd)



kann man dem Spiel eine passable Grafik mit interessantem und detailliertem Hintergrund beschönigen. In jedem Level gibt es verschiedene Doodles und auch eine andere. Das Scrolling in alle Richtungen ist flüssig. Die Figuren selbst bewegen sich nicht ganz so fließend, und wenn sich auf dem Bildschirm viel ereignet, so werden die Bewegungen aller Figuren um einiges langsamer. Musik wird zwar im Intro eingeboten, während des Spiels gibt es aber nur spärliche Soundeffekte. Das Spiel selbst ist anfangs ein Fach zu spielen und wird dann im Verlauf immer schwieriger.

Sleepwalker von Ocean überzeugt mit toller Grafik und gutem Gameplay.



Trotz grüner Ampel fährt das Auto direkt auf den Hund zu.



und durch keinerlei Hilfen wie Save Optionen oder Levelcodes unterstützt. Und wenn Ihr einmal, durch Eure Schussligkeit, das Leben von Eurem Herrn verschwendet habt, werdet Ihr gleich ewig weit zurückgeworfen, wobei ich nur sagen kann: Übung macht den Meister. Aber dafür ist die Grafik, sowohl in dem lustigen Anfangsdemo, als auch während des Spiels eine richtige Verwöhnung für die Augen, welche durch die witzigen Nebenanimationen des Hundes noch verstärkt werden. Zum Beispiel, wenn Ihr das Hündchen kurz vor dem Abgrund eine Vollbremsung machen laßt, so daß es sozusagen in der Luft schwebt, oder es einfach knapp vor dem Abgrund zum stehen kommen laßt. Die Soundeffekte, sowie die wunderschöne Titelmelodie, sind ein richtiger Ohrenschaum und müssen auf jeden Fall einmal angehört werden. Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber dafür gut ausgetüfelt worden, und nach einiger Zeit findet sich jeder Spieler vor dem Bildschirm leicht mit ihr zurecht. Die Spannung läßt während des ganzen Spiels fast überhaupt nicht nach, so daß man getrost eine ganze Nacht durchspielen kann, und somit nicht Angst haben muß, schlafzuwandeln. Bei Sleepwalker hat sich Ocean wirklich etwas einfallen lassen, das auf jeden Fall eine Anerkennung wert ist. Daß nur leider durch den etwas zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad, die Wertung nicht ganz so toll ausfällt, soll Euch aber auf keinen Fall abschrecken, denn Sleepwalker zu spielen ist einfach toll.

(tb)

Comic-Aspiranten im Überblick



Zool
Zool sieht sich mit Sleepwalker einem harten Gegner ausgesetzt, was Grafik als auch Spielablauf betrifft. Insgesamt gesehen ist es Geschmacksache.

Grafik **-** Gameplay **+** Gesamt **=**



Trolls
Die Trolls geraten ein bißchen ins Hintertreffen, was die Konkurrenten betrifft. Nichtsdestotrotz sind sie aber eine Erwähnung wert.

Grafik **-** Gameplay **-** Gesamt **-**



Fire & Ice
Inhaltliche Ähnlichkeiten liegen in der Art der Helden sicherlich vor, qualitätsmäßig zieht aber das Hundepaar von Andrew Braybrook klar davon.

Grafik **+** Gameplay **+** Gesamt **+**



Hersteller:
Global Software
Muster von:
Hersteller:
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 60,-
Erhältlich:
Seit Februar '93

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:

+ Tolle Grafik, Innovatives Spieldesign, Gelungener Sound

- Anfänger werden sich zunächst die Zähne ausbeißen

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 87%
SOUND 82%
MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES

82%

GESAMT-WERTUNG

Endlich, der Harrier hebt ab!

AV-8B Harrier

Das neueste Spiel von Domark macht es uns wirklich nicht leicht. Nach monatelanger Verzögerung hebt der Vorzeigevogel von Domark endlich auf den Monitoren der Amigas ab und spaltet, wie Wing Commander, die Fangemeinde in eine Zwei-Klassen-Gesellschaft.



Die Aufteilung wird schon durch einen kleinen, aber wichtigen Aufkleber auf der Verpackung deutlich gemacht. Dort steht traurigerweise "A 1200 recommended". So wußte ich bereits, was mich erwartet. Ich stellte mich bereits auf abgespeckten Spielgenuß auf meinem guten alten 500er ein. Er sollte nämlich für die aufwendigen Polygongrafiken nicht unbedingt der geeignetste Amiga sein, was vielleicht die 1200er freuen wird, die sich

bereits mit dem Wing Commander vergnügen können.

Doch worum dreht sich das neue Spiel von Domark eigentlich? Es handelt sich dabei um die Simulation der Elite-Kampfflugzeuge dieser militärischen Welt. Man darf einen AV-8B Harrier fliegen, der bekannterweise auf Flugzeugträgern stationiert ist, und mit ihm aufregende Kampfeinsätze erleben. Das Hauptmenü erschreckt mich zunächst. Sollte es sich bei AV-8B Harrier ledig-



Beschäftigung versorgen, sofern er einen A1200 an den Monitor gestöpselt hat. Hat man sich eine Mission ausgepickt, darf man anschließend in dem grafisch spektakulärsten Screen seine Bewaffnung auswählen. Hört sich das jedoch jetzt auch sehr einfach an, insgesamt gesehen ist es jedoch dringend notwendig, einen Blick in das umfangreiche Handbuch zu werfen, das komplett in Deutsch geschrieben wurde. Hebt man dann endlich ab, darf man sich wirklich nicht erschrecken: Auf dem Amiga 500 bietet sich eine schrecklich langsame und außergewöhnlich langweilige 3D-Polygongrafik, die langsam über den Screen zuckelt. Bodenziele lassen sich somit netterweise sehr

lich um ein Actionspiel mit Simulationstouch handeln? Oder weshalb handelt es sich bei dem Auswahlmenü um eine Grafik, wie man sie normalerweise als Zwischenbild vorfindet. Ein Blick in die Anleitung löste das Rätsel. Man kann tatsächlich mehrere Sachen anwählen. Beispielsweise kann man in den Battle Plannig Room, den Briefing Room oder auf das Flight Deck gehen. Eine satte Anzahl verschiedener Missionen dürfte den geneigten Spieler lange Zeit mit

Himmelsstürmer im Wettflug		
	Gunship 2000 Microprose demonstriert mit der Hubschraubersimulation Gunship 2000, wie zeitgemäße Simulationen auf dem Amiga auszu sehen haben. 2 Mach here!	
Grafik +	Gameplay +	Gesamt +
	Mega Fortress Spielerisch ist Mega Fortress ähnlich einzustufen. Es wurde weniger auf die Grafik wertgelegt, als auf das durchdachte Spieldesign. Mehr spielerische Tiefe!	
Grafik -	Gameplay +	Gesamt -



AV-8B präsentiert sich auf dem A500 als technisch schwache Flugsimulation.



einfach erkennen, denn meist stellen sie daß einzige Objekt auf grünem (wenn man über Land fliegt) oder blauem (wenn man sich über dem Meer befindet) Hintergrund dar. Sollten die Programmierer etwa bewußt die Grafik so einfach gehalten haben. Wenn ja, wieso zuckelt das Ganze dann auf dem A500 dennoch so einschläfernd über den Screen. Die Programmierer sollten sich ein Beispiel an Gunship 2000 von Micropose nehmen. Die Grafik war auch auf dem A500 ansehnlich detailliert und schnell. Wenn es aber das Ziel der Programmierer war, speziell die A1200-Besitzer mit einer Flugsimulation zu erfreuen, dann hätten sie gefälligst das Potential dieser Maschinen ausnutzen sollen. Sicherlich, die Grafiken sind hier schneller, jedoch bei weitem nicht so schön, wie sie sein könnten oder sollten. Soweit sei es genug mit der Kritik, denn die Programmierer haben sich zumindest bei der spielerischen Gestaltung Mühe gegeben, was man auch dem 200-seitigen Handbuch

deutlich anmerkt. Daß das Spiel teilweise ein bißchen zu komplex ausgefallen ist, mag echte Simulationsfreaks vielleicht gar nicht einmal stören. Wenn es keinerlei Probleme bereitet, während eines heißen Fluggefehtes, den Joystick loszulassen, die Shift-Taste gedrückt zu halten, und gleichzeitig eine der Tasten 0 bis 9 zu drücken, hat den AV-8B Harrier Assault Aufnahme Test bestan-

den, und darf sich das Spiel kaufen. Was die Gesamtwertung noch in einigermaßen akzeptable Bereiche manövriert, ist die Tatsache, daß die Simulation an sich ziemlich gut gelungen ist. Bei AV-8B Harrier Assault handelt es sich um eine Simulation für echte Freaks und Handbuchfetischisten, die sich auf dem A1200 so gut spielt, wie es sich eigentlich auf dem A500 spielen sollte oder sogar müßte. Herzlichen Glückwunsch Domark, für das erste 1200er Spiel, das alte 500er-Verhältnisse emuliert.

(hi)

DIE AUSREDE NR. 1200

Seit dem Erscheinen der neuen Amiga-Modelle A1200 und A4000 haben sich viele Softwarefirmen einen geschickten Marketing-Trick einfallen lassen, der mittlerweile schon sehr häufig zum Zuge kommt. Stellt sich ein Spiel auf dem gewöhnlichen A500 mit 1 MByte und zwei Laufwerken als wenig oder überhaupt nicht spielbar heraus, wird rasch, wie im Falle von AV-8B ein Aufkleber mit dem Aufdruck "A1200 recommended" auf die Verpackung geschmuggelt.

Somit können sich die Entwickler von jeder Schuld freisprechen, was die Unspielbarkeit betrifft. Im Falle von Wing Commander lasse ich das wirklich noch durchgehen. Es war bei diesem Spiel von vornherein klar, daß eine adequate Umsetzung mit den aufwendigen Bitmap-Grafiken nicht machbar ist. Die Programmierer ließen sich von diesem Wissen nicht beeinflussen, und produzierten eine Version, die der PC-Version sehr nahe kommt. Leider ist jedoch die

Rechenleistung eines gewöhnlichen Amiga 500 nicht ausreichend, um solche Datenmengen zu verarbeiten. Soweit kein Grund, böse zu sein, denn was auf dem A1200 abläuft ist wirklich sehenswert, wenn man die Abstriche bei der Farbenvielfalt einmal außer Acht läßt. Anders verhält es sich jedoch bei AV-8B Harrier Assault. Was hier geboten wird, ist eine einzige Frechheit. Selbst auf dem A1200 muß sich das Spiel hinter der 500er-Version von Gunship 2000 ver-

stecken. Die langweilige Polygongrafik wäre bei entsprechenden Programmierern auch auf dem A500 in erträglich schnelle Geschwindigkeitsbereiche zu heiven gewesen. Was machen die Domark-Programmierer hier? Sie sagen sich: "Wir lassen es so, überarbeiten die Programmerroutinen nicht, und empfehlen es einfach für den A1200". Mit solch billigen Tricks solltet Ihr Euch auf keinen Fall das Geld aus der Tasche ziehen lassen.

Hersteller: Domark
Muster von: Hersteller
Genre: Flugsimulation
Preis: ca. DM 80,-
Erhältlich: ab März '93

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

Unterstützt: A1200, Turbokarte, Festplatte
Steuerung über: Joystick, Tastatur und Maus
Besonderheiten: Karte enthalten

+ Detaillierte Simulation des Harriers, große Missionsvielfalt, A1200 Unterstützung

- Extrem langsame und langweilige Grafik, komplizierte Steuerung

GAMEPLAY 60%
GRAFIK 48%
SOUND 50%
MOTIVATION 59%

AMIGA GAMES
58%
GESAMT-WERTUNG

Dynamisches Duo

JOE & MAC CAVEMAN NINJA



In der Spielhalle und auf dem Super-NES sorgt das tolpatschige Neandertaler Duo mit den Bierbäuchen schon seit längerem für originelle Jump and Run-Unterhaltung. Nun kommt endlich die Version für unseren Amiga...

Was das englische Softwarehaus Elite bei der Umsetzung vollbracht hat, kann nicht unbedingt die einstimmige Begeisterung unserer knallharten Testerabteilung finden. Doch zunächst einmal von Anfang an:

Die Geschichte versucht zumindest, den Spieler in die richtige Atmosphäre zu versetzen. Es

war einmal vor langer Zeit, übrigens noch lange Zeit bevor eine dicke Eisschicht unsere Planetenoberfläche bedeckte, eine Zeit voller Frieden. Na ja, zumindest beinahe. Es wurde Feuer noch durch in die Irre geleitete Blitze entfacht, und Werkzeuge wurden noch aus Stein und Holz gemeißelt und geschnitzt. Das Leben der Neandertaler war von

überraschend angenehmer Art. Für unser Duo Joe und Mac, die zu unseren ältesten Vorfahren gehören, gab es ausreichend Beerensäfte, saftige Dinosauriersteaks und als Nachspeise knackige Höhlenmädchen. So weit so gut. Doch die Umstände begannen sich dramatisch zu ändern. Es war Nacht, der Mond schien, und einige wenige nette

Nachbarn überfielen das Dorf. Zu allem Überfließ kidnappten sie auch noch die knackigen Höhlenmädchen. Bevor der Hormonspiegel enormen Änderungen unterworfen wird,

machen sich Joe und Mac auf, ihre Mädchen zu befreien. So weit hört sich das Ganze wirklich noch ganz gewöhnlich an. Die Screenshots auf der Verpackung versprechen auch den reinsten Augenschmaus. Doch leider spielt sich das Ganze nicht so einfach, wie es sich

anhört. Alleine der Optionsscreen erschreckt mich schon sehr. Es handelt sich dabei um diese Art, wo man professioneller UNIX-Freak sein muß, um den Überblick zu behalten. Es ist ja auch löblich, daß man zwischen zwei Joystick-Modi auswählen kann, jedoch macht es nach der Art "Ich glaube ich habe den Modus, wo

man den Joystick nach oben und unten rütteln muß, um den großen Sprung zu machen, und nach unten und oben rütteln muß, um von einer Plattform aus nach unten zu springen" verdammt wenig

Spaß. Wenn man nun glaubt, daß man diese Hindernisse überwinden könnte, um dann den perfekten Spielespaß zu erleben, muß ich Euch leider enttäuschen. Die Grafiken erinnern zwar an das Automaten-Original, jedoch hat sich der Grafiker bei der Auswahl

Spielerische Eiszeit ist bei Elites Joe & Mac angesagt. Nur für Mega-Fans geeignet.



Eine PC-Umsetzung für den Amiga, die leider nicht so ganz gelungen ist und wohl nicht so viele Fans finden wird.



Riesige Endmonster bzw. -gegner müssen am Ende eines jeden Levels besiegt werden.



Die Farben verwirren leider recht häufig die Augen und können somit nicht gerade überzeugen.



Hat man einen Level geschafft, bekommt man eine der entführten Frauen und kann sie ins heimische Lager zurück bringen.

der Farbenpalette als Grafiker dis- und als Farbenblinder qualifiziert. Die Farben lassen den gesamten Screen zu einem augenfeindlichen Pixelmatsch verschwimmen. Eine Sequenz kann die Grafikerwertung jedoch beträchtlich nach oben heiven. Im zweiten Level brachten mich die spektakulären Wasserfälle ins Staunen. Sie sind wirklich sehr schön gelungen, und die schönen Flugsaurier flattern nett animiert über den Screen. Die Endgegner, beispielsweise die eklige grüne Pflanze oder der riesige Saurier, sind ebenso gut gelungen. Leider haben die Programmierer ihr Augenmerk bei der Spielbarkeit wohl unter geschlossenen Augen absolviert. Es ist einfach nicht schön zu spielen. Viel zu komplizierte Joystickkombinationen machen Joe & Mac zu einer Tortur für den Spieletester. Die Levels sind außerdem alle viel zu kurz geworden. Der Sound dröhnt ebenso extrem uninspiert aus

den Boxen, was der Wertung den letzten K.O.Schlag versetzt. Ich hätte mich wirklich gefreut, Euch einen empfehlenswerten Jump & Run-Happen präsentieren zu dürfen, doch dem ist leider wirklich nicht so. Lediglich fanatische Fans des Automaten oder Katastrophen-Anhänger sollten Joe & Mac einen Blick gönnen. Es gibt ja wirklich genügend andere Jump & Run-Spiele, die eine Anschaffung wert sind. Sorry Elite, die PC-Version war wirklich besser gelungen. Wieso die Amiga-Version unter diesen seltsamen Mängeln leidet, ist mir wirklich ein Rätsel. Anfangs mag man sich ja noch Geduld abringen, um die nächsten Levels zu sehen, doch leider ändert sich auf Dauer nichts, was die Wertung ein bißchen positiver ausfallen lassen könnte. Bei Joe & Mac ist zumindest spielerisch gesehen die Eiszeit angebrochen. Ach ja, der Simultan-Modus kann zumindest etwas retten. (hi)

Plattform-Hopser im Vergleich



Lionheart

Thalion zeigt, wie zeitgemäße Jump and Run-Spiele aussehnen haben. Dagegen wirkt Joe & Mac wie eine frühe Proberstudie der Programmierer.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Trolls

Die Trolls von Flair stellen zwar auch nicht unbedingt die Krönung dieses Genre dar, jedoch machen sie gegen Joe & Mac immer noch einen besseren Eindruck.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Fire & Ice

Wieder einmal müssen sich die sieggewohnten Vierbeiner von Andrew Braybrook einem Vergleich stellen. Höre ich hier jemand sagen, der Vergleich sei nicht fair?

Grafik + Gameplay + Gesamt +

Hersteller:

Elite

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit Februar

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:

Joystick + Tastatur

Besonderheiten:

+ Zwei Spieler können simultan spielen, Wasserfälle grafisch beeindruckend

- Schlechte Joysticksteuerung, Dudelsound



AMIGA GAMES

52%

GESAMT-WERTUNG

Von der Möwe zum Textadventure

JONATHAN

Wenn die Zeit alle Wunden heilt, dann müßten die Sales-Profis von Software 2000 vor Gesundheit nur so strotzen. Vor mehr als zwei Jahren hatten sich die Gerüchte um "Jonathan" zum ersten Mal zu einer vielversprechenden Previewversion verhärtet. Doch dann wurde es ruhig, ruhig um "Jonathan" und bis zu "Hexuma" auch ruhig um das Genre der Textadventure. Ein Genre, welches vielerorts als nicht mehr zeitgemäß angesehen wird und dennoch alle wesentlichen Reize des vor den Bildschirm gebannten Spielers anspricht.

Heute, 1993, ist es vollbracht. Neben dem Kreis der Möwen kann man in Eutin (Schalt- und Waltzentrale von Software 2000) oberhalb von Hamburg und nur 20 km von der Küste entfernt, auch auf eine fertige "Jonathan-Version" verweisen. Über zwölf fesselnde Megabyte erstrecken sich die unglaublichen Geschehnisse rund um das Städtchen "Kronstadt" und seinen unfreiwilligen und so untypischen Helden Jonathan. Er ist kein sonnengebräunter "Beverly Hills 90210" Mädchenschwarm. Auch mit Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis teilt er allenfalls den Geschmack an weiblichen Wesen. Im Gegenteil. Bei einem katastrophalen Unfall verbannte ihn ein tonnenschwerer Truck für immer (?) in den gehäßen und unflexiblen Rollstuhl. Und doch umgibt ihn eine spezifische Aura, die die ohnehin farbarmen TV-Beach-Boys und Hollywood-Hauer schwarz weiß aussehen läßt.

Aus zunächst unbekanntem Beweggründen, suchen Jonathan regelmäßig traumatische Prophezeiungen heim, die, jeder Logik trotzend, der Realität schon bald einen bitteren Beigeschmack

bescheren. Ein Lehrer, der sich nicht damit begnügt, sich lediglich den Verführungskünsten einer pubertär verwirrten Schülerin hinzugeben, sondern dieser auch noch ein wohlpoliertes Messer zwischen die "Mamillen" stößt,



In der Dämmerung senkte sich der Nebel auf die Stadt. Er schlich herein wie eine Schlange, hüllte die Autos auf den Straßen ein. Langsam

Ob der alte Mann unserem Jonathan wohl helfen kann, oder vielleicht die aufregende Frau an seiner Seite.

das hat schon was. Wie man leicht erkennen kann, sollte man sein Feingefühl für die Dauer des Spiels lieber beurlauben. Doch es geht auch anders. Das Böse kann durchaus auch sein Gutes haben, und zwar immer dann, wenn hochdynamische und engagierte Beamte das Finanzamt besetzen. Solche Absurditäten, die einzeln

betrachtet eher dem Repertoire der Monty Pythons zuzuordnen wären, gibt es reichlich. Die sind alle verflochten in den eigentlich so ganz normalen Alltag der Bürger von Kronstadt und irgendwie in Beziehung zu setzen mit dem mysteriösen Buch, welches sich seit geraumer Zeit in Jonathans Besitz befindet. Bautechnisch



überhängen. Ich sah, wie sich ein Licht von der Decke in die Höhe zum Fenster glitt, sah das Schlagen seines Herzes im Puls der Lippen. Und wiegleich sie keinen Atem mehr für Worte hatte, nährte seine Gärlichkeit die Lichter, die sie wiegten, im Echo der Liebenden verschmolzen übertrug zu einem Lexikon grenzenloser Hingabe und geheimnisvollen Zaubers.



Die Grafiken von Jonathan können ausnahmslos gefallen. Was hier geboten wird, ist wirklich beeindruckend.

fand man übrigens in der Stadt Memmingen seinen Vorlagen-Meister, so daß sich die zahlreichen, im Spiel verwendeten Grafiken, eine Mischung aus Digitalisierung und Zeichnung, im Original fast alle in dem allgäuer Städtchen wiederfinden.

Wer sich nun näher mit der Thematik beschäftigt, der muß schon bald erkennen, daß es sich bei jedem der unglaublichen Vorfälle um gezielte und minutiös geplante Aktionen einer noch näher zu definierenden Macht handelt.

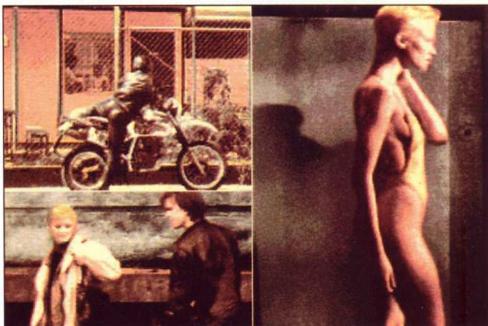
Und wie immer, wenn die Menschheit sich außerstande sieht, rationelle Erklärungen zu definieren, müssen Götter und deren Gatten erhalten. Die Verwirrung komplettiert sich mit der Einführung des keltischen Götterhimmels, der selbst dem aufgewecktesten Streber eher fremd

sein dürfte. Umdenken ist angesagt, denn mit den herkömmlichen Götterhierarchien kommt man hier nicht weiter. Und ohne ein in Ansätzen fundiertes Wissen in diesen keltischen Göttergilden bestehen kaum erfolgversprechende Lösungsmöglichkeiten.

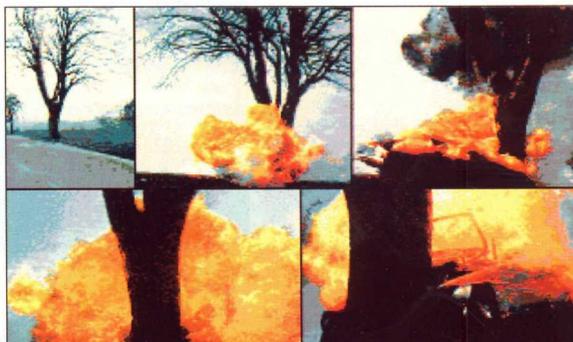
Vor allem verwandtschaftliche und persönliche Beziehungen zu und untereinander lassen neue Perspektiven entstehen.

Zur Lösung und Entflechtung dieser Verwirrungen stehen Jonathan diverse Aktions- und Betätigungsfelder zur Verfügung. Innerster Kreis dieses Aktionismus ist der Freundeskreis Jonathan. Enid Blytons "Fünf Freunde" mal zwei (also zehn Personen) bilden den Kern des Geschehens. Hier werden die wichtigsten Züge geplant und vollstreckt, hier hat man Zugriff auf die meisten

Wer auf Adventures im alten Stil steht, wird an Jonathan seine helle Freude haben.



Zehn Freunde unterstützen Jonathan, der an den Rollstuhl gefesselt ist, bei der Auflösung des Falles.



DER GRAUE MORGEN VERTRIEB DIE HALLOWEEN-NACHT, UND DER NAHEZU VOLLE MOND VERBLASSETE AM IMMER HELLER WERDENDEN HIMMEL. BECKER HATTE SICH NIE ERWEILT, GEISTER UND HEXEN GESCHREI. ABER ETWAS GRÄSSLICHES MUSSTE ER SEHEN HABEN, BEVOR ER DIE KONTROLLE ÜBER SEINEN WAGEN VERLOR UND GEBEN BRAUN RASTE, DESSEN HERBSTLICHE PRACHT ER IN DEN LETZTEN WOCHEN SEINER FAHRT ZU SEINER JAGDHÜTTE IMMER BEWUNDERT HATTE.

Mittels moderner Kommunikationsmittel steht Jonathan ständig mit der Außenwelt in Verbindung.

gefundenen und zur Verfügung stehenden Gegenstände. Gespräche können an den unterschiedlichsten Orten geführt werden, im Einkaufszentrum, zu Hause, im Bistro oder auf dem Markt. Ebenso zahlreich sind die "Fundorte" für die diversen Gegenstände, so daß man immer seine Augen offen halten sollte. Wer wesentliche Elemente vergißt oder übersieht, der wird mit freundlichem Unterstatement auf sein Fehlverhalten hingewiesen. Allerdings ist die direkte und persönliche Anwesenheit vor Ort nicht immer zwingend erforderlich. An den entsprechenden Lokalitäten befinden sich zum Teil Telefone. Doch auch hier kommt es nur zu weiterführenden Verbindungen, wenn sich auch auf der anderen Seite der Leitung ein

der Sprache fähiges und williges Wesen befindet.

Andererseits bieten sich nicht nur die humanoiden Konversationen als Informationsquelle mit Substanz an. Auch die Tageszeitung und das aufwendige TV-Programm und das aufwendige TV-Programm, welches mit einem eigenständigen Programm für die gesamte Spielzeit, ausgelegt auf elf Tage, aufzuwarten weiß, halten reichlich Informationen bereit. Nur so erhält man fundamentale Erkenntnisse über die Verwendung der differentiellen Magiesysteme. Ob Baum- oder Musikmagie, jeder Magier braucht seine Zutaten.

Die Steuerung ist, abgesehen von Einzelheiten im Magiesystem, komplett auf die rationelle und präzise Maus ausgelegt. Es stellt so überhaupt kein Problem

Adventures im Vergleich



Soul Crystal

Der Vertreter aus dem Hause Starbyte kann mit einem ähnlich antiken Spielprinzip aufwarten. Jedoch kommen die Grafiken nicht über mäßiges Niveau hinaus.

Grafik - Gameplay - Gesamt



Flies

Das jüngste Spiel von Rainbow Arts kommt zwar fast gänzlich ohne Text aus, bietet aber ein ähnliches Spielprinzip. Für Adventurefans ist es ähnlich interessant.

Grafik = Gameplay = Gesamt =



der Stelle, wo die Hauptverkehrsstraße an Lindenweiler vorbei und Richtung Stausee führte, zweigte an einer scharfen Biegung eine

Sämtliche Grafiken, die vor- kommen, wurden digitalisiert.

dar, sich durch die einzelnen Menüs mit ihren verschiedenen Ober- und Unterebenen durchzukämpfen. Leichtgängig und logisch in ihrem Aufbau kann sich hier jeder schnell bewegen und zurechtfinden.

Der generelle Aufbau unterteilt sich dabei in zwei bildschirmfüllende Grundeinheiten, dem Aktionsmenüfeld, in dem man alle wichtigen Entscheidungen trifft und Handlungen vorbereiten



Das Städtchen Memmingen im Allgäu diente dabei als Inspiration. Kronstadt heißt die Stadt im Spiel.

kann, und dem grafisch unterlegten Textfeld, in dem die Konsequenzen vorherigen Handelns eindringlich sichtbar gemacht werden.

Bei guter Steuerung, durchdachtem Handlungsstrang, guten Texten und vielfältigen Aktionsmechanismen, zeichnet sich Jonathan vor allem durch seine Komplexität aus und schafft somit beste Voraussetzungen für langen, sehr langen Spielspaß.

(cd)



Hersteller:
Software 2000

Muster von:
Hersteller

Genre:
Adventure

Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab April '93

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, Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Wohl das größte deutsche Textadventure

+ Gelungene Digi-Grafiken, atmosphärische Geschichte
- zumindest ein zweites Laufwerk ist anzuraten

GAMEPLAY 85%
GRAFIK 68%
SOUND 85%
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES

80%
GESAMT-WERTUNG

Facts & Features Adventures

Adventures gehören seit der Geburtstunde der Computer zu den beliebtesten Spielegenres. Tatsächlich sind Adventures auch die ersten Spiele, die entwickelt wurden. Der Grund, wieso als erstes Adventures programmiert wurden, liegt offen auf der Hand. Die ersten Rechner hatten keinerlei Grafikfähigkeiten, womit man Spielsituationen lediglich durch die Darstellung von Text beschreiben konnte. Die ersten Adventures, die sogar auf den zimmerfüllenden Großrechnern programmiert wurden, boten somit natürlich keinerlei Grafik. Gespensterhaus beispielsweise hieß das erste Spiel, das ich jemals zu sehen bekam. Das war etwa 1983, und es lief auf einem alten Commodore Pet. Auf einem monochromen Grün-Monitor durfte man einen ellenlangen Text lesen und beschränkt auf die Handlung Einfluß nehmen. Dies hört sich jetzt vielleicht ein wenig karg an, was mir dieses Spiel allerdings an schönen Stunden bereitere, kann man sich heute kaum noch vorstellen. Damals war wirklich noch Fantasie gefragt, wenn man sich in das Spiel hineinversetzen wollte. Die Handlungsmöglichkeiten, die dieses Spiele boten, waren allerdings sehr beschränkt. Im Laufe der Zeit konzentrierten sich die Verbesserungen vor allen Dingen auf den sogenannten Parser. Der Parser ist derjenige Programmteil, der die Eingabe des Spielers für das Programm verständlich macht. Je besser der Parser ist, um so mehr Wörter versteht er und um so komplexere Satzstrukturen durchblickt er. Meister dieses Fachs war mit Sicherheit Infocom, das mit Textadventures, wie Zork I & II, echte Klassiker veröffentlichte. Die Parser verstanden fast alles, was irgendwie noch einen kleinen Funken Sinn ergab. Die Beilagen, die man in den Verpackungen fand, sind noch heute legendär. Lange Zeit war ein deutscher Parser geplant, leider wurde nie eine deutsche Version veröffentlicht. Angeblich existierte jedoch so gar einmal ein Parser, der deutsche Wörter verstand. Im Laufe der Zeit kamen jedoch schon erste Grafiken hinzu, die das Geschehen illustrierten. Magnetic Scrolls, das Programmiererteam um Anita Sinclair, sollte neue Maßstäbe im Adventurebereich setzen. Die Grafikqualität, die The Pawn bot, war einfach umwerfend. Nie zuvor hatte man Bilder von einer solchen künstlerischen Qualität gesehen. Die Bilder gewannen jedoch immer mehr an Bedeutung. Sie dienten nun mehr nicht mehr nur als bloße Illustration, sondern waren auch mit Lösungshinweisen gespickt.

Das war der Anfang vom Ende der Textadventures....

(hi)

Der schwierige Weg, seine Gegner auf Eis zu legen.

World Hockey League Manager

Eishockey gilt allgemein als eine raue Sportart. Kaum jemandem wird bewußt, daß auch der Manager eines Eishockeyvereins ein hartes Dasein führt. Dieses schwierige Leben will nun Sayonara Software allen Amigabesitzern näherbringen.

Der WHL-Manager kann durchaus überzeugen, ohne jedoch Akzente setzen zu können.

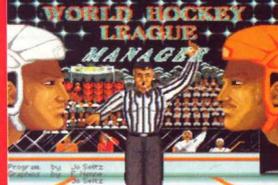


terer Angebot, das dann besser oder schlechter sein kann. Doch wer Pech hat kann die Saison ohne Werbeeinnahmen bestreiten, da es keine weiteren Gebote gibt. Weitere wichtige Entscheidungen am Anfang einer jeden Eishockeysaison sind die, ob das Stadion erweitert wird oder ob und wie intensiv sich die Mannschaft einem Fitneßtraining unterziehen muß. Je intensiver das Team trainiert, um so erfolgreicher kann es werden. Dafür sind die Kosten einer solchen Ertüchtigung sehr hoch. Wer nicht nur durch Training die Spielstärke sei-



ner Mannschaft verbessern will, kann auch einen eigenen Spieler gegen einen Spieler eines anderen Vereins tauschen. Unterschiedliches Leistungsvermögen wird durch Geld ausgeglichen. Um dem Verein auch während der Spielsaison Einnahmen zu ermöglichen, kann die Höhe des Eintrittsgeldes für das eigene Stadion gewählt werden. Wird das Ticket jedoch für die Fans zu teuer, herrscht schnell gährende Leere im Eisstadion. Für Freunde der Statistik gibt es einen eigenen Menüpunkt. Hier gibt es Auswertungen, wer der erfolgreichste Stürmer in der Saison war, wer die meisten Strafminuten absitzen mußte, welches Team das fairste war und vieles mehr. Die eigentlichen Spielsequenzen beschränken sich auf die Ansicht eines Tors, dem sich von Zeit zu Zeit ein Gegner ungehindert nähert und dann versucht, den Puck ins Tor zu schießen. Je nach Qualität des Spielers mit mehr oder weniger Erfolg. Die Spieler des eigenen Teams sollten während des Spiels alle drei Minuten ausgetauscht werden, damit sie länger fit bleiben. Normalerweise erledigt das der Computer selbst. Wer die Aufgabe übernehmen möchte, kann den Rechner von dieser Pflicht entbinden. Der digitalisierte Sound bietet einige Effekte. Die Grafik ist ganz passabel, das Spiel selbst wirkt etwas hausbacken.

(wd)



Hersteller:
Sayonara
 Muster von:
 Hersteller
 Genre:
Wirtschaftssimulation
 Preis:
ca. DM 60,-
 Erhältlich:
Seit Januar '93

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

Steuerung über:
Joystick
 Besonderheiten:

+ Umfangreiche Features

- Mäßige Grafik, keine neuen Ideen

GAMEPLAY 60%
GRAFIK 55%
SOUND 60%
MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES

60%
GESAMT-WERTUNG



Inselstrategien-Nachschub, Teil 2

BATTLE ISLE DATA DISK II

Der Charts-Dauerbrenner Battle Isle wurde bereits mit einer Daten-Diskette versorgt. Nun veröffentlicht Blue Byte ein Update, das ohne das Hauptprogramm spielbar ist.



Ursprünglich plante das Softwarehaus aus Mülheim eigentlich, lediglich eine zweite Daten-Diskette zu dem Megaseller zu veröffentlichen, das die Battle Isle-Strategien mit neuen Karten versorgen soll. Dieser Plan wurde jetzt jedoch komplett umgeschmissen. Was wir nun vor uns liegen haben, nennt sich zwar Battle Isle Data Disk 2, stellt jedoch ein eigenes Spiel dar, ein sogenanntes Stand Alone-Produkt. Um es deutlich herauszustellen: Es handelt sich hierbei nicht um den lange erwarteten Nachfolger Battle Isle II, sondern lediglich um ein Update des ersten Teils, das mit Features aus der History Line und neuen Grafiken aufgewertet worden ist.

Wer bislang noch nicht im Besitz von Battle Isle ist, hat jetzt die Möglichkeit, sich zu einem günstigen Preis das Battle Isle Update zu besorgen.

Für alle Battle Isle und History Line-Unerfahrenen möchte ich noch einmal kurz das Konzept des Strategie-Klassikers beschreiben. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Spielvarianten. Entweder man tritt alleine gegen den Computer an oder aber man tritt zu zweit gegeneinander an. Die Aufgabe ist immer, die gegnerische Partei zu schlagen. Entweder man besetzt das Hauptquartier oder man zerstört alle militärischen Einheiten. Für diese Aufgaben hat jede Partei ein eigenes Grafikenfenster. Aus der Vogelperspektive kann man das Spiel-



Blue Byte veröffentlicht Battle Isle zum Special-Preis als Update.

feld betrachten und seine verschiedenen Einheiten zu unterschiedlichen Handlungen veranlassen. Dabei ergibt sich Spielgenau höchster Güte, der erst durch den inoffiziellen Nachfol-

ger History Line übertroffen wurde. Vorbildliches Gameplay und anspruchsvolles Spieldesign zeichnen Battle Isle aus. Insbesondere das innovative Steuerungssystem über Multifunktionscursor macht Battle Isle toll spielbar. Wer bereits Battle Isle und die erste Datendiskette hat, kann wahrscheinlich auf diesen Teil verzichten. Sollte es jedoch absolute Cracks geben, so finden sie in der Data Disk 2 die Fortführung der beiden Novellen, die sich "Der Mond von Cromos" nennt.

(hi)

Hersteller:
Blue Byte
Muster von:
Hersteller:
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab April '93

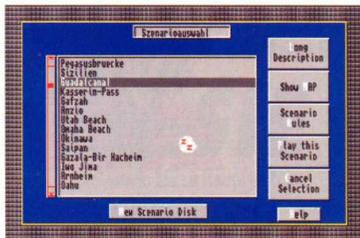
Anzahl der Spieler: 2
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Ja
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
-
Steuerung über:
Joystick, Maus und Tastatur
Besonderheiten:
-

+ Gelungene Fortsetzung der Story, neue Features, günstiger Preis
- Wer Battle Isle und die Data Disk besitzt, kann darauf verzichten

GAMEPLAY 85%
GRAFIK 74%
SOUND 70%
MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES
82%
GESAMT-WERTUNG



Der General befiehlt wieder!

PERFECT GENERAL SCENARIO DISK

UBI-Soft folgt dem Beispiel von Blue Byte, und veröffentlicht zu ihrem Strategiespiel Perfect General eine Datendiskette. Der zweite Weltkrieg dient hierbei als Szenario.

Die geschäftstüchtigen Franzosen von UBI Soft ließen sich scheinbar von dem Erfolg der Datadisk I für Battle Isle zu einer Szenariodiskette für ihr ähnlich gelagertes Strategiespiel Perfect General hinreißen. Grafisch und präsentationstechnisch kann zwar Perfect General Battle Isle nicht das Wasser reichen, jedoch lassen sich spielerische Qualitäten nicht abstreiten. Großspurig bezeichnen sie Perfect General auf der Verpackung als Strategiespiel des Jahrzehnts. Dem Urteil kann ich mich zwar nicht ganz anschließen, eher würde ich wohl Battle Isle für diesen Titel geeignet halten. Nichtsdestotrotz fand Perfect General verdientermaßen eine große Fangemeinde, die sich über die Veröffentlichung der Szenariodiskette freuen dürfte.



Das World War II-Szenario spricht jeden Strategie-Fetischisten an.

Grafische Änderungen konnte ich im Vergleich zum Vorgänger nicht ausmachen. Ebenso wenig konnte ich eine Weiterführung der Geschichte finden, was ich jedoch fand, war eine Diskette, auf der sich 15 neue Karten befinden. Die großen Schlachten des Zweiten Weltkriegs lassen sich hiermit nachspielen. "Interessante" Schauplätze, wie Amheim, Utah Beach oder Okinawa, dürften die wahren Strategen unter Euch zu Freudentänzen veranlassen. Der relativ günstige Preis von knapp DM 50 dürfte eigentlich jeden, der an Perfect General Gefallen gefunden hat, zum Kauf animieren. Wer sich aus diversen technischen Mätzchen nichts macht, und auf Strategie in Reinform steht, wird mit den neuen Karten zufrieden sein.

(hi)



Hersteller:
UBI SOFT

Muster von:
Hersteller

Genre:
Strategie

Preis:
ca. DM 50,-

Erhältlich:
seit März '93

Anzahl der Spieler: **2**

Anzahl Disketten: **1**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2-Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Tastatur und Maus

Besonderheiten:

Modemplay

+ Spielerisch abwechslungsreiche Karten, Ausdruck jeder Karte liegt bei

- Keine grafischen Verbesserungen, spielerisch gleich

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 55%

SOUND 50%

MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

72%

GESAMT-WERTUNG



Diese Auszeichnung geht in diesem Monat an Lucas Arts für "Indiana Jones IV", vertrieben durch Softgold Computerspiele. Nicht nur, daß diese "Filmumsetzung" einfach spielerisch der Hit ist - selten genug bei derartigen Umsetzungen -, sondern auch die jetzt schon über drei Monate unangefochtene Platzierung in den Charts rechtfertigen diese Auszeichnung.

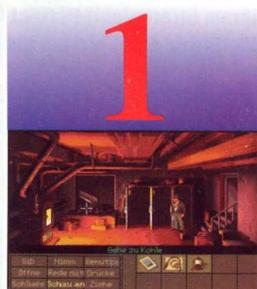
Der einzige Neuzugang dieses Monats ist "Street Fighter II" von U.S.Gold (wir stellten es in der letzten Ausgabe vor). Vom Start weg konnte es bis zum Mittelfeld der Charts vorstoßen und sich auf einem sehr guten 10.Rang platzieren. Zu recht, wie wir meinen, denn Street Fighter II ist sicherlich das bis jetzt spektakulärste Beat 'em up-Spiel für den Amiga.

Natürlich. Schon zum zweiten Mal bekommt Bundesliga Manager Prof. diese Auszeichnung. Anscheinend sind andere Manager-Spiele, z.B. aus England, für die deutschen Fußballbegeisterten nicht so attraktiv wie der Klassiker von Software 2000.

media control

Und immer noch kann Lucas Arts mit "Indiana Jones IV" die Spitzenreiterposition behaupten.

Vormonat	Platz	Titel	Hersteller	Monat
	1	Indiana Jones IV	Lucas Arts	3
	2	Wing Commander	Origin	2
	3	History Line	Blue Byte	2
	7	Das Schwarze Auge	Attic	3
	4	Der Patrizier	Ascon	6
	6	Pinball Fantasies	21st Century	4
	12	Monkey Island II	Lucas Arts	9
	15	Lotus III	Gremlin	5
	16	Sensible Soccer	Mindscape	8
NEU NEU	-	Street Fighter II	U.S.Gold	1
	5	1869	Max Design	6
	11	B.M.Prof.-Limited Ed.	Software 2000	2
	10	Civilization	Microprose	7
	17	Campaign	Empire	4
	19	Fire & Ice	Mindscape	5
	8	Airbus A320	Thalion	14
	9	Formula 1 Grand Prix	Microprose	13
	13	The Humans	Mirage	4
	14	Bund. Manager Prof.	Software 2000	15
	20	Pinball Dreams	21st Century	11



W-1000 Berlin 45
 Osdoerfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schlump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr. 18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitz Str. 7
 Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
 Fresenbergstr. 54
 Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
 Edewechter Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
 Eichelkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Hahvedestr. 10
 Tel.: 0531/509231
O-3300 Schönebeck
 Altonstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstättenweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamorstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulkrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str. 93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Mollke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kavalierstr. 9
 Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Harner Str. 383
 Tel.: 0234/531018

Sofort kaufen! Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich! Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

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!

Super-Hardware für mehr Leistung. Machen Sie Ihren Amiga fit!

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

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

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

Festplattenfestival für Amiga 500

105MB 0MB RAM 899,-/*33,- mtl.
105MB 2MB RAM 1095,-/*35,- mtl.
105MB 4MB RAM 1285,-/*37,- mtl.
105MB 6MB RAM 1475,-/*39,- mtl.
105MB 8MB RAM 1665,-/*41,- mtl.
210MB 0MB RAM 1199,-/*36,- mtl.
210MB 2MB RAM 1395,-/*38,- mtl.
210MB 4MB RAM 1585,-/*40,- mtl.
210MB 6MB RAM 1775,-/*42,- mtl.
210MB 8MB RAM 1965,-/*44,- mtl.

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preistellen verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

W-4800 Bielefeld
 Schloßhofstr. 1
 Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
 Von-Warst-Str. 20-22
 Tel.: 0221/218106
W-5000 Köln 41
 Gottesweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
 Schiefelings-Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markenbildchen-Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckelbergstr. 21
 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
 Friedrich-Engels-Allee 296
 Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
 Lange Wende 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergischer Ring 5
 Tel.: 02351/26774

W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
 Forum am Stempelplatz 2/
 Eingang gegenüber
 Wellenstr.
 Tel.: 02551/28847
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
 Am Weingarten 11
 Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 6
 Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
 Altmühlbergstr. 30
 Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
 Luisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Mainzerstr. 78
 Tel.: 0681/582771
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
 Saarbrücker Str. 22
 Tel.: 06831/88159

W-6650 Hamburg
 Karlsruhgstr. 16/
 Eingang Le Boule Platz
 Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
 Ludwigstr. 14
 Tel.: 06894/282850
W-6680 Neunkirchen
 Bahnhofstr. 13
 Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
 Bahnhofstr. 12
 Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
 Wormser Landstr. 24
 Tel.: 06232/49107
 Fax: 06232/49108,
 Volker Franz
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
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287114
W-7850 Lärach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/496990
W-8000 München 5
 Reichenbacherstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pocking
 Schloßberg 2/
 Im Bahnhof Possenhausen
 Tel.: 08157/4088
W-8630 Coburg
 Kossmenstr. 26
 Tel.: 09561/63831
W-8700 Würzburg
 Bergmeistergasse 2
 Tel.: 0931/12290

W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
 Uhlmndstr. 20, Tel. auf Anfrage

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

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/ 64 111 23
 Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Action-Knüller im Familienpack

Bitmap Bros

Volume II

Jetzt ist es wieder einmal Zeit, für die Leute mit den leichten Geldbeuteln, die Groschen zusammenzuzählen und sich auf den Weg in den nächsten Software-Shop zu machen. Die zweite Compilation von den Bitmap Bros, den Hitgaranten überhaupt, ist in den Shops angekommen. Es befinden sich zwar "nur" drei Spiele auf Volume II, doch was hier an Hitstoff geboten wird, ist vom absolut Feinsten, das sich ein Actionfreak vorstellen kann. Den Auftakt macht der legendäre Action Knüller Xenon II. Der wurde zwar, wie man mittlerweile erfahren konnte, gar nicht von den Bitmap Bros selbst programmiert, sondern von Assembly Line, jedoch merkt man deutlich, daß das Konzept aus den Gehirnen der Bitmaps stammt. Phänomenale Grafiken und extra

Jedes Mal, wenn die Bitmap Bros ein Spiel veröffentlichen, werden Feste gefeiert. Man denke nur an The Chaos Engine! Jedes Mal, wenn eine Compilation von Ihnen veröffentlicht wird, laufen die weniger gut begüterten Computerfreaks vor Freude auf die Straßen...



knackiger Schwierigkeitsgrad lassen noch heute so manch einen an den ersten Obermonstern verzweifeln.

Kurz, nachdem Turrican II die Herzen der Spieletester für sich gewinnen konnte, versuchten die Bitmap Bros mit einem ähnlich gestylten Spiel dasselbe Manöver. An Turrican II kamen sie zwar nicht ganz vorbei, jedoch ließen sie die

übrige Konkurrenz mit diesem Arcade Action-Spiel deutlich hinter sich. In Gods ging es spielerisch etwas geruhsamer zu, als im Factor 5 Konkurrenten. Technische

Perfektion und spielerische Abwechslung sorgten für entsprechend hohe Wertungen. Dan Malone manifestierte bei diesem Spiel seinen Ruf als einer der besten Grafiker.

Auf die Comicschiene begaben sie sich mit dem Spiel um das Bitmap Kid. Was in Magic Pockets an herrlich animierten Slapstick Situationen geboten wurde, sollte Andrew Braybrook später übrigens zu seinem Hit Fire & Ice inspirieren. Niedlich, abwechslungsreich und sehr gut spielbar, so läßt sich Magic Pockets umschreiben. Was soll man nun insgesamt zu dieser Compilation sagen. Drei astreine Hits zum Preis von einem, wo findet man so etwas sonst noch? Nirgendwo? Also ab in den nächsten Software-Shop.



Die Compilation für
Action Freaks, natürlich
von den Bitmap Bros.
Hitquote: 100%



Hersteller:

Mindscape

Muster von:

Hersteller

Genre:

Action

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

ab April '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

4

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick und Tastatur

Besonderheiten:

-

**+ Xenon II, Gods
Magic Pockets**

-

GAMEPLAY 81%

GRAFIK 86%

SOUND 78%

MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES

87%

GESAMT-WERTUNG

(hi)

Abenteuerfreaks gefragt

ADVENTURE COLLECTION

Mit der Adventure Collection bietet Starbyte drei bekannte Abenteuerspiele an, deren spielerischen Zeitwert wir heute noch einmal feststellen wollen.

In der quietschrosa Packung befinden sich neben den Disketten die ausschließlich in Deutsch gehaltenen Anleitungen (lößlich). Zwar handelt es sich bei allen drei Spielen um reine Adventures, jedoch unterscheiden sich diese erheblich in der Spielweise und der graphischen Aufmachung. Mit einem Spielprinzip wie Bard's Tale oder DSA präsentiert sich das deutschsprachige Spiel Spirit of Adventure, das von Attic entwickelt wurde. Nachdem man sich im Kloster seine maximal sechs Helden erschaffen hat, bewegt man sich in typischer 3D-Ansicht durch die Städte und Landschaften. Weder in der Geschwindigkeit, noch die graphische Ausführung der 3D-Ansicht reicht an die Vorbilder heran. Gut gezeichnet sind dagegen die Personen- und Heldenbilder. Die Steuerung über die Maus ist nicht gerade komfortabel, jedoch die Tastatur hilft darüber hinweg. Begegnet man einem Bewohner, kann man manchmal ein Gespräch beginnen. Zwar soll der Parser Zwei-Wort-Befehle verstehen, aber das Leerzeichen wird während der Eingabe nicht gezeigt, und selbst Ein-Wort-Befehle werden in dem angeblich großen Wortschatz nicht immer erkannt. Witzig und verschoben, das ist dagegen Soul

Crystal. Als Dave, 17 Jahre alt und zum ersten Mal ohne Eltern unterwegs, gelangst Du in eine Parallelwelt. Um von hier zu entfliehen muß man nur einen bösen Tyrannen von seinem Thron schubsen. Doch ganz so einfach ist die Sache nun doch nicht. Obwohl die nicht animierten und gut gezeichneten Grafiken das Programm abrunden, leidet der Bedienungskomfort. Oft muß man zwischen mehreren Menüs umschalten, die nur bestimmte

Beagte
Adventure-Veteranen
bietet die
Adventure Collection.
Passabel!

Aktionen zulassen. Erst nach einiger Eingewöhnungszeit kann man seine Befehle schnell aufsuchen. Positiv kann bewertet werden, daß das Spiel komplett in Deutsch gehalten ist. Jedoch ist das bei einem deutschen Programmiererteam auch kein Wunder.

Dem Spieler wird neben der Grafik auch viel Text geboten, der sich zu lesen lohnt. Sehr unterhaltend sind auch die Antworten des

Parsers bei unsinnigen Befehlen. Hat man Dave in eine tödliche Situation gebracht, endet das Spiel in der Programmierer-Hölle. Für Abenteurer mit Hang zur Komik echt empfehlenswert. Einen anderen Darstellungsmodus hingegen bietet Immortal, hier sieht man die Orte des Geschehens in der isometrischen Darstellung, ähnlich dem Spiel Cadaver. Du schlüpfst in die Rolle des schwertschwingenden Zaubers, der sich auf den Weg durch ein Labyrinth macht, um nach seinem Meister und Lehrer Mordamir zu suchen. Viele Gefahren stellen sich dem wackeren Zauberer in den Weg. Goblins, Trolle, Sporen, Fallgruben und vieles mehr. Auf Deinem Weg durch die vielen Räume findest Du nützliche Dinge (was die Leute in den Dungeons so alles liegen lassen), ohne deren Hilfe sich manche Ebenen nicht bewältigen lassen. Die Joystick-Steuerung ist präzise, wenn man sich daran gewöhnt hat. Die graphische Ausführung ist nur Mittelmaß, man ist halt verwöhnt. Von den drei Spielen läßt sich nur Soul Crystal auf eine Festplatte installieren, Immortal unterstützt nicht einmal ein zweites Laufwerk und Spirit of Adventure besteht nur aus einer Diskette. Nur für Sammler und Leute zu empfehlen, die gierig auf Adventures sind. (lm)



The Immortal



Soul Crystal



Spirit of Adventure

COLLECTION

☆☆☆

SPIRIT OF ADVENTURE
THE IMMORTAL
SOUL CRYSTAL

Hersteller:

Starbyte

Muster von:

Hersteller

Genre:

Adventure

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

ab März '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

7

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Maus, Tastatur

Besonderheiten:

+ Soul Crystal

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 68%

SOUND 67%

MOTIVATION 60%

AMIGA GAMES

68%

GESAMT-WERTUNG

Hits im Dreierpack

THE GREATEST

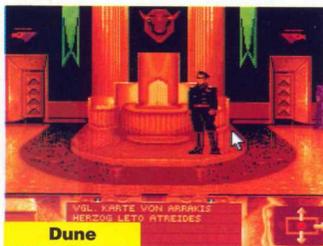


Ein hoffnungsvoller Titel der vorliegenden Compilation von Beau Jolly. Die drei beigelegten Spiele zählen allerdings auch mit zu dem Besten, was man seinem Amiga antun kann.

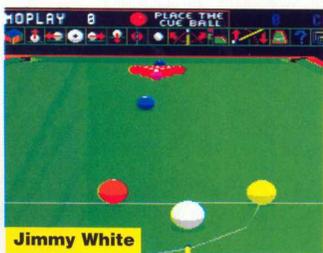
Zuerst habe ich mir Jimmy White's Whirlwind Snooker, den Vorgänger von Archer MacLean's Pool (AG 2/93), angeschaut. Hat man sich im Hauptmenü seine Spielweise ausgesucht (1-2-Player-Game/2-Player Practice/Trick Shot), blickt man in wunderbarer 3D-Ansicht von seinem Q-Ball auf die anderen Kugeln. Durch die Hilfslinie visiert man die Kugel an, die man gerne treffen möchte, stellt seine Queue-Stoßkraft und den Spin ein

und hofft natürlich eine der roten Kugeln zu versenken. Wartet man mit seinem Stoß zu lange, tummeln sich entweder kleine Fliegen auf dem Bildschirm oder eine der sichtbaren Kugeln fängt an dem Spieler Grimassen zu schneiden (echt tierisch). Das Ändern der Ansichten oder das Drehen des Tisches wird durch einfache Mausbewegungen veranlaßt. Alle anderen Einstellungen, die für einen guten Stoß nötig sind, können problemlos aus der Icon-Leiste oder per Tastatur angewählt werden. Trotz der Funktionsvielfalt ist ein leichtes Einlöcher der Kugeln nicht so einfach möglich. Das Spiel erfordert eine längere Einarbeitungszeit, ist sonst aber gut spielbar.

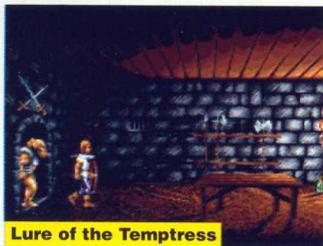
Das zweite Game in der Packung ist ein Vertreter aus der Adventure-Ecke. Mit Lure Of The Temp-



Dune



Jimmy White



Lure of the Temptress

den Skorls, überwältigt und in ein Verlies gesperrt wird. Hat man es geschafft sich aus dem feuchten und dunklen Gewölbe zu befreien, lernt man in der Folterkammer den Narren Ratpouch kennen, der sich für den eigentlichen Helden des Abenteurs hält. Endlich findet man sich in der Stadt Turnvale wieder und nun gilt es den Schmied zu finden.

Durch die gesamte Adventure-Landschaft pilgern die unterschiedlichsten Charaktere, mit denen man sich unterhalten oder sich prügeln kann. Die gesamte Steuerung der Spielfigur geschieht durch die Maus, egal ob man gerade einen Dialog führt, die Waffen kreuzt oder seinem Gefährten Ratpouch Befehle gibt. Die Hintergrundhandlung, das Spielgeschehen und auch die Grafik kann bei Lure Of The Tempress voll überzeugen. Dune, der Wüstenplanet, ist das letzte Spiel der Packung und auch das einzige, das sich auf eine Festplatte installieren läßt. Die gelungene Mischung von Strategie und Abenteuer, eingepackt in eine stimmungsvolle und dynamische Grafikumgebung läßt einem Amiganer das Herz höher schlagen. In der Rolle des Herzogssohnes Paul Atreides muß man das Volk der Fremden, den einzigen Bewohnern des Wüstenplaneten Arrakis, zusammenführen und gegen das gegnerische Volk der Harkonnen führen. Doch zuerst gilt es den Abbau des seltenen Gewürzes Spice anzukurbeln. Das Spiel hält sich nahe an die Filmvorlage (Pauls Grafik zeigt eindeutig Twin-Peaks-Star Kyle MacLachlan) und die Grafik hält den Vergleich mit der 256-Farben PC-Version stand. Zusammengefaßt verdient diese Spielesammlung, inklusive deutschem Handbuch, den Namen The Greatest auf jeden Fall. Die drei genannten Spiele gehören in diese Sammlung, die in Punkto Qualität und Inhalt voll überzeugen konnte.

Endlich eine Compilation, die hält, was ihr Name verspricht. Toll gemacht!

THE GREATEST

Hersteller:
Beau Jolly
Muster von:
Hersteller
Genre:
Adventure-Simulation
Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
seit Februar '93

Anzahl der Spieler:	1
Anzahl Disketten:	8
2 Spieler simultan:	Nein
1 MByte benötigt:	Ja
2.Drive empfohlen:	Nein
Festplatte empfohlen:	Nein
Englisch benötigt:	Nein
Unterstützt:	

Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Dune läuft auf Festplatte

+ Jimmy White's Whirlwind Snooker, Lure of the Tempress

-

GAMEPLAY	81%
GRAFIK	82%
SOUND	78%
MOTIVATION	80%

AMIGA GAMES
87%
GESAMT-WERTUNG

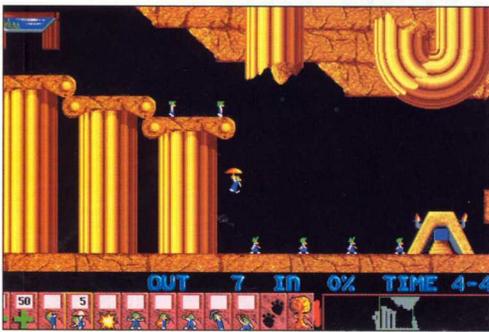
Billiger im Kombipack

LEMMINGS DOUBLE



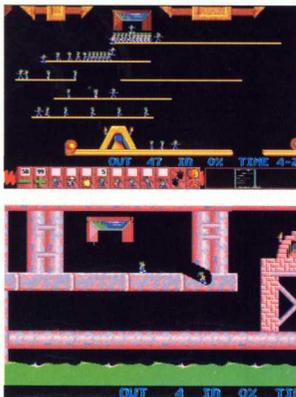
Rechtzeitig zum Erscheinen von Lemmings II ließen sich die Marketing-Spezialisten von Psygnosis etwas Spezielles einfallen. Sie packten die beiden bisherigen Lemmings-Produkte zusammen und verkaufen sie nun als Double.

Die ultimative
Chance, seine Sammlung
um einen echten
Klassiker zu
erweitern!



Im Kielwasser des zweiten Teils hat man diese Mini-Compilation der kleinen Wusler auf den Markt gebracht.

Dabei handelt es sich natürlich um Lemmings I und die Erweiterungsdiskette Oh No! More Lemmings, die in eine Verpackung gesteckt wurden, und erneut die media-control Charts hochklettern sollen. Erwartet Ihr jetzt tatsächlich von mir, daß ich über Lemmings einen Testbericht schreibe? Über das, neben Tetris, wohl bekannteste Spiel? Über das Spiel, das es für Amiga, ST, PC, Spectrum, Macintosh, Super Nintendo, NES, Mega Drive und Master System gibt? Über das Spiel, das sich seit seinem Erscheinen bis vor kurzem in den media control-Charts hielt? Das das DMA-Design-Team, welches zuvor mit Menace und Blood Money zwei passable Shoot em Ups abliefern, in die absolute Programmierelite katapultierte? Dessen zweiter Teil schon ein halbes Jahr vor dem Erscheinen für Aufsehen sorgte? Dem sich kein



Computerspieler entziehen konnte? Ja? Dann will ich mal eine Kurzfassung über Lemmings bringen: Die Aufgabe des Spielers besteht darin, so viele Lemmings wie möglich sicher zum Ausgang

zu geleiten. In horizontal scrollenden Levels sind allerlei verschiedene Schwierigkeiten zu überwinden, die die stur geradeauslaufenden Suizid-Nager am Weiterkommen hindern. Über eine Iconliste lassen sich jedoch die Lemmings zu verschiedenen Verhaltensweisen bewegen. Der Stopper-Lemming sorgt beispielsweise dafür, daß alle Lemmings umdrehen, wenn sie auf ihn treffen. Der Dynamit-Lemming sprengt Hindernisse weg, während der Buddel-Lemming einen Weg in die unterirdischen Gänge freischaufelt. Das Spielprinzip war zum Zeitpunkt des Erscheinens geradezu sensationell. Noch nie zuvor konnte man so eine innovative Spielidee bewundern, die derart fesseln konnte. Die Grafik ist zwar nicht unter der Psygnosis-Kategorie "Spektakulär!" zu finden, jedoch entwickeln die wenige Pixel großen Nager einen eigenen Charme, dem man sich nicht entziehen kann. Die Erweiterungsdiskette Oh No! More Lemmings sorgte durch viele neue Levels für eine gelungene Weiterführung. Wer Lemmings bislang immer

noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt zugreifen oder weiter vor sich hin schlummern. Und keiner soll sagen, ich hätte Euch nicht auf den Doppelpack hingewiesen. (hi)

Hersteller:
Psygnosis

Muster von:
Hersteller

Genre:

Strategie

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit März '93

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, Tastatur

Besonderheiten:

+ Lemmings im
Doppelpack!

Oh No! More Lemmings
und Lemmings I, was
braucht man mehr!

- Mittlerweile dürfte
jeder Lemmings
haben, oder?

GAMEPLAY **95%**

GRAFIK **65%**

SOUND **70%**

MOTIVATION **90%**

AMIGA GAMES

91%

GESAMT-WERTUNG

Battle Isle - Der Kombipack

Battle Team

Blue Byte bietet nun ein Kombipack an, welches den Strategiehit Battle Isle und die erste Szenario-Diskette enthält. Für die, die bei diesem Spiel noch keine Schlacht geschlagen haben, gibt es eine preiswerte Möglichkeit, sich mit dem Computer oder einem Mitspieler zu messen.

Im Lieferumfang ist neben dem Originalspiel eine Diskette enthalten, die die Disk BI2 modifiziert. Man sollte also mit einer Kopie von BI2 arbeiten, will man noch auf frühere Landschaften und Rekorde zurückgreifen. Nachdem der Computer etwa zehn Minuten auf den Disketten



Der Kombipack von Battle Isle. Die Gelegenheit für alle Strategen.

herumradiert hat, kann man mit den neuen Landschaften starten.

Nun gibt es eine Wüsten- und eine Eislandschaft. Auch das Äußere der Gebäude hat sich geändert. In der Wüstenwelt geht es auf den Straßen sehr schnell vorwärts. Doch kaum muß man seine Einheiten in den Sand setzen, gehts nur noch im Schneckentempo voran. Sanddünen sind für den Hubschrauber unüberwindbare Hindernisse. Schiffe, die in seichtem Gewässer operieren können, sind jetzt in der Lage, auf Flüssen ins Landesinnere vorzudringen. So manche Brücke erweist sich hier nur für

die Inventrie als passierbar. Ansonsten bleiben die Funktionen der Einheiten die gleichen. Von den neuen 32 Levels bietet im Gegensatz zu früher in 24 Levels der Computergegner paroli. Es hat sich wohl gezeigt, daß die Mehrzahl der Computerspieler alleine gegen den Rechner antritt.

Die neuen Level zeichnen sich durch zum Teil große Landschaften

aus, in denen leicht die Übersicht verloren gehen kann. Eine Schlacht kann sich bei solchen Landschaften, die dann auch noch viele Einheiten und einige Fabriken mit ausreichender Energie bieten, schnell auf mehrere Stunden ausdehnen. Bei den neuen Computerlevels wird man gleich am Anfang mit kniffligen Situationen konfrontiert, die es gilt zu lösen, will man nicht durch eine übermächtige Computerarmee überrannt werden. So werden also schon zu Beginn auch alte Hasen



genügend gefordert und es tritt keine Langeweile, sondern eher Frust auf. Die neuen Landschaften von Battle Isle sind grafisch detailreicher als die alten. Am Sound wurde nichts verändert. Insgesamt ist der Kombipack für alle empfehlenswert, die Battle Isle noch nicht haben.

(wd)



Hersteller:
Blue Byte
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
seit März '93
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, Maus und Tastatur
Besonderheiten:

+ Wer Battle Isle immer noch nicht hat, kann hier zugreifen.

- Battle Isle dürfte mittlerweile jeder haben, oder?

GAMEPLAY 83%
GRAFIK 74%
SOUND 70%
MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES

82%
GESAMT-WERTUNG



Das Problem mit den Nachfolge-Spielen und Szenariodisketten!

SEQUELS

Wer wundert sich nicht über die Flut von Fortsetzungen, welche die Computer-Freaks über sich ergehen lassen müssen. Man denke nur an Lemmings 2 oder Indiana Jones IV. Wollen die Softwarefirmen hierbei nur einen bekannten Namen ausnutzen, oder sind die Nachfolger tatsächlich besser? ■ Von Hans Ippisch



Marketing-Masche od

Natürlich kann es den Softwarefirmen nicht überbelangen werden, daß sie zu einem bekannten Spiel einen Nachfolger veröffentlichen. Solange der Nachfolger gut ist, wird kaum jemand etwas dagegen sagen. Wir wollen nun einmal alle Gründe beleuchten, die eine Softwarefirma in ihre Überlegungen einbezieht.

Welche Argumente?

Grundsätzlich stellt sich für eine Entwicklungsabteilung einer Softwarefirma natürlich immer das Problem, was als nächstes produziert werden soll. Gamedesigner knobeln an neuen Ideen, arbeiten Konzepte aus und schlagen diese der Marketingabteilung vor. Der große Risikofaktor hierbei ist natürlich, daß das neue Konzept keinen Anklang findet. Auch wenn es Anklang findet und gute Reviews erscheinen, es ist damit noch lange nicht garantiert, daß die Softwarefirma damit Geld verdient. Es gibt genügend Beispiele, daß Spiele, die hervorragende Reviews erhielten, wie Blei in den Regalen der Softwareshops liegen geblieben sind. In diesem Falle kann man einen Nachfolger fast grundsätzlich ausschließen.

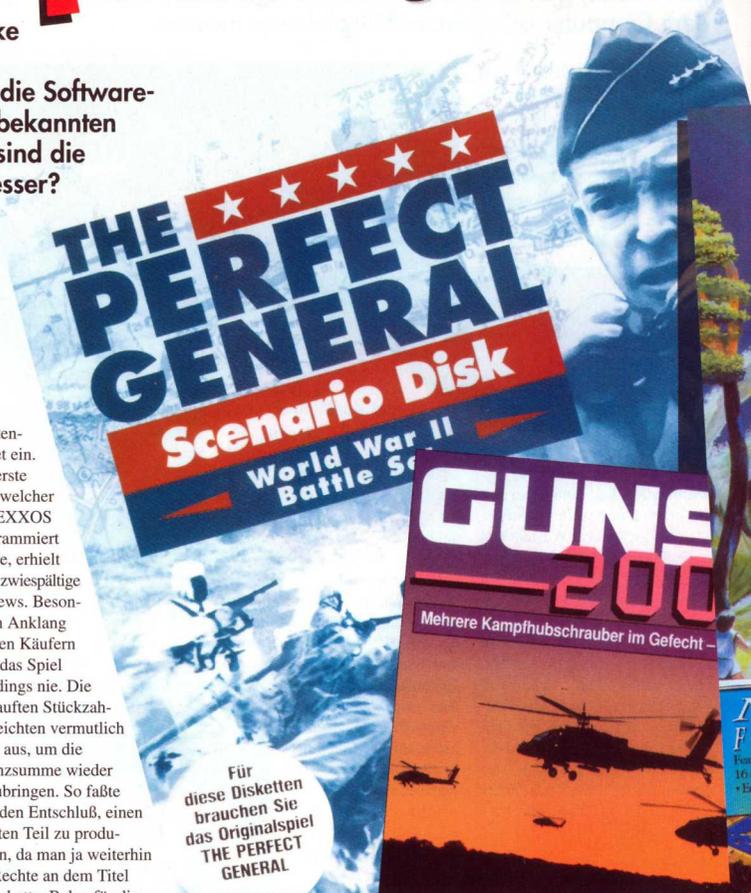
Die Ausnahme

Allerdings nur fast. Am Beispiel von Dune läßt sich diese Ausnahme hervorragend erklären. Virgin kaufte für teures Geld die Lizenz zu dem Film & Buch DUNE

Der Wüstenplanet ein. Der erste Teil, welcher von EXXOS programmiert wurde, erhielt recht zwiespältige Reviews. Besonderen Anklang bei den Käufern fand das Spiel allerdings nie. Die verkauften Stückzahlen reichten vermutlich nicht aus, um die Lizenzsumme wieder einzubringen. So faßte man den Entschluß, einen zweiten Teil zu produzieren, da man ja weiterhin die Rechte an dem Titel Dune hatte. Beleg für die unzureichenden Verkaufszahlen ist die Tatsache, daß es sich bei Dune II um ein komplett neu gestaltetes Spiel handelt, das lediglich den Namen und das Szenario weiterführt.

Der Regelfall

Ein Spiel, daß sich hervorragend verkauft, wird grundsätzlich mit den Überlegungen bedacht, fortgesetzt zu werden. Die Softwarefirma begibt sich hier allerdings auf eine Gratwanderung



MONKEY ISLAND I & II

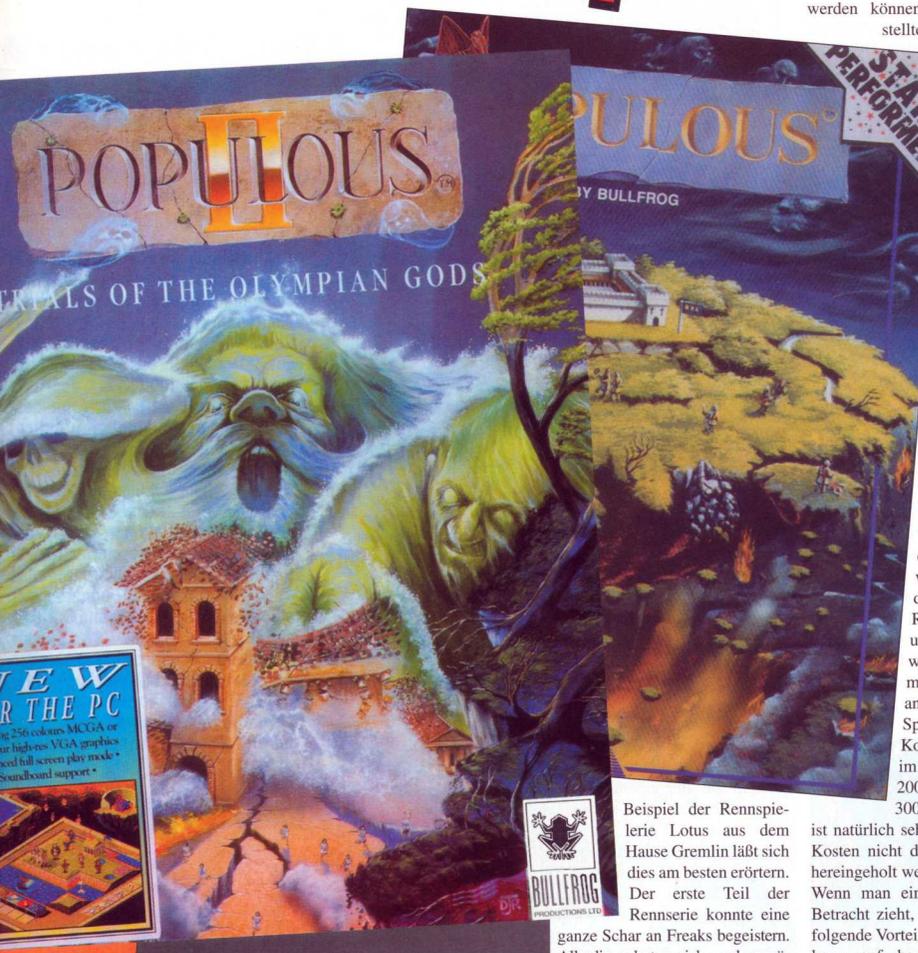
Das SCUMM-System von Lucas Arts, das zum ersten Mal bei Zak McKracken eingesetzt wurde, wird ständig verbessert. Monkey Island I setzte seinerzeit neue Maßstäbe im technischen Bereich, was Movie-Games auf dem Amiga betraf. Für den Nachfolger wurde die Grafikqualität deutlich gesteigert, die Story noch deutlich humorvoller, und der Sound ein bißchen schlechter. Echte Fans von Lucas Arts können auf keinen der beiden Teile verzichten!

Monkey Island ist wie ein Buch mit zwei Kapiteln. Man muß beide lesen, um glücklich zu sein.

URTEIL: Logische Fortsetzung!

3 SCENARIOS

er Produkt-Pflege



NEW
FOR THE PC
Up to 256 colours, MCGA or
for high-res VGA graphics
and full-screen play mode.
• Soundboard support.



Beispiel der Rennspie-
lerie Lotus aus dem
Hause Gremlin läßt sich
dies am besten erörtern.
Der erste Teil der
Rennserie konnte eine
ganze Schar an Freaks begeistern.
Allerdings boten sich noch genü-
gend Möglichkeiten an, wie das
Spiel entscheidend verbessert wer-
den könnte. Man baute schlauer-
weise einen spielerisch exzellen-
ten Modus ein, an dem zwei
Spieler gleichzeitig fahren konn-
ten. Die Käufer honorierten dieses
Vorgehen durch exzellente Ver-
kaufszahlen. In eine gefährliche
Situation begab sich Gremlin

anschließend mit dem dritten Teil.
Was sollte hier noch verbessert
werden können? Diese Fragen
stellten sich viele.

Doch Gremlin konnte seinen guten Ruf wahren. Sie kombinierten die besten Elemente aus Lotus I & II, fügten einen Kurseditor hinzu, und erklommen so mit wieder die Charts.

Weitere Gründe...

Wenn man ein komplett neues Spiel kreiert, entstehen natürlich dementsprechend hohe Entwicklungskosten, da komplett neue Routinen, Grafiken und Konzepte entwickelt werden müssen. Bei einem annehmbar guten Spiel liegen diese Kosten mittlerweile im Bereich von DM 200.000 bis DM 300.000. Das Risiko

ist natürlich sehr groß, daß diese Kosten nicht durch den Verkauf hereingeholt werden.

Wenn man eine Fortsetzung in Betracht zieht, kann man hierbei folgende Vorteile verbuchen. Man kann auf bereits vorhandenes Know How zurückgreifen. ProgrammROUTINEN liegen vor und das Grundkonzept läßt sich leicht entwickeln. Insbesondere bei Rollenspielen bietet sich dieses Vorgehen an. Führt man die Gamestory gut fort, fügt neue Grafiken hinzu, und macht leichte technische Verbesserungen, so sind gute Verkaufszahlen garantiert. SSI führte mit sei-

zwischen Kommerz und Anspruch. Ist es wirklich sinnvoll, ein Spiel fortzusetzen? Das Risiko hierbei ist, daß Käufer beider Teile sich als ausgenutzt betrachten, wenn der Nachfolger eigentlich keinerlei Fortschritte bietet, sondern lediglich kosmetische Veränderungen aufzuweisen hat. Sollte dies der Fall sein, so wird der geprellte Käufer möglicherweise zukünftig einen Bogen um die Produkte dieser Firma machen. Der andere Fall ist für beide Seiten wesentlich angenehmer. Am

PROSE

nen AD&D-Spielen prachtvoll vor, wie man mit geringem Aufwand viel Geld verdienen kann. Weiterhin wären natürlich Origin mit Ultima oder Sierra mit Leisure Suit Larry zu nennen. Um so erfreulicher ist es natürlich für die Freaks, wenn man über die üblichen Verbesserungen hinausgeht.

Die Werbung

Nicht nur, daß die Entwicklungskosten für ein neues Produkt extrem hoch sind, auch die Werbebudgets sind in ganz anderen Bereichen anzusiedeln. Damit ein Spiel in die Charts Eingang findet, muß natürlich der Name erst einmal bekannt gemacht werden. Dafür erforderlich sind Anzeigen



AMBERSTAR & AMBERMOON

Einen kleinen Blick in die Zukunft wollen wir bei dem Rollenspiel-Hit von Thalion machen. Technische Ansprüche sollte man bei diesem Spiel nicht unbedingt an die vorderste Front stellen. Amberstar kann besonders durch die gute Story und die tolle Atmosphäre überzeugen. Grafisch befindet es sich nicht unbedingt auf dem aktuellen Stand, doch wie zu erwarten war, ist bereits ein Nachfolger in Sicht. Wie erste Screenshots und kurze Blick auf die frühen Versionen zeigen, wird es sich bei Ambermoon um eine gezielte Verbesserung handeln. Ein Grafiksystem ähnlich zu Underworlds und neue Features lassen auf einen guten Nachfolger hoffen.

Erste Eindrücke lassen auf einen noch besseren Nachfolger hoffen.

URTEIL: Aussichtsreich!

GOBLIINS & GOBLIINS II

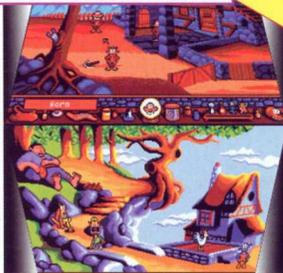
Auf den ersten Blick machen die beiden Spiele von Cocktail Vision einen sehr ähnlichen Eindruck, was nicht zuletzt an der Grafik liegt. Beim Nachfolger wurde die Zahl der Spielfiguren um eins reduziert, der Humor um den Faktor 2 gesteigert und die Verkaufszahlen vervielfacht.

Spieldesign-technische Fehler, die im ersten Teil viele Tester zu schlechten Reviews veranlaßten, wurden im zweiten Teil gezielt ausgebügelt. Wem der erste Teil gefallen hat, der ist begeistert!

Spielerisch ist der zweite Teil eine Klasse über dem Vorgänger angesiedelt.

URTEIL: Humorvoller!

in den verschiedensten Fachmagazinen, die meist über Monate hinweg geschaltet werden müssen. Demenstprechend einfach ist es, einen Nachfolger populär zu machen. Den Namen kennt man ja bereits, so fällt es in der Regel auch nicht schwer, den Nachfolger bekannt zu machen, was noch einmal die Gründe für einen Nachfolger bestätigt.



NACHFOLGER IN DER...

Anlässlich dieses Specials habe ich mich ein wenig in der Szene umgehört, was wir in Zukunft noch alles erwarten dürften. Blue Byte plant bereits den Nachfolger Battle Isle II, der noch vor Weihnachten erscheinen soll.

Thalion, die bereits eifrig an dem Amberstar-Nachfolger arbeiten, haben gleich zwei Sequel in der Pipeline. Zum einen ist es die Fortsetzung zu dem Flugsimulator Airbus, der mit den Grafikroutinen aus No Second Prize ausfarten kann. Zum anderen spielt man mit dem Gedanken, No Second Prize selbst einen Nachfolger zu gönnen, der einen WM-Modus und neue Grafiken bieten soll.

Attic sitzt bereits an dem zweiten Teil von "Das Schwarze Auge", der gegen Ende des Jahres erscheinen soll. Die Westwood Studios haben bereits Kyrandia II in der Mache,

TURRICAN I & II

Die legendäre Actionsaga von dem deutschen Softwarehaus kann wohl auf die größte Fangemeinde unter den Amiga-Freaks zurückgreifen. War der erste Teil spielerisch bereits sehr gut, so lief Factor 5 im zweiten Teil zur Hochform auf. Grafisch und soundmäßig lassen sich extreme Steigerungen ausmachen, was nicht zuletzt auf das erweiterte Programmierkönnen zurückzuführen ist. Der zweite Teil setzte neue Qualitätsmaßstäbe, was Actionspiele angeht.

Der zweite Teil machte erst klar, zu welchen Actionspielen der Amiga überhaupt fähig ist.

URTEIL: Schöner, schneller, spektakulärer!



Eine neue Variante

Insbesondere auf dem PC Markt haben sich durch die flotten Hardwarefortschritte in den letzten Jahren ganz neue Varianten der Wiederverwertung aufgetan. Noch vor zwei bis drei Jahren

lagen die Grafikfähigkeiten bei PCs mit EGA-Karten weit hinter denen eines Amigas. Die Spiele die damals veröffentlicht wurden, mögen zwar, rein spielerisch gesehen, auch heute noch zweifellos sehr gut sein. Doch was die Präsentation

bei Grafik und Sound angeht, sind die Marktchancen heute sehr gering. Was haben sich nun die schlauen Marketingleute bei Sierra infallen lassen? Sie veröffentlichten die alten Spiele gleich noch einmal, grafisch und soundmäßig an den aktuellen Standard ange-

paßt. Mittlerweile können wir Leisure Suit Larry und Police Quest I als Neuauflage kaufen, mit VGA Grafik und Soundkarten-Unterstützung. Ähnliche Überlegungen werden derzeit auch bei Origin angestellt. Richard 'Lord British' Garriott

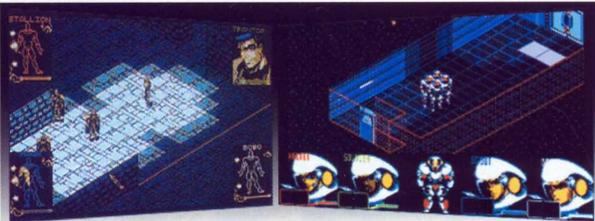
SHADOWLANDS & SHADOWWORLDS

Teque Software entwickelte für das Spiel Shadowlands ein komplett neues Rollenspielsystem, das insgesamt gesehen begeistern konnte. Domark veröffentlichte den ersten Teil, der im typischen Fantasy-Bereich angesiedelt war. Für den zweiten Teil fand sich bemerkenswerterweise ein neues Softwarehaus, nämlich Krisalis.

Das Szenario wurde im Alien-Bereich angesiedelt, und das Programm wurde einer grundsätzlichen Überarbeitung unterzogen.

Beide Teile sind sehr empfehlenswert! Ein Lob an Teque Software und Krisalis.

URTEIL: Gut gemacht!



POPULOUS I & II

Mit ihrem ersten Teil legten die genialen Programmierer von Bullfrog vor einigen Jahren einen Meilenstein unter den Computerspielen hin. Ihr nächstes Spiel, Powermonger, wurde zwar oft als Nachfolger bezeichnet, was er aber letztendlich nicht war. Der offizielle Nachfolger, der vor einem Jahr erschien, setzte der Komplexität die Krone auf. Was Bullfrog mit diesem

Spiel vollbrachte, ist einfach toll! Es ist einfach die logische Weiterführung.

Populous 2 steigerte die Komplexität enorm, und verblühte die ganze Spielwelt.

URTEIL: Gigantisch!



INDIANA JONES III & IV

Bei diesen Spielen von Lucas Arts handelt es sich eigentlich um keine direkt zueinandergehörigen Teile. Es existieren ja noch nicht einmal die Teile I & II als Movie-Games. Während The Last Crusade die Umsetzung des dritten und letzten Indiana Jones-Kinofilms darstellt, wurde bei The Fate Of Atlantis ein eigenständiges Drehbuch erarbeitet. Der letzte Teil übertraf den Vorgänger dann jedoch auch recht deutlich. Wesentlich bessere Grafiken und komplexeres Gameplay überzeugten.

URTEIL: Cinema perfekt!

Obwohl es sich um keinen Nachfolger handelt, ist Indy IV wesentlich besser!



daß die Geschichte von Malcolmc fortführen soll. Einen inoffiziellen Nachfolger gibt es mit GOAL! zu verkünden, das nichts anderes als Kick Off 3 darstellt. Erscheinen soll dies bei Virgin. Rainbow Arts, die an Turrican 3 arbeiten, planen Mad TV II den Nachfolger zu der tollen Fernsehendersimulation. Lemmings 2 ist kaum erschienen, und schon wird an Lemmings 3 gearbeitet, das einen Modus für zwei Spieler gleichzeitig bieten soll. Besonders geschickt zeigt man sich bei Starbyte, die derzeit an Bazooka Sue arbeiten. Sie nennen dieses Spiel gleich von Anfang an Bazooka Sue 1, um einem Nachfolger die Tür zu öffnen. SSI werkt an Eye Of The Beholder 3, das ohne Unterstützung von Westwood entstehen muß. Mirage arbeitet derzeit an der Datendiskette The Human Race zu dem Knüller The Humans.

berichtete mir bereits vor einiger Zeit, daß frühe Ultima Folgen in neuen Versionen wiederveröffentlicht werden sollen.

Noch eine neue Variante

Add-On-Disks, Data-Disks oder

Scenario-Disks nennen sich die neuesten Errungenschaften der Marketing-Maschinerie. Mit relativ kostengünstigen Zusatzdisketten wird dem Kunden die Möglichkeit angeboten, sein Hauptprogramm mit neuen Levels

zu versorgen. Grundsätzlich ist diese Idee sehr löblich, wie beispielsweise bei der Data Disk zu Battle Isle oder der Erweiterungsdiskette zu Lemmings. Viele

Firmen gehen allerdings schon dazu über, das Hauptprogramm nur noch mit wenigen Levels auszustatten, und in der Verpackung Bestellscheine für Szenario-Disketten beizulegen. Dieses Vorgehen sollte allerdings nicht Schule machen. Üble Beispiele hierfür sind die Zusatzdisketten zu Kick Off II.

Soweit einmal die Fakten zum Thema Sequels & Szenarios. Wir haben ein paar Beispiele aufgespürt, die wir einer kritischen Bewertung unterziehen wollen. Würde hier nur versucht Geld aus unseren Taschen zu ziehen oder müssen wir den Firmen dankbar sein?

T3 TURRICAN III

DEVELOPMENT DIARY

VOLUME IV

Die Entwicklungszeit von Turrican 3 neigt sich dem Ende zu. Rainbow Arts bereitet bereits die Verpackung vor und kündigt für Anfang Mai die Auslieferung an. Programmierer Peter Thierolf, der die Mega Drive-Version von Factor 5 umsetzt, arbeitet fieberhaft an den einzelnen Levels und berichtet in der AMIGA Games exklusiv über die Fortschritte.

An der neuesten Demo-Version, die in der Redaktion eintrudelte, läßt sich schon erkennen, daß T3 der krönende Abschluß der Turrican-Trilogie sein wird. Der erste Level ist bereits komplett spielbar und macht einen ausgezeichneten Eindruck. Was sich in den letzten vier Wochen alles tat, erzählt uns wieder Peter Thierolf, direkt aus den KAIKO-Büros.

"Schon wieder ein Monat um?!? Langsam geht T3 in die heiße Phase. Heute zähle ich noch 41 Tage bis zu meinem internen Abgabetermin, jetzt gibt es also keine Zeit mehr zu verlieren. Aber schauen wir uns einmal die Arbeit der letzten vier Wochen an...

WOCHE 13-14

Tja, lange hat es nicht gedauert, die von allen für gut befundene Copperlist der ersten Welt ist tatsächlich bei mir auf dem Tisch gelandet. Eingebaut war das Ganze schnell, nur wurde tatsächlich ein spezieller Parallax-Effekt verlangt, der auch noch programmiert werden wollte. Aber die meiste Arbeit habe ich jetzt erst einmal mit dem Programmieren der verschiedenen Gegner. Da gibt es Walker, fliegende Walker, Pacmans, die an der Wand sitzen und schießen, bewegte Plattformen und und und... Vor allem gibt es Gegner, die auf dem Mega Drive realtime (in Echtzeit



Anm. d. Red.) gedreht und gezoomt werden, diesen Effekt möchte ich den Horden von Amiga-Freaks natürlich nicht vorenthalten. Aber programmieren wir zuerst einmal die "normalen" Gegner, die ohne großen Aufwand zu machen sind.

WOCHE 15

Langsam wird es Zeit, sich um das Drehen und Zoomen Gedanken zu machen, denn der nächste Gegner, der auf meiner Liste steht, ist ein herumkriechendes Wabbelalien, das sich zusammenkauert und in der Gegend rumrollt (es wird dabei selbstverständlich in feinen Abstufungen gedreht). In Echtzeit das, heißt während das Spiel abläuft, ist das natürlich nicht zu bewerkstelligen, dazu wird zu viel Rechenzeit vom Blitter verbraucht, der die

Grafiken auf den Bildschirm kopiert. Also muß ein anderes System her. Eine Möglichkeit wäre, die Drehphasen mit einem Malprogramm herzustellen, und einfach schon gedreht im Speicher abzulegen. Das würde allerdings viel Diskettenplatz kosten und lange Ladezeiten verursachen. Außerdem kann man nun mal nur von 512 KByte Chip-Mem ausgehen, und da ist nicht genug Platz für eine Drehung mit feiner Abstufung. Also wähle ich folgenden Lösungsweg: Mittels einer schnellen Drehroutine berechne ich die Drehphasen in möglichst vielen Abstufungen zu



Ein wahres Walker-Inferno bricht in Welt 1 aus.





einer Zeit, wo der Rechner nicht besonders viel zu tun hat. Einmal direkt nach dem Laden, was zirka 0,7 Sekunden Zeit für 32 Phasen benötigt, aber auch an bestimmten Stellen, während eines Levels, wo kaum Gegner am Bildschirm sind und bestimmte Dreh- oder Zoomphasen benötigt werden. Das funktioniert jedenfalls ganz gut.

WOCHE 16

Uff, die Dreherei und Zoomelei war ein richtiger Meilenstein, jetzt wird es wieder einfacher. Ich hatte noch ganz vergessen, die dritte Waffe - einen Bounce-Schuß - und die Minen einzubau-



en, also habe ich das jetzt erst einmal gemacht und damit den ersten Level zum Abschluß gebracht. Eigentlich kann ich es noch gar nicht fassen, aber es ist vollbracht! Mal sehen, was für Bugs die Testspieler finden, denn die werden jetzt wohl auf das Teil losgelassen..

Jedenfalls kümmerge ich mich jetzt sofort um den nächsten Teil.



ein Fahrstuhl verbindet nämlich den ersten mit dem zweiten Level und hier packe ich ein bißchen echten Parallax aus.

WOCHE 17

Sehr lange hat das nicht gedauert, der Fahrstuhl ist auch fertig, also geht's jetzt mit Level 2 und 3 der ersten Welt weiter. Das ist in der Hauptsache nur Anpassungsarbeit, schließlich konvertiere ich die Maps und die Objektposi-



tionen direkt aus den Quelldateien der Mega Drive-Version, da müssen nur wenige Daten angepaßt werden.

Bis nächsten Monat, in alter Frische!

(Peter Thierolf/hi)

T3 Features - Die Gegner

Walker



Bekannt aus Teil 2 stapfen die Gegner wie gewohnt durch den Raum.



Neu sind die fliegenden Ausführungen, die extrem gefährlich sind.

Wabbelalien



Hier seht ihr das sich stufenlos drehende Wabbelien.



Es kann nur im ausgerollten Zustand zerstört werden.

Pacman



Intern Pacman genannt, hängt diese Art von Gegner an der Wand.



Er sieht zwar am niedlichsten aus, ist aber mit seinen zielgenauen Schüssen am gefährlichsten.



Kurz bevor er seinen Schuß abgibt, öffnet er seinen Mund.

Alien



Im Glasbehälter verstecken sich besonders eklige Aliens.



Sollte man den Glasbehälter beschließen, zerbricht er sofort.



Das vorhandene Alien fällt dabei auf den Boden.

■ Also gut - Hypnose hat nicht funktioniert, ebenso wie Flehen und Betteln. Auch der Aufruf, mir bei meiner Fehde mit dem Postmann beizustehen brachte nicht den gewünschten Erfolg. In der Redaktion wird schon hinter vorgehaltener Hand über mich gekichert, nur der Postmann kichert nicht, der lacht! Was könnte ich noch anstellen, um Euch die Leserbriefe endlich in nennenswerter Stückzahl aus den Rippen zu leiern?

Versuchen wir einfach einmal Folgendes: Also - daß Ihr so wenig Solidarität zeigt hat mich echt voll betroffen gemacht. Mein Briefkasten ist inzwischen ein Biotop für die verschiedensten Tiergattungen, die darin ungestört überwintern können. Ökologisch

sicher unheimlich wertvoll, aber für mich frustrierend. Unser aller Helmut würde nun sagen: "Wir haben den unabdingbaren Willen, unzählige Leserbriefe zu schreiben, um uns an dem Aufbau einer Zeitschrift zu beteiligen, die für uns alle wohl schwer zu ersetzen wäre. Arbeitsplatzbeschaffung tut Not - und was läge näher als die Sicherung des Arbeitsplatzes eines Redakteurs?" Ich muß also wieder einmal einsehen, daß der Weg zum Erfolg meist wegen Bauarbeiten gesperrt ist. Lobend erwähnen möchte ich aber noch Martin T., der eine mehrseitige Abhandlung über alle Aspekte der AG abliefern konnte. Also - was ist nun mit Dir? Ja - genau Du! Weiterblättern hilft hier auch nicht. Warum schreibst ausgerechnet Du keinen Leserbrief?

KLEINKRIEG

Hallo Rossi!

Ich habe gerade die Ausgabe 3/93 Eures Magazins vor mir liegen. Kann es sein, daß ein Kleinkrieg zwischen Euch und einer anderen Amiga-Zeitschrift ausgebrochen ist? In dem Leserbrief "Wing Commander" schlägt Ihr ja böse zurück.

Hast Du übrigens mitbekommen, daß genau die selbe Zeitschrift, die hier wahrscheinlich gemeint ist, auch Dir ans Leder gegangen ist?

Was nun - Krieg oder Frieden? Viele Grüße:

Jens Neuner

*Klar habe ich mitbekommen, daß dort nicht gerade freundlich über mich und die AG geschrieben wird. Die Jungs meinen auch, daß jeder eine Diskette an ein Magazin pappen kann. Das mag sogar stimmen, aber die können es offensichtlich nicht! Mehr möchte ich dazu aber nun endgültig nicht mehr sagen, da mir dafür der Platz dieser Seiten zu schade ist, um sich gegenseitig mit Schmutz zu bewerfen.
Ende des Themas!*

RIDDLER

Hallo Rossi!

Euer Diskettenmagazin ist echt spitze. Im Vergleich zu Anderen sogar noch besser. Aber einige Sachen gibt's da noch zu verbessern. z.B.:

1. Es gibt jetzt schon fünf Ausgaben der AG, und fast nur Demos auf den Disketten. Nicht das ich etwas gegen Demos habe, aber ab und zu könntet Ihr mal wieder vollständige Spiele bringen, wie in Nr. 1!

2. Solche Sachen wie "News Mix" oder "Inside News" solltet Ihr viel größer aufziehen. So, Rossi. Das wars auch schon. Ach halt - hier noch ein kleines Rätsel für Dich:

Es hat mehr Tasten als Du Finger und fängt mit "Am..." an!

Bis bald:

Jan S. - Celle

Das Rätsel war aber leicht! Ganz klar, Du meinst "Amygdalin (lat. blausäurehaltiges Glykosid)"! Aber nun zu Deinen Fragen:

1. Wir finden eigentlich, daß unsere Demos eine prima Kaufhilfe darstellen und auch von den Lesern angenommen werden. Hier wäre wieder einmal die Meinung der Öffentlichkeit gefragt.

2. Wir können solche Sachen nicht größer aufziehen, da wir uns leider auf das Format DinA4 bescheiden müssen.

LOB

Hallo Rossi!

Erstmal ein dickes Lob an Euch. Die AG ist wirklich die beste Amiga-Zeitschrift die es gibt.

Ich habe Eure Zeitschrift durch Zufall am Bahnhof gesehen. Nach kurzem Durchblättern war mir klar: Die oder keine!

Besonders gut gefallen mir die Tips & Tricks, die Coverdisk und natürlich die Leserbriefe!

Die Demoversion von Lemmings 2 hat es mir besonders angetan. Ich möchte sogar behaupten, daß es die bisher beste Lemmingsversion ist.

Jedenfalls habt Ihr jetzt eine AG-Leserin mehr.

P.S. Die AG kann froh sein, daß sie Dich hat, Rossi!

Viele Grüße von:

Nicole Kapp

Morgens bin ich immer ein wenig schlecht gelaunt. Meine Fangzähne hindern mich da zudem am sprechen. Unsere Stefanie wirft mir dann immer rohes Fleisch zu,

das beruhigt mich - meistens. Gegen zehn Uhr bin ich dann schon in der Lage nach Kaffee zu gröhlen, erste Versuche mich anzusprechen werden nur in Notfällen vor 12 Uhr unternommen.

Da werden die Jungs - und Mädels sich aber freuen zu erfahren, daß sie froh sein können mich zu haben! Wenn Dir unsere Demoversion von Lemmings 2 schon so gut gefallen hat, solltest Du Dir unbedingt einmal die Vollversion ansehen.

MEHR LOB

Hallo Rossi!

Ich habe hier gerade die Ausgabe 3/93 vor mir liegen und bin richtig von den Socken!

Ihr habt nochmals kräftig zugelegt. Die Bildschirmfotos sind besser (man muß schon suchen, um etwas zum Meckern zu finden), und das Bewertungssystem ist hart am

Rande von genial. Besonders gefallen haben mir die Seiten mit den Leserbriefen und der Bericht über die Entwicklung

von Turrican III. Das war wirklich gelungen. Hans Ippisch trifft damit genau meinen Geschmack! Macht weiter

so, und Ihr werdet einen Stammleser mehr haben.
Viele Grüße:

Robert Nouvert

Wie gut das tut. Warum hast Du so schnell aufgehört? Tja - unser Hans hat so manches auf dem Kasten. Immerhin kann er Artikel in drei Sprachen verfassen. Aber ich zahle Alimente in vier Währungen!

DIES UND DAS

Hallo AMIGA Games!

Ich finde Eure Zeitschrift sehr gut. Ich lese sie seit der Ausgabe 12/92. Allerdings bin ich der Meinung, das Inhaltsverzeichnis könnte noch einmal überarbeitet werden. Natürlich habe auch ich einige Fragen und Anregungen:

1. Bringt doch ein Poster in Eure Zeitschrift!
 2. Bringt mehr Comics in das Heft.
 3. Bringt doch eine Ecke, in der gefragt und geantwortet werden kann.
 4. Wieviel Hefte verkauft Ihr eigentlich monatlich?
 5. Nehmt Ihr auch Tips & Tricks von älteren Spielen?
 6. Behält die AG weiterhin ihren Preis? Dann werde ich sie weiterhin kaufen!
- An alle AMIGA Games-Leser: Schreibt mehr Tips und Tricks, Cheats und Komplettlösungen, damit das Heft endlich dicker wird!
- Drückt meinen Brief. Denkt über die Vorschläge einmal nach und beantwortet mir die Fragen bitte gut.

Ich grüße das gesamte AMIGA Games-Team:

Andreas Egger

1. Längst geschehen - hast Du es übersehen?
2. Wollten wir eigentlich nicht. Finden wir auch nicht sooo toll.
3. Wofür hältst Du die Mailbox? Für einen Veranstaltungskalender - Du Nase?
4. Wir werden uns hüten, das in der Öffentlichkeit auszusprechen.
5. Klar - gerne.
6. Wir halten den Preis, so lange es unserer Regierung gelingt, den DM-Kurs stabil zu halten.

BEAT IT

Hi Rossi!

Erst einmal ein dickes Lob. Ihr seid super! Ich hoffe, daß der Tips & Tricks Teil noch wachsen wird. Das mit der Diskette im Heft ist eine tolle Idee. Doch nun eine kitzkleine Bitte. Mein Freund und ich sind überzeugte "Beat 'em up"-Fans. Daher wollte ich Euch bitten (schon wieder bitte) ob Ihr nicht eine spielbare Demoversion von "Street Fighter IP" herausbringen könntet. Ich bin sicher, Euer Chefred. wird nix dagegen haben! Euer Test von Lionhart war wirklich toll.

Wenn Ihr diese Karte abdrucken würdet, stünde ich tief in Eurer Schuld. Ach ja - noch etwas! Eure Antworten könnten ruhig etwas bissiger sein.

Tschüß:

Michael Groll

Ich habe Deine Karte abgedruckt, somit stehst Du in unserer Schuld. Wir werden uns zu gegebenem Anlaß wieder bei Dir melden. Leider liegt es nicht so ganz alleine in unserem Ermessen, von welchem Spiel wir eine Demoversion bringen. Die alleinigen Rechte an einem Spiel hat immer das betreffende Softwarehaus - und die wollen nicht immer so, wie wir wollen! Aber wir werden unser Möglichstes tun.

Na ja - anfangs traute ich mich noch nicht so recht - neue Zeitschrift, Leser nicht erschrecken und solche Gedankengänge. Ich denke aber, daß es schon besser geworden ist. Wenn nun allerdings einer daherkommt und nölt: "Anfangs habt Ihr immer so lieb und freundlich die Briefe beantwortet, warum tut Ihr das nicht mehr?" - dann raste ich aus!

ABSTIMMUNG

Hallo Rossi!

Ich will mich nicht mit langen Vorreden aufhalten, auch das übliche Gelobe lasse ich diesmal weg. Mich würde brennend interessieren, wie Ihr entscheidet, was in der nächsten AMIGA Games stehen soll. Bestimmt Euer Chefred. despotisch, macht jeder was er will, stimmt Ihr demokratisch ab,

oder versucht Ihr Euch in Gesprächen zu einigen?
Viele Grüße:

Jochaim Sommer

Wir stecken die Köpfe zusammen. Irgendwie muß man ja an die Halsschlagader seines Gegners kommen! Dann stellt Hans (Leit. Red.) seinen Plan auf, der zu 80 Prozent einhellige Ablehnung findet. Anschließend stellt Christian (Chef. Red.) seinen Plan auf, der zu 80% Zustimmung findet (Was nicht zuletzt an seiner Position liegt). Gemacht wird meist das erste, denn Hans wird schließlich nicht umsonst bezahlt.

PD

Hallo Rossi

Ich kaufe mir die AMIGA Games seit zwei Ausgaben und finde sie immer besser. Sie ist zudem die billigste Zeitschrift die es für den Amiga gibt. Am besten finde ich Eure Coverdisk. Allerdings würde ich gerne wissen, wo man sich bei PD- und Sharewarespielen die Disketten bestellen kann. So, das wars auch schon.

Viele Grüße:

Pierre Füssenich

Ich mag dieses "billigste" einfach nicht. Zu leicht könnte man es falsch verstehen. Einigen wir uns auf "preiswerteste"? Die vorgestellten PD-Disketten sollte eigentlich jeder gute PD-Händler vorrätig haben. Wenn Du aber sicher gehen willst, schau einfach am Ende des Artikels nach, dort steht immer eine Bezugsadresse, von der wir die Muster haben. Natürlich kannst auch Du dort Disketten ordern.

COPY

Hi Rossi!

Ich lese Euer Mag jetzt schon seit über vier Ausgaben. Ich habe es mit anderen Magazinen verglichen und habe festgestellt, daß Euer Blatt eigentlich recht gut gelungen ist. Die Spieltestes sind ausführlich und super geschrieben. Die News sind recht neu, die Tips auch. Ihr testet allerdings ein bißchen

wenig Games pro Ausgabe. Alles in allem: Preis/Leistung = 95%! Ich werde Eure Zeitschrift weiterhin kaufen. Allerdings könntet Ihr auf Eure Coverdisk gelegentlich noch ein Tool oder Game dazupacken. Das macht das Ganze doch viel interessanter!

Eine kleine Reaktion zum Leserbrief von Andre Wegner: Wenn Du die Zeitung nur wegen der Disk gekauft hast, und nicht einmal lesen kannst, was auf dem Cover steht, tust Du mir leid. Warum kaufst Du nicht gleich das Spiel, und schreibst nicht so eine - ZENSURT - . So, das mußte doch einmal gesagt werden!

Nun möchte ich noch ein Thema anschnitten, das viele Leute immer wieder zu Diskussionen anregt. Es handelt sich um Kopierschutz, Copyright usw. Da ich selbst als "Cracker" einer Amigagruppe tätig bin (darum will ich meinen Namen auch nicht nennen), bin ich doch der Ansicht, daß die Amigaspieler überteuert angeboten werden! Sind wir doch einmal ehrlich - ein normaler Azubi verdient im Monat 600-1000 DM netto. Zur Zeit werden aber so viele feine Games angeboten, daß man sich diese mit seinem Geld nicht leisten kann. Da man alle Games aber so schnell wie möglich haben möchte, geht man zum Nachbarn und fertigt eine Kopie an, und so geht das weiter und weiter und weiter. Ich habe öfters gelesen, daß viele Softwarefirmen die Preise so rechtfertigen wollen. Aber wenn ein Game nur 40-50 DM kosten würde, könnte - und würde man sich das wohl kaufen. Außerdem würden dann mehr Original Supplier (das sind die Leute, welche die Cracker mit Originalen versorgen) die Games kaufen und nicht einfach klauen. Das heißt: Mehr Gewinn für Softwarefirmen! Mal Hand aufs Herz, Rossi. Hat Du nicht auch schon mal gedacht: "Bohh, sind die Spiele schweinetuer!" Versetz Dich doch mal in die Lage eines normalen Amiga-Users! Tja - das wars schon von meiner Seite! Ich hoffe, Du wirst mir eine passende Antwort geben, damit ich auch weiterhin Leserbriefe schreiben kann. Du sollst ja auch arbeiten.

Tschau:

Larry

Dein Brief war für mich eine große Transpiration!
 Doch nun zum Thema.
 Komische Logik hast Du! Mal abgesehen davon, daß mir nicht so ganz ein geht, warum Einer ALLE Games haben muß, kann ich es nicht mehr hören, wenn Leute wie Du die Schuld immer bei den Anderen (den bösen, wucherhaften Softwarehäusern z.B.) suchen. Sei doch einmal ehrlich: Wieviele Spiele hast Du? Wieviele davon spielst Du öfter als gelegentlich? Fünf? Oder sogar zehn? Die anderen Games werden doch nur aus einem verqueren Sammlertrieb oder aus Geltungssucht gehortet. Die paar, die Du wirklich intensiv nutzt, hättest Du bestimmt auch legal erwerben können. Auch das mehr Games verkauft werden, wenn die Preise dezentler wären ist pure Augenwischerei. In vielen Läden werden gute, ältere Games für Beträge zwischen 20 und 40 DM angeboten. Wäre das nicht eine willkommene Gelegenheit seine Copsys durch Legale zu ersetzen? Wenn Du nun meinst, diese Spiele würden sich gut verkaufen, bist Du aber schwer auf dem Holzweg! Selbst wenn die Games durchschnittlich 40 DM kosten würden, kämen leider immer noch viele auf den Trichter, sich die Märker zu sparen und das Game lieber kostenlos vom Freund zu holen. Das dabei die ganze Amiga-Szene bald auf den Trockenen sitzen kann (die ersten Softwarefirmen haben vom Amiga die Nase voll!) wird verdrängt. Und von wegen zu teuer! Hast Du Dir schon einmal überlegt, wieviel Menschen vom Verkauf eines Spieles leben wollen (Programmierer, Zeichner, Großhändler, Händler usw.) und wieviel Arbeit ein gutes Game macht? Klar - selbst wir würden mehr Zeitschriften verkaufen, wenn wir sie für 3 DM anbieten! Aber dann könnten wir nicht mehr davon leben und würden uns einen anderen Job suchen!

A1200

Hallo AMIGA Games!
 Ich bin eingefeischter Power Play-Leser und habe mich entschlossen, gelegentlich auch mal ein anderes Magazin zu lesen. Nach Eurer dritten Ausgabe kann ich sagen, daß Ihr durchaus konkurrenzfähig

seid, auch wenn einige Wertungen ein wenig unterschiedlich ausfallen. Besonders gefällt mir natürlich die Diskette in jeder Ausgabe. Doch warum war bei Gunship 2000 kein Sound zu haben?

Was für ein Monitor ist am A1200 zu empfehlen? Die "alten" Monitore haben ja bekanntlich nicht mehr die hohe Auflösung des Geräts. Würde ein VGA-Monitor das Problem lösen? Wenn ja, dann würde man ja praktisch keinen Ton aus ihm herausbekommen. Was kann man dem Abhilfe schaffen?

Wann kommt die A1200-Version von Wing Commander?
 So - nun genug mit der Fragerei, ich hoffe, Ihr könnt mir helfen. Macht weiter so und ich bleibe Euer treuer Kunde!
 Tschüssi:

Manuel Röhl

Ich kann mir auch nicht erklären, warum unsere Mitbewerber sich nicht unserer Meinung anschließen. Doch vielen Dank für die Blumen. Das Demo von Gunship 2000 haben wir tutti komplett vom Softwarehaus zur Verfügung gestellt bekommen. warum da kein Sound kam, ist mir auch nicht ganz klar.

Für einen A1200 - und jeden anderen Amiga - kann ich nur wärmstens zu Flickerfixer und VGA - bzw. Multisync Monitor raten. Hier kann man sehen, was der Amiga wirklich kann, und das ist nicht von Puppe! Klar - Sound ist bei den Dingen nicht, aber wozu auch? Jeder der seinen Amiga nicht über den Stereo laufen läßt, wird mit Atari nicht unter zwei Jahren bestraf! Auf einem 1200er kommt Wing Commander schon recht ordentlich. Von einer speziellen 1200er-Version ist mir aber nichts bekannt.

TRICKS

Hi Rossi!

Ich bin zwar begeisterter - NEIN, das böse Wort werde ich nicht drucken! RR - Leser, aber als mir ein Heft mit Disk in die Augen stach, war ich nach kurzem Durchblättern bereit es zu kaufen. Meine erste AG! Nach genauem Durchlesen war mir klar, daß ich sie mir für sieben

Märker jeden Monat leisten werde. Jetzt wißt Ihr wie ich an Euch geraden bin. Die AMIGA Games ist echt geil, bis auf ein paar Sachen.

Was macht Ihr mit einigen Grafiken? Wing Commander habt Ihr ja wohl total verhalten. Andere Grafiken gehen so. Könntet Ihr nicht einmal einen Games Guide Index einführen? Damit man weiß was Ihr an Lösungen, Cheats, Tips und Tricks, Codes usw. noch gebrauchen könnt.

Bekommt Ihr so wenig Zuschriften, oder druckt Ihr absichtlich so wenig Tips? Falls es an der Auswahl liegt, helfe ich gerne weiter!

Nikolai Smith

Ich geh ja zu, daß wir noch lange nicht perfekt sind, aber wir arbeiten daran! Wir würden mehr Tips & Tricks drucken, wenn Ihr uns mehr zukommen lassen würdet. Dein Angebot nehmen wir gerne an. Los - her damit - gibts mir!

LEMMINGS

Hallo Rossi,

ich finde die AMIGA Games wirklich toll, aber einen Kritikpunkt habe ich noch, die Cover-Disk! Ich kaufte mir am Kiosk meine heißgeliebte AG, dann kam ich nach Hause und fütterte sogleich meine A500 (mit Speicherweiterung) mit der Lemmings Demo-Disk. Ich wartete und wartete und nach sage und schreibe 4:30 Minuten konnte ich das Titelbild sehen. Da kommt man sich vor, als wenn man vor einem C64 mit Datasette hocken würde! Das war echt eine Frechheit von Euch!

P.S. Hast Du Lust auf eine Runde Tic Tac Toe?

Jochen Leukart

Ein Wenig übertrieben hast Du aber schon. Wir haben nachgemessen, und es waren nur 4:24 Minuten Ladezeit! Zudem stellt Du hohe Ansprüche. 7 DM für ein Mag mit Diskette - und dann noch eine ausgeklügelte Laderoutine. Nicht leicht Deine Forderungen zu erfüllen! Hier möchte ich noch einmal betonen, daß wir die Demo-Disketten nicht selbst programmieren (und das auch gar nie nicht dürf-

ten!), sondern fix und fertig vom Hersteller zur Verfügung gestellt bekommen. Wir kopieren sie nur noch und packen sie mit bei. Bitte nicht schon wieder Brief-Tic Tac Toe! Gnade!! Darauf habe ich mich schon mit sieben anderen Lesern eingelassen, mit dreien spiele ich auf diese Art 17 und 4, mit zwei Schach und einem Mikado.

LEMMINGS II

Hallo Rossi!

Erst einmal ein dickes Lob. Ich kaufe mir die AMIGA Games seit der ersten Ausgabe. Wenn ich mir die erste Ausgabe mit der neuesten vergleiche, finde ich, daß Ihr es schon sehr weit gebracht habt. Da Ihr nur die lustigen Leserbriefe abdruckt, versuche ich meinen Brief so lustig zu schreiben, wie ich kann. Also:

Als ich mir die AMIGA Games 2/93 gekauft habe, bin ich zu meinem Amiga gerannt und habe die Coverdisk (Lemmings II) reingeschmissen. Ich dachte an nichts Böses und habe während des Ladevorgangs Eure Zeitschrift gelesen. Auf einmal merkte ich, daß schon zwei Minuten vergangen waren. Ich wartete! Fünf Minuten sind dabei vergangen, und als ich voll Enttäuschung den Amiga ausschalten wollte, fing das Spiel urplötzlich an. Habt Ihr das absichtlich gemacht, damit ich mich ärgere? Viele Grüße von:

Jan

Wenn Du das für lustig hältst, möchte ich nicht dabei sein, wenn Du einen langweiligen Brief schreibst. Sollte ich etwas pampig wirken? Möglich. Ich denke ich habe für heute einfach genug. Ich brauch 'nen Big Mac!!! Nimms Dir nicht so zu Herzen und lies den Brief über Deinem.

DIVERSES

Hallo Rossi!

Ersteinmal ein riesen (!) Lob. Eure Zeitschrift ist spitze! Ihr habt jede Menge geniale Ideen. Eure Zeitschrift ist so gut, daß ich mir bisher jede Ausgabe gekauft habe. Besch - ZEN-

SIERT - finde ich aber, daß Eure Coverdisk in den letzten drei Ausgaben nur mit IMB lief. Das haben die meisten nicht! Gut finde ich die PD-Ecke, die Leserbriefe und die Tests. Ihr könntet auch mal ein Listing in der AMIGA Games veröffentlichen. Das Spiel Transplant war gut, aber zu schnell durchgespielt. Was ist eigentlich an dem Gericht dran, daß Commodore die Produktion des Amigas einstellen will?

Aber sonst: Weiter so!

Marc Sevros

Der Meinung, daß die wenigsten Amigas IMB haben, kann ich mich nicht anschließen. Eine Speichererweiterung gehört heute eigentlich schon zum Standard. Listings wollen wir eigentlich nicht veröffentlichen, weil das Andere schon zur Genüge (und auch gut!) tun, und weil wir der Meinung sind, daß sie nicht zur AG passen. Commodore wird sich hüten, die Produktion des Amiga einzustellen, er liefert ihnen immerhin die Butter aufs Brot. Die Amiga-Reihe ist z.Z. der einzige Zweig von Commodore, der satte Gewinne einführt.

DREIERLEI

Hi AMIGA Games

Eure Zeitschrift finde ich wirklich super!! Mir gefällt auch die Coverdisk - natürlich. Ich habe auch ein paar Fragen:

1. Woher bekommt Ihr die ganzen Spieltests und Berichte?
2. Könnt Ihr nochmals so ein Komplettspiel wie "Transplant" herausbringen?
3. In der AMIGA Games 2/93 habt Ihr ein Game auf Seite 66 gebracht. Es nannte sich "Zak Mc Kraken". Ich würde gerne wissen wie teuer es ungefähr ist. Auch weiterhin viel Erfolg mit Eurer Zeitschrift.
Euer Leser:

Enrico Knapp

1. Die machen wir selbst!
2. Wir denken darüber nach.
3. Der erste Teil von "Z.M.K." (der Zweite ist noch in der Mache) wird von der Firma "Rushware" zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 39,95 DM vertrieben.

SPEICHER

Hallo AMIGA Games.

Ich lese Euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe. Ich wüßte nicht, was an Eurem Magazin zu kritisieren wäre. Seit Euer Magazin in den Läden zu kaufen ist, lese ich nur noch Eure Zeitschrift. Ich habe jedoch zwei Fragen.

1. Kann man bei einem Amiga 500 den Speicher ausschalten?
2. Könntet Ihr mal eine spielbare Demoversion von Mad T.V. auf Eure Coverdisk draufpacken? Oder mir für 7DM eine Demoversion zuschicken?

Mario Günther

2. Ich habe schon einmal erklärt, daß wir die Demos nur zur Verfügung gestellt bekommen. Mad T.V. wird leider nicht als Coverdisk erscheinen (die olle Kammelle), und jedem Leser seine private Coverdisk machen, dazu müßten wir den Weihnachtsmann einstellen, doch der hat leider schon einen anderen Job.

1. Ja - ich weiß - sollte vorher kommen, aber ich hatte einfach keine Lust dazu immer das übliche zu machen.

Wenn Dein Amiga eine Speichererweiterung hat, kann man die selbstverfälschlich per Soft- und/oder Hardware abschalten. Solltest Du allerdings den Hauptspeicher meinen, würde ich ratlos gucken. Warum möchtest Du denn Deinem kleinen Amiga das Lebenslicht ausblasen?

EMULATOR

Hallo Rossi!

Als erstes möchte ich Euch zu Eurer gut gelungenen Zeitschrift gratulieren (besser spät als nie). Endlich wieder einmal einer der ausschließlich Amiga Spiele testet, anstatt so eine Mixpicles Zeitung. Ach so, ich hätte natürlich auch noch Fragen:

1. Wenn man einen PC Emulator am Amiga anschließt und dann X-Wing spielt, wieviel Qualitätsverlust hat man dann, in Vergleich zu einem richtigen PC (Grafik, Rechenpower)?
2. Ich hätte noch eine gute Idee für Euch. Wie wär es mit einem Kreuzworträtsel?

O.K. das wars von meiner Seite. Macht weiter so, und möge die macht mit Euch sein.

Highlander

Könnt Ihr Euch nicht mal eine originelle Einleitung einfallen lassen? Nicht das wir etwas gegen Lob haben, aber auf Dauer glaubt uns das doch keiner! Ich habe Magazine für Kaninchenzüchter, Hopfenbauern und Maispflanzer gesehen, aber was um Alles in der Welt ist ein "Mixpicles" Magazin? Wenns denn sein muß, kommen wir nun zu Deinen Fragen.

1. Mit dem Emu ist es allein nicht getan. Es sollten noch eine VGA-Karte nebst passendem Monitor und möglichst eine Festplatte dazukommen, wenn es Sinn machen sollte. Selbst dann würde ich lieber abraten, da die Emulatoren im Vergleich zu einem PC oft nicht gerade berauschende Geschwindigkeiten an den Tag legen.

2. Das mit dem Kreuzworträtsel ist eine gute Idee - aber statt solchen Leserbriefen. An dieser Stelle erreicht die Mailbox ihren Tiefpunkt. Mann - bin ich müde.

ZUCKERBROT UND PEITSCH

Hallo Rossi!

Also erst einmal herzlichen Glückwunsch zu dieser wirklich gelungenen Zeitschrift. Ihr seid eine ernsthafte Konkurrenz für den guten, alten Joker. Die Idee mit der Coverdisk ist genial und ich hoffe, daß damit die Anzahl der Raubkopierer zurückgeht. Ein paar Sachen solltet Ihr aber noch verbessern! Zum Beispiel ist die Qualität der Bildschirmfotos manchmal unter aller Würde. Ihr könnt es doch besser!

Das Special über Lucas Arts war fast schon perfekt. Bringt mehr davon! Auch sehr gut finde ich bei Euren Tests die Vergleichsbewertung von ähnlichen Spielen. Komisch, daß noch keine andere Zeitschrift darauf gekommen ist...

Das Beste an Eurer Zeitschrift ist wahrscheinlich das hohe Niveau. Ich hasse Magazine in

denen Sätze vorkommen wie: "affengeile Bildschirmowie, die durch megacool drivende Sprites noch gepuscht wird..." Na, kapiert was ich meine? Darum habe ich auch die Play Time nie gemocht (bis auf die Leserbrief natürlich), denn meiner Meinung nach ist diese Zeitschrift hauptsächlich für die Sega- und Nintendokids gedacht. So, das wars eigentlich. Macht weiter so, verbessert Eure Bildschirmfotos, und Ihr seid bald die beste Spielezeitschrift die es auf dem Markt gibt.

Alles Gute wünscht Euch:

Thortsen Wiesner

Wenn durch unsere Coverdisk die Anzahl der Raubkopierer zurückgehen würde, wäre das zu schön um wahr zu sein. Leider sehe ich da nicht viel Hoffnung schimmern. warum war denn unser Special FAST perfekt? Was hat Dir daran nicht gefallen? Bestimmt werden wir aber mehr in dieser Richtung bringen. Auf unsere Vergleichstests sind wir auch besonders stolz! Warum sollten wir nicht die Ersten sein, die eine gute Idee haben? Ich bin aber sicher, daß in absehbarer Zeit ähnliche Tests die Seiten anderer Magazine zieren. An dieser Stelle muß ich die gute, alte PT aber in Schutz nehmen. Derartige Sätze habe ich dort nie gelesen, und die Leser sind längst nicht so jung, wie Du zu vermuten scheinst. Aber wir sind ja schon zufrieden, wenn Dir wenigsten ein Magazin aus unserem Stall gefällt.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

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

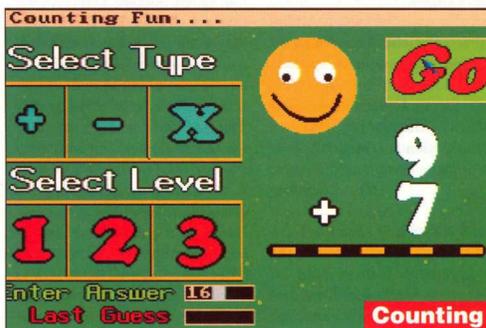
Daß aus Berlin mehr kommt, als eine fruchtige Hopfenkaltschale, sollte sich inzwischen ja herumgesprochen haben. Ein besonders erfreuliches Beispiel lieferte uns diesmal Willi Hillenbrand ab, der uns mit einem Stapel ausgezeichnete PD für den Amiga bedachte. Besonders erwähnen möchte ich auch die Reihe "Kid's Fun", die sich an die jüngeren Amiga-User wendet, die von der Softwareindustrie eigentlich viel zu wenig beachtet werden. Doch statt hier große Worte zu machen, wollen wir lieber gleich in die Vollen gehen.

KID'S FUN II

"Counting" ist ein Rechenlernprogramm mit netter Grafik und ebensolchem Sound. Recht ansprechend aufgemacht. Es bietet verschiedene Schwierigkeitsstufen, und eignet sich darum für die Altersgruppe von ca. 8-12 Jahren. Der Amiga stellt die Rechenaufgabe und ein "Smilie" guckt freundlich oder grimmig, je nachdem ob das richtige Ergebnis errechnet wurde. Daß die Bedienung "kinderleicht" ist, versteht sich hier schon von selbst.

"Reflex Test" ist etwas ähnlich wie Counting, nur das die Ergebnisse unter Zeitdruck eingegeben werden müssen. Hier wird das Ganze schon anspruchsvoller und fordert zu Wettkämpfen geradezu heraus. Einfache Bedienung, gelungene, bunte Grafik und die passende Sounduntermalung

Software für wenig Geld



aber wesentlich einfacher zu spielen, um im angepeilten Kundenkreis nicht Frust zu erzeugen.

KID'S FUN IV

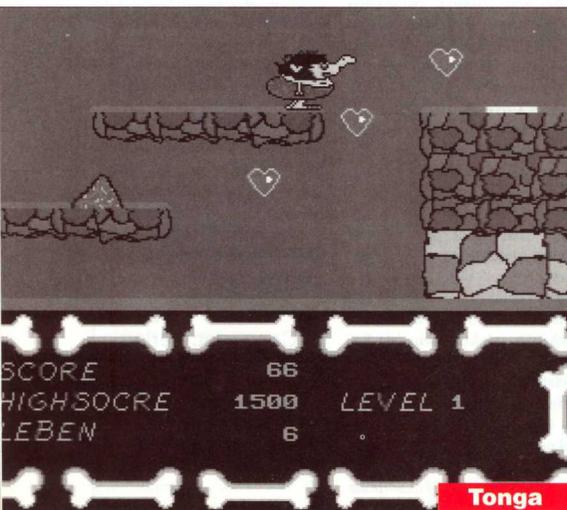
"Simons Colours" nennt sich ein Memory-Spiel mit Farben. Gedacht wurde es für die ca. Fünfjährigen, die sicher ihren Spaß damit haben werden und auch mit dem Programm zurecht kommen. "Snake in the Grass" wird ab acht Jahren empfohlen. Man steuert eine Schlange durch ein Gelände und versucht alle eßbaren Pilze einzusammeln, die giftigen Fliegenpilze gilt es zu meiden, wenn man nicht seine Schlange verlieren will. Wenn das Tierchen gegen den Spielfeldrand stößt, ist es genauso tot (?), als wenn man seinen eigenen Körper mit dem Kopf berührt. Da das putzige Tier mit jedem Pilz ein Stück länger wird, hat man bald am Joystick zu kämpfen, um ein Level heil zu überstehen. Fazit: Bunt, schnell, gut! Obwohl ich deutlich über acht Jahre alt bin, muß ich zugeben, daß selbst mir das Spiel viel Spaß gemacht hat, obwohl die Idee nicht gerade taufisch ist. Die Idee die hinter "Kid's Fun" steht, finde ich wirklich lobenswert, und ich bin sicher, daß wir an dieser Stelle noch öfter davon lesen werden.

SPIELEKISTE 211

Diese Diskette steht ganz unter dem Motto: "Alte - gute Idee ausgegraben und neu aufgemacht"! "WackMan" ist ein Pacman-Ableger, wie der Name schon vermuten läßt. Was sollte man zu so einem Spiel noch schreiben? Ganz im Sinne Pacmans rennt Ihr durch Gänge und versucht alle Pillen einzusammeln. Geister sollte man meiden, es sei denn, man hat eine Kraftpille erwischt, dann kann

erwähne ich hier zum letzten Mal, da das für alle Produkte der Reihe "Kid's Fun" selbstverständlich ist.

"Kreuzweg" ist ein Puzzelspiel, in dem es gilt, Segmente einer Straße aneinander zu setzen. Es erinnert sehr an "Pipeline", ist



In the category of multiplication
you answered **40** questions correctly
in a time of **91.8** seconds

Your final percentage mark is
80.294%

In this category I have collected **58** names
and your effort above would be placèd **22nd**

Reflex Test

CONTINUE

man ihnen zu Leibe rücken, was stolze Punkte auf das Konto zaubert. Die Grafik ist zweckdienlich und der Sound sogar herausragend.

“**Mother Lodge**” ist ebenfalls ein alter Bekannter - der gute, alte LodeRunner! Viele Fans (und besonders Joe) werden jetzt entzückt jubeln. Für die Jüngeren unter Euch aber eine Kurzfassung! Plattformspiel, Leitern, Gegner, Bomben werfen, in deren Löcher fallen Gegner, alles einsammeln, magere Grafik, kaum Sound. Das mag langweilig klingen, ist es aber nicht! Wehe man versucht, ernsthaft ein Level weiter zu kommen. Stunden später wird man Euch vom Monitor losreißen müssen!

SPIELEKISTE 222

“**Weird in Edgeways**”. Die künstliche Welt Edgeways wird in einem komplexen Computersystem kontrolliert. Doch da ist etwas faul im Motherboard. Der allmächtige Computer tickt nicht mehr richtig - feindliche Aliens haben Wanzen in das System eingepflanzt. Wenn es Dir und Deinem Droiden nicht gelingt, diese zu finden, dann ist Edgeways für immer verloren. Hier haben wir es

mit einem kniffligen Arcade-Puzzle-Game der gehobenen Art zu tun. Allerdings kommt man nicht umhin, die Anleitung (liegt auf Disk bei) zu lesen. 16 Level fordern totale Konzentration und ausgeklügelte Strategie.

SPIELEKISTE 223

“**Boingng**” wurde mit Amos geschrieben, was wieder ein Beweis für dessen Leistungsfähigkeit ist. Herbert muß mit seinem Mofa schnell nach Hause, um seine Stadt zu retten. Warum das der Fall ist, vermochte ich nicht herauszubekommen, aber es tut auch nichts zur Sache. Jedenfalls versuchen ihn jede Menge Aliens (?) daran zu hindern. Man muß schon sehr geschickt mit dem Stick umgehen können und ein gutes Timing haben, um weiter zu kommen. Ein Action-Geschicklichkeitsspiel, das manchmal ganz witzig ist. Auch wenn der Sound etwas mager klingt und die Steuerung gewöhnungsbedürftig ist, kann das Spiel gefallen.

SPIELEKISTE 224

“**Battle Eggs**” ist eine galaktische Eierjagd. Das Sonnensystem wird von einem gigantischen Kampfhuhn bedroht, das Killereier legt.



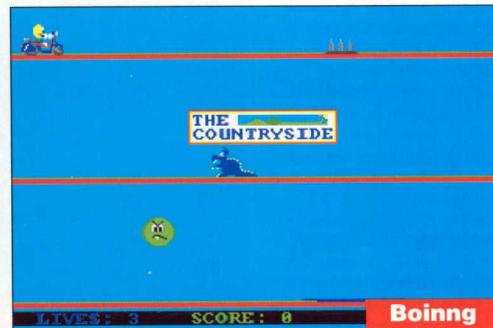
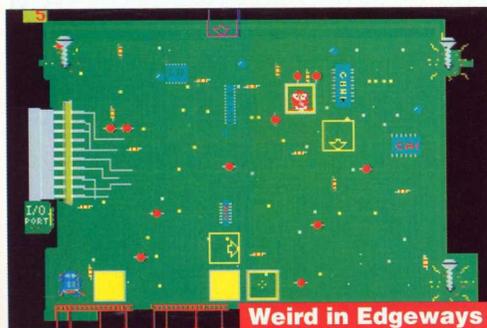
WackMan

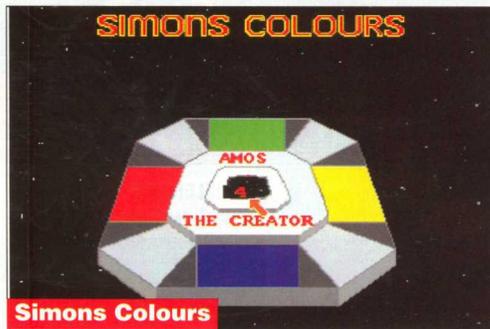
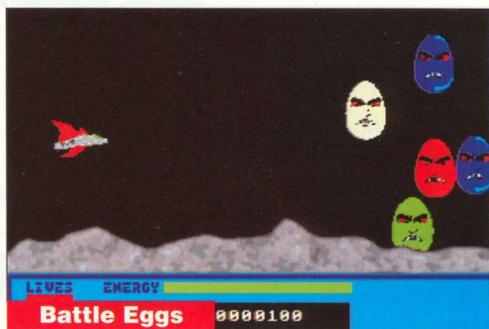


Wenn Ihr die Anleitung ohne Schreikrämpfe überstanden habt, erwartet Euch eine Persiflage auf die bekannten Weltraum-Ballereien. Das Game kann durchaus gefallen, die Grafik könnte besser sein, genügt jedoch den Ansprüchen. Der Sound ist sehr gut, wird aber auf Dauer etwas nervig.

SPIELEKISTE 226

“**Black Jack Trainer**” nennt sich ein (wer hätte es gedacht?) Black Jack-Spiel. Für alle die des Englischen nicht so mächtig sind - das gute, alte 17 + 4. Es bietet alles, was man von solch einem Programm erwartet, in guter Qualität. Für die Zocker unter uns, ein unbedingtes Muß! “**Cybernetics**”





super Sound - tolle Grafik - n' Hammer (würde Joe sagen)! Hier war ein echter Profi am Werk!

SPIELEKISTE 228

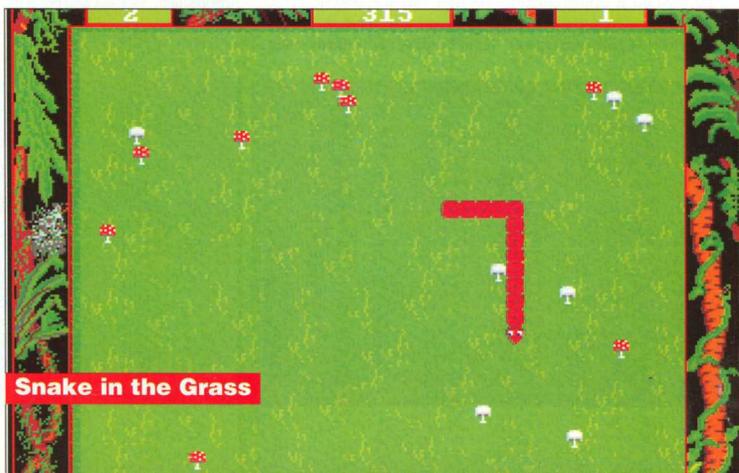
"Hyperball" ist wieder ein echter Knaller dieser Serie. Ein futuristisches Sportspiel a'la TipKick. Man versucht mit seinem Sprite einen Ball ins gegnerische Tor zu bugsieren. Natürlich sieht der Gegenspieler nicht tatenlos zu und versucht das Gleiche. Das Game kann alleine, oder zu zweit gespielt werden, wobei die letzte-

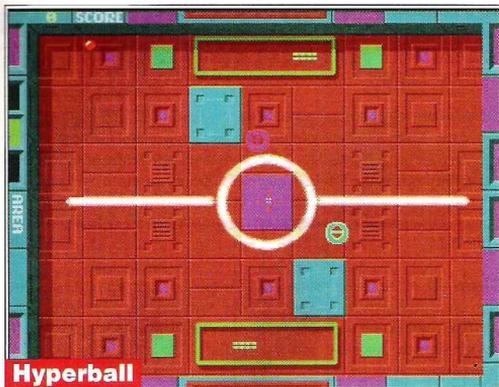
re Möglichkeit die reizvollere ist. Die Einstellungsmöglichkeiten die das Spiel bietet, sind wirklich enorm und lassen es zu, das Game jedem Geschmack (und Geschick) anzupassen. Nachdem die Grafik ebenso wie der Sound voll überzeugen kann, kann ich es Euch nur wärmstens ans Herz legen.

SPIELEKISTE 232

"Bill" beschert uns eine recht originelle Billard Variante. Auf einem Tisch mit verschiedenen Vertiefungen, die das Ganze

kommt mir auch sehr bekannt vor. Es ist ein Klone des Uralt-Games "Asteroids". Man düst mit seinem Raumlifter durch die unendlichen Weiten des Alls, die aber durch herumfliegende Gesteinsbrocken so unendlich gar nicht sind. Ein gezielter Schuß hält das Gerümpel davon ab, unser Schiffchen zu beschädigen, allerdings teilen sich die Dinger und machen noch viele andere Schüsse notwendig. Auch gelegentlich herumschwirrende Ufos machen das Leben nicht gerade einfacher. Spock sei dank, hat unser Schiff aber eine enorme Feuerkraft und düst wirklich flott durchs All. Ein ehrliches, schnelles Ballerspiel -





Hyperball

erschweren sollen, gilt es eine Kugel - mittels Anstoß durch eine andere Kugel - in ein Loch zu bugsieren. Hier wurde einer alten Idee ein neuer Aspekt abgewonnen. Für Fans dieser wundervollen Sportart eine durchaus brauchbare Variante. Die Grafik ist brauchbar und der Sound wurde bescheiden eingesetzt, ist aber gut.

"King High" nennt sich ein Kartenspieler. Eine Karte wird aufgedeckt, und Ihr müßt raten, ob die nächste höher oder niedriger

alten Infocom-Adventures. Ich will damit andeuten, daß es mit Parser (Ihr erinnert Euch? Texteingabe!) gespielt wird. Der Parser ist auch ganz umgänglich und versteht eine ganze Menge. Leider ist das Game komplett in Englisch, was den Kundenkreis stark einschränkt. Schade eigentlich. "Ghost" ist wirklich witzig, gruselig und spannend. Die Grafiken wurden sparsam, aber sehr effektiv eingesetzt. Wenn Ihr dieser Sprache mächtig seid, solltet Ihr hier zugreifen.



Black Jack Trainer

ist. Falls Euch das bekannt vorkommt, liegt Ihr gar nicht einmal so falsch! Ein ähnliches Game läßt Hugo-Egon spielen, nur das es hier ohne Mädels dargeboten wird. Hat man die erste Enttäuschung aber überwunden, wird man sich stundenlang über dieses Game freuen können.

Ich hoffe stark, daß ich bald wieder Post aus Berlin bekomme und Euch noch mehr aus dieser wirklich gelungenen Reihe vorstellen kann. **RR**

Muster von:
Willi Hillenbrand
Bismarckstraße 64
1000 Berlin 20
Tel.: 030-333 54 25130

SPIELEKISTE 234

"Ghost" entpuppt sich als Krimi-Grusel-Adventure, im Stil der

Joysoft

<p>LION HEART ** 69.90</p>	<p>INDY IV dt. 94.90 JONATHAN * 89.90 LEG. OF KYRANDA dt. 79.90 LEATHL WEAPON III 64.90 NIGEL MANSELL ** 69.90 NO SECOND PRICE ** 64.90 NICKY BOOM ** 64.90 PERFECT GEN.DATA ** 49.90 PINBALL DREAMS ** 64.90 POPULOUS II ** 89.90 RAMPART ** 69.90 ROAD RASH ** 74.90 SABRE TEAM ** 79.90 SHUTTLE ** 74.90 SHADOWWORLDS ** 69.90 SCHWARZES AUGE dt. 84.90 STARBYE NO.2 ** 79.90 STREETFIGHTER II * 74.90 TORNADO * 94.90 TRAIN II * 74.90 TRANSARCTICA */* 69.90 TROODLERS ** 69.90 VIKING FIELDS dt. 69.90 WAXWORKS dt. 74.90 WING COM. I dt. 94.90 WINTER CHALLENGE * 74.90</p>	<p>CHAOS ENGINE ** 69.90</p>
<p>1869 dt. 89.90 A-TRAIN */* 99.90 ADVENTURE COLL. 69.90 AMOS PROF. 149.90 ANOTHER WORLD dt. 59.90 ASSASSIN ** 59.90 ARABIAN NIGHTS */* 69.90 AVS B HARRIER** 84.90 B-17 */* 99.90 BITMAP BROS. II */* 69.90 CIVILISATION dt. 99.90 COOLWORLD ** 69.90 D-DAY * 99.90 DARKLANDS * 99.90 DUNE II * 79.90 EISHOCKEY MAN. dt. * 79.90 ERBEN DES THRON dt. 79.90 FLASHBACK */* 89.90 FOOT. MANAGER III 69.90 GAME OF LIFE ** 74.90 GREATEST COMP.*/* 69.90 GUNSHIP 2000 */* 94.90 HANNIBAL */* 79.90 HEXUMA dt. 89.90 HISTORY LINE ** 94.90 HUMANS DATA */* 94.90</p>	<p>LEMMINGS ? ** 74.90</p>	<p>SONDER ANGEBOT</p> <p>4D SPORT BOXING 24.90 APPRENTICE 19.90 AUSTERLITZ 19.90 BANE OF C.FORGE dt. 39.90 BARDS TALE III 29.90 BLUES BROTHERS 19.90 BUCK ROGER dt. 29.90 CAPTIVE ** 34.90 CELTIC LEGEND dt. 29.90 CHART ATTACK 24.90 CISCO HEAT ** 19.90 COHORT 19.90 DOUBLE D.BILL ** 49.90 ELVIRA II engl. 24.90 GAZZA II 19.90 HEART OF CHINA ** 39.90 HUDSON HAWK 19.90 JACK NICK. GOLF 24.90 KEYS OF MARAMON 19.90 PACMANIA 24.90 PRINCE OF PERSIA 9.90 QUEST + GLORY ** 29.90 WOLFCHILD 29.90</p>

VERSAND: DÜRENER STR. 394 5000 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302167
5000 Köln 41, Goltfiesweg 167, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 D'dorf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/364446
6000 Frankfurt/1, Fahrgasse 67, 069/282170

Gutschein über 5,-

Das GROSSE Einsteigerpaket
100 Programme

50 Superspiele
z.B. SCHACH, MEGABALL, DOWNHILL, TETRIS u.v.m.

Plus 50 Dienstprogramme aus den Bereichen Grafik, Musik, u.v.m. **NUR 69,90**

(Ausgesuchte PD Software)

Ich bestelle: 100 Programme 50 Spiele

Einfach ankreuzen, die Anzeige auf eine Postkarte kleben und schnell an unsere Adresse schicken. Sie sparen 5,- DM !!

BRANDNEU zusammengestellt!
50 SPIELE

Kamikaze-Schach, Zerg, XENON Demo, Malefiz, Skat, Emporos, Bally, MARIKO, Phytagoras ...und vieles mehr

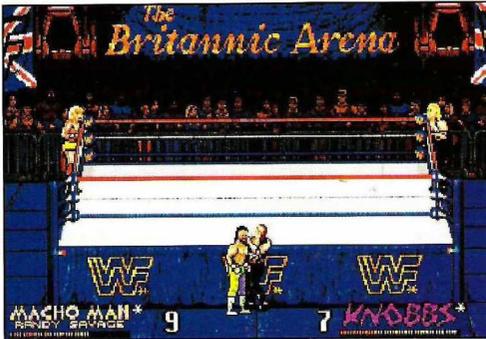
KOMPLETT NEUES ANGEBOT! **NUR 49,-**

24 Stunden Bestellservice
05741-297183
GURU X - M & S COMP
Eckerngarten 7
4990 Lübbecke

WWF European Rampage

Das schlagfertigste Team sind wohl Hulk Hogan und der Ultimate Warrior. Hulk, da er ein sehr guter und ausdauernder Kämpfer ist und der Ultimate Warrior, da er sehr kräftig und deshalb nur schwer zu pinnen ist. Wenn man im Ring steht und einer der beiden Nasty-Boys versucht anzugreifen, so geht man ihm einfach aus dem Weg und läßt ihn ins Lee-ree laufen. Damit schadet er sich nur selbst. Liegt ein Gegner am Boden, geht man auf ihn zu, und tritt ihm heftig auf die Füße oder die Schultern, da dies besonders an der Kondition zehrt. Versucht ein Gegner zu wechseln, so folgt man ihm, wartet, bis er gewechselt hat und schlägt dann kräftig auf den neuen Kontrahenten ein. Auf diese Weise verschafft man sich gleich einen kleinen Vorteil.

Andreas Egger



Rome A.D. 92

Bei diesem Strategiespiel stellt sich oft die Frage: Wie komme ich auf das Schiff? Ganz einfach! Zuerst sollte man die Botschaft zum Tribun bringen und das versprochene Geld abkassieren. Darauf geht man zum Pool, stiehlt eine Toga und zieht diese an. Wenn man nun zum Schiff geht und das Fährgeld bezahlt, wird man sofort nach Rom verfrachtet. Man sollte sich allerdings schon beeilen, da man sonst in den nahenden Lavaströmen untergeht.

Daniel Hinz



Street Fighter II

Zum erfolgreichsten Straßenkämpfer kann man sehr leicht avancieren, wenn man folgende Regeln beherzigt und nach ihnen handelt. Gegen ...

Dhalsim - Am Anfang sollte man die Fernwaffe mehrmals einsetzen, dann Abstand halten und in Verteidigung gehen. Dhalsims Fäuste können die eigene Verteidigung durchbrechen, wenn man sich zu nah an ihn heranwagt. Sollte Dhalsim zu einem Sprung ansetzen, so kann man ihn nach der Landung mit Tiefkicks bearbeiten. Mit starken Spezialaktionen sollte man ihn allerdings erst angreifen, wenn er bewußtlos im Ring steht.

Chun Li - Wenn die chinesische Einzelkämpferin springt, so sollte man sie mit einem hohen Schlag oder Tritt aus der Luft holen. Bei erfolgreicher Aktion muß sofort mit schnellen Nahkampfschlägen nachgesetzt werden. Auch hier gilt: Ruhig Blut!

Blanka - Wenn Blanka Zutritt, sollte man in die tiefe Verteidigung gehen und dann offensiv gegen ihn vorgehen. Da Blanka in der Nähe sehr gefährlich ist, sollte man ihn mit der Fernwaffe auf Distanz halten und auf diese Weise Punkt für Punkt schwächen.

E. Honda - Wenn er springt, kann er sofort mit einem hohen Schlag oder Tritt abgewehrt werden. Danach setzt man sofort mit einem Beinbrecher (Tritt aus der Hocke) nach. Auch ihn bekämpft man am besten aus größerer Entfernung. Wichtig: Niemals in eine Ecke drängen lassen, da Honda dort seine schnellen und harten Faustschläge zum Einsatz bringen kann.

Ryu - Sprungkicks von ihm abwehren und darauf achten, viele Beinbrecher einzusetzen. Diese fiesen Schläge scheinen den armen Ryu irgendwie magisch anzuziehen.

Ken - Er fällt nicht auf den Beinbrechertrick herein und ist damit entsprechend gefährlicher.

Guile - Guile ist einer der unberechenbarsten Kämpfer, setzt er doch so oft wie möglich seine Fernwaffe ein. Daraus folgt: Immer verteidigungsbereit sein! Die Ecken sind auch bei ihm ein gefährliches Pflaster.

Balrog - Um den ersten Großmeister besiegen zu können, sollte man offensiv zu Werke gehen und viele Sprungangriffe starten. Wenn Balrog den blanken Rücken zeigt, setzt er seine Spezialaktion ein. Diesen Kinnhaken aus dem Lauf blockt man am besten mit der Fernwaffe ab.

Zangief - Wenn er springt, kann er sofort mit einem hohen Schlag oder Tritt abgewehrt werden. Danach setzt man sofort mit einem Beinbrecher (Tritt aus der Hocke) nach. Auch ihn bekämpft man am besten aus größerer Entfernung. Wichtig: Niemals in eine Ecke drängen lassen, da Honda dort seine schnellen und harten Faustschläge zum Einsatz bringen kann.

Vega - Wenn Vega die Wand hochklettert, sollte man an den Rand des Bildschirms gehen und warten bis er zum Sprung ansetzt. Dann ebenfalls springen, einen schnellen Angriff ausführen und wieder verteidigen.

Sagat - Sagat hält immer einen großen Abstand und setzt entsprechend oft seine Fernwaffe ein. Sprungangriffe sind nur wenig zu empfehlen, da er dann seinen kompromißlosen Tiger-Uppercut einsetzt. Es bleibt also nur die Fernwaffe zur sinnvollen Verteidigung.

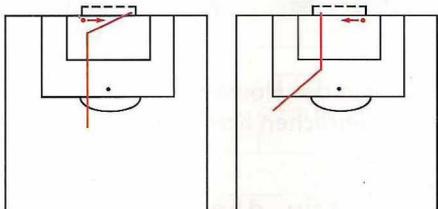
M. Bison - Da Bison schnell, offensiv und gezielt angreift, sollte man seine Angriffe geschickt in Gegenangriffe umwandeln. Wenn man Bison einmal in eine Ecke gedrängt hat, sollte man viele Nahkampfsaktionen starten, was oft den unverhofften Sieg zufolge hat.

Timo Clasen

Kick Off 2 - The Final Whistle

Beachtet man die folgenden Skizzen, so kann fast jeder Torwart überlistet werden. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus fallen dann Tore im Sekundentakt und das Spiel wird sehr viel spannender.

Kurt Schuller



Hare Raising Havoc

Roger Rabbit kann mit seinen langen Beinen nicht nur Hindernisse jeder Art überspringen, nein, auch Szenarien stellen für ihn kein Problem dar. Mit der Tastenkombination "Alt, Shift, Ctrl und F5" gelangt man in den nächsten Level.

Stefan Lutze

Lethal Weapon

Mit den folgenden Levelcodes gelangt man nicht nur in die jeweilige Mission, sondern erhält als Bonbon auch noch 99 Pistolenmagazine und zahlreiche Zusatzmagazine.
Mission 1: IRUREI
Mission 2: MYEBUE
Mission 3: TICELT
Mission 4: CTLYOA

Andreas Taube



Blues Brothers

Mit folgendem Trick kann man dem dynamischen Duo zu unendlich vielen Leben verhelfen. Dazu muß man im Spielermenu lediglich "HOULQ" eingeben. Ein netter Nebeneffekt: Mit den Tasten "1" bis "5" kann man außerdem jeden gewünschten Level anwählen.

Thomas Szychulda



Dynablaster

Hier einige Tips und Hinweise für den Mehrspielermodus:

- 1) Bomben immer so plazieren, daß sie gleich mehrere Steine wegsprennen.
- 2) Sollte ein Gegner die Bombenlegerkrankheit haben, vor ihm herlaufen und geschickt Bomben in den Weg legen. Auf diese Weise kann man den benitleidenswerten Kontrahenten sehr schnell einkesseln.
- 3) Man sollte immer versuchen, so schnell wie möglich in die Mitte des Spielfelds zu gelangen, da dort die meisten Symbole versteckt sind.
- 4) Es ist empfehlenswert, nur dann einen Totenkopf zu nehmen, wenn ein anderer in der Nähe ist. Sollte sich etwas negatives hinter diesem Symbol verbergen, so kann man schnell den nächsten Totenkopf nehmen und schon ist die Krankheit wieder verschwunden.

Rudi Brecht



Dynatech

Zunächst kauft sich der erste Spieler eine Ölförderanlage und der zweite Spieler einen Stg. A-Frachter. Nun geht der erste Spieler auf "Auftrag geben" und dann auf "Transport". Hier erhöht er die Frachtrate auf 999.999.999 Credits und gibt den Auftrag frei. Jetzt sollte sich der zweite Spieler bei "Aufträge suchen" und "offene Transporte" den Auftrag von Spieler 1 unter den Nagel reißen und mit seinem Stg. A-Frachter erledigen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, stehen beiden Spielern 999.999.999 Credits zur Verfügung. Es kann manchmal vorkommen, daß bei einem Spieler über eine Milliarde Credits stehen und er sich nichts mehr kaufen kann. Dann muß man diesen Trick wiederholen.

Thomas Almann



Waxworks

Sollte sich jemand noch immer planlos durch die Welten des Horrorkabinetts manövrieren, so kann er sich dank unserer megaausführlichen Komplettlösung in die letzten geheimen Plätze und Bräuche einweihen lassen.

Allgemeine Legende für die Pyramide

Zunächst ein paar allgemeine Hinweise:

Es gibt Gegenstände, die nur begrenzt oft benutzbar sind (z. B. Heilsprüche, Fungiziddose). Leider kann ich keine genaue Beschreibung geben, wieviel man wo und wie oft benutzen kann, jedoch zählt sich Bescheidenheit meist aus. Die chemische Sprühdose mit Fungizid ist ein Fall für sich und wird ausführlicher im dritten Kapitel behandelt.

1. Der Zombie-Friedhof

Da diese Welt mit Abstand die leichteste von allen ist, fangen wir auch mit ihr an. An Gegnern begegnet man nur drei verschiedenen Arten von Zombies, denen man erst ihre Arme und dann ihren Kopf abschlagen sollte.

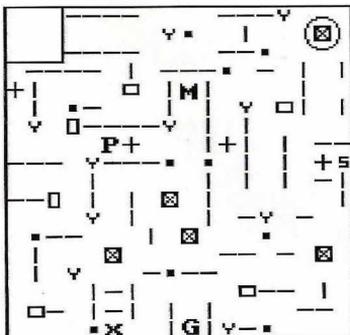
- ▣ BODENPLATTE (LÖST FELSBROCHENMECHANISMUS AUS)
- F VORSCHLAG FÜR EINE FLUCHT VORM FELSBROCKEN
- T TREPPE RAUF
- ↓ TREPPE RUNTER
- ⋮ STOLPERDRAHT (IMMER UMGEHEN!)
- ## BEWEGLICHE WAND (WIRD DURCH WEGSCHLAGEN EINER STÜTZE FREI)
- = GLASSCHEIBE/SPIEGEL (NUR DURCH STIMMGABELN ZERSTÖRBAR)
- STÜTZE

Sobald wir uns auf dem Friedhof befinden, gehen wir zu einem toten Gärtner und ziehen dessen Sichel aus seinen Eingeweiden heraus, und verwenden sie ab jetzt als Waffe. Als nächstes gehen wir zum toten Mädchen und nehmen ihr Herz mit. Wenn unser Held irgendwann einmal kurz davor ist, das Zeitliche zu segnen, benutzen wir die Kristallkugel, damit uns Onkel Boris einen Heilzauber aus dem Herzen braut. Im Westen sehen wir eine Kirche, die nur darauf wartet von uns besucht zu werden. Auf dem Weg dorthin liegt ein Holzpfehl, den wir sofort mit der Sichel anspitzen. Nach einem

langen Weg und vielen Zombies sind wir endlich angekommen. Den darin hausenden Vampir befördern wir mit dem gewetzten Pfehl ins Jenseits. Wir packen noch schnell das Brot vom Altar ein und machen uns wieder auf den Weg in Richtung Anfangsposition. In der Nähe kann man eine Metallstange vom Friedhofszaun abbrechen, mit der wir das Familiengrab öffnen. In der darunter befindlichen Gruft sprechen wir zuerst mit der Leiche, die im zweiten Sarg von links liegt, und anschließend mit der die ganz links liegt. Nach diesem nicht alltäglichen Gespräch bitten wir

Onkel Boris die Geister der Leichen in seine Kristallkugel aufzunehmen. Wir bieten ihm das Brot aus der Kirche als Saugfähigen Gegenstand an und begeben uns wieder zur Kirche. Links vom Altar steht eine Säule mit einem drehbaren, eingefetteten Hals. Nachdem wir diesen gedreht haben, verschwindet das Kraftfeld von der Tür zum Turm. Als nächstes öffnen wir sie und gehen (automatisch) die Treppe hoch. Auf halbem Weg macht uns Onkel Boris auf die bevorstehende Gefahr aufmerksam. Oben angekommen berühren wir Vladimir, der daraufhin immer jünger wird. Da er jetzt als Baby ungefährlich ist, können wir den Friedhof als geschafft betrachten.

Zombie-Friedhof



Legende:

- ⊙ GRAB DEINER FAMILIE
- ⊠ GRÄBER ANDERER FAMILIEN
- X STARTPOSITION
- S STÜCK VOM FRIEDHOFSSZAUN
- P HOLZPFAHL
- M TOTES MÄDCHEN
- G TOTER GÄRTNER
- ⌋ } VERSCHIEDENE GRABMÄLER

Zurück im Wachsfigurenkabinett ist Reaktion angesagt: Der Diener achtet darauf, das wir die Aufgaben schnell erfüllen und schubst uns deswegen in das nächstbeste Szenario. Damit wir unsere nächste Welt selbst aussuchen können, laufen wir vor ihm weg und gehen zur "Jack the Ripper-Wachsfigur" und treten ein.

2. Jack the Ripper

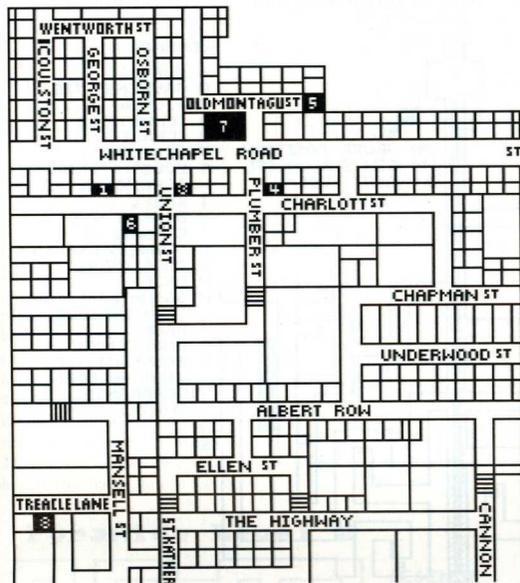
In diesem Abschnitt des Wachsfigurenkabinetts müssen wir ständig in Bewegung bleiben, solange

wir auf der Straße sind. Der Zwilingsbruder Jack wird nämlich von der Polizei gesucht, und da unser Held genauso aussieht, ist er auch der großen Gefahr ausgesetzt

den beiden Häusern zu überbrücken. Wir steigen durch das Dachfenster ein und laufen die Treppe bis zum Erdgeschoß herunter. Im Verkaufsraum nehmen

den Riegel zur Seite zu schieben, damit die Tür geöffnet werden kann. Wir gehen in den einzigen offenen Raum und stecken die Taschenuhr, die sich im Tresor

Barnachbar. Wir verlangen von Willy, daß er uns das Taschenbuch des Zuhälters besorgt. Als Gegenleistung fordert er unsere schöne, goldene Taschenuhr. Nach wenigen Sekunden erscheint er wieder und bringt uns außer dem Tagebuch auch noch einen Schlüssel, mit dem wir jetzt in die Treacle-Lane wandern. Eines der Häuser hat eine Tür, die sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. Wir stürmen die Treppe hoch, in der Hoffnung Molly Parkin, von der so oft die Rede war, zu begegnen. Doch alles was wir finden ist ein Brief. Den lassen wir mitgehen und schließen nebenbei in der Wapping-Lane noch das zweite Lagerhaus von links auf. Direkt an der Themse liegt eine Kneipe namens Ship's Inn, die bis jetzt noch nicht die Ehre hatte, von uns besucht zu werden. Der Wirt möchte uns zunächst keine Auskünfte geben, doch sobald wir einmal nachhaken und ihm den Brief und das Tagebuch zeigen, wird er gesprächig. Jetzt sollten wir schnellstmöglich versuchen, das Gespräch abzubrechen, denn er darf uns auf keinen Fall schon das Brecheisen geben. Nun lassen wir uns mal so richtig schön von den Typen, die neben der Kneipe stehen, zusammenschlagen. Wir haben zwar alles verloren, doch wir brauchen nur noch den Dolch und das Brecheisen, um Jack the Ripper ein für allemal aus der



LEGENDE

- **STARTPUNKT+**
- **TOTE FRAU**
- 1 HARTWARENLADEN**
- 2 BRETT**
- 3 SCHNEIDER**
- 4 SCHLACHTER**
- 5 APOTHEKE**
- 6 PFANDLEIHER**
- 7 BLACK BULL**
- 8 MOLLY PARKINS HAUS**
- 9 SHIPS INN**
- A TEELAGER**
- B JACK THE RIPPER**

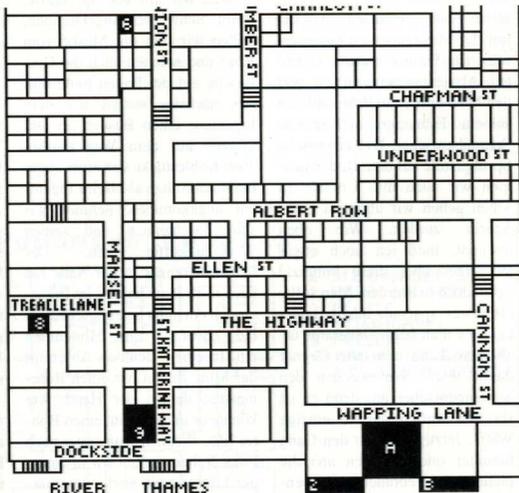
hinter den Kleidern befindet, ein. Auf keinen Fall darf man den Dolch mitnehmen. Wer es aus Versehen trotzdem gemacht hat, ist gezwungen einen alten Spielstand einzuladen, da diese Aufgabe sonst nicht mehr gelöst werden kann! Als nächstes starten wir der Kneipe Black Bull in der Stadtmitte einen Besuch ab. Nach mehreren Versuchen, ein Gespräch mit dem Zuhälter zu führen, droht dieser damit, seine Kumpels zu holen. Nun ist es an der Zeit, das Geld aus der Tasche zu kramen und sich ein kräftiges Bier zu gönnen. Der Wirt gibt uns während wir uns am Getränk erfreuen, nebenbei auch einige

entdeckt zu werden. Nachdem wir die Tasche des Mädchens mitgenommen haben, gehen wir zur Hintertür des Hartwarenladens. Dort liegt ein Strick in einem Faß, den wir mitnehmen. Am Hafan (der Süden von London) befindet sich ein loses Brett, das auch mitgenommen werden will. Während wir uns so durch die Straßen schleichen, müssen wir natürlich aufpassen, daß uns weder ein Polizist noch die Masse von Selbstjustizlern verfolgt. Im Hinterhof des Schneiders klettern wir als nächstes die vor uns befindliche Leiter hoch. Oben angekommen, befestigen wir nun das Seil am Schornstein und lassen uns daran herab. Durch ein offengelassenes Fenster steigen wir in das Haus ein und gehen durch die Tür, die sich vor uns befindet. Dort schnappen wir uns die Karte vom Whitechapel-Gebiet (liegt in der Aktenablage) und den Brief samt Schlüssel. Im Erdgeschoß finden wir dann auch eine Jacke, eine gelbe Weste und einen Zylinder. Um nicht später aufzufallen ziehen wir uns die gefundenen Klamotten an. Wieder oben auf dem Dach benutzen wir das Brett, um die Lücke zwischen

wir sowohl den Bleistift vom Schuster als auch den Schlüssel und den Dietrich auf der linken Seite mit. Mit dem Bleistift rubeln wir einmal über die leere Seite des Tachenbuches aus der

- 7 BLACK BULL**
- 8 MOLLY PARKINS HAUS**
- 9 SHIPS INN**
- A TEELAGER**
- B JACK THE RIPPER**

Tasche des ermordeten Mädchens. Auf dem Weg zur Apotheke machen wir einen Abstecher zur Hintertür des Schlachters und sacken die im Faß liegenden Eingeweide ein. Die Hintertür der Apotheke läßt sich mit dem Dietrich öffnen. Dann fügen wir den Innereien noch ein bißchen Schlafmittel zu, das in der Apotheke zu finden ist. Das Haus des Pfandleihers wartet auf uns, doch der Hund möchte uns nicht vorbeilassen. Um ihn für eine ganze Weile außer Gefecht zu setzen werfen wir ihm die Eingeweide vor, die er dann auch prompt frißt. Sobald er eingeschlafen ist, machen wir uns daran



Tips. Obwohl uns der Wirt gewarnt hat, beginnen wir eine Konversation mit unserem

Welt zu schaffen. Das Brecheisen gibt uns der Wirt des Ship's Inn und wir machen uns jetzt auf den

Weg zu dem Lagerhaus, das wir eben bereits aufgeschlossen haben. Eine von den vielen Kisten darin läßt sich mit dem Brechisen öffnen und wir nehmen die Tee-packung mit. Die geben wir dem Wirt des Ship's Inn, der uns als Gegenleistung einen Schlüssel zum letzten Lagerhaus der Wapping Lane gibt. Dort angekommen, führen wir noch ein kurzes Gespräch mit Molly Parkin, die wir endlich gefunden haben, speichern noch einmal ab und treten auf den Dock. Rechts von uns fuchtelt Jack die Ripper schon mit seinem Messer herum, und da wir ihm in nichts nachstehen möchten, aktivieren wir das Kampf-symbol. Dieser Kampf ist ziemlich schwer, doch wenn man einige Punkte beachtet, dürfte auch er kein Problem sein.

1. Immer wenn Jack ausholt, klicken wir ihn an, um seinen Schlag abzublocken.
2. Man kann ihn nur dann treffen, wenn er gerade einen Angriff gemacht hat.
3. Sobald man ihn getroffen hat, muß man einen Schritt vorgehen.

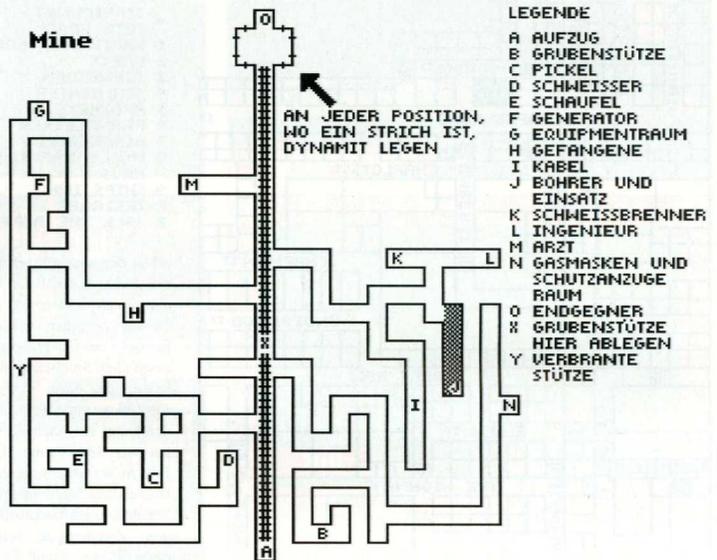
3. Erzmine

In dieser Welt gibt es drei verschiedene Arten von mutierten Wesen. Alle sind mit konventionellen Waffen sehr schwer, mit der Sprühdose jedoch kein Problem. Am einfachsten sind die mit der Megazunge zu besiegen, falls man Fungizid sparen möchte. Als erstes befreien wir dort den Mechaniker im Fahrstuhl von seinem Feuerzeug und seinem Schraubenzieher. Die chemische Sprühpistole auf dem Boden nehmen wir auch mit. Wie oben erwähnt, muß ich noch etwas Wichtiges über diese Fungizid Sprühdose loswerden. Man sollte als erstes sparsam damit umgehen, bis man beim Generator ist, ab dann kann man alle Gegner damit töten. Wir wenden den Schraubenzieher an, denn er ist für den Anfang unsere einzige Waffe. Jetzt gehen wir den Gang hinunter und besorgen uns die nicht mehr gebrauchte Grubenstütze. Diese legen wir an geeigneter Stelle ab und wir gehen den Gang noch weiter herunter. So langsam dürfte dann eine Lore

auftauchen, die uns, wenn wir nicht abhauen, plattmacht. Also laufen wir wieder mehrere Schritte rückwärts bis hinter die abgelegte Grubenstütze, die glücklicherweise der Fahrt ein Ende

beiden Taschentücher stecken wir je ein Kohlestück hinein. Die Gefangenen sehen nicht gerade glücklich in ihrem Käfig aus, und deshalb schweißen wir das Schloß auf und öffnen ihn. Nach

mit Benzin. Unser Freund, der Sprenger, verlangt auch noch die ganze restliche Ausrüstung zum Sprengen, die wir ihm auch ohne zu zögern aushändigen. Nachdem er mit uns mitgekommen ist, gehen



bereit. In dem Wagen entdecken wir eine Stange, die sich als gute Waffe erweist. Wir machen uns erst einmal auf den Weg zum Schweißer. Die Hindernisse vernichten wir mit der Sprühdose. Beim Schweißer angekommen, reißen wir ihm die Maske vom Kopf und nehmen auch die Gasflasche auf der linken Seite mit. Als nächstes statten wir dem Ingenieur einen Besuch ab und kratzen auf dem Weg dorthin zwei Kohlestücke von einer abgebrannten Stütze ab. Beim Ingenieur angekommen, nehmen wir sein Taschentuch und seinen Werkzeugkoffer mit. Der Schweißbrenner in der Nähe hat auch noch Platz bei uns im Inventar und ein nicht befestigtes Kabel läßt ebenfalls zum Mitnehmen ein. In einem dunklen Abschnitt der Mine finden wir einen Bohrermeister, der in der Hand, wie könnte es anders sein, einen Bohrer hält. Wenn wir uns jetzt nach links drehen, finden wir in einem der Löcher auch noch einen passenden Bohrer. Bei dem erwürgten Arzt finden wir einen Erste-Hilfe-Koffer, einen Schlüssel und ein Taschentuch. In die

einen ausführlichen Gespräch mit den drei rechten Personen, fühlen wir einen unbeschreiblichen Tatendrang, noch weitere Käfige aufzuschweißen. In einem finden wir allerlei Equipment zum Sprengen, in den anderen zwei Schutzanzüge, vier Flaschen und drei Gasmasken, von denen wir aber nur zwei mitnehmen brauchen. Nachdem wir in beide Gasmasken unsere genialen Kohle-Taschentuch-Filter hineingesteckt haben, ziehen wir uns eine davon über und steigen in einen Schutzanzug. Die Ärztin darf uns jetzt noch einmal heilen, und dann lassen wir sie mit der Sprühdose beim bewusstlosen Mechaniker im Aufzug allein. Jetzt wird's schwierig, denn wir müssen uns mit stinknormalen Waffen zur Wehr setzen und gegebenenfalls sogar vor einem Feind fliehen. Aber wir sind ja Hardcore Hardliner und da macht uns das nichts aus. Wir geben dem Bumm-Bumm-Bubi (Sprengmeister) die noch nicht besetzte Gasmaske und den Anzug, der ebenfalls noch nicht von uns getragen wird. Die Flaschen füllen wir am Generator auf und betanken auch den Bohrer

wir bis fast an das Ende vom Mittelgang, wählen die Stange als Waffe und speichern vorsichtshalber ab. Wir gehen auf den Endgegner zu, und er hält uns mit seinem Blick fest. Da gibt's nur noch einen Ausweg: Ihm sofort alle Augen ausstechen. Sobald wir uns wieder frei bewegen können, bohren wir an jede Stelle der Wand ein Loch und stecken jeweils eine Dynamitstange hinein. Wir rennen zum Aufzug, führen ein intensives Gespräch mit dem Mechaniker, der uns auch ein Gegengift mitgibt, schnappen uns noch schnell die chemische Sprühdose und gehen wieder zurück zum Käfig. Der Elektriker bekommt erst einmal eine gehörige Portion vom Gegengift und ist dann auch sofort bereit uns zu begleiten. Zurück im Aufzug repariert dieser dann gnädigerweise die Aufzugsknöpfe, während wir eifrig dabei sind, die Sicherheitstore des Aufzugs zuerst aufzuschließen und dann wieder zu schließen. Wir betätigen den Sprengsatz und direkt darauf den Aufzugsknopf für eine Fahrt gen Himmel, sprich nach oben. Damit wäre auch dieses Szenario geschafft.

4. Pyramide

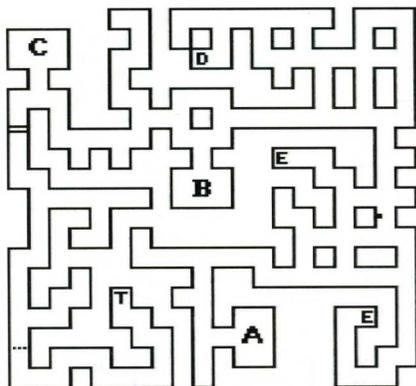
Wir machen uns als erstes auf den Weg zum Raum mit dem ersten Architekten. Unter seinem Kopf liegt ein blutgetränktes Papyrus, das wie alle anderen Gegenstände in diesem Raum, in unsere Taschen wandert. Wir dürften jetzt also eine Brosche, fünf Papyrusblätter, ein Gewicht, ein Ölgeläß, eine Öllampe, eine Menge Krüge und noch ein paar unwichtige Sachen bei uns haben. Falls nicht, müssen wir den Raum noch einmal unter die Lupe nehmen, bis wir alles gefunden haben. Jedem Gegner, der ab jetzt von uns ins Totenreich geschickt wird, nehmen wir die Waffe ab, sofern wir sie noch nicht haben. Nach unserem ersten Kampf fragen wir Onkel Boris, ob er uns nicht helfen kann. Dadurch erhalten wir vier Heilzauber. Jetzt machen wir uns auf die Suche nach zwei Fuhren Sand und einer Stimmgabel, und gehen, sobald wir die drei Teile gefunden haben, in den Raum

Pyramide. Stellen wir jedoch im Uhrzeigersinn und von oben angefangen, die Zahlen "8,4,2,7" und noch einmal "8" ein, so ist auch

Block bereitet ganz schön Kopfschmerzen. Im zweiten Level finden wir auch eine Stütze und schlagen sie ebenfalls weg. Jetzt

hat sich eine Wand geöffnet, wodurch der Weg zu einer zweiten Stimmgabel und einem Krug voller Eingeweide frei wird. Wir

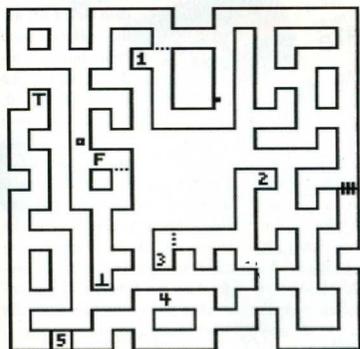
Pyramide Level 1



LEGENDE

- A RAUM DES ARCHITEKTEN
- B GROSSER SEE INKLUSIVE KROKODIL
- C RAUM MIT PLATTE, GEWICHT, TÖPFEN UND STATUEN
- D STIMMGABEL
- E SAND

Pyramide Level 2



LEGENDE

- 1 KRUG MIT HAMMER GEWICHT
- 2 STIMMGABEL
- 3 EINGEWEIDE
- 4 PLATTE
- 5 GLÜHENDE KOHLE

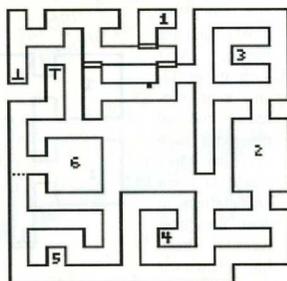
packen beides ein, und machen uns auf den Weg zum Krokodil im See des ersten Levels. Falls wir noch keinen Speer haben, besorgen wir uns einen von einem unserer Opfer. Damit töten wir das Krokodil, nachdem wir es mit den Eingeweiden angelockt haben. Danach können wir in Ruhe unsere Krüge und Töpfe mit dem Wasser aus dem See füllen und dann damit die Kohlen im zweiten Level abkühlen. Auf dem Weg dorthin müssen wir jedoch noch eine Platte mitnehmen, die in der Nähe der Kohlen liegt. Wenn diese erloschen sind, gehen wir die Treppe zu Level drei hoch. Bei der

mit den vielen Statuen und Truhen. Dort ziehen wir eine Platte mit Hieroglyphen und ein Gewicht ins Inventar. Der Weg zur Treppe ist nur noch durch eine Glasscheibe und einen Stolperdraht versperrt. Um die Glasscheibe zu zerstören, verwenden wir die Stimmgabel und den Draht umgehen wir. In Zukunft wird nicht mehr darauf hingewiesen, was wir mit einem Draht machen sollen, denn es ist immer dasselbe: Umgehen!

Im zweiten Level versperrt uns ein Zahlenpentagramm den Weg in die höheren Stockwerke der

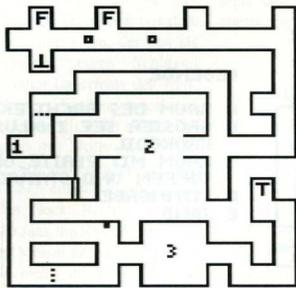
diese Hürde genommen. Vor der Kugel flüchten wir zum Punkt F und gehen ca. 10 Sekunden danach weiter, um uns in der Nähe eines Stolperdrahtes um ein Gewicht zu bereichern. In dem anderen Krug finden wir einen Hammer, der sich prächtig dafür eignet Stützen wegzuschlagen. Gesagt, getan: Wir hetzen zurück ins erste Level und probieren den Hammer an der einzigen Stütze dort aus. Wir sollten uns aber nicht darunter stellen, wenn wir schlagen, denn so ein 10-Tonnen

Pyramide Level 3



- 1 STIMMGABEL
- 2 KRUG AM SEIL
- 3 PLATTE
- 4 STIMMGABEL
- 5 FELSEN
- 6 RAUM MIT BODENPLATTE, PFEIL UND BOGEN

Pyramide Level 4



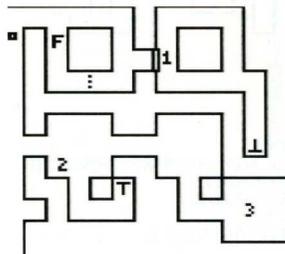
LEGENDE

- 1 STIMMGABEL
- 2 SCHLUCHT UND STEINNADEL
- 3 RAUM MIT BODENPLATTEN

Wand mit den Rohren und Gläsern, müssen wir das Wasser nur so umlenken, daß es in das Gefäß mit dem Lebenszeichen (ankh) fließt. Jetzt lassen wir eine von den drei Scheiben mit einer Stimmgabel zerplatzen, und wir schlagen hinter uns die Stütze weg. Die Platte, die in einer Nische in der Nähe liegt, nehmen wir auch mit und gehen damit in den Raum mit einem Krug, welcher mit beiden Führen Sand gefüllt werden möchte. Wir erfüllen ihm diesen Wunsch, worauf vor uns eine Tür aufgeht. Jetzt haben wir wieder die Ehre vor anrollenden Felsbrocken zu flüchten. Dann holen wir die Stimmgabel und ein kleines Felsstückchen hervor, womit wir die Bodenplatte im nächsten Raum bewerfen. Dadurch wird eine Falle deaktiviert, damit wir den Raum ungefährdet untersuchen können. Auf der rechten Seite kann man den Pfeil und einen Bogen einpacken. Wir müssen übrigens noch einmal ins dritte Stockwerk zurück und die noch heilen Glascheiben mit der eben erhaltenen Stimmgabel zerstören. Dadurch wird der Weg zu einer weiteren Stimmgabel frei, mit der wir uns in das vierte Geschoß begeben. Am Ende eines abgelegenen Ganges finden wir wieder eine Stimmgabel, die wir mit zur Schlucht nehmen. Dort löst ein gut gezielter Schuß mit Pfeil und Bogen das Problem, wie wir über die Schlucht kommen. Die letzte Glasscheibe in diesem Spiel lassen wir kurzerhand mit einer Stimmgabel bersten und gehen weiter zum Raum mit den Bodenplatten. Auf dem Weg dorthin müssen wir jedoch erst noch eine Stütze fällen. Um den eben

erwähnten Raum unbeschadet zu überstehen, treten wir am besten nur auf die Platten, deren Symbol nicht auf dem blutgetränkten

einen Raum weiter. Dort schlagen wir die rechte (südliche) Wand ein und schmieren den Boden der dahinter liegenden Kammer mit



LEGENDE

- 1 AUSSTRÖMENDES GAS
- 2 KÜNSTLER MIT AMULETT
- 3 SCHLANGENKAMMER

Papyrus des Architekten stehen. In Level fünf angekommen, müssen wir nur ein paar Schritte gehen um eine Überraschung zu erleben: An einer bestimmten Stelle strömt Gas aus! Wir drehen uns schleunigst nach links und lassen den Spiegel von unserer neuesten Stimmgabel zerscheppern. Jetzt können wir wieder frische Pyramidenluft einatmen. Doch die Freude währt nicht lange, denn schon wieder ist uns ein Felsbrocken auf den Fersen. Aber auch er ist für uns kein Problem, und so gehen wir nach erfolgreicher Flucht in einen großen Raum, in dem ein toter Künstler liegt. Ihm nehmen wir das Amulett ab und gehen noch

Öl ein. Wir brauchen dieses Gemisch nur noch anzuzünden und schon kann uns keine Schlange daran hindern, die Platte auf dem Boden mitzunehmen. Wir gehen wieder in den Raum mit dem Künstler, schlagen dort die südliche Gipsmauer ein und rennen die Treppe hoch. Die vier Platten setzen wir an der richtigen Stelle nun in die Tafel ein und schon ist der Weg frei. Eventuell

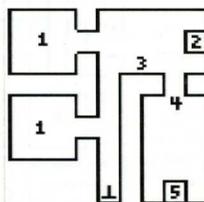
muß man ein bißchen herumexperimentieren, bis die richtige Kombination gefunden ist, aber wir haben es ja bald geschafft. In den beiden Schatzkammern finden wir je ein Gewicht und auch im Sarg, den wir mit der skarabäuskaferförmigen Brosche geöffnet haben, ist außer einer Prinzessin auch ein solches zu finden. Mit unseren sechs Gewichten versuchen wir jetzt, die Waage ins Gleichgewicht zu bekommen. Sobald dieses geschafft ist, bringen wir nur noch den Priester um und klettern die Statue von Anubis hoch. In die Aussparung setzen wir das Amulett ein und verschwinden durch die kleine Statue zwischen den Beinen von Anubis.

5. Die Hexe

Im Wachsfigurenkabinett legen wir uns das Amulett um und gehen durch den einzigen Vorhang, der offen ist. Wir werfen die Flasche mit dem Gegengift auf die Hexe und bemächtigen uns der Armbrust, die links im Bild liegt. Sobald der Hexe die Hand abgehauen wurde, schießen

wir ihr einen Pfeil ins Gesicht und befördern sie anschließend mit einem Stich in den Hals in die Hölle. Zurück im Wachsfigurenkabinett müssen wir nur noch Bruder Alex mit Vladimirs Ring aufwecken und schon haben wir das Spiel geschafft.

Karsten Meier



LEGENDE

- 1 RAUME MIT GEWICHTEN
- 2 SARKOPHAG MIT GEWICHT UND PRINZESSIN
- 3 WAAGE
- 4 HOHERPRIESTER VON ANUBIS
- 5 ANUBIS UND KLEINE STATUE

AMIGO!

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

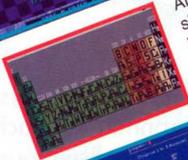
Der Inhalt dieser Ausgabe:



Als flinken Roboter hat es Harvey in eine fremde Welt verschlagen, aus der er möglichst unbeschadet wieder herauskommen soll. Viele Extras und jede Menge Überraschungen kommen ans Tageslicht und machen **STARIANS** zu einem actionreichen Spitzengame.



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



Als Nachschlagewerk für den Chemieunterricht eignet sich das **PERIODENSYSTEM**. Von 75 chemischen Elementen können Daten wie z.B. Entdecker und Jahreszahl, Siedepunkt, Schmelzpunkt, Atomgewicht, Dichte, Atomradius und vieles mehr abgerufen werden.



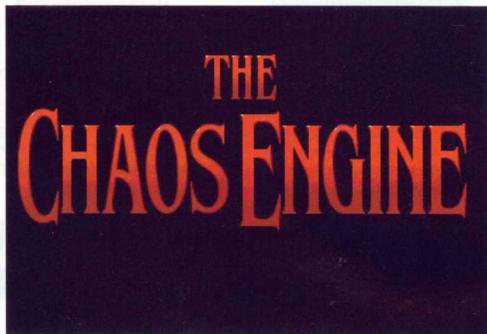
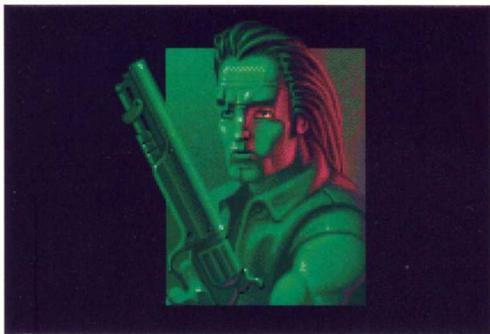
Der Benutzer kann sich jetzt mit **DOSRef** schnell und zielgerecht über die AmigaDOS-Befehle und deren Anwendung mit Beispielen informieren, ohne dafür Bücher zu wälzen oder Formate auswendig zu lernen.

Ab dem 8. April **NEU** im gut sortierten
Zeitschriftenhandel erhältlich.

AMIGO!

für nur DM **19,80**

- der Freund für Deinen AMIGA !



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 diese nicht zum Laufen bringen. Andere Fehlerquellen liegen in den verschiedenen Chipssets der Amiga-Serien. Da es sich bei den Demoversionen in der Regel um frühe Versionen handelt, kann es 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 Einsendung des Coupons werden wir Dir schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden. Die Retourenquote bei den Coverdisk 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.

(ht)



Laden des Spiels

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 The Chaos Engine wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

The Chaos Engine ist ein typisches Actionspiel, dessen einziger

Der Edel-Grafik-Knüller von Renegade

The Chaos

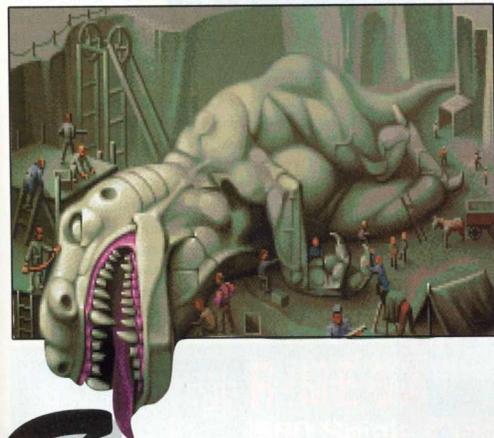
Das Spiel des Monats aus unserer letzten Ausgabe können wir Euch auf der aktuellen Coverdisk präsentieren. Es handelt sich dabei um eine voll spielbare Version für zwei Spieler gleichzeitig.

Spielinhalt es ist, möglichst weit zu kommen. Gesteuert wird das Spiel über Joystick. Spieler 1 stößelt seinen Knüppel in Port 2, während Spieler 2 an Port 1 Anschluß findet. Per Feuerknopfdruck wird das Spiel gestartet. Es besteht zunächst die Möglichkeit, ein oder zwei Spieler teilnehmen zulassen. Nach ein paar Minuten wird der Level unterbrochen, egal wie weit sie sind oder wieviele Leben man noch hat. Es macht jedoch auch jetzt schon extrem

viel Spaß sich durch den einen Level zu ballern. Ein Extra kann man übrigens anwählen, wenn man den Joystick lange gedrückt hält. Viel Spaß!

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.



Engine

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 werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

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.

**CT-Computec Verlag
Reklamation AMIGA
Games 4/93
Postfach
8500 Nürnberg 1**

INSERENTENVERZEICHNIS

ASI	Seite 100	KSK	Seite 21
Blue Byte	Seite 2	Microprose	Seite 99
Comp.Flohmarkt ...	Seite 9	Pfister	Seite 95
FDS	Seite 11	Schneider	Seite 7
Guru X	Seite 67	Soft & Sound	Seite 47
Intersoft	Seite 23	Softsale	Seite 51
Joysoft	Seite 67	Thalion	Seite 13

HELPLINE

Wir kennen das Problem: Oft gibt es bei Spielen Stellen, an denen man einfach nicht weiterkommt. Zwar gibt es zu vielen Spielen sogenannte Hint-Books, doch die kosten auch schon wieder zehn oder zwanzig Mark. Was liegt also näher, als einfach beim Hersteller anzurufen, und um Hilfe zu bitten? Untenstehend finden Sie die Help-Lines der bekanntesten Softwarehäuser, die speziell dafür eingerichtet wurden, um den Spielern bei Problemen zu helfen. Ohne gute Englischkenntnisse sollte man jedoch erst gar nicht den Telefonhörer abheben, den Deutsch wird bei den englischen Firmen nur in den seltensten Fällen gesprochen.

Deutschland

BOMICO 06107 - 62067
und damit folgende Hersteller:

Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, German Design Group, Grandslam, Infogrames, Interplay, Krisalis, Lankhor, Mirage, Ocean, Sierra, Team 17, Thalumus

England

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

Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 4/93

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 abschicken an:

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

Du erhältst umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

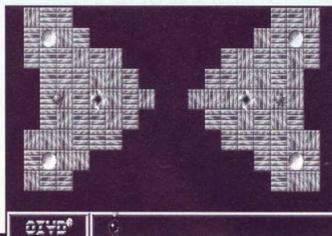
PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

Dongelware bevorzugt Euch!

OXYD AKTION

In der letzten Ausgabe konnte das Geschicklichkeitsspiel von Dongleware respektable 76 Prozent einfahren. Wir bieten Euch nun in Zusammenarbeit mit Dongleware eine spezielle Aktion, bei der Ihr Oxyd entweder gewinnen oder zum Vorzugspreis erwerben könnt.



und Abenteuergeist ab.

Wenn Ihr Euch nun in die digitalen Labyrinth von Oxyd begeben wollt, stehen Euch zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Zum einen könnt Ihr an der Competition teilnehmen, wo wir



In der unbekannt und geheimnisvollen Oxyd-Welt Ihres Computers hat sich über Nacht eine schreckliche Katastrophe ereignet. Alle Oxyd-Steine, die diese Welt mit Sauerstoff versorgen, haben sich geschlossen! Die Zukunft dieser Welt hängt nun von Eurem Einsatz

20 Oxyd-Spiele verlosen! Wollt Ihr aber nicht auf Euer Glück vertrauen, dann legen wir Euch die Möglichkeit ans Herz, Oxyd zu bestellen. Für AMIGA Games Leser bietet Dongleware nämlich das Spiel zum Vorzugspreis von nur DM 54,- an.

Entscheidet Euch für eine der beiden Aktionen und klebt den jeweiligen Abschnitt auf eine Postkarte.



Das OXYD Gewinnspiel

Wenn Ihr am Gewinnspiel teilnehmen wollt, müßt Ihr den Abschnitt bis 20.05.93 an nachstehende Adresse schicken.

CT Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: OXYD-ORGIE
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

AMIGA Games Leseraktion

10% Rabatt gibt es für unsere Leser beim Kauf des Oxyd-Buches, wenn Ihr das Buch mit diesem Original-Coupon bestellt.

Hiermit bestelle ich:

- Das "OXYD-Buch (General Edition)" (ISBN 3-928278-05-3) zum AMIGA Games-Leser-Vorzugspreis von **DM 54,-** (anstatt **DM 60,-**).
- per Nachnahme (+ DM 10,- Porto & Verpackung)
- per Scheck (+ DM 3,- Porto & Verpackung)

Original-Coupon bitte an:

Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163
W-6903 Neckargemünd

Unter dieser neuen Rubrik möchten wir genau Deine Meinung erfahren! Wir wollen unser Magazin nämlich nicht so machen, wie es uns gefällt, sondern es so gestalten, daß es Dir gefällt.

Hermit möchten wir uns an alle richten, die nicht unbedingt in der Leserbriefecke erscheinen wollen, jedoch dennoch einen Beitrag zur Gestaltung der AMIGA Games leisten wollen. Wer konstruktive Verbesserungsvorschläge hat, ein Lob für einen bestimmten Artikel leisten will oder sonst glaubt, was mitzuteilen zu haben, sollte sich an uns wenden. In jeder Ausgabe werden wir ein paar bestimmte Themen herauspicken, zu denen uns Eure Meinung interessiert. Selbstverständlich macht Ihr Euch die Mühe nicht umsonst. Unter allen Einsendern werden wir einmal im Monat einen besonders

belohnen. Wenn Ihr jetzt glaubt, Ihr müßt nur eine Lobhudelei verfassen, um an das Spiel zu kommen, seid Ihr komplett falsch gewickelt. Wir werden denjenigen zum Gewinner des Spieles machen, der uns am konstruktivsten seine Meinung zur AMIGA Games vermittelt. Um Euch die Themenfindung zu erleichtern, werden wir jeden Monat ein paar spezielle Themen auswählen.

CT-Verlag GmbH
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Redaktion AMIGA Games
z. Hd. Hans Ippisch
Kennwort: TEAMWORK

TEAMWORK-THEMEN APRIL '93

- Das Sequels & Scenario-Special

Was haltet Ihr von dieser Idee? An den Haaren herbeigezogen? Zu ausführlich? Oder interessant?

- Turrigan 3-Entwicklungstagebuch

Das T3-Diary geht nun langsam seinem Ende zu. Was haltet Ihr von dem Tagebuch. Sollen wir auch in Zukunft die Entwicklung eines Spiels begleiten?

- Simpson-Special, Textadventures-History

In speziellen Extrakästen bringen wir immer etwas zum Hintergrund eines Spiels. Was haltet Ihr von diesen Infos?

- Inside-News

Haltet Ihr diese Gerüchte-Ecke für überflüssig oder findet Ihr sie interessant?

- Interviews:

In den letzten Ausgaben hatten wir Interviews mit Andrew Braybrook von Grafigo und Kelly Flock von Lucas Arts. Interessieren Euch die Interviews?

- It's On You!

Welche Specials würdet Ihr gerne einmal in der AMIGA Games lesen?

Diese Themen dienen nur als Gedächtnisstütze. Ihr müßt jetzt nicht unbedingt dazu einen Brief verfassen. Über was Ihr schreibt, bleibt Euch überlassen. Schickt Eure Briefe bitte an nebenstehende Adresse!

Wir hoffen auf Eure Mitarbeit!

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,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 3	DM 19,-
Larry 2	DM 19,-
Ooops Up	DM 19,-
Predator 2	DM 19,-
Soccer Mania	DM 9,-
Speedball	DM 19,-
The 3 Stooges	DM 9,-
Turtles	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-

PC

Accolade Action	DM 9,-
All Time Classics	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 2	DM 19,-
Predator 2	DM 19,-
Speedball	DM 19,-
TV Sports	
Basketball	DM 19,-
TV Sports	
Football	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-
World Tour Golf	DM 19,-

C64

Eye of Horus	DM 5,-
Foot. Manager 2	DM 9,-

Intern. Karate

Transformers	DM 5,-
Turtles	DM 9,-
Speedball	DM 9,-

ATARI ST

Airborne Ranger	DM 9,-
Atomic	DM 9,-
Atomino	DM 9,-
Awesome	DM 9,-
Turtles	DM 9,-

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,-

DM 9,-
DM 5,-
DM 9,-
DM 9,-

SUPERRIESEN PAKETE

AMIGA

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

PC

11 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,-

Bestellungen über:

CP Verlag, Leserservice, Postfach
8500 Nürnberg 1

Telefon 0911 - 45 74 00

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

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

**Vom Feinsten!
Wer sich in den
Charts platzieren
will, muß nun
schon einige Pro-
zentpunkte auf
der AMIGA
Games Skala
vorweisen.**

AMIGA GAMES

Charts

DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goblins 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

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
2	AV-8B	4/93	80%	Domark
3	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
4	Air Warrior	11/92	69%	Kesway

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	Jonathan	4/93	80%	Software 2000
	Ween	12/92	80%	Coktel Vision

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

JUMP' N' RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sleepwalker	4/93	82%	Global Software
2	Bart vs The World	4/93	77%	Acclaim
3	Football Kid	11/92	76%	Krisalis
4	Premiere	10/92	75%	Core Design
5	Tearaway Thomas	4/93	70%	Global Software
6	Doodlebug	2/93	70%	Core Design
7	Trolls	3/93	69%	Flair Software
8	Bumpy's	10/92	62%	Loricel

ARCADE-ACTION

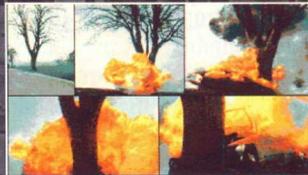
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	B.C. Kid	11/92	92%	Factor 5
3	Myth	10/92	91%	System 3
	Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
5	Zool	10/92	87%	Gremlin
6	Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
7	Nova 9	11/92	83%	Dynamix
8	The Humans	1/93	82%	Mirage
	Assassin	12/92	82%	Team 17
	Gem'Z	11/92	82%	KAIKO



Domarks Take Off: AV-8B landete auf Platz 4 der Flugsimulatoren.



Sleepwalker, das neueste Spiel von Ocean, kann gut gefallen.



Das neueste Adventure von Software 2000 bietet tolle Grafiken.



Acclaims neuester Action-Spaß: Bart vs The World



Der Premier Manager von Gremlin entführt Euch auf den Fußballplatz.



Lemmings 2 kann man schon jetzt zu den Highlights des Jahres zählen.



Tearaway Thomas von Global bietet Scrolling in Sonic Manier.



Newcomer Sayonara Soft platziert sich mit seinem WHL Manager.



Die aktuelle Coverdisk, The Chaos Engine, hält sich in den Charts.

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

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

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
5	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin
6	WHL Manager	4/93	60%	Sayonara

STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
2	History Line	1/93	89%	Blue Byte
3	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage
4	Robosport	1/93	82%	Maxis3
5	Rome AD 92	11/92	81%	Millennium
6	Campaign	11/92	73%	Entert. Intern.
7	Sabre Team	11/92	68%	Krisalis
	Caesar	12/92	68%	Impressions
	Air Support	12/92	68%	Psygnosis
10	Erben des Throns	2/93	67%	GDG

Daß die Programmierer DMA Designs nicht auf ihre Lemminge festgenagelt sind, beweisen sie mit ihrem neuesten Projekt, das bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Monitor fesseln soll. Ein unkonventionelles Spieldesign bürgt zumindest für außergewöhnlichen Spielspaß. Erste Eindrücke aus dem Jahr 2707 könnt Ihr Euch hier verschaffen....

Multiplayer-Abenteuer-Spaß

HIRED

Irgendwann in der Zukunft zeigt sich ein geradezu schreckliches Bild der Menschheit. Der Held des Spiels, Rorian Deevergh, hatte eine ganze Truppe Leute um sich scharen können, mit denen er vor fünf Jahren in seiner Militärzeit einige Abenteuer erlebt hat. Im Jahr 2707, wo sich das Spiel zuträgt, sind die Werte eines Menschen enorm gesunken. Sollte man einmal kriminell tätig geworden sein, so ist es kaum noch möglich, in ein geregeltes Leben zurückzukehren. Namen und Identitäten werden ganz nach Orwells Zukunftsvisionen automatisch



Düstere Zukunftsvisionen von Psygnosis lassen famosen Multiplayer-Spaß erwarten.



NAME	SEX	RACE	FITNESS	PHYSIQUE	PSIONICS	EXPERIENCE	CARRYING
RORIAN DEEVERGH	MALE	HUMAN	100%	156	4304	13221	7 KG
JENILLEE	FEMALE	HUMAN	100%	95	5220	10092	4 KG

GUNS

aufgezeichnet. Alle Geldtransaktionen werden an die Befehlsgewalt übertragen. Geld durch harte körperliche Arbeit zu verdienen, erweist sich nahezu als unmöglich, gibt es doch die extrem kostengünstigen Roboter, die sich beinahe um alles kümmern. Zumindest im einen Gebiet haben die Programmierer jedoch ehrenwertes geleistet. Roboter wurden nicht mehr mit der Eigenschaft ausgestattet zu töten, was Rorian und seine Gruppe konsequent ausnutzen. Sie nehmen illegale Jobs an, kümmern sich um Spezialaufträge, und empfangen ihren Lohn in Form seltener Metalle. Spielerisch präsentiert sich die düstere Zukunftsvision als ungewöhnliche Kombination aus mehreren Spiele-Elementen. Hauptsächlich läßt es sich als Action-Adventure beschreiben, das mit einigen Rollenspielelementen und einer saten Portion Actionspiel verfeinert wurde. Der Bildschirm ist auf insgesamt vier verschiedene Teile aufgespalten, auf denen man die Umgebung in 3D-Perspektive bewundern kann. Wenn man sich nun über die Landschaft bewegt, wird im altbekannten Step By Step-Stil über den Planeten gescrollt. Jeder Level kann bis zu 42.320 Kubikmeter groß sein. Die verschiedenen Grafikhintergründe lassen sich nicht unbedingt als spektakulär bezeichnen, doch was es zu sehen gibt, sorgt für eine wunderbar realistische Atmosphäre. Sollte man beispielsweise Kisten durch die Gegend schieben, so macht dies aus den unterschiedlichen Richtungen gesehen einen sehr guten Eindruck. Will man verschlossene Türen öffnen, muß man zunächst einmal auch

Hinter Hired Guns steckt ein innovatives Games Design, das eine Mixtur aus Rollen- und Actionspiel darstellt. Bei entsprechender Umsetzung könnte daraus ein Hit werden.

die dazu passende Karte haben. In Gebäuden kann es schon einmal passieren, daß plötzlich Wasserfluten das Weiterkommen behindern. Grafisch ist das Auf- und Niederschwappen übrigens sehr gut dargestellt. Was das Spiel natürlich auszeichnet, ist der Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler können unabhängig voneinander Portionen der Spielwelt erkunden, was für eine behagliche Enge vor dem Monitor sorgen dürfte. Die zwei verschiedenen Spielmodi Campaign und Action sprechen sowohl die Abenteuer als auch Actionfans an. Im Actionmodus ist wenig Tüftelarbeit gefragt. Wer eher den Ausgang erreicht, und dabei den vielfältigen Gefahren und dem knappen Zeitlimit trotzten kann, darf sich Sieger nennen. Im Campaign-Modus darf man sich in mehreren Leveln herumtoben, und den widerlichsten Kreaturen ins glitschige Auge blicken. Manche von ihnen schlüpfen in der Erinnerung an den Kino-Schocker Alien sogar aus prächtigen Eiern. Die technische Qualität des Spieles ist extrem gut. Zwischengrafiken im hochauflösenden Interface-Modus lassen einen



vergessen, daß man einen Amiga vor sich hat. Atmosphärische Soundtracks und steuerungstechnische Perfektion tragen auch noch ihr Scherflein zur Spielqualität bei. Die Demoversion ließ bereits prächtigen Spielspaß in unseren Redaktionshallen entstehen. Nun ist es natürlich die Frage, ob sich das Leveldesign durch-

gehend auf hohem Niveau befindet. Rein konzeptionell liegen alle Grundlagen für einen Spielehit bereit. Dasselbe gilt für Technik und Professionalität der Präsentation. In einer der nächsten AMIGA Games können wir Euch hoffentlich ein glückliches Ende unseres bangen Wartens auf die Endversion vermelden. (hj)

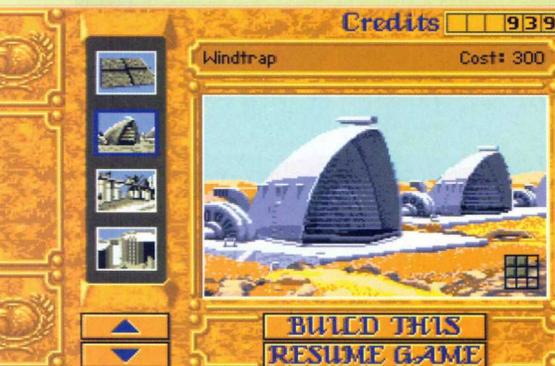
Psygnosis ■ ab April ■ ca. DM 90,-

Das Wüstenepos, Teil 2

DUNE II



Der erste Teil zum Buch & Film Dune-Der Wüstenplanet weckte nicht unbedingt einhellige Begeisterung. Nun schickt sich Virgin an, unter der Entwicklerobhut ihrer Hitlieferanten Westwood, einen waschechten Strategiehit in die Diskettenlaufwerke der Amigas dieser Spielwelt zu legen.



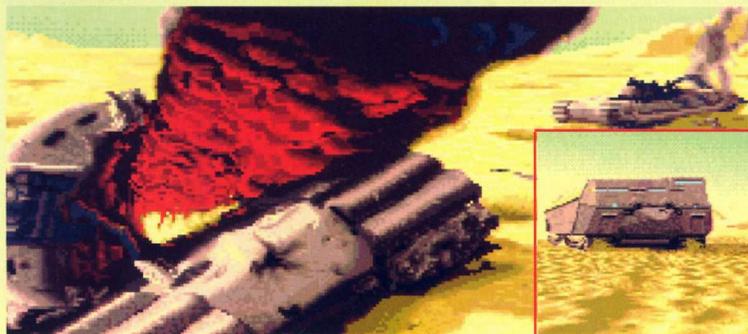
Grafisch macht Dune II einen tollen Eindruck. Satte 32 Farben sorgen für Hochgenuß.



Dune, Teil I, wurde noch von dem französischen Programmiererteam Exxos entwickelt. Grafisch konnte diese Mixtur aus Rollenspiel, Strategie und Actionelementen sicherlich überzeugen, jedoch zeigt sich als

bald, daß die spielerische Substanz auf Dauer in den Dünen des Wüstensandes unterzugehen drohte. Die Kosten dieser Lizenz waren sicherlich exorbitant, und wurden keineswegs durch den ersten Teil wieder erwirtschaftet.

Was sich nun jedoch im zweiten Teil ankündigt, ist geradezu fabelhaft. Die PC-Version konnte bereits in den einschlägigen PC-Magazinen exzellente Wertungen erhaschen. Nun scheinen sich die Qualitätsmaßstäbe problemlos





auch auf den Amiga übertragen zu lassen. Bereits das Movie-Game The Legend Of Kyrandia wurde meisterhaft auf den Amiga übertragen, was sich nun auch bei Dune zu wiederholen scheint. Eklatante Ähnlichkeiten zu Sim

City lassen sich auf den ersten Blick ausmachen, was sich jedoch im Laufe des Spieles nicht ganz bestätigen konnte. Die Story wurde natürlich genauestens aus dem Buch übernommen. Die drei Stämme Atréides, Ordos und Har-konnen kämpfen seit langen Jahren energisch um die Vorherrschaft in der Wüste. Der Spieler soll nun einem der drei Häuser zur Vormachtstellung verhelfen. Jeder

Select your House



Jedes der drei Häuser weist unterschiedliche Eigenschaften auf.

Stamm weist so seine Eigenheiten auf. Beispielsweise geben sich die einen äußerst friedfertig, während die anderen kaum einem Streit aus dem Wege gehen. Der Kampf um die Vorherrschaft wird in mehreren Missionen ausgetragen, schließlich muß man ja seine Fähigkeiten erst einmal unter Beweis stellen. In der ersten Mission muß man zunächst einmal eine bestimmte Summe Geld verdienen. Als Startkapital steht neben einer Bauanlage, ein kleiner Fahrzeugpark und ein bißchen Geld zur Verfügung. Aus der Vogelperspektive darf man dabei das Geschehen auf dem Wüstensand beobachten und lenken. Über verschiedene Icons muß man sich zunächst einmal um die Einrichtung verschiedener Gebäude kümmern. Wichtig ist es natürlich zum einen, eine Unterkunft zu haben, während man auch die Energieversorgung mittels eines Windkraftwerks nicht vergessen sollte. Erst wenn man dieses Kartwerk betreibt, kann man eine Gewürz-



Der Kampf gegen die anderen Häuser entwickelt sich zu einem Wettrennen.

raffinerie einrichten, die letztendlich das Geld in die Taschen bringt. Die Aufgabe des Spielers liegt nämlich unter anderem auch darin, sich durch den Abbau von Gewürzen eine stattliches finanzielles Polster zu schaffen, das man in fortschrittliche Anlagen investieren kann. Dies muß man denn auch unbedingt tun, denn man befindet sich im ständigen Wettlauf mit den beiden Konkurrenten. Man kann es sich natürlich nicht erlauben, auf alten Ständen stehen zu bleiben, denn dann wird man sich von den Raketen und Flakgeschützen der netten Nachbarn bedroht sehen. So entwickelt sich das Spiel zu einem aufreibenden Strategiemetzel mit tollen Kampfeinlagen. Runde für Runde sorgen eine Portion neuer Spielelemente für gelungene Abwechslung. Per Maus läßt sich das ganze vorzüglich steuern und deutsche Bildschirmtexte lassen selbst Englisch-Unerfahrene

am Monitor verweilen. Die Grafiken machen im Vergleich zu der VGA-Version einen erstaunlich guten Eindruck. Daß man weniger Farben zu sehen bekommt, ist logisch. Der Grafikgenuß ist dadurch jedoch kaum von geringeren Ausmaßen. Ob auch die Sprachausgaben den Weg vom PC auf den Amiga finden, stand zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest, doch nichtsdestotrotz dürfte sich Dune II unter den Hits des Jahres wiederfinden. Wollen wir nun hoffen, daß sich Westwood bei der Entwicklung ein wenig spudet. Zwischenzeitlich kann man sich durch ausgiebiges Schmökern im Buch die Einstimmung zu diesem Spiel holen. Es ist sogar nützlich, wenn man über die

Virgin hat mit dem zweiten Teil von DUNE ein sehr hitverdächtiges Spiel in der Entwicklung.

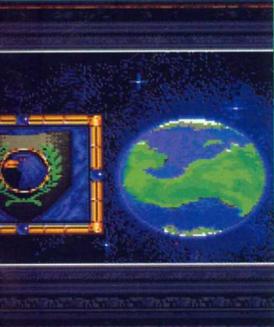


Geschehnisse Bescheid weiß. (hi)

Virgin ■ Ab April ■ ca. DM 120,-



Die Atmosphäre versetzt einen glatt auf den Wüstenplaneten.

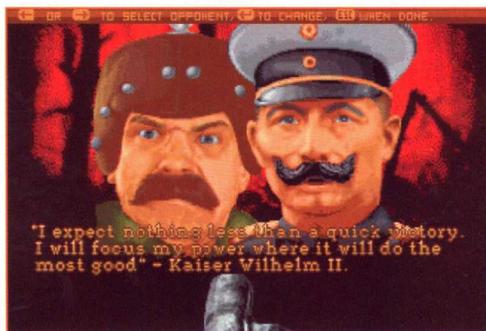
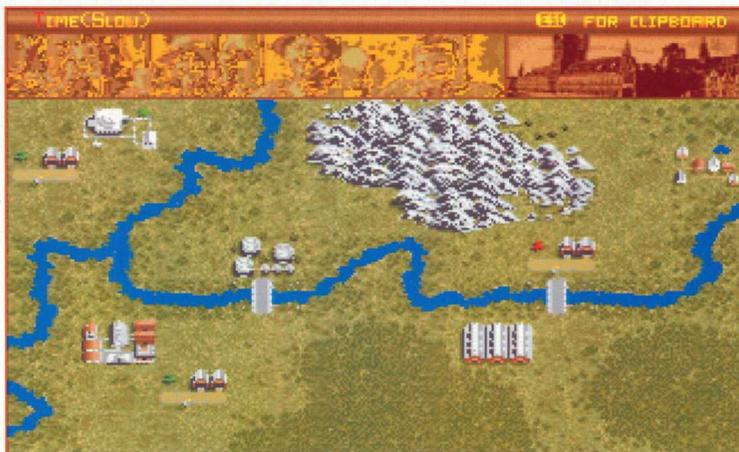


Die Flieger in ihren tollkühnen Kisten

The Ancient Art Of War In The Skies

Mittlerweile begibt man sich zum dritten Mal in die antike Kriegsführung. Microprose läßt uns dieses Mal in tollkühnen Kisten Platz nehmen, die gemächlich über den Screen flattern.

Jeder, der hinter diesem martialischen Titel ein ebenso martialisches Actionspiel erwartet, ist komplett falsch gewickelt. Microprose will uns mit The Ancient Art Of War vielmehr ein anspruchsvolles Strategiespiel in den Diskettenschacht legen, dessen Stärken nicht unbedingt in den Bereichen Grafik und Sound zu suchen sind. Sicherlich werden auch Actionfreunde bei diesem Spiel zu ihrer Freude kommen, das Hauptthema liegt allerdings im Strategiebereich. Um für die richtige Langzeitmotivation zu sorgen, steht nicht nur eine Front des Ersten Weltkriegs auf



**Microprose
 simuliert den antiken
 Luftkampf auf originelle
 Weise.**

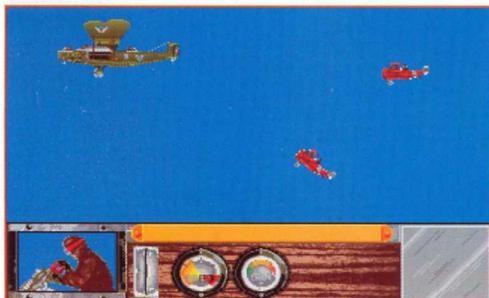


dem Dienstplan, sondern gleich alle. Manche Szenarien sind übrigens frei erfunden, während ande-

re wiederum, ähnlich der History Line von Blue Byte, einen geschichtlichen Hintergrund aus den Jahren 1914 bis 1918 haben. Alle bedeutenden Schlachten, bei denen Flugzeuge zum Einsatz kamen, sind natürlich enthalten. Bevor man in den Action-Modus überwechseln kann, muß man erst einmal die Landkarte gut im Auge behalten. Es empfiehlt sich, geeignete Ziele des Gegners herauszusuchen. Als günstig erweisen sich auch Überraschungsangriffe, bei denen der Gegner kaum Zeit zum Reagieren hat. Sollte man selbst in

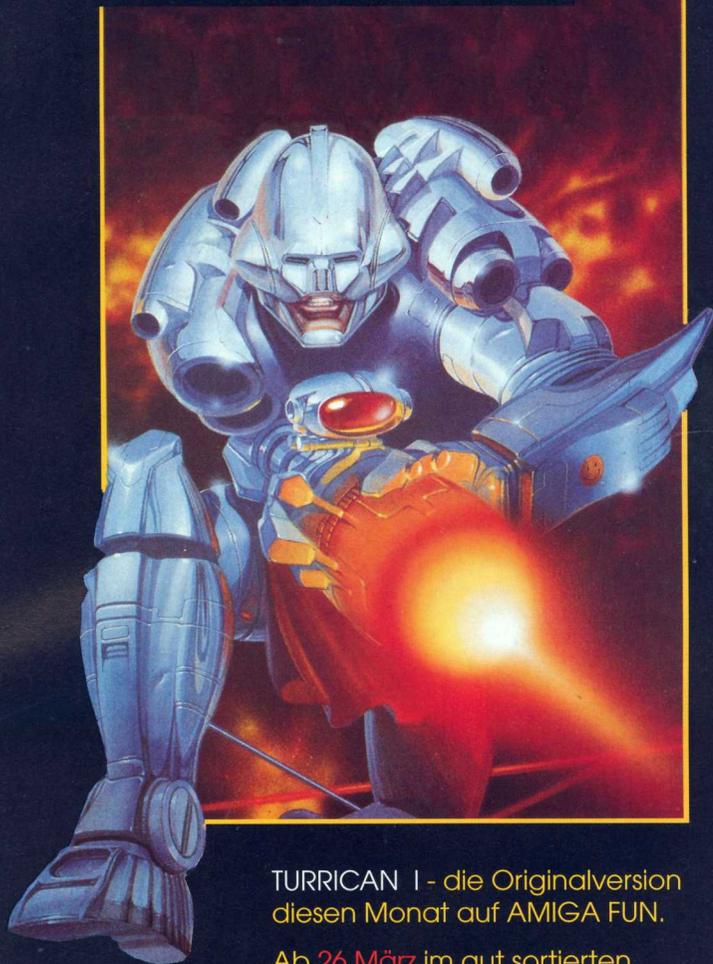
passive Verhaltensweisen verfallen, wird sich das bitter in den Ergebnissen der Schlacht rächen. Die Actionsequenzen selbst laufen keineswegs im Stile eines Comanche oder Battle Of Britain ab. Vielmehr darf man sich aus der Seitenansicht das Geschehen zu Gemüte führen. Besondere Freude macht es, waghalsige Flugmanöver zu vollführen. Wenn man einmal einen Looping gedreht hat oder Messerkurven probiert hat, will man kaum noch aus einer anderen Perspektive fliegen. Soweit macht die Vorabversion einen wirklich guten Eindruck. Vielleicht gibt es schon in der nächsten Ausgabe mehr über das Spiel zu berichten.

(hi)



Microprose ■ ab Mai ■ ca. DM 100,-

TURRICAN



TURRICAN I - die Originalversion
diesen Monat auf AMIGA FUN.

Ab 26. März im gut sortierten
Zeitschriftenhandel.

89



AMIGA Fun

für nur DM **19.80**

Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

Gremlins neuer Kultheld!

Lital Divil

Wir kennen sie alle: Livingstone, Kolumbus, Cook und und und. Doch wer zum Teufel ist Morris Axel-Ansell Dopolopaga? Eine Frage, die Euch leider noch ein Stückchen beschäftigen muß.

Denn außer mir, weiß keiner daß es sich hierbei um Mad Mo, den unfreiwilligen Helden aus Lital Divil handelt.

Mad Mo mochte schon immer die Geschichten über Atlantis. Im Alter von zehn Jahren startete er auch schon seine erste Expedition dorthin. Als er 16 wurde, erkannte er, daß er die Suche aufgeben mußte, denn er hatte endlich sein Problem erkannt: Er konnte nicht schwimmen! Eine versunkene Stadt ohne diese Fähigkeit zu

suchen, ist wohl ein echtes Problem. Nachdem man ihn dann auch schon fünfmal vor dem Ertrinken im örtlichen Schwimmbad retten mußte, verbot ihm seine Mutter jeglichen Kontakt zu Wasser, außer es würde sich um das morgentliche Bad zwecks der Sauberkeit handeln.

Um die Gedanken an Atlantis zu vergessen, jobte Mo die nächsten zehn Jahre und wurde zum Einzelgänger. Von Langeweile und Erinnerungen gequält, fand er bei einem Spaziergang im eigenen Garten einen schweren



Stein, der mit seltsamen Hieroglyphen beschriftet war. Ein Kerl wie er hat natürlich das Buch "Hieroglyphen für Anfänger" daheim, und weiß sofort, daß es sich hierbei um den Eingang zur verlorenen Stadt der Unterwelt, genannt Terratis, handelt. Von

neuem Pioniergeist getrieben und der Angst vorm Ertrinken beraubt, macht er sich auch gleich auf die Unterwelt zu erforschen. Und da passiert es: Vom Durst geplagt, trinkt er aus einer Pfütze Wasser in den unterirdischen Gängen und verwandelt sich in einen kleinen Teufel mit Hörnern. Uplötzlich ist es ihm



Fantastische Aufmachung, die hoffentlich durch gutes Gameplay richtig zur Geltung kommen kann

Euch. Gruben, die Wasser oder Feuer enthalten, Stellen, an denen ein grausiger Wind bläst, sowie viele Puzz-le stehen bereit. Als Hilfe dienen Lilit Divil Fackeln, um Licht in die Schattenwelt zu bringen, Flügel, um Hindernisse zu überwinden, und Herzen, die verlorene Energie wieder zurückbringen. Diese Unterstützung ist auch durchaus nötig, wenn man die zehn Räume eines jeden Levels überstehen will. Dabei ist auch jeder Raum und jedes Puzz-les dieses interaktiven Spieles für das weitere Vorwärtkommen wichtig.

auch möglich die Schrift an der Wand zu entziffern, die ihm klar macht, daß "...nur der, der die Gänge der Unterwelt durchquert und den Brunnen der Normalität findet..." das Ganze überleben wird.

Wie Ihr Euch sicher denken werdet, ist es nun Eure Aufgabe Mad Mo wieder zu Mad Mo werden zu lassen. Fünf Levels gespickt mit Gefahren erwarten



Die Grafiken und die Animationen sind von bester Qualität. Comic-artig bewegt sich Mo durch die verschiedenen Räume. Wird der Joystick vom Spieler nicht



betätigt, zieht Mo eine Zeitung heraus und lehnt sich damit an die Wand. Glaubt er, daß er nicht gut genug vom Spieler behandelt wird, tut er dies auch lautstark aus dem Screen heraus kund. ist das Gegenteil der Fall, kann man sich über einen Freudentanz amüsieren.

Alle diese Features könnten Morris Axel-Ansell Dopolopagus zu einer neuen Kultfigur auf dem Amiga werden lassen. Allein schon sein Name und die fantastischen Bilder zeigen, daß Gremlin in den drei Jahren Entwicklungszeit nicht geschlafen hat. (me)

Gremlin ■ ab April '93 ■ Preis noch unbekannt



Das Brettspiel als Computerspiel, Teil II

Hero Quest II

The Legacy of Sorasil

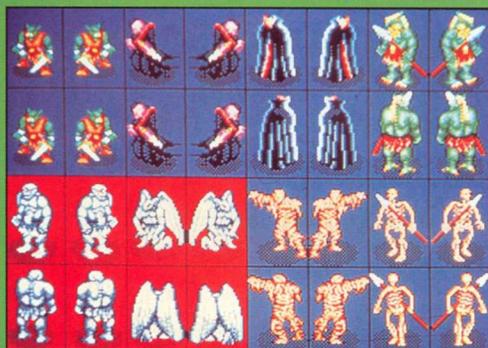


Befand man sich im ersten Teil noch in einem "handelsüblichen" Dungeon, steht uns jetzt ein weitaus größeres Gebiet zur Verfügung. Dies ist auch nötig, denn im eigenen Lande geht es nicht mehr mit rechten Dingen zu. Die Flüsse trocknen zum Sandbett aus, die Ernte war unter aller ... und die Kräfte des Landesvaters scheinen für immer dahin. Also hat er ein paar brave Recken versammelt, die zwar nicht zu den besten gehören, aber dafür wenigstens untrainiert sind.

Gremlin verspricht Neues, um sich gegenüber dem ersten Teil zu verbessern.



Mit Brettspielen tut sich so mancher Computerfan recht schwer, und so wurde vor ca. zwei Jahren ein solches, namens Hero Quest, auf die heimischen Rechner umgesetzt. Der große Erfolg stellte sich hierzulande nicht so ganz ein, doch dies ist für Gremlin kein Grund, aufzugeben.



Vier von diesen Jungs können sich dann auf die Suche nach zwei Talismanen und dem Amulett von Tambor Rin machen. Tatsächlich sollen auch wirklich vier Spieler ins Geschehen eingreifen können. Dabei stehen Paladin, Kleriker, Mystic und Ranger zur Auswahl, alle mit verschiedenen Charaktereigenschaften. Auch die Lösung des Abenteuers soll nur von allen zusammen möglich sein.

diesem Screenaufbau (Sicht von schräg-oben) mehrere Spieler gleichzeitig (oder nacheinander?) ordentlich handeln können? Na ja, jedenfalls scheinen die Grafiken ganz ordentlich gemacht. Mal sehen, ob Gremlin den ersten Teil übertrifft und somit beweist, daß sie auch außerhalb der Rennpisten (Lotus III Anm. d. Red.) etwas drauf haben.

(me)

Ein Rollenspiel also für bis zu vier Spieler!? Ob da nicht vielleicht etwas ganz neues auf uns zu kommt oder wird von Gremlin zu viel versprochen? Die ersten Bilder vom "Vermächtnis von Sorasil" bringen mich allerdings zum Grübeln. Wie sollen bei



Gremlin ■ Ab April '93 ■ ca. DM 80,-

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.März im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC

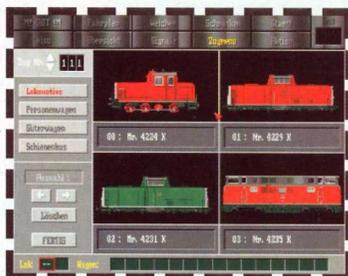


Das Thema des Spiels kann Ähnlichkeiten zu Kingsofts Locomotion sicherlich nicht abstreiten. In diesem äußerst originellen Strategiespiel geht es darum, den gesamten Zugverkehr in einem Gebiet zu koordinieren. Wenn man nun denkt, daß man mit den Erfahrungen, die man an seiner guten alten Modell-Eisenbahn gesammelt hat, durchkommen würde, hat man sich schwer getäuscht. Zunächst läßt sich das Spiel noch ganz locker an. Wenige Züge sicher und termingerecht über die Schienen zu geleiten, ist ja auch nicht unbedingt schwierig. Im Laufe der Levels nimmt die Komplexität jedoch deutlich zu. Aus zehn verschiedenen Lokomotiven und über 40 Waggons kann man seine Züge zusammenstellen. Insgesamt gibt es drei verschiedene Szenarios, in denen das Spiel ablaufen kann. Wie das Leben nun einmal so spielt, ist leider nichts berechenbar. Wenn man es nun einmal geschafft hat, den Zugverkehr zu koordinieren, kann man sich sicher sein, daß irgendetwas den Ablauf empfindlich stört. Sei es nun, daß plötzlich der Winter einbricht, ein Suizidgefährdeter sein Leben genau auf Euren Schienen beenden will oder ein Autounfall exakt vor Eurer Lok stattfindet. Diese Ereignisse werden übrigens in grafisch schön gemachten Zwischensequenzen dargestellt. Der Rest des Spiels kann nun grafisch nicht gerade neue Maßstäbe setzen, kommt aber dem Flair auf bundesdeutschen Bahnhöfen recht nahe. Auch die ersten beiden Levels, die mir zum Preview zur Verfügung standen, ließen schon erste Sucht-

Auf den Schienen!

TRAIN IT

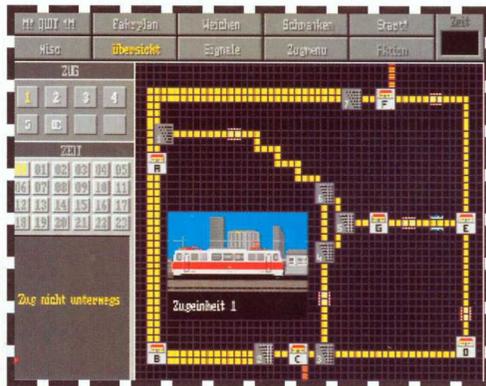
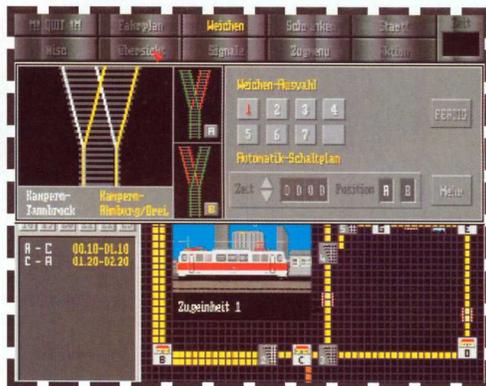
Fleißig zeigt sich das Programmiererteam um Jonathan Schöpfer Chris Földing. Zwei Levels von dem neuen Strategiespiel sind bereits fertig, die wir ausführlich unter die Lupe nahmen



Aus Train It könnte ein anspruchsvolles Strategiespiel im Eisenbahnmilieu werden.

anfälle in Erscheinung treten. Sollten Ihr Euch übrigens wundern, wieso in manchen Magzinen schon ein Test ist und wir erst ein Preview bringen, so liegt das ganz einfach daran, daß das Spiel noch lange nicht fertig ist.

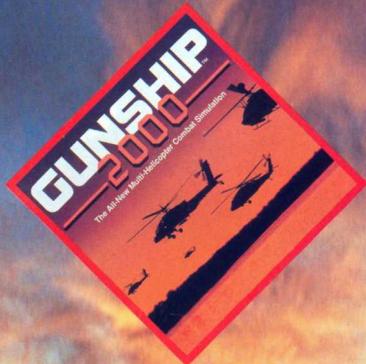
(hi)



Nr.	Ab	Bahnhof	KG	Ab
1.1	00.00	Kanegen	010	00.10
1.1	01.10	Dreibüsch	010	01.20
1.1	02.20	Kanegen	010	02.30
1.1	03.15	Tarnboeck	010	03.25
1.1	04.05	Kanegen	010	04.15
1.1	05.15	Dreibüsch	010	05.25
1.1	05.55	Rimbürg	010	06.05

Software 2000 ■ ab Mai ■ Preis noch unbek.

Fliegen erster Klasse



Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten Amigaspieldändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,
Glos. GL8 8LD, England, Tel: +44 (0)666 504 399.

Rennspielversuch Nummer Zwei

PRIME MOVER

Innerhalb eines Jahres versucht sich Psygnosis nun schon zum zweiten Mal an einer Motorradsimulation. Nachdem dem ersten Versuch namens Red Zone von Thalions Vektorrennen No Second Prize Plätze in der hinteren Startreihe zugewiesen wurden, wollen die Liverpooler nun mit dem schnellsten Rennspiel aller Zeiten die Pisten für sich erobern.

Eine besondere Marketingstrategie haben sich die Cracks aus Liverpool bei diesem Projekt zurecht gelegt. Mit diesem Spiel wollen sie an die Wurzeln der Spielewelt zurückkehren, und denken dabei vor allem zunächst an die Zeiten, als die Grafiken noch kümmerlich und der Sound noch karg war. Die gute alte Zeit also, wo noch Gameplay an oberster Stelle jedes Spieltests stand. Insbesondere Psygnosis, dessen Spiele oftmals vielmehr durch spektakuläre Intros als ein ausgezeichnetes Gameplay zu gefallen wußten, fällt durch diese Argumentation

natürlich sich selber in den Rücken. Was sich jedoch bei Prime Mover abzeichnet, läßt einen tatsächlich an die alten Zeiten zurückdenken. Schlichte Grafiken zeigen ein Motorradrennen in der Art von Super Hang On

Spielerisch sollte sich die Auswahl des Motorrads kräftig auswirken. Definitiv macht Prime Mover schon jetzt einen besseren Eindruck als Red Zone.



PRIME MOVER sollte fameses Gameplay mit schnellen Grafiken bieten.

renen Stunden Rennerprobung wie ein Panzer auf Eis fuhr. Das Motorrad war nämlich schlicht nicht manövrierbar. Diesen Fehler haben sie bei ihrem neuen Spiel nicht mehr gemacht. Das Motorrad fährt sich tatsächlich wie ein Gedicht, und erste Erfolge in der Demoversion stellten sich sodann ein. Aus fünf verschiedenen

Maschinen kann man sich übrigens seinen persönlichen Liebling wählen, was auch auf das spätere Fahrverhalten Einfluß hat. Insgesamt sollten knapp vier

Megabyte an Grafiken, achtzehn verschiedene Musikstücke und Rennen in zwölf verschiedenen Ländern Prime Mover zu einer Position in der ersten Startreihe verhelfen. 50 Frames pro Sekunde sollen ruckelfreie Grafiken garantieren. So weit, so gut, läßt sich eigentlich nur sagen.

(hi)

und Road Rash. Die Grafiken sind dafür allerdings auch sehr schnell und müssen Vergleiche mit dem deutschen Kollegen kaum scheuen. Das Programmiererteam von Prime Mover konzentrierte sich jedoch speziell auf das Gameplay. Oftmals ist es sehr frustrierend, wenn einem eine hakelige Steuerung gewisse Rennerfolge unmöglich macht. Bestes Beispiel ist eigentlich hierfür Red Zone aus dem selben Hause, daß sich selbst nach meh-



Psygnosis ■ Ab Mai ■ Preis noch unbekannt

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAMMELN

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

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga
Abandoned Places 2*		Dune 2		Kings Quest 5		Shadowlands	
Alone In The Dark	84,- D	Dungeon Master	66,- D	Kings Quest 6	78,- D	Sherlock Holmes	78,- D
Amazon	78,- E	Dungeon M./Chaos S	66,- D	Last Ninja 3	R 33,- H	Space Quest 3	66,- D
American Tank	78,- D	Evil	R 42,- D	Laura Bow 2	66,- D	Space Quest 4	66,- D
B.A.T. 2	78,- D	Evra 2 Jaws of Hell	48,- D	Legend	67,- H	Space Quest 5	66,- D
Barons of Cosmic	24,- H	Eye of the Werewolf	66,- D	Legends of Okyranada 66-	78,- D	Spektor	78,- D
Barons Tale 3	24,- H	Eye of Beholder 1	78,- D	Legends of Valour	66,- D	Spelljammer	66,- E
Barons Tale Constr.	60,- H	Eye of Beholder 2	78,- D	Lord of the Rings	66,- D	Star Trek	66,- D
Trilogy (BT 1-3)	72,- H	Gateway	66,- E	Lord of the Rings 2	66,- H	The Knight	R 27,- H
Black Crypt	57,- H	Gateway Last Front	66,- D	Lord of the Ring 3	66,- H	The Legend	90,- D
Buck Rogers 2	78,- D	Goblins	60,- D	Mad and Magic 3	66,- D	Tales of Star/Front	66,- H
Captive	60,- H	Goblins 2	84,- 66,- D L	Mad and Magic 4	78,- H	Ultima 6	42,- E
Contractions	39,- H	Great China	60,- H	Magical Candies 3	66,- D	Ultima 7	66,- E
Cruise I.a.Corpse	60,- D	Heimfall	78,- D	Might and Magic 3	78,- D	Data Forge of Vir	42,- H
Crusaders of Dark	78,- E	Heimfall 2	60,- D	Might and Magic 4	66,- D	Ultima 2 2: Serp.H	66,- H
Curse of Enchantia	60,- H	Hercules	78,- D	Monkey Island 2	66,- D	Ultima 2:3	72,- H
D-Generation	42,- H	Inca	78,- D	Monkey Island 3	66,- D	Ultima Underworld	72,- H
Dark Queen o.Krynn*	78,- D	Indiana Jones 3	78,- D	Quest of Darkness	66,- D	Ultima Underw. 2	72,- D
Darksiders	102,- E	Indiana Jones 4	84,- 78,- D L	Prophecy of Shadow	78,- D	Waworks	60,- D
Darkside	72,- D	Indiana Jones 5	66,- H	Quest for Glory 3	66,- D	Weem	84,- D
DSA (Amiga:1.5 MB)	78,- D	Ishtar	66,- H	Rise of the Dragon	66,- H	Wily Beamsih	60,- H
DSA 1	72,- D	Ishtar 2	66,- H	Rise of the Dragon	66,- H	Zak McKracken	60,- D
Daughters of Serpe	75,- H	Kathedral	R 57,- D	Rex Nebula	84,- H		
Death Knight o.Krynn	78,- D	KCB	60,- H	Rome AD 92	66,- H		
	60,- H	Kings Quest 4	78,- H	Secret Monkey Isld	78,- D		

ACTION / ARCADE

PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga	PC 3,5"	Amiga
Adams Family	60,- H	Dyns Blaster	66,- H	Lion Heart	54,- H	Scrolling Walls	24,- H
Alcatraz	60,- H	Emerald Mine	24,- H	Mad Max	24,- H	Snake 3	54,- H
Alan Bredford SE 92	60,- H	Emerald Mine 2	30,- H	McDonald Land	48,- H	Space Pilot 89	24,- H
Alphys	60,- H	Emerald Mine 3 Pro	24,- H	Mag. Magic Dragon	18,- H	Space Invaders	24,- H
Alphys Games	60,- H	Emerald Mine 3	24,- H	Mania	18,- H	Spies in Transy.	24,- H
Archie	R 24,- H	Fantasy World Dizz	24,- H	Pirama	24,- H	Spies in Transy. 2	24,- H
Axass	60,- H	First Samurai	60,- H	Pirama 2	24,- H	Spies in Transy. 3	24,- H
Back Future 3	R 27,- H	Fly Hunter	R 24,- H	Pirana Stars	18,- H	Spies in Transy. 4	24,- H
Balatro	60,- H	Galaxy 89	24,- H	Puzzle Dreams	54,- H	Spies in Transy. 5	24,- H
Battlemasters	60,- H	Galaxy 90	24,- H	Puzzle Fantasies	54,- H	Spies in Transy. 6	24,- H
BC Kid	R 27,- H	Galaxy 91	24,- H	Puzzle Fantasies 2	54,- H	Spies in Transy. 7	24,- H
Bugs Brothers	24,- H	Galaxy 92	24,- H	Puzzle Fantasies 3	54,- H	Spies in Transy. 8	24,- H
Buskahn	24,- H	Galaxy 93	24,- H	Puzzle Fantasies 4	54,- H	Spies in Transy. 9	24,- H
Bus Bomber	60,- H	Galaxy 94	24,- H	Puzzle Fantasies 5	54,- H	Spies in Transy. 10	24,- H
Cartoon 2 Libera.	60,- H	Galaxy 95	24,- H	Puzzle Fantasies 6	54,- H	Spies in Transy. 11	24,- H
Castle of the	60,- H	Galaxy 96	24,- H	Puzzle Fantasies 7	54,- H	Spies in Transy. 12	24,- H
Chaos Engine	51,- H	Galaxy 97	24,- H	Puzzle Fantasies 8	54,- H	Spies in Transy. 13	24,- H
City Defense	60,- H	Galaxy 98	24,- H	Puzzle Fantasies 9	54,- H	Spies in Transy. 14	24,- H
Cool World	72,- H	Galaxy 99	24,- H	Puzzle Fantasies 10	54,- H	Spies in Transy. 15	24,- H
Crippers	60,- H	Galaxy 100	24,- H	Puzzle Fantasies 11	54,- H	Spies in Transy. 16	24,- H
Cybernuts	30,- H	Galaxy 101	24,- H	Puzzle Fantasies 12	54,- H	Spies in Transy. 17	24,- H
Double Dragon 3	60,- H	Galaxy 102	24,- H	Puzzle Fantasies 13	54,- H	Spies in Transy. 18	24,- H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42,- H	36,- H	-Manny Deck schw.	66,- H	42,- H	Jimmy White Snook.	66,- H	48,- H	Quivi	16,- D	16,- D
4D Sports Driving	42,- H	36,- H	Crash in Kremlin	84,- H	42,- H	Mega Lo-Mania	72,- D		Racing Master Com.	60,- H	30,- H
Adventure Coll.	66,- H	60,- H	Cytron	60,- H		John Madden Footb.	57,- H		Ragnarok	66,- H	
Air Commander	66,- H	60,- H	Daily Cov. Girl Pok	60,- H	54,- H	Links	66,- H		Raving Mad	54,- H	
A.M. Sams Pool Bl	60,- H	48,- H	Deluxe P.4.5 AGA	186,- D		Links 386 Pro	60,- H		Road Rash	54,- H	
Ashes of Empire	78,- H		Deluxe P.4.5 AGA 1	186,- D		-Bay Hill Club	36,- H		Rocketeer	66,- H	
Big Box 2	54,- H		Deluxe Paint 4.1	186,- D		-Bountiful	36,- H		Sonic Soccer 90/93*	54,- H	48,- H
Billie Tomato Game	60,- H		Deluxe Paint 4.2	186,- D		Brass	60,- H		Sonnet 1:6 Spielst.	30,- H	
Blipmap Brothers 1	54,- H	48,- H	Drum Team Com.	66,- H	60,- H	-Hyatt	36,- H		Soviet 2:6 Spielst.	30,- H	
Blipmap Brothers 2	48,- H	48,- H	Eishockey Manag.	66,- D	66,- D	-Mauna Kea (386)	42,- E		Sextett 3:6 Spielst.	30,- H	
Bonus Prof. Edit.	66,- D	66,- D	Fantastic Worlds	66,- H	48,- H	Manhattan United	60,- H		Shoot Stars 1:4 Sp.	30,- H	
Bundesl. Manag. Prof.	66,- D	66,- D	Euro Soccer	66,- H	60,- H	Manhattan United 2	60,- H		Shoot Stars 2:4 Sp.	30,- H	
Car and Driver	72,- H	66,- H	Euro Championship	66,- H	60,- H	Lotus 3	48,- H		Shoot Stars 3:4 Sp.	30,- H	
Carl Lewis Olympic	66,- H	60,- H	Formula One GP	60,- H	75,- H	Mario Andretti Ra.	60,- H		Spaceman Jack	18,- H	
Charm Eup Lip 3	24,- D	54,- H	Formula One GP 2	66,- E		Megalomania/Samur.	60,- H		Spaceman Jack 2	18,- H	
(Lösungen für über 500 Amiga-Games)			Front P.5 Football	66,- E		Megatropolis	60,- H		Sports Collection	66,- H	60,- H
Comp.Pro Mini schw.	27,- H		Games - Summer Cha	66,- H	60,- H	Micro Mat Golf	60,- H	75,- H	Starbyte N.2 Coll.	78,- H	66,- H
Mini transpant	27,- H		Games - Winter Cha	66,- H	60,- H	Mirco Master Golf	60,- H	54,- H	Star Trek Funstut	66,- D	
Mini Special Edit	33,- H		Graham Taylor Soco	60,- H		Mirco Masters Golf	60,- H	54,- H	Trodders	48,- H	
-Star Mini tribau	36,- H		Grand Prix unlimit	66,- H		No Second Place	66,- H	60,- H	Vroom	60,- H	
-Standard transpant	27,- H		Great Openarts 2	60,- H		PGA Tour Golf Plus	66,- H	60,- H	-Data Disk	39,- H	
-Standard transpant 2	27,- H		Hardball 3	66,- E		-Courses	30,- H	30,- H	Ward	66,- H	60,- H
-Special Edition	27,- H		Hyperspeed	R 30,- D		PowerPack 2	60,- H		WWF Wrestling	60,- H	
-Star transpant blau	66,- H	36,- H	Indianapolis 500	66,- H	57,- H	Powerpack 10 Spiele	54,- H		Zytron	48,- H	39,- H
-Manix Twins schw.	36,- H		Jaguar XJ 220	48,- H		Powerplay HI 4 Sp.	30,- H				

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78,- D	66,- D	Covest Action	75,- H		Mantis	102,- H		Sim City Terr. Edit.	36,- H	36,- H
A-Train	90,- D		Crash in Kremlin	84,- H		On The Road	60,- D		Sim City/Populus	66,- H	66,- H
A.T.A.C.	90,- H	78,- H	Cyber Race	78,- D		On The Road 2	60,- D		Sim Earth	84,- H	78,- H
AA - War I Laskis	84,- H		Das Boot	42,- H	36,- H	Patrol	72,- H		Sim Life	78,- D	
Acies of Great War	42,- H	36,- H	Der Planer	78,- D	54,- D	Perfect General	78,- D	72,- D	Slavang	18,- H	
Acies of T. Pacific	66,- H		Desert Strike	60,- H		-Data Disk	42,- H	42,- H	Space Crusade	60,- H	60,- H
-Mission Disk 1	48,- E		Dynatrac	66,- D	54,- D	Piracy of Highseas	66,- E		Spacewalk Hol	78,- D	
Air Land Sea	72,- H	66,- H	Epic	66,- H	60,- H	Planets Edge	78,- D	57,- H	Special Forces	66,- H	75,- H
Air Support	60,- H		Erben des Throns	72,- H	66,- D	Populus 1	24,- H	24,- H	St. Thomas	78,- D	75,- D
Air Warrior	90,- H		F 15 Str. Eagle 2	75,- H	66,- H	Populus 2	72,- H	60,- H	Star Control 2	66,- H	
Arbus A300	84,- D	84,- D	F 15 Str. Eagle 3	90,- H		Populus 3	72,- H	60,- H	Star Legends	54,- D	48,- D
Armour Geddion	60,- H		F 15 Str. Eagle 3	90,- H		-Data Disk	30,- H		Starmork	24,- H	
Armour Geddion 2	60,- H		F 15 Str. Eagle 3	90,- H		Powerlink 2 Plus	66,- H	60,- H	Strike Master	78,- H	66,- H
Asatun	24,- H	24,- H	Falcon 3.0	90,- D		Powerpack 2	60,- H		Strike Commander	87,- H	
AV 8 B Harrier Aas*	66,- H		-Mission Disk 1	54,- H		Powerpack 10 Spiele	54,- H		Stunt Island	84,- E	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	78,- H	Flames of Freedom	90,- H		Rampart	60,- H	60,- H	Takado	18,- H	
Battle Chess 2	24,- H	24,- H	Go Simulator	66,- H	60,- H	Rampart 2	60,- H	60,- H	Tank Force	90,- H	
Battle Chess 2	66,- H	66,- H	Global Conflict	66,- H	78,- H	Ries 1 Lashes	60,- H	54,- H	Theatre of War	66,- H	
Battle Isle	42,- H	42,- H	Gunship 2000	90,- H	78,- H	-Mission Disk 1	48,- E		Their Finest Hour	66,- H	66,- H
Battle Team	72,- H	66,- H	Gunship 2000 Data	54,- H		Resorts	66,- H		Ultima Disk	60,- H	
BattleTechs 4000	66,- H		Heriball	78,- D	66,- D	Scenario	66,- D	60,- D	Transactica	54,- D	54,- D
Birds of Prey	72,- H	66,- H	Harpoon 1.21	72,- H	66,- H	Scenario 2	66,- D	60,- D	USS John Young 2	R 36,- H	36,- H
Burning Steel	66,- H		Harpoon 2.00	72,- H	66,- H	Scenario 3	66,- D	60,- D	Viking Victory	66,- H	
Buzz Adrin	84,- H		-Scenario Editor	42,- H		-DO 335	36,- E		V for Victory 2	66,- E	
Castles	66,- H	60,- H	Harner Jump Jet	93,- H		He 162	36,- E		Viking Fields	24,- H	
Castles 2	66,- H	60,- H	Hercules of the 937	66,- H		He 162	36,- E		Wild West World	R 54,- D	
-Data Disk	30,- H	30,- H	Hired Guns	78,- H	60,- H	P 38	30,- E		Wing Commander	42,- H	78,- D
Centurion Del Home	24,- H	24,- H	History Line 14-18	78,- D	78,- D	Shuttle	54,- H		Wing Commander 2	78,- D	
Chuck Y Art 2.0	24,- H	24,- H	Incredible Machine	66,- E		Shuttle 2	54,- H		Wing Commander 3	78,- D	
Chuck Y Art Combat	66,- D		Kaiser	84,- E		Silent Service 2	78,- H	75,- H	Wing 2 Special Op. 1	42,- H	
Civilization	90,- D	75,- D	Knight of the sky	66,- E		Silent Service 3	78,- D	78,- D	Wing 2 Special Op. 2	42,- H	
Comanche	66,- H		M 1 Tank Platoon	84,- H	75,- H	Sim City Archal. 1	36,- H	36,- H	Wing 2 Special Op. 3	42,- H	
Combat Air Patrol	66,- H		Mad TV	78,- D	66,- D	Sim City Archal. 2	36,- H	36,- H	Wing 2 Special Op. 4	42,- H	
Conquestador	66,- D	66,- D	Mad TV 2	78,- D	24,- D	Sim City Deluxe	78,- D	78,- D	Wing 2 Special Op. 5	42,- H	60,- D
-Data	66,- D	66,- D									

* Bei V-Schick Lieferung erst nach Güternr.-Nachfrage zusammen 5,- Nachzahlung - Bestellz. 3,- Nachzahlung - Nachzahlung nach vorheriger Bestellung und Abschreibung möglich

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAMMELN • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

Die Fortsetzung des Megasellers

Eishockey Manager

Der Bundesliga Manager Professional entwickelte sich zum erfolgreichsten Amiga-Programm aller Zeiten, wie es sogar von Commodore auf der letzten WoC in Frankfurt offiziell bestätigt wurde. Software 2000 schickt sich nun an, diesen Erfolg auf dem Eis zu wiederholen.

Da hinter dem Eishockey Manager das gleiche Programmiererteam wie bei Bundesliga Manager Professional steht, dürfte Qualität garantiert sein. Software 2000 will sich keinesfalls auf seinen Lorbeer ausruhen und legte ein überzeugendes Konzept vor. Der Zeitpunkt für die Veröffentlichung des Eishockey Managers ist mit Sicherheit nicht schlecht gewählt. Konnte doch Deutschland das Vier-Länder-Turnier in der Schweiz für sich entscheiden. Außerdem steht die Weltmeisterschaft an, die dieses Mal sogar in Deutschland ausgetragen wird. Düsseldorf und München dürfen sich als Austragungsorte rühmen.

Das Programm sollte die Faszination des schnellen Sports auch auf dem heimischen Monitor rüberbringen können. Bis zu vier Spieler können sich um die Meisterschaft beharken. Um auch Anfängern im Manager-Genre eine Chance zu lassen, stehen sechs Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Die Spielsequenzen

werden in grafisch hervorragenden Darstellungen auf den Screen gezaubert. Während des Spiels kann per Knopfdruck jederzeit ein neuer Spieler auf den Screen beordert werden. Das Alter Ego auf dem Screen kann unter zwölf verschiedenen Managern ausgesucht werden. Anfangsliga und Anfangsstärke stehen ebenso für einen Mausklick zur Verfügung. Gespielt wird in drei Ligen inklusive Play Off-Runde oder gegebenenfalls Abstiegsrunde, DEB-Pokal und Europapokal. Wer sich für den Weltmeisterschaftsmodus entscheidet, der trägt die Verantwortung für die Spielerberufungen und die Vorbereitungsspiele. Wollen wir nun hoffen, daß wir die endgültige Version auch tatsächlich in den nächsten Wochen bekommen.

(hi)

Das Nachfolge-
 Programm zum Bundes-
 liga Manager Pro setzt
 uns aufs Glatteis.



Software 2000 ■ ab April ■ ca. DM 100,-



Die Sternstunde für Ihren Computer!

Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats:

❶ 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!

❷ 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

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Wenn alles gut läuft, können wir Euch in der nächsten Ausgabe einen Test zu dem neuesten Spiel von Microprose präsentieren. Informiert Euch schon einmal über die Schlachten des I. Weltkriegs.



YO! JOE!

Hudson will mit Yo! Joe! einen ebenbürtigen Nachfolger zum Hit BC Kid schaffen. Ein ausführliches Preview können wir Euch versprechen, ob es zum Test wird, ist noch nicht klar.



Wenn ihr Euch Monat für Monat brandaktuelle, autorisierte Tests und exklusive Demos zum megamäßigen Preis sichern wollt, dann solltet ihr jetzt abonnieren! Oder zum Kiosk laufen, und zwar am

21.3.93

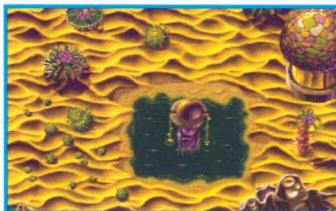
BITMAP BROS

Alleine der Name sorgt schon für Staunen. In unserem großen Special stellt sich Tom Watson, der Chef von Renegade, unseren Fragen und präsentiert neueste Facts aus der Klassiker-Küche.



AMBERMOON

Wir bieten Euch ein ausführliches Preview zu dem Nachfolger des Rollenspielhits Amberstar von Thalion. Karsten Körper von Thalion berichtet exklusiv aus der Entwicklung.



BATTLE ISLE DATA DISK 2

BATTLE ISLE

★★★★★

DATA
DISK



Der Mond von Cromos
Die schlimmsten Befürchtungen sind wahr geworden. Skynet Titan hat sich trotz der riesigen Materialverluste erholt und setzt zu einem neuen, endgültigen Schlag an. Da auf Cromos die lebenswichtigen Energiekristalle knapp geworden sind, haben sowohl die Drullier als auch Skynet Titan nach neuen Quellen Ausschau gehalten und diese auf einem Mond gefunden. In welcher Gegend die Drullier sich auch festsetzen wollen, der Feind ist schon da. Noch einmal setzt Skynet Titan seine immer noch riesigen Heere in Bewegung. Der Kampf ist entbrannt. Werden die Drullier ein letztes Mal Sieger bleiben? Neue Karten, neue Musik, an die Atmosphäre angepaßte und neu erschaffene Einheiten ermöglichen einen neuen Meilenstein der Strategie. Selbst der beste BATTLE ISLE Feldherr muß umdenken. Die BATTLE ISLE Geschichte geht, auch in Form von animierten Zwischensequenzen, weiter.

Diese zweite Datendiskette benötigt nicht das BATTLE ISLE Hauptprogramm.



Blue Byte / Play Byte
Aktienstraße 62
4330 Mülheim-Ruhr

BATTLE ISLE ist erhältlich für Amiga und MS-DOS
(VGA und Soundkarten-Unterstützung)

T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER GF TWG-T'BIRD CLASSIC 386/SX-25 INTEL,
2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR,
DER PRG FI UND FUNCOMPUTER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0
TEXTVERARBEITUNG, PC+
VIRUSPROTEKTION UND 2 GAMES.
UNVERB. VERKAUFSPREIS:

1999.-

NEW DER T'BIRD-DRIVE: CD-ROM
JETZT MIT 486/SX-25
4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE
MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-
MONITOR, DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT
SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT
WINDOWS 3.1, MICROSOFT
WINDOWS ENTERTAINMENT
PACK, 2 TOP GAMES U.V.M.
UNVERB. VERKAUFSPREIS?

2599.-



CeBIT '93
HANNOVER
HALLE 1, STAND 7A4/7B3

WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK
UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP-SERVICE FÜR T'BIRD
CLUBMITGLIEDER. DAS T'BIRD TEAM ERWÄRTET EUCH!

ASII
COMPUTER

MICROPROSE

BONNICO
SOFTWARE PARTNER

LucasArts

Rainbow
Arts