

AMIGA

Markt & Technik

1/91

DM 12.-
SFR 12.-, ÖS 96.-

Play

F U N & E N T E R T A I N M E N T

NEUE

LÖSUNGEN

**TOP-
TIPS**

**KNIFFE,
STRATEGIEN &
TRICKS**

DIE BESTEN

111 SPIELE

AUS AMIGA AUF EINEN BLICK



NEU!

Software-Paket mit
ausführlichen
Anleitungen im Heft

AMIGA

**POWER
DISC**

Markt & Technik
DM 19.80

OS 150,-
SR 19.80 / LA 17.900
HA 25,- / DR 85,-

**Das Heft mit
der Diskette ist da!**

Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.

■ "Earl-Datenbank" - Dateien jetzt mit Grafik. Diese universelle Datenbank verarbeitet Text, Daten und Grafik beinahe wie von selbst.

■ "Project-T" - Deutschland im Klötzchen-Fieber. Suchen Sie ein Geschicklichkeitsspiel, das Sie voll und ganz fordert? Dann ist unser "Project-T" genau das richtige für Sie.

■ "Sternenkampf" - Weltraumspaß für zwei Akteure. Zwei Piloten fliegen durch das Weltall und versuchen, sich gegenseitig abzuschießen. Diesem Action-Weltraumspiel kann niemand widerstehen.

■ "Troff" - hitziger Hindernislauf. Das Spiel, nach dem "Tron"-Prinzip aus dem Walt Disney-Film, steht für Action, Spannung und höchste Anforderungen an die Geschicklichkeit.

**Amiga Power-Disk gibt es
ab 07.11.90 an Ihrem Kiosk**

IMPRESSUM

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Chefredakteur: Albert Absmeier — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Stellv. Chefredakteur: Ulrich Brieden (ub)

Leitender Redakteur: Stephan Quinkertz (sq)

Stellv. Chef vom Dienst: Monika Welzel-Friebe (mw)

Redaktion: Peter Aurich (pa), René Beaupoll (rb), Michael Eckert (me), Jörg Köhler (jk), Projektkoordination, Michael Schmittner (ms)

Redaktionsassistent: Catharina Winter, Petra Kessner (414)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefax: 089/46 13-4 33

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten werden, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Alexander Kowarzyk (Chellayout), Willi Gründl

Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.); Roland Müller (Fotografie); Ewald Standke, Wolfgang Berns (Titelillustration), Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)

Anzeigenredaktion: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenleitung: Philipp Schiede (399) — verantwortlich für Anzeigen

Telefax: 089/46 13-775

Anzeigenverwaltung und Disposition: Monika Bursag (147), Anja Böhl (233)

Auslandsrepräsentation / Auslandsniederlassungen:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 042-44055060, Fax 042-415770, Telex: 862329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges.m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 1393, Telex 047-132 532

Anzeigenverkaufsleitung Ausland: Ralph Peter Rauchfuss (126)

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PD, Telefon: 0044/1340 5058, Telefax: 0044/1341 9602

Israel: Baruch Schäfer, Haesheh-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972-3-5562256

Taiwan: AIM International Inc., 4F-1, No. 200 SEC 3 Hsin-I Rd., Taipei, Taiwan R.O.C., Tel. 00886-2-7548631, -7548633, Fax 00886-2-7548710

Korea: Young Media Inc., C.P.O. Box: 6113, Seoul, Korea; Tel. 0082-2-7564819, -7742759; Telefax: 0082-2-575789

USA: M & T Publishing Inc.; International Marketing; 501 Galveston Drive; Redwood City, CA 94063; Telefon 001-415-3663600; Telefax: 001-415-3663923

Hong Kong, Macau, China: Baranto Company Ltd. Suite 1408, Princes Building, 10 Chater Road, Central Hong Kong; Telefon: 00852-5217461; Telefax: 00852-8954250, 8459175, P.O. Box 30580

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: ip Internationale Presse, Hauptstätter-Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. 07 11/61966-0

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Tel. 089/46 13-369. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden. ISSN 0933-8713

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 7,—. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 79,— pro Jahr für 12 Ausgaben. Studentenabonnement DM 66,— (Inland). Der Abonnementspreis erhöht sich auf DM 97,— für die Zustellung im Ausland, für die Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z. B. USA) auf DM 117,—, in Ländergruppe 2 (z. B. Hongkong) auf DM 129,—, in Ländergruppe 3 (z. B. Australien) auf DM 147,—. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.

Produktion: Technik Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887); Herstellung Otto Albrecht (Ltg./197)

Druck: SOV Graphische Betriebe, Am Laubanger 23, 8600 Bamberg

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit Commodore oder einem damit verbundenen Unternehmen in Zusammenhang. Commodore ist Inhaber des Warenzeichens Amiga.

Urheberrecht: Alle im «AMIGA-Magazin» und «AMIGA Play» erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in «AMIGA-Magazin» und «AMIGA Play» unzutreffende Informationen oder Fehler in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen enthalten sein sollen, haften der Verlag oder seine Mitarbeiter nur bei grober Fahrlässigkeit.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten.

Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Telefax 46 13-774

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Telefon-Durchwahl im Verlag:

So erreichen Sie alle Abteilungen direkt: Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Bad Godesberg, ISSN 0933-8713

Zweifach gesammelte Werke

■ Was für ein Jahr!

Für Spieler waren die Monate vollgepackt mit Überraschungen, gleich von Beginn des Jahres 1990 an. Die Vielfalt und Qualität der Neuerscheinungen auf dem Spielesektor war für uns Grund genug, den Spieleteil im AMIGA-Magazin neu zu konzipieren und kräftig zu erweitern. Als eigener Teil in der Mitte des Heftes und mit dem neuen Namen »AMIGA Play« versehen, sammelten wir ab der Mitte des Jahres die heißesten Spiele-News. Wir kürten die Top-Titel zum »Spiel des Monats« und erhielten aufmunternde Leserbriefe. Denn wenn ein Amiga-Besitzer ein gutes Spiel sucht, braucht er sich nur die »Spiele des Monats« im AMIGA Play anzuschauen; er wird sicher das richtige für seinen Geschmack finden. Und was noch viel wichtiger ist, er kann sich darauf verlassen, daß dieses Spiel Spaß macht.

■ AMIGA Play, als Sonderpublikation des AMIGA-Magazins, ist in zweifacher Hinsicht eine Sammlung. Zum einen befinden sich darin alle Spieltests des Jahres 1990; als Dokument des kometenhaften Aufstiegs des Amiga in Sachen Unterhaltung. Außerdem soll diese Übersicht eine Kaufberatung für alle diejenigen sein, die sich nur das beste auf den Gabentisch legen wollen. Wer nebenbei die Tests aus AMIGA Play als kompaktes Nachschlagewerk auf einen Blick braucht, bitteschön, Sie halten es gerade in Händen.

■ Zum zweiten haben wir diesem Heft eine umfangreiche Sektion an Spieletips beigegeben. Einige dieser



von Lesern erstellten Hilfstexte, Karten und Lösungswege sind so umfangreich, daß wir im monatlich erscheinenden AMIGA-Magazin einfach nicht den Platz zur Veröffentlichung haben. Es sind Tips, die wir über das Jahr gesammelt haben und die nicht nur das zweite Argument für ein Sonderheft sind, sondern vor allem das zweite Standbein darstellen, auf dem sich ein guter Spie-

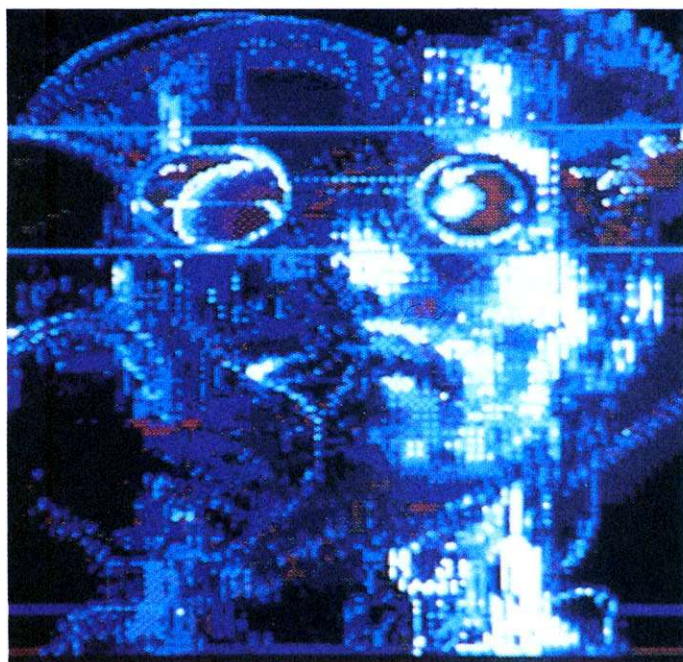
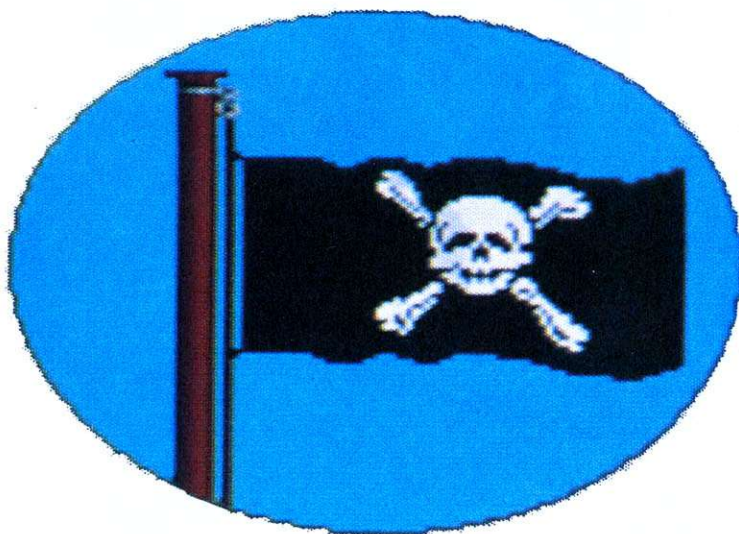
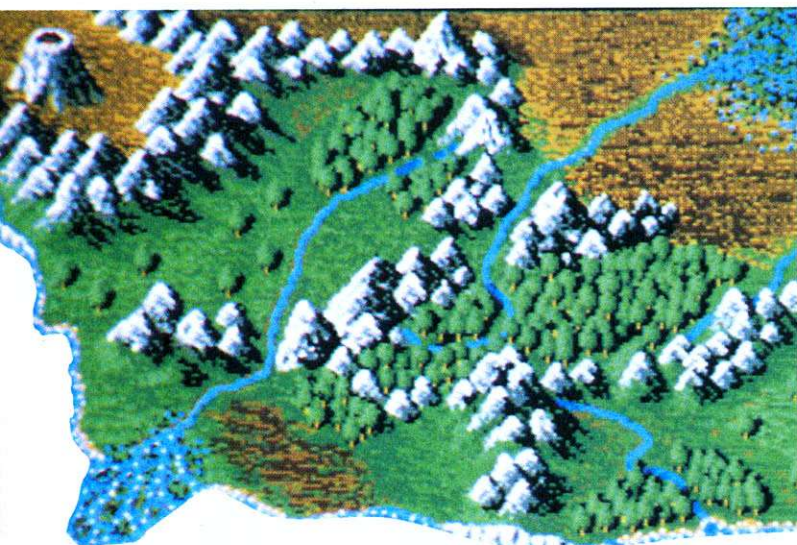
leiteil begründet. Denn welcher Spieler bleibt nicht auch mal stecken und braucht eine kleine Hilfe, um weiterzukommen.

■ Die Zahl Zwei hat außer der Aufteilung des Heftes in wichtige Bereiche, auch noch weitergehende Relevanz. Das AMIGA Play als Sonderheft bietet uns nämlich die Chance, Ihnen ein Heft zu präsentieren, über das Sie sich eine Meinung bilden können. Zweitens ist dies auch für Sie eine Chance, uns Ihre Meinung zukommen zu lassen. Wir möchten wissen, was Sie von einem solchen Sonderheft erwarten: Soll es eine Kaufberatung zu Weihnachten sein? Oder sollen wir Tips & Tricks sammeln und übers Jahr verteilen? Wir würden gerne von Ihnen hören, schreiben Sie uns Ihre Meinung.

■ Ansonsten wünsche ich Ihnen noch doppelten Spaß, mit diesem Heft und den vielen guten Amiga-Spielen.

Ihr


Jörg W. Köhler
Redakteur



ALLE SPIELE-TESTS 1990

F 40 Pursuit ■ Tarot Master	8
Clown-O-Mania ■ The Games: Summer Edition	9
Beyond Dark Castle ■ Roller Coaster Rumbler	10
Indiana Jones ■ It came from the Desert	12, 13
Hillsfar ■ Space Quest III ■ Continental Circus	14, 15
Dragon Spirit ■ Grand Overt	16
X-Out ■ Typhoon Thompson	17
Keef the Thief ■ Starflight	18, 19
Super Puffy's ■ Dragon Breath	20
Iron Lord ■ En Passant	22, 23
Space Ace ■ Times of Lore	24
Renaissance ■ Supercars	25
Leisure Suit Larry II ■ Pictionary	26
Drakkhen ■ Pipe Mania	27
Gold of the Americas ■ Windwalker	28
Ghouls'n Ghosts ■ Omniplay Horse Racing	29
Rings of Medusa	30
Fighter Bomber ■ Dyter-07 ■ Vortex	32, 33
Dragonscape ■ Dr. Plummet's House of Flux	34
Dungeon Quest ■ Conqueror	35
Swords of Twilight ■ Laser Squad	36, 37
TV Sports Basketball	38
Atomix	41
688 Attack Sub	42
The Jetsons	45
Might and Magic II ■ Infestation	46
Knights of the Crystallion	47
Fred ■ Tennis Cup ■ Rainbow Islands	48, 49
Tie Break ■ Budokan	50
Tower of Babel	52
Chrono Quest II	55
Leisure Suit Larry III ■ Jumping Jackson	56
Hero's Quest ■ Final Countdown	57
F-29 Retaliator	58
Champions of Krynn	60
Pirates ■ Battle of Britain	62, 63
Manhunter ■ Projectyle ■ Midwinter ■ Blue Angels	64, 65
Legend of Fearghail	66
Loom	68
Unreal ■ Flimbo's Quest ■ Imperium	70, 71
Damocles ■ Flood	72
Tom & the Ghost	74
Neuromancer ■ Red Storm Rising	76, 77

Dragonflight ■ International 3D Tennis	78, 79
The Colonel's Bequest	81
Fatal Heritage ■ Wings	82, 83
Indianapolis 500	84
B.S.S. Jane Seymour	86
Operation Stealth ■ Curse of RA	87, 89
Cadaver	90
Dragonstrike ■ Paradroid'90	92, 93
Battlemaster	94
Lotus Esprit Turbo Challenge	95
Apprentice ■ Corporation	96
Falcon Mission 2 ■ Wild West World	97

SPIELE-KURZTESTS

Mindbender ■ Footballer of the Year 2 ■ Bad Company	40
Hound of Shadow ■ Super Wonderboy	41
Spy vs. Spy ■ Turn it	41
Nuclear War ■ Aquanaut ■ Escape from Singes Castle	44
Advanced Ski Simulator ■ Treasure Island Dizzy	44
P47 ■ Space Rogue ■ Toyottes	54
Turrican ■ Bubble +	54
Kid Gloves ■ Nitro Boost Challenge	55
Island of lost Hope	55
Sherman M4 ■ Sword of Aragon ■ Logo	67
Escape from the planet of the Robot Monsters	67
International Championship Wrestling	73
Khalaan ■ Rorke's Drift ■ Fire and Brimstone	73
King's Quest IV ■ Dynasty Wars	80
Kick off 2 ■ Police Quest 2 ■ Magic Lines	80
Sorcerors Apprentice ■ Last Ninja 2	80
Thunderstrike ■ Lettrix	88
Shadow of the Beast II ■ Helter Skelter	88

SPIELE-TIPS

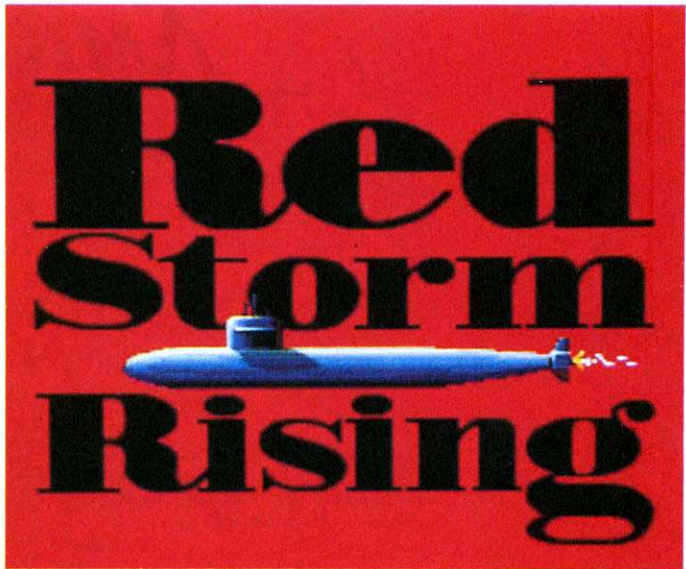
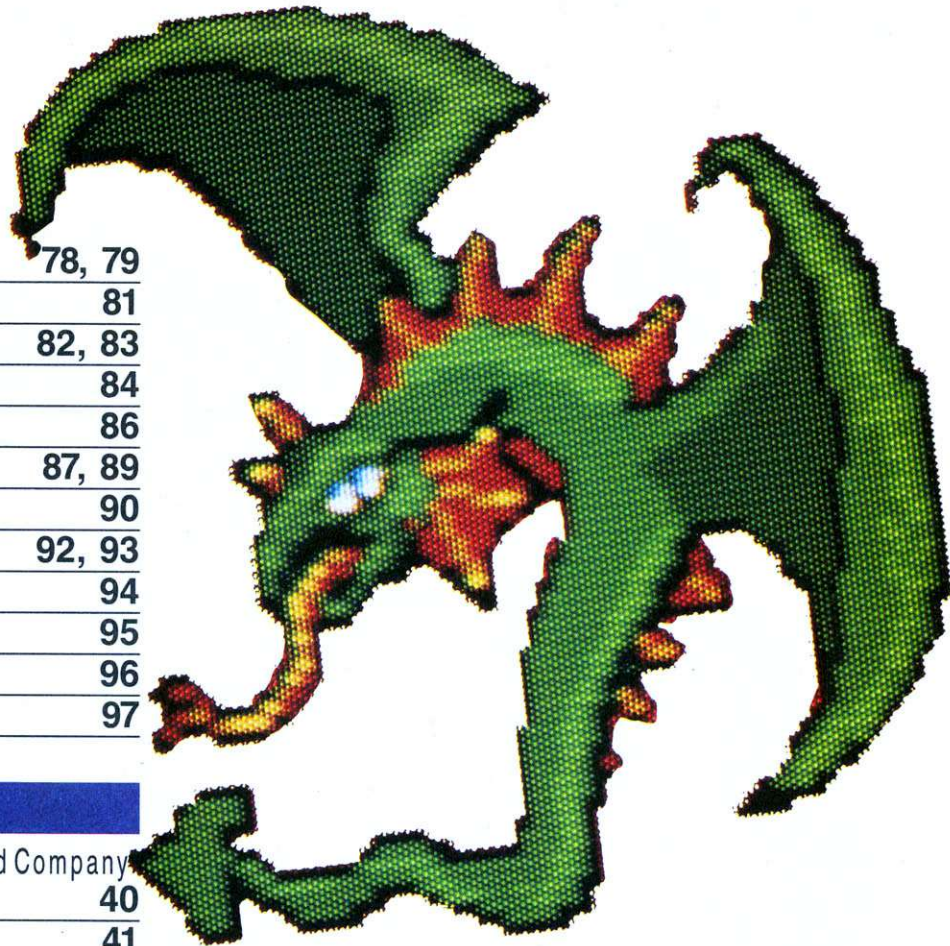
Top-Tips	31, 47, 48, 51
Neue Lösungen, Kniffe, Strategien & Tricks	59, 71, 79, 102

Wettbewerb

Großer Programmierwettbewerb Spiele	100
-------------------------------------	-----

RUBRIKEN

Editorial, Impressum	3
Testspiegel	7
Übersicht der getesteten Spiele im AMIGA Play	7



WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips&Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

☒ JA, **AMIGA** TESTGUTSCHEIN

senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufsgarantie:
Sie können
Ihre Bestellung
durch kurze
Mitteilung an
die
Markt&Technik
Verlag AG,
Postfach 1304,
8013 Haar
innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Rechtzeitige
Absendung
genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

04/AC 30 0B

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Gesamtüberblick

TESTERGEBNISSE 1990

Was waren die Renner im Jahr 1990? Wir geben Ihnen den Überblick über alle Spieltests aus AMIGA Play.

Titel	Ausgabe	Grafik	Sound	Spielidee	Motivation	Gesamtnote
Cadaver	12	11	10	11	12	11,1
It came from the Desert	2	12	11	10	11	11,1
Champions of Kryn	8	10	9	12	12	10,8
Pirates!	8	10	9	11	12	10,6
Tower of Babel	7	10	8	12	12	10,6
Falcon - The Mission 2	12	10	11	10	11	10,5
TV Sports Basketball	5	11	10	9	11	10,4
Loom	9	10	10	10	11	10,3
Toni & the Ghosts	10	10	9	11	11	10,3
Battle of Britain	8	11	9	12	9	10,2
Flimbo's Quest	9	11	11	7	11	10,2
Swords of Twilight	1	10	6	12	12	10,2
Turn It	5	11	8	10	11	10,2
Flood	9	11	11	8	10	10,1
Lotus Esprit						
Turbo Challenge	12	10	9	10	11	10,1
Paradroid'90	12	11	9	10	10	10,1
Pipe Mania	4	9	8	11	12	10,1
Projectyle	8	10	10	9	11	10,1
Rainbow Islands	6	10	8	11	11	10,1
Rings of Medusa	4	10	9	10	11	10,1
The Games: Summer Edition	1	10	9	10	11	10,1
Atomix	5	9	8	12	11	10,0
688 Attack Sub	6	10	10	10	10	10,0
Final Countdown	7	10	9	11	10	10,0
Indianapolis 500	11	11	9	8	11	10,0
Laser Squad	1	8	11	10	11	9,9
Tie Break	6	10	9	9	11	9,9
Typhoon Thomson	3	10	6	12	11	9,9
Neuromancer	10	10	9	10	10	9,8
Supercars	4	10	9	8	11	9,7
Apprentice	12	9	8	10	11	9,6
Kick Off 2	10	9	8	10	11	9,6
The Jetsons	6	10	9	9	10	9,6
Dragons Breath	2	10	7	9	11	9,5
Space Quest III	2	9	10	10	9	9,4
Budokan	6	8	9	10	10	9,2
Imperium	9	9	8	11	9	9,2
Starflight	3	8	4	12	12	9,2
Fatal Heritage	11	10	9	8	9	9,1
Indiana Jones and the Last Crusade	2	8	9	11	9	9,1
Operation Stealth	11	10	9	8	9	9,1
Pictionary	3	8	7	10	11	9,1
Dragonstrike	12	9	8	10	9	9,0
Tennis Cup	6	9	9	9	9	9,0
The Colonel's Bequest	10	9	9	9	9	9,0
B.S.S. Jane Seymour	11	9	6	10	10	8,9
Leisure Suit Larry III	7	8	9	10	9	8,9
Might and Magic II	6	10	8	8	9	8,9
Battlemaster	12	9	8	9	9	8,8
Hero's Quest I	7	8	6	11	10	8,8
Iron Lord	3	9	7	10	9	8,8
X-Out	3	10	9	8	8	8,8
Jumping Jackson	7	9	9	9	8	8,7
Curse of Ra	11	10	9	7	8	8,6
The Island of lost Hope	7	10	8	8	8	8,6
Drakkhen	4	10	9	8	7	8,5
Escape from the Planet of the Robot Monsters	8	9	8	7	9	8,4
Kid Gloves	7	10	9	6	8	8,4
Leisure Suit Larry II	3	8	9	9	8	8,4
Lettrix	11	9	7	8	9	8,4
Turrican	7	10	10	5	8	8,4
Omega	5	7	6	10	10	8,3
Red Storm Rising	10	7	7	9	10	8,3
Renaissance	4	7	7	9	10	8,3
Wild West World	12	8	8	8	9	8,3
Damocles	9	10	3	8	10	8,2
Legend of Fearghail	8	8	10	7	8	8,2

Titel	Ausgabe	Grafik	Sound	Spielidee	Motivation	Gesamtnote
Sherman M4	8	9	7	7	9	8,2
Space Ace	3	11	11	6	5	8,2
Unreal	9	10	10	7	6	8,2
Mindbender	5	8	7	8	9	8,1
Super Puffys	2	9	7	8	8	8,1
Gold of the Americas	4	8	4	9	10	8,0
Keef the Thief	2	7	7	9	9	8,0
Logo	8	7	6	10	9	8,0
Sword of Aragon	8	6	6	10	10	8,0
Vortex	5	7	6	10	9	8,0
Dr. Plummet's House of Flux	5	7	5	9	10	7,9
Dragon Spirit	2	9	6	8	8	7,9
Ghouls'n Ghosts	4	8	10	7	7	7,9
Hillsfar	2	8	6	11	7	7,9
Infestation	6	9	6	8	8	7,9
Wings	11	10	10	4	7	7,9
Hound of Shadow	5	7	-	10	7	7,8
King's Quest IV	8	7	7	8	9	7,8
Police Quest 2	10	8	8	7	8	7,8
Shadow of the Beast 2	11	10	10	5	6	7,8
Space Rouge	7	7	5	10	9	7,8
Super Wonderboy	5	6	5	10	10	7,8
Blue Angles	8	7	6	10	8	7,7
Dragonscape	5	8	8	8	7	7,7
Dungeon Quest	5	9	10	7	5	7,6
Knights of the Crystallion	6	7	7	10	7	7,6
Hard Drivin	5	8	6	9	7	7,5
Midwinter	8	9	8	7	6	7,5
Toyototes	7	8	7	8	7	7,5
Clown-O-Mania	1	9	7	6	7	7,4
Continental Circus	2	7	6	7	9	7,4
Fighter Bomber	4	8	7	9	6	7,4
Chrono Quest II	7	10	4	7	7	7,3
Dragonflight	10	9	7	7	6	7,3
Khalan	9	8	7	7	7	7,3
Sorcerers Apprentice	10	8	6	8	7	7,3
Spy vs. Spy	5	5	4	10	10	7,3
Bad Company	5	8	7	5	8	7,2
Corporation	12	9	7	8	5	7,2
Dragons Lair 2	6	9	9	6	5	7,2
Grand Overt	2	7	6	7	8	7,2
Footballer of the Year 2	5	8	6	7	7	7,1
Fred	6	8	6	7	7	7,1
Times of Lore	3	9	7	6	6	7,1
Conqueror	5	6	5	9	8	7,0
Helter Skelter	11	7	6	8	7	7,0
Fire and Brimstone	9	9	7	5	6	6,9
Omniplay Horse Racing	4	7	5	7	8	6,9
International 3D Tennis	10	5	9	8	6	6,7
F-29 Retaliator	7	8	5	8	5	6,5
F40 Pursuit	1	8	5	7	5	6,3
Last Ninja 2	10	7	5	7	6	6,3
Thunderstrike	11	6	6	7	6	6,2
Bubble +	7	6	5	7	6	6,0
Windwalker	4	8	5	4	6	6,0
Advanced Ski Simulator	6	6	6	7	5	5,9
Beyond Dark Castle	1	7	5	7	4	5,7
Magic Lines	10	9	7	5	2	5,7
Treasure Island Dizzy	6	6	6	5	5	5,5
Dynasty Wars	9	5	6	4	5	5,0
Roller Coaster Rumbler	1	7	5	5	3	5,0
Manhunter 2	8	6	5	6	3	4,9
Dyter-07	5	5	7	3	4	4,7
P47 Thunderbolt	7	6	5	4	3	4,5
Aquanaut	6	4	4	4	3	3,7
Nuclear War	6	9	5	0	0	3,7
Nitro Boost Challenge	6	3	6	3	3	3,6
International Championship Wrestling	8	3	4	5	2	3,3
Rorke's Drift	9	5	3	1	1	2,6

F40 Pursuit

von André Beaupoil

Die Autobahnen ändern sich, das Auto bleibt das gleiche. Zum wiederholten Mal — siehe Test Drive von Accolade oder Outrun von Sega — erscheint ein Spiel, das die Geschwindigkeit eines Ferrari zum Thema hat.

Eigentlich müßten die amerikanischen Highway-Patrolmen sich an das Phänomen schon gewöhnt haben: Ein roter Fleck

erscheint im Rückspiegel, ein Röhren erschallt und nach einem kurzen Pfeifen sieht man nur noch die Rücklichter eines Ferraris am Horizont verschwinden. Die Ordnungshüter geben den aussichtslosen Kampf gegen den PS-überlegenen Gegner aber nicht auf. Grund genug, für die Software-Industrie das Thema »Ferrari gegen alles, was sich auf einer Straße bewegt« in Abwandlung wieder aufzulegen. Die Grafik



F40 Pursuit: ewig roter italienischer PS-Bolide

ist bunt und schnell, sie zeigt detaillierte Gegner und eine weich fließende Umgebung mit

Straßenlaternen und Überlandleitungen. Extras wie ein Radarwarner und eine Karte zum Einblenden sollen die Wahl der schnellsten und streifenfreisten Strecke garantieren. *jk*

Meinung

Daß die paar Neuerungen am bekannten Motiv nur Kosmetik sein können, ist klar. Die Grafik gefällt mir von allen Ferrari-Spielen noch am besten. Hindernisse wie die Staatsgrenze oder Straßensperren bereiten dank der Karte und dem Warngerät eigentlich keine größeren Schwierigkeiten. Probleme verursacht zuerst die Highway Patrol, die auf der ansonsten verkehrsfreien Straße schwer zu überholen ist, und andererseits die Steuerung. Egal ob Joystick oder Maus — die Steuerung ist so

sensibel, daß aus einer geplanten Geradeausfahrt zumeist eine mehr oder weniger kontrollierte Fahrt in Schlangenlinien wird. Wegen dieser Hindernisse läßt sich eine Fahrt mit Vollgas eigentlich nur so rechtfertigen: »Ich bin der Meinung, daß dieser Ferrari zerstört werden muß!« Die Internationale Automobil-Ausstellung hat auch dieses Jahr wieder den PS-Boliden gehuldigt. Was für den Autokäufer recht ist, kann für den Computerfreak nur billig sein. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, da F40 Pur-

suit doch mehrere hunderttausend Mark billiger ist als ein echter Ferrari. Ob ein neues Spiel um das ewig rote italienische Hochleistungsauto wirklich nötig gewesen wäre, darüber läßt sich streiten. Da PS-starke Sportwagen und halbsbrecherische Autorennen nichts von ihrer Faszination eingebüßt haben, sollte man froh sein, wenn sich solche Rennen nur auf dem Bildschirm abspielen. Schließlich ist das bedeutend umweltfreundlicher und vor allem ungefährlicher.

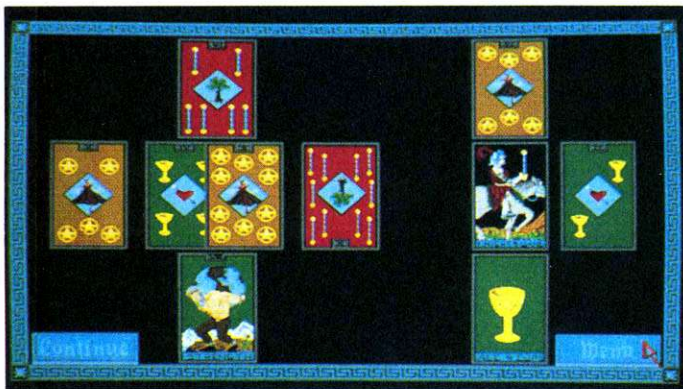
AMIGA-Test

befriedigend

6,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 1/90

TITEL: F 40 Pursuit
PREIS: etwa 90 Mark
HERSTELLER: Titus
ANBIETER: Atlantis, Dunantstr. 53,
5030 Hürth, Tel. 0 22 33 / 4 10 81



The Tarot Master: die zehn Karten des Schicksals

von André Beaupoil

Die prophetische Kristallkugel wird nur noch zum Kegeln gebraucht, die Handlinien können höchstens noch Ihre Maniküre aufregen, jetzt gibt es Mystik live auf dem Amiga.

Der Computer, das durch und durch rationale, wissenschaftlich exakt definierbare Werkzeug, und die Tarotkarten, Ausdruck des Glaubens an das Übersinnliche, sind nur auf den ersten Blick Gegensätze. Die Software-Entwickler von Empire Graphics sind auf die »bahn-

Am interessantesten für alle Nicht-Adepten ist die hübsche Grafik. Vor allem die animierten Atouts (Bildkarten). Doch trotz aller Grafikfähigkeiten des Amigas kann man »The Tarot Master« nicht uneingeschränkt genießen: Das Flimmern des Interlace-Modus belastet schon bald die Augen. Wer vorhat, sich stundenlang mit der Deutung der Zukunft zu beschäftigen, dem sei als Alternative zu Anti-Flicker-Scheiben eine Sonnenbrille oder echte Tarot-Karten emp-

Tarot Master

brechende« Idee gekommen, beides zu verbinden. Seit dem Spätmittelalter sind die Tarotkarten bekannt und dienen Eingeweihten zur Vorhersage der Zukunft und zur Analyse der Vergangenheit und Gegenwart. Ein Satz Tarotkarten besteht aus 78 Blatt. Davon sind 22 sogenannte »Atouts«, also Symbolkarten. Der Rest sind nummerierte Karten der Farben Stab,

Pokal, Schwert und Münze. Nach dem Mischen werden entweder zehn oder drei Karten ausgelegt. Im Tutorial-Teil von »The Tarot Master« wird die Deutung und die Verfahrensweise beim Auslegen der Karten erklärt. Bequemer ist es, sich seine Zukunft gleich komplett vom Computer vorhersagen zu lassen, was der Deutung einen Hauch von Rationalität gibt. *jk*

Meinung

fohlen. Überhaupt rate ich denen, die an die Aussagekraft der Karten glauben, eher zu einem echten Tarotspiel. Wer kommt sich nicht etwas komisch vor, wenn er vor dem Monitor, nach der Aufforderung durch das Programm, seine Frage an die Zukunft laut ausspricht? Oder ist es dem Unterbewußten vielleicht doch möglich, den Zufallsgenerator des Amiga zu beeinflussen? Außerdem fehlt für die richtige Stimmung auch das Ritual des Auslegens und des Aufdeckens

der Karten. Sicherlich ist das Einlegen der Diskette für manchen Computerfreak zum Ritual geworden, aber die beschwörende Formel »Bitte heute keinen Absturz« hat wohl wenig mit Magie zu tun (obwohl sie genauso selten funktioniert). Insgesamt erscheint es mir fragwürdig, ob diese Mystik auf Knopfdruck etwas für diejenigen ist, die sich wirklich für Tarot interessieren. Für alle anderen kann »The Tarot Master« aber kein Spiel, sondern höchstens eine Spielerei darstellen.

von Jörg Kähler

Dreh Dich nicht rum, der Beppo geht um. Starbyte Software hat für die Personifizierung der Hauptfigur in dem neuen Geschicklichkeitsspiel *Clown-O-Mania* tief in der Kiste der typischen, um nicht zu sagen, archaischen Charaktere gewühlt und dabei den Typus Spaßmacher hervorgekramt. Beppo wird er genannt, und er ist nicht nur ein manischer Typ, der wie wild auf der Suche nach Zauberkristallen ist, sondern er soll auch die Besessenheit auslösen, die Spiele-Freaks immer dann packt, wenn ein besonders gutes Game in den Amiga gela-

Clown-O-Mania



Clown-O-Mania: manischer Typ auf Kristallsuche

den wird. Über insgesamt 70 Spielstufen (Level) verfügt *Clown-O-Mania*, wobei es sich ansonsten um ein Jump-and-Run-Spiel handelt. Das heißt, daß der Spieler die Hauptfigur durch ein Gewirr von Gängen oder Plattformen steuert, um alle Gegenstände von Wert aufzusammeln. Behindert wird man dabei von einer Armee von Monstern (Springwürmer, Plattfüße), die unterschiedliche Eigenschaften haben. Einige sind besonders schnell, andere können keine Treppen steigen. Natürlich kann Beppo auch Extras aufsammeln, die ihm die Abräumaktion erleichtern. ■

Meinung

Clown-O-Mania hat ein gutes High-Score- und Continue-System. Das heißt, jeder, der einmal den Sprung in die Tabelle der besten Punktzahlen geschafft hat, kann von der Stelle weitermachen, wo er gescheitert ist. Auch die Information über die Spielstufe wird auf Diskette gespeichert. Wo und mit welchem Spielstand man weitermachen möchte, darf mit

dem Joystick ausgewählt werden. Level 1 bis 50 schafft man auf diese Weise recht komfortabel. Haarig wird es ab Stufe 51, da dort gleich zu Beginn Sprungkraft verlangt wird, die man aus einem vorherigen Level mitbringen muß. 50 Levels lang bietet *Clown-O-Mania* einen einfachen Zeitvertreib mit schneller Grafik, erst dann kann es etwas an Tiefe gewinnen.

Der Touch von Genialität geht mir jedoch ab. Es ist ein kleines aber feines Spielchen, das man mal zwischendurch lädt. Die Spielfigur und die damit verbundene Story ist übrigens absolut austauschbar. Held hätte auch ein Eichhörnchen oder eine Karotte sein können. Über die damit verbundenen Namensspielchen will ich jetzt lieber nicht sinnern.

AMIGA-Test

befriedigend

7,4
von 12

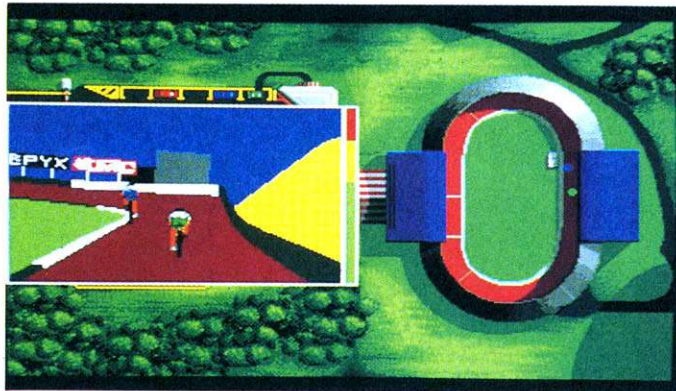
GESAMT-URTEIL
AUSGABE 1/90

TITEL: *Clown-O-Mania*
PREIS: etwa 65 Mark
HERSTELLER: Starbyte
ANBIETER: Bomico, Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt, Tel. 069 / 70 60 50

The Games: Summer Edition

von Andreas Haberer

Südkorea 1988, Seoul — einstimmende Bilder vermitteln dem Sportenthusiasten die verborgene Kultur des fernen und fremden Landes. Sobald der große Wettkampf beginnt, sieht der Zuschauer eine Ankündigung der Disziplinen: Begonnen wird mit Bogenschießen, es folgen Bahnfahren mit dem Rennrad und Turmspringen, wo die ausgefallensten Sprünge gezeigt werden. Ungewöhnliches kann beim Hammerwerfen passie-



The Games: Summer Edition: völlig neues Radfahrgefühl

ren, wenn der Hammer nicht in die gewünschte Richtung fliegt. Ebenfalls kommt es manchmal zu unvorhergesehenen Pannen beim Stabhochsprung, wenn z. B. die Stange bricht. Heute geht es in die Halle zu den Herren mit Ringturnen und zu den Damen auf den Stufenbarren, wo die Presse schon hektisch Fotos schießt. Während eine Düsenjägerstaffel den Himmel durchschneidet, werden den glücklichen Siegern ihre Medaillen überreicht. Auch wenn dies wie eine Sportreportage klingt, in der »Summer Edition« von Epyx wird all dies im Amiga lebendig und spielbar. jk

Meinung

Hurra. Endlich wieder ein richtiges Sportspiel wie zu Zeiten von Summer Games auf dem C64. *The Games* ist würdig, den Schriftzug von Epyx zu tragen. Während des Testens kann man direkt ins Schwärmen geraten. Je mehr Spieler, um so stärker und länger fesselt das Spiel an den Joystick. Trotzdem ist bei jeder Disziplin eine gewisse Portion Taktik gefordert, und es gibt keine wilden, gelenkverschleißenden Joystick-Ruderaktionen. Das Spiel kann

sowohl mit Tastatur als auch mit Joystick sehr präzise gesteuert werden. Dabei sind die verschiedenen Figuren beim Turmspringen und den Hallensportarten wie Ringturnen und Stufenbarren besonders ausgereift dargestellt. Oft übertrifft ein Detail das andere: Das klare Wasser bewegt sich im Becken auf und ab, während gleichzeitig Fahnen im Wind flattern und im Vordergrund der Springer Anlauf nimmt für einen Salto rückwärts gehockt. Wohlklingend

und unaufdringlich ertönen Melodien und Geräusche. Die Grafik zum Hürdenlauf und beim Radrennfahren übertrifft meiner Meinung bisherige Sportspiele um Längen. Das Blickfenster bewegt sich hinter oder neben den Athleten, damit Sie hautnah erleben können, wie sich Verfolgungen und Sprints abwechseln. *The Games: Summer Edition* ist mit der Menge an spielbaren Disziplinen für 80 Mark wirklich kaufenswert und gehört in jede Sammlung.

AMIGA-Test

sehr gut

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 1/90

TITEL: *The Games: Summer Edition*
PREIS: etwa 70 Mark
HERSTELLER: Epyx
ANBIETER: Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02 / 46 99

Beyond Dark Castle

von Rolf D. Busch

Die Gruselei geht weiter. Das Dunkle Schloß ist Schauplatz eines grausigen Ereignisses: Nach »Dark Castle« muß dessen Hauptfigur, Prinz Duncan, wieder mal den Oberbösewicht besiegen. Bevor er dazu kommt, erwarten ihn eine Menge von Widerlingen in den Labyrinthen des Schlosses. Mit gezielten Steinwürfen kämpft er seinen Weg frei, klettert, hüpfet und fliegt (mit



Beyond Dark Castle: grausige Tastatursteuerung

Meinung

Die Gruselei geht weiter. Das Dunkle Schloß ist wieder mal Schauplatz einer grausigen Tastatursteuerung. A, D, W, Tab, und Escape — so buchstabieren die Produzenten wohl »komfortabel«. Na gut, ein bißchen darf die Maus auch noch mitspielen. Aber irgendwie ist dieses zweihändige Gezappel nicht mehr Stand der Technik. Außerdem kommen dem erfahrenen Spieler einige Levels erstaunlich bekannt vor. Oder was

sagt man zu einer »Black Knight's Brewery«, in der ein bössartiger Braumeister von oben Fässer herabrollt? Sollte sie vielleicht lieber »Donkey Kong's Brewery« heißen. Zudem ist schon im Übungs-Modus die Frustschwelle ungefähr 10 cm oberhalb der Vorderzähne angesiedelt: Ableben am Fließband. Und hat man dann endlich raus, wie man mit dem Jetpack über den ewig gleichförmigen Urwald kommt, erhebt

sich noch die Frage, ob man da wirklich hin will. Denn so viel anders als der Sumpf, über den man vorhin geflogen ist, sieht es da auch nicht aus. Die paar Extras reichen als Motivation nicht aus. Und allein das Versprechen in der Anleitung, nach dem Sieg über den Schwarzen Ritter ein »unglaubliches Geheimnis« zu entdecken, hält kaum bei der Stange. Grafik, Spielwitz, Sound — alles Schnee von gestern.

Rucksack-Hubschrauber), was das Zeug hält. Oder genauer: was die Tastatur hält. Denn anders als bei der C64-Fassung, die mit Joystick arbeitet, läßt sich der Held in der Amiga-Version nur mit Tastatur und Maus lenken. Mit diversen Tastenkombinationen wird gesprungen und geworfen, werden Bomben gelegt und Extras abgeräumt (Benzin, Wurfsteine, Drinks und Essen). Sind alle Glaskugeln eingesammelt, öffnet sich ein Geheimgang und das Duell mit dem »Black Knight« kann beginnen. Bis zu fünfzehn Spielstände — je fünf für jeden der drei Schwierigkeitsgrade — lassen sich auf Diskette sichern. *jk*

AMIGA-Test

ausstehend

5,7
von 12

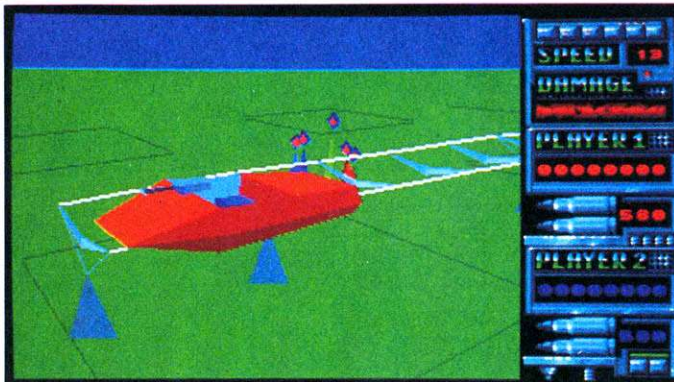
GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 1/90

TITEL: Beyond Dark Castle
PREIS: etwa 100 Mark
HERSTELLER: Activision
ANBIETER: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

von André Beaupoil

Wer glaubt, daß Achterbahnfahren ein eher passives Vergnügen ist, wird mit Roller Coaster Rumbler sein blaues Wunder erleben. Hier heißt es, selbst aktiv zu werden und alles, was sich dem Achterbahnwagen in den Weg stellt, zu bekämpfen. Für jede Menge Hektik ist dabei gesorgt, denn neben Hindernissen auf der Bahn tauchen ab und zu auch Flugobjekte auf. Wie es sich gehört, muß natürlich alles, was sich bewegt, abgeschossen werden. Da der Wagen den Schienen folgt,

Roller Coaster Rumbler



Roller Coaster Rumbler: Dreierlooping ins Nichts

Meinung

Es gibt im Leben eines Spieltesters immer wieder Spiele, die ihm regelrecht gut tun. Nie zuvor war mein Zeigefinger so muskelbepackt, und selten genoß mein Gehirn eine so vollständige Phase der Ruhe. Doch Spaß beiseite: Was bietet Roller Coaster Rumbler für den Preis von rund 80 Mark? Die Grafik ist keineswegs aufsehenerregend, nur im Flugmodus zeichnet sie sich durch weiche Bewegungen aus. Aus diesem Algorithmus hätte man einen sehenswerten Flugsimulator machen können, es bleibt

jedoch bei einem höchst mittelmäßigen Ballerspiel. Gegen Action-Spiele ist eigentlich nichts einzuwenden, und ab und zu tut es auch gut, einfach zu spielen, ohne sich den Kopf über Taktiken zu zerbrechen. Nur ein Fadenkreuz aufs Ziel zu halten und dann den Feuerknopf zu betätigen, ist dennoch nicht genug, um für eine dauerhafte Motivation zu sorgen. Nicht einmal eine gestelzte Story sorgt dafür, daß man nur durch diese Achterbahnfahrt die Erde vor den ach so bösen Invasoren retten kann.

Es geht wirklich nur darum, alles was man sieht, zu zerstören. Selbst die beigelegte Musikkassette mit Soundtrack stimmt wenig versöhnlich, denn man stellt sich beim Anhören zwei Fragen: »Warum werden die hervorragenden Soundfähigkeiten des Amiga nicht genutzt?« und »Wie produziert man einen so schlechten Soundtrack mit einem so bescheidenen Klang?« Selbst die starken Sprüche auf der Packung helfen leider nichts mehr: Hektik allein reicht für kein Actionspiel aus.

braucht man sich nur auf das Zielkreuz seiner Kanone zu konzentrieren und den Zeigefinger in Hochfrequenz auf den Feuerknopf zu hämmern. Sollte man ein Ziel verfehlt haben, schaltet man auf die hintere Kanone um und macht den Fehler wieder gut. Um solche Fehler zu verhindern, besteht die Möglichkeit, zu zweit zu spielen. Zusätzlich gibt es noch einen Modus, in dem der Achterbahnwagen sich von seiner Bahn löst und frei durch die Lüfte segelt. Die Ziele haben dabei andere Formen, erfüllen aber ansonsten dieselbe Aufgabe, nämlich das Training der Zeigefinger-muskulatur. *jk*

AMIGA-Test

ausstehend

5,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 1/90

TITEL: Roller Coaster Rumbler
PREIS: etwa 80 Mark
HERSTELLER: Tynesoft
ANBIETER: Atlantis, Dunantstr. 53,
5030 Hürth, Tel. 0 22 33 / 4 10 81

So macht Lernen Spaß!



**Erdkunde I
Bundesrepublik und DDR**
Bestell-Nr. 38774

**Erdkunde II – Vereinigte
Staaten von Amerika**
Bestell-Nr. 38776



Mathematik I – Geometrie
Bestell-Nr. 38777

Mathematik II – Algebra
Bestell-Nr. 38778

**Mathematik III
(Bruchrechnen)**
Bestell-Nr. 38786

**Physik I – Mechanik,
Wärmelehre, Optik**
Bestell-Nr. 38779

Englisch I
Bestell-Nr. 38775

Deutsch I (Grammatik)
Bestell-Nr. 38787

Markt&Technik-Bücher und
-Software erhalten Sie bei
Ihrem Buchhändler, in
Computer-Fachgeschäften
und in den Fachabteilungen
der Warenhäuser.

Die nächste Prüfung ist
gerettet: Die neuen Lernpro-
gramme »Spielend lernen« für
Ihren Amiga ersetzen stupide
Paukerei durch Abenteuer,
Spaß und Quiz. Trockenes
Schulwissen wird spannend
aufbereitet und einprägsam
vermittelt. Jedes Programm
hat einen Lernteil und ein Quiz
oder Spiel zur Überprüfung
des neu erworbenen Wissens.

Jedes Programm nur
DM 49,-*

(sFr 45,-*/öS 490,-*)

*Unverbindliche Preisempfehlung


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



von Rainer Burhenne

Von den Kinoleinwänden ist der gleichnamige Film schon bald verschwunden, da erscheint das Indy-Adventure, auf das so viele Amiga-Besitzer gewartet haben.

Das neueste Produkt von Lucasfilm (Maniac Mansion, Battletanks) füllt drei Disketten. Beigelegt sind das Grals-Tagebuch gefüllt mit unentbehrlichen Tips und eine Übersetzungstabelle, die als Kopierschutz dient.

Worum geht es bei diesem Abenteuerspiel? Dr. Jones soll einem sehr wohlhabenden Mann helfen, den Heiligen Gral zu finden, in dem das Blut Jesus aufgefangen wurde. Als Wissenschaftler lehnt Indy das zunächst ab. Er ändert jedoch seine Meinung, als er vom Verschwinden seines Vaters hört, der als Experte gilt, wenn es um diese wertvolle Reliquie geht. Wer den Film im Kino gesehen hat, kann leichte Vorteile verbuchen. Viele Elemente sind im Spiel jedoch einzigartig.

Wie spielt sich der Nachfolger von Zak McKracken? Im Prinzip genauso wie sein berühmter Vorgänger. Die Grafik nimmt etwa die Hälfte des Bild-

INDIANA JONES and the Last Crusade

Mögen Sie die Kinofilme mit dem Mann mit Hut und Peitsche? Dann begleiten Sie »Indy« auf dem letzten Kreuzzug und der Suche nach dem Heiligen Gral.



Indiana Jones: die Gefahren der Gralshöhle



Nazischloß: unheimliche Markenzeichen

Meinung

Ist »Indiana Jones and the Last Crusade« das Abenteuerspiel des Jahres?

Die Animation ist insgesamt hervorragend gelungen. Allerdings weist die Grafik kaum Verbesserungen zum Vorgänger auf und ließ mich etwas enttäuscht zurück. Die Soundeffekte sind recht zahlreich und meistens sind sie durchaus sinn- und humorvoll in das Geschehen eingebunden. Zu loben ist ohne Frage das logische Aufeinanderfolgen der Handlungselemente. Hier übertrifft Indiana Jones klar seinen Vorgänger Zak McKracken, bei dem doch einige Handlungsabläufe gelinde gesagt als etwas wirr bezeichnet werden können. Hat man die Grundidee von Film und Spiel erst einmal verinnerlicht, nämlich das Vorhandensein des »Heiligen Grals« und seiner Eigenschaften, erscheinen die Aktionen der beiden Jones glaubhaft und folgerichtig. In diesem Bereich liegt die Stärke des

Spiels, ebenso wie in der Auswahl der attraktiven Schauplätze. Unheimliche Gewölbe, ein Nazischloß, Berlin, Tempel und Abgründe sind Markenzeichen und vermitteln dem Spieler etwas von der Atmosphäre des Kinofilms.

Vermißt habe ich die Fülle an humorigen und sarkastischen Kommentaren, die bissigen Anspielungen auf das Zeitgeschehen sowie witzige Anachronismen, die man bei anderen Spielen dieses Genres findet (siehe Infocom, Magnetic Scrolls oder Sierra). Der Schwierigkeitsgrad des Adventures liegt genau richtig zwischen Frust und praktisch problemlosem Durchspielen. Auch die Benutzerführung des Spiels kann ich insgesamt mit »gut« beurteilen.

Das alles überragende Abenteuerspiel des Jahres 1989 ist Indiana Jones für mich zwar nicht, aber ein Spiel, bei dem man eine Menge Spaß und Freude haben kann.

schirms ein und erinnert in ihrer Auflösung eher an einen C64. Die Spielfiguren sind relativ klein und lassen sich manchmal schwer unterscheiden. Trotz einiger Schwächen muß man die Animation insgesamt loben, da sie schnell ist und sich die Programmierer einiges haben einfallen lassen.

Über dem Grafikfenster erscheinen Nachrichten und Mitteilungen sowie die Sätze, die Indy und seine Mitspieler von sich geben, wobei Indys Worte immer gelb dargestellt werden. Diese Mitteilungen werden nur relativ kurz eingeblendet, so daß man nicht viel Zeit hat, die Informationen aufzunehmen. Das paßt zum gesamten Spielprinzip, bei dem es kaum noch auf Lesen und überhaupt nicht mehr auf Schreiben ankommt. Mausclicks und Auswahlmenüs beherrschen die Steuerung. Durch die Vorgabe von nur 14 Verben sind notwendigerweise dem Einfallsreichtum, der Fantasie und der Kreativität gewisse Grenzen gesetzt.

Im unteren Drittel des Bildschirms befindet sich die schon bekannte Sammlung von Befehlen (Verben) und darunter in anderer Farbe die Gegenstände, die man mit sich führt. Diese Objekte können durch Klick ausgewählt werden, ebenso die Verben oder Personen und Gegenstände aus dem Bild. Die Befehlsausführung erfolgt schnell, lange Ladezeiten zwischen den Bildern gibt es nicht. In dem schon erwähnten Verbenmenü finden sich zwei neue Befehle, zum einen »travel« (reisen) und »talk« (reden). Wählt man letzteres und kombiniert es mit einer anderen Person, kommt es zu Gesprächen und Dialogen, bei denen »Multiple Choice«-Antworten zu benutzen sind. Indiana Jones and the Last Crusade wird mit der Maus gesteuert und besitzt eine Hilfsfunktion, so daß man in manchen Situationen, wie etwa in der Kirche, in das Tagebuch von Jones Senior schauen sollte. Die Action-Szenen halten sich in Grenzen, außer dem Boxen und späteren Schießen ist wenig zu verzeichnen. Gespeichert und geladen wird mit Hilfe einer eigenen »Gamedisk«. Ähnlich wie in den Abenteuerspielen der Firmen Magnetic Scrolls, Infocom und Sierra gibt es hier eine Punktwertung in Form des Indiana Jones-Quotienten (IQ), der anzeigt, wieviel Spiel man schon bewältigt hat.

jk

AMIGA-Test

gut

9,1

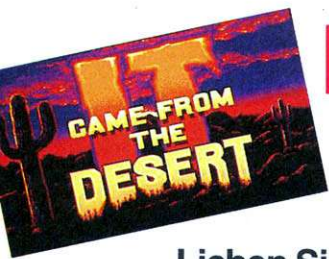
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 2/90

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Titel: Indiana Jones
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Lucasfilm
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

	sehr gut		ausreichend
	gut		mangelhaft
	befriedigend		ungenügend



Lieben Sie Science-fiction-Geschichten und Filme mit Mutanten oder Aliens? Cinemaware läßt die Ameisen los.

von Rolf D. Busch

Kennen Sie einige Geschichten aus der »Goldenen Ära« der Science-fiction der späten 50er Jahre? Ein Meteor schlägt auf der Erde ein, irgendwo in der amerikanischen Wüste. Die Bewohner der benachbarten Kleinstadt sind ganz aus dem Häuschen. Hier, wo sonst eine umfallende Gartenschaukel ein aufregendes Ereignis ist, kommen plötzlich Journalisten und Fernseherteams für ein paar Tage zu Besuch. Doch nach einer Woche ist der Spuk vorbei, alles wieder beim alten – oder?

Plötzlich häufen sich merkwürdige Vorkommnisse und Funde: Bei den Erzminen nahe der Stadtgrenze geschieht Unheimliches; bei einem Farmer liegt plötzlich eine Kuh mit abgetrenntem Kopf, seltsame Pflüzen mit ätzender Flüssigkeit werden im Steinbruch gefunden. Des Rätsels Lösung kennt jeder, der einmal den schwarzweißen Filmklassiker »Formicula« gesehen hat. Mutierte Riesenameisen greifen an. Auf dieser Handlung baut »It came from the desert« auf, das neueste Werk von Cinema-



Minenkomplex: lebendes B-Movie der 50er Jahre



It came from the Desert: biestige Ameisen

ware, die sich auf die Umsetzung von bekannten Filmthematiken verstehen. Hervorstechendes Merkmal aller Produktionen von Cinemaware ist die Fülle an Grafik und Sound. In »It came from the Desert« übernimmt der Spieler die Rolle des Geologen Dr. Greg Bradley, der sich zu Untersuchungen über Gesteinsproben aus der Wüste in der Kleinstadt Lizard Breath (Echsenatem) aufhält. In einem Kampf gegen die Zeit muß der Protagonist Beweise sammeln für die Existenz der Monster, muß sie stoppen, bevor sie den Ort verwüsten und die Herrschaft über die Wüste und damit möglicherweise die ganze Welt antreten können. Per Joystick bewegt er sich dazu über die Landkarte und wählt dort die Orte aus, zu denen er sich begeben möchte. Und davon gibt es reichlich: die Wahrsagerin, der Sheriff, die Erzgruben oder diverse Bauernhöfe. Radiostation und Zeitungsredaktion des Lokalblatts spielen eine ebenso wichtige Rolle wie der Flugplatz oder das Waffendepot der Nationalgarde. Sie können per Menü zwischen verschiedenen Handlungen wählen. Bei den Aktio-

Meinung

Cinemaware-Spiele hatten für mich seit »Defender of the Crown« immer den Beigeschmack »hübsch, aber öde«: ausgezeichnete Grafiken, hinter denen aber nicht viel Spielwitz steckte. Hätte ich dieses Vorurteil nicht schon bei »Lords of the Rising Sun« über Bord gehen lassen, spätestens jetzt wäre es nicht mehr haltbar.

»Hübsch« stimmt immer noch: Was da an Grafik und Sound aus meinem Amiga quillt, setzt selbst für Cinemaware neue Maßstäbe. Die exzellenten Bilder fangen die Atmosphäre der alten B-Movies hervorragend ein. Die je nach »Drehort« wechselnde Musik trägt das ihre dazu bei. Allein der Vorspann – düstere Wüstenbilder, untermalt mit originalgetreuer Musik und digitalisiertem Sprecher – läßt die Gänsehaut so richtig wohligh kräuseln. Auch im Verlauf des Spieles sind die Soundeffekte sparsam, aber strategisch gut eingesetzt.

»Öde« hingegen ist das Adventure beim besten Willen nicht mehr. Auch der dritte und vierte Versuch, den richtigen Weg zur Lösung zu finden, för-

dert immer noch Neues zutage. Die Action-Einlagen sind unterhaltsam, die Vielzahl der Entscheidungsalternativen ergibt immer wieder ein neues Spiel. Zudem ist die Atmosphäre allein so packend, daß Suchtgefahr nicht ausgeschlossen ist. Selbst zu verlieren, macht hier noch Spaß.

Der Spieler spürt immer den Zeitdruck im Nacken: Verdrängt er wertvolle Zeit mit falschen Spuren oder an unwichtigen Nebenschauplätzen, fallen die einzelnen Gebäude nach und nach den angreifenden Biestern zum Opfer. »Tut mir leid«, sagte das Fräulein vom Telefonamt, »da meldet sich auch keiner mehr...«.

Wohl unvermeidlicher Schönheitsfehler: Der Umfang von Grafiken und Programm überfordert den handelsüblichen Amiga. Unter 1 MByte Hauptspeicher tut sich gar nichts, und dann sind da immer noch die Wartezeiten beim Laden von den Disketten. Als ideale Kombination erweist sich viel Speicher und eine Festplatte. Dann gibt es auf dem Amiga Kino zum Mitspielen; und zwar das Beste, was es je gab.

ware, die sich auf die Umsetzung von bekannten Filmthematiken verstehen. Hervorstechendes Merkmal aller Produktionen von Cinemaware ist die Fülle an Grafik und Sound.

In »It came from the Desert« übernimmt der Spieler die Rolle des Geologen Dr. Greg Bradley, der sich zu Untersuchungen über Gesteinsproben aus der Wüste in der Kleinstadt Lizard Breath (Echsenatem) aufhält. In einem Kampf gegen die Zeit muß der Protagonist Beweise sammeln für die Existenz der Monster, muß sie stoppen, bevor sie den Ort verwüsten und die Herrschaft über die Wüste und damit möglicherweise die ganze Welt antreten können. Per Joystick bewegt er sich dazu über die Landkarte und wählt dort die Orte aus, zu denen er sich begeben möchte. Und davon gibt es reichlich: die Wahrsagerin, der Sheriff, die Erzgruben oder diverse Bauernhöfe. Radiostation und Zeitungsredaktion des Lokalblatts spielen eine ebenso wichtige Rolle wie der Flugplatz oder das Waffendepot der Nationalgarde. Sie können per Menü zwischen verschiedenen Handlungen wählen. Bei den Aktio-

AMIGA-Test

sehr gut

11,1
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 2/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: It came from the Desert
Preis: etwa 100 Mark
Hersteller: Cinemaware
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

sehr gut gut befriedigend	ausreichend mangelhaft ungenügend
---------------------------------	---



von Dirk Schepanek

Hilfsfar ist nicht nur der Name eines neuen Rollenspiels für den Amiga, sondern das Modul (so heißen die Szenarios) aus dem Universum von Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), das als Vorlage diente, trägt denselben Titel. Strategic Simulations Inc. (SSI) aus den USA, bisher bekannt durch umfangreiche Strategiespiele, hat nun eine Umsetzung des beliebten Stoffes realisiert.

Steuern Sie den Helden einer Fantasy-Welt, der gerade nach längeren Reisen in die Stadt Hillsfar zurückkehrt. Hier

hat inzwischen der skrupellose Händler und Zauberer Maalthir die Macht ergriffen. Er ist gerissen, mächtig, unabhängig und unterdrückt das Land rund um die Stadt. Die Privatarmee des Maalthir streift Tag und Nacht umher. Wer von ihnen erwischt wird, muß in der Arena um sein Leben kämpfen. Und das ist gar nicht so einfach. Ziel des Spiels ist es, den bösen Unterdrücker zu besiegen, indem man seine

Macht schwächt. Um das zu tun, muß man sich zu Beginn einen passenden Spiel-Charakter schaffen. Hier bietet sich in Hillsfar ein umfassendes Menü, das im Prinzip die ganze Charakter-Verwaltung abnimmt. Bei Hillsfar sind alle Mitteilungen an den Spieler und auch die Menüs in deutsch gehalten. Nachdem ein geeigneter Charakter mit den möglichen Merkmalen von Rasse, Geschlecht,

nerhalb der Häuser läuft die Spielfigur in einem Labyrinth umher, auf das man von oben herunterschaut. Doch die Wachen schlafen nicht. In der Arena muß man mit seiner Spielfigur, die durch den Joystick gesteuert wird, gegen andere Kreaturen der Phantasiewelt kämpfen. Hat man gesiegt, darf man wieder frei in der Stadt herumlaufen. Während man die auf einer Karte in der Anleitung besonders gekennzeichneten Gebäude abklappert, tauchen einige Bewohner der Stadt auf. Als alte 'Adventurer-Regel' gilt hier: sehr vorsichtig sein. Wer

HILLSFAR

Rollenspiele der Reihe »Advanced Dungeons & Dragons« haben viele Fans. Hillsfar ist eine Umsetzung für den Amiga.



Hillsfar: Szenario aus Dungeons & Dragons



In der Arena: Helden müssen öfter kämpfen

Beruf und einigem mehr ausgewählt wurde, beginnt die Reise zur Stadt Hillsfar. Dort wird in einem kleinen Fenster gezeigt, was gerade aus der Perspektive des Helden zu sehen ist. Es gilt, die Stadt ausgiebig zu erkunden. In manche Häuser kann man sofort eintreten, bei anderen muß ein blockierendes Schloß geknackt werden. In-

sich hübsche Tricks vom Magier vorführen läßt, fällt in tiefen Schlaf und kommt – Schreck laß nach – in der Arena wieder zu sich. In der Anleitung steht es prophezeit, daß irgendwann jeder Held einmal in der Arena endet... Also heißt die Devise: Aufs Pferd und bloß weg aus dieser Stadt, die nähere Umgebung erkunden. Die Weisen munkeln von geheimen Wegen und verwucherten Pfaden, die auf keiner Karte verzeichnet sind. *ik*

Meinung

Hillsfar ist nicht die erste Umsetzung eines AD&D-Spiels auf einem Computer. Dieses und andere Module hat man bereits für den C64 programmiert. Irgendwie merkt man bei Hillsfar für den Amiga, daß sich die Programmierer stark an der Commodore-64-Version orientiert haben. Die simple Titelmusik wirkt schon bald recht monoton und die Tastenkombination Control-S ist das, was man als erstes im Kopf behält: Damit wird die Musik abgeschaltet. Das Spiel selbst muß dagegen komplett mit dem Joystick gespielt werden. Die ansonsten spärlichen Soundeffekte im Spiel können sicherlich nicht jeden überzeugen. Mit der Grafik verhält es sich ähnlich. Es gibt zwar durchaus eine Anzahl verschiedener Bilder, aber über die Ausführung kann man geteilter Meinung sein. Für mich lassen sie noch

einige Wünsche offen. Wegen des Konzepts und der Menge an Ideen ist das Spiel sicher nicht zu bemängeln. Es gibt eine gelungene Handlung mit echtem Rollenspiel-Charakter und sogar einigen Action-Szenen, wie z.B. die Ritte mit dem Pferd oder das Kämpfen in der Arena. Auf Dauer wird man dieser Action-Einlagen jedoch überdrüssig. Das ist sowohl beim Reiten, Kämpfen oder beim Durchsuchen der Labyrinthes so, weil die Handlungsmöglichkeiten relativ eingeschränkt sind. Das wird noch verstärkt, da es nur eine einzige Figur gibt, die man steuern kann.

Selbst für Einsteiger sind bald alle Tricks durchschaut. Meiner Meinung nach hätte man sich bei den verschiedenen Labyrinthen ruhig etwas mehr einfallen lassen können. Sie unterscheiden sich gra-

fisch kaum und auch die Vorgehensweise ist prinzipiell dieselbe, egal ob man sich innerhalb einer Stadt befindet oder einen Ort in der Umgebung aufsucht. Als Besonderheit kann man anführen, daß dieses Spiel komplett in Deutsch verfaßt ist und Teil einer Rollenspiel-Reihe ist. Die gespeicherten Charakter-Dateien lassen sich sogar innerhalb dieser Serie, zu der die noch folgenden Spiele »Pool of Radiance« und »Curse of the Azure Bonds« gehören, untereinander austauschen. Weiterhin läßt sich positiv vermerken, daß das Spiel nicht kopierschutz ist (Sicherheitskopie, Installation auf Festplatte). Kurz und knapp: Auf Computern mit weniger guten Grafikfähigkeiten mag Hillsfar der Top-Hit sein. Auf dem Amiga kann ihm wesentlichen nur die Handlung und die Nähe zum AD&D-Universum reizen.

AMIGA-Test

befriedigend

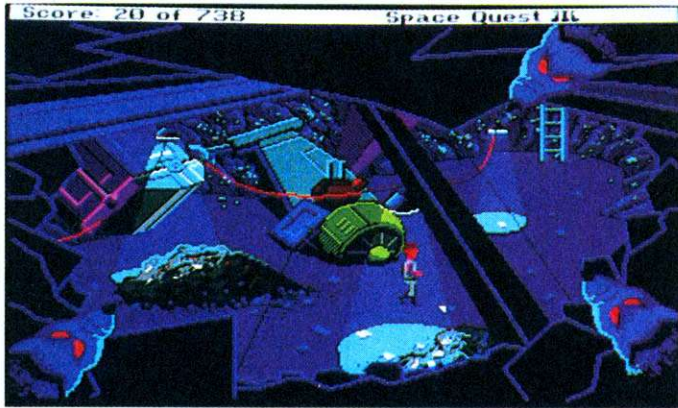
7,9
von 12

**GESAMT-
URTEIL**
AUSGABE 2/90

Grafik						
Sound						
Spielidee						
Motivation						

Titel: Hillsfar
 Preis: etwa 90 Mark
 Hersteller: SSI
 Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

sehr gut gut  befriedigend	ausreichend mangelhaft  ungenügend
---	---



Space Quest III: nichts wird ernstgenommen

Space Quest III

von Rainer Burhenne

Sind Sie ein Liebhaber von Hamburgern? Wie wäre es mit einem Spaceburger oder Monolithburger? Das und andere unglaubliche Dinge können Sie sehen, wenn Sie Roger Wilco in Space Quest III begleiten.

Die neue Space-Adventure-Folge mit dem Untertitel »The Pirates of Pestulon« hat wie bei allen Produktionen von Sierra einen opulenten Vorspann. Der

verschlafene Weltraumheld Roger Wilco wird von Robotern in ein riesiges Müllfrachtschiff »gebeamt«. Um von dort zu fliehen, werden einige wichtige Gegenstände benötigt (Reaktor, Motivator), die aber nicht so leicht zu finden sind. Spielfigur Roger wird mit der Maus oder mit der Tastatur gesteuert. Eine automatische Kartierungsfunktion fehlt. Akustisch wird Roger von einer Vielzahl von Sounds begleitet, wie etwa Motorengeräusche oder dezentes Rülpsen.

jk

Meinung

Ist Space Quest III besser als seine Vorgänger? Mit Sicherheit. Warum? Bestimmt nicht wegen seiner Hauptfigur Roger Wilco, der keinen so großen Eindruck hinterläßt wie sein Kollege Larry in anderen Sierra-Spielen.

Was das Spiel auszeichnet, ist seine hervorragende Grafik, die weitaus besser ist als bei Space Quest II oder King's Quest. Großaufnahmen wechseln mit 3D-Effekten, man sieht perfekte Licht- und Schattenspiele, unterstützt durch mehr als 25 verschiedene Melodien und Klangeffekte.

Obwohl die Story nicht so originell ist wie bei Leisure Suit Larry, kam bei mir nie Langeweile auf. Sierra setzt voll auf den Spielwitz. Humor ist die eigentliche, die alles überragende Eigenschaft der Spiele. Nichts wird ernstgenommen, viele Kommentare sind ausgesprochen sarkastisch, wobei das Verbale noch durch passende Grafiken unterstützt wird. Space Quest III ist eine Fundgrube von Gags und Anspielungen. So wird eine bekannte Fastfood-Kette, die natürlich auch im Weltraum vertreten ist, durch den Kakao gezogen. Überall trifft man skurri-

le Typen oder Dinge, wie die wärmespendende Weltraumunterhose oder den 14jährigen Chef der verbrecherischen Software-Firma »Scumsoft« (Abschaumsoft).

Der Schwierigkeitsgrad ist meiner Meinung nach nicht zu hoch, so daß Spielspaß ohne Frust garantiert ist. Allerdings läßt sich dieses Adventure auch nicht an einem Nachmittag lösen. Wegen der Menge an Grafik empfiehlt es sich, das Spiel auf Festplatte zu installieren. Die Ladezeiten bei Diskettenbetrieb können vielleicht doch den insgesamt guten Eindruck des Programmes etwas mindern.

AMIGA-Test

gut

9,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 2/90

Produkt: Space Quest III
Preis: rund 120 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 05244 / 4080

Continental Circus

von André Beaupoil

Lange Zeit haben Sie auf diese Chance gewartet. Jetzt können Sie Ihrem Teamchef beweisen, daß Sie mehr können, als Wagen waschen. Die Chance ist da, am Steuer eines Rennwagens zu zeigen, daß Sie imstande sind, es mit der Spitze der internationalen Renn-Elite aufzunehmen. Dazu müssen Sie verschiedene Strecken fahren, um in die Qualifikation zu kommen. Es gilt, eine bestimmte Anzahl



Continental Circus: röhrende Motoren, hohe Preisgelder, todesmutige Fahrer, schöne Mädchen

von Rennwagen zu überholen. Diese Anzahl richtet sich nach dem Abschneiden im vorherigen Rennen, so daß man nach einer guten Runde entspannen kann. Wie bei den meisten Autorennen ist auch bei »Continental Circus« die Zeit haarsträubend kurz. Nur bei guter Leistung ist die Qualifikation zu schaffen. Wichtig ist auch, nach leichten Karambolagen sofort die Boxen anzusteuern, denn ein beschädigter Wagen bringt nur schlechte Leistungen. Zeigen Sie, daß Sie ein Rennprofi sind.

jk

Meinung

Autorennen, Autorennen und nochmals Autorennen. Als schlammgespritzende Rallye, als Formel 1-Rennen, als Straßenrennen mit der Polizei auf den Fersen, als Vergleichsrennen zwischen den Top-Sportwagen auf dieser Welt. Manchmal fragt man sich, wie viele Spiele einer Richtung eigentlich noch auf dem Software-Markt Platz haben. Leider hat aber jedes dieser Programme seine Män-

gel und läßt sich so von seinen »Artgenossen« unterscheiden. Continental Circus ist eines dieser Rennspiele, mit Stärken und Schwächen. Der Sound ist spärlich, nur beim Überholen und bei Unfällen tut sich etwas in den Lautsprechern. Die Grafik sieht aus, wie man sie von beinahe allen Rennspielen gewohnt ist: der Rennwagen von hinten auf einer streifigen Straße. Gut ist dagegen die Steue-

rung, mit der man den Boliden recht präzise manövrieren kann. Wie so oft weckt Continental Circus auch den Wunsch nach einem Autorennen, das die Vorteile aller Spiele dieser Sparte in sich vereinigt: Die Perspektive von »Lombard Rally«, die Gangschaltung von »Test Drive«, die Steuerung von »Continental Circus«, den Sound von »Out-run« und und und...

AMIGA-Test

befriedigend

7,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 2/90

Produkt: Continental Circus
Preis: rund 65 Mark
Hersteller: Virgin Games
Anbieter: Virgin Games, Eiffeistr. 398,
2000 Hamburg 26, Tel. 040/2515360

Dragon Spirit

von André Beaupoil

Töten und getötet werden – dieser Satz von Charles Darwin läßt sich auf beinahe alle Ballerspiele anwenden. Selten jedoch paßt er so gut wie bei Dragon Spirit, dem neuen Spiel von Domark.

Ein einsamer Drache in einer feindlichen Welt voller Dinosaurier, Vögel und Seeungeheuer. Das ist natürlich Anlaß zu jeder Menge Kampf und Action. Aus drei Köpfen wird Feuer gespußt, sowohl auf den Boden

als auch in die Luft. Aufgabe des Spielers ist es, damit den Riesenechsen tüchtig einzuhetzen. Dabei helfen die Extrawaffen, die man nach der Zerstörung von herumliegenden Echseneiern aufsammeln kann. Ein zusätzlicher Kopf ist beispielsweise nicht nur der letzte Schrei der Drachenmode, sondern erhöht auch die Feuerkraft erheblich. So gerüstet kann man den Sauriern entgegenreten und das Zeitalter der Drachen um ein paar (Spiel-) Minuten verlängern. *jk*



Dragon Spirit: urweltlicher Flammenwerfer

Meinung

Das Spielprinzip ist altbewährt: Die Spielfigur fliegt über einen von oben nach unten scrollenden Hintergrund und muß alles, was sich bewegt, zerstören.

So weit, so gut – doch wie bringe ich den potentiellen Softwarekunden dazu, gerade Dragon Spirit zu kaufen? Ganz einfach, die Figuren müssen anders werden. Also einmal kein Raumschiff, das böse Aliens bekämpft. Die Idee mit

dem Bomber, der Panzer zerstört, war auch schon da. Darum müssen jetzt die Urtiere erhalten; das neue Duell heißt Drache gegen Dinosaurier. Natürlich kann man geteilter Meinung darüber sein, ob eine solche Veränderung mehr Spaß für den Spieler bringt, aber auf jeden Fall wird damit Aufmerksamkeit erregt. Wer auch noch den Stand-alone-Automaten von Dragon Spirit aus der Spielhalle kennt, hat natürlich

den doppelten Kaufreiz. Aber auch ohne alle diese Reize ist Dragon Spirit dank seiner guten Grafik, den originellen Extrawaffen und nicht zuletzt den etwas anderen Figuren ein Schießspiel, das eine Menge Spaß macht. Wer also ballern will, aber Weltraumflitzer und Kampfflugzeuge leid ist, dem sei zu Dragon Spirit geraten. Ein Stückchen Evolution im Bereich der Ballerspiele ist Dragon Spirit allemal.

AMIGA-Test

befriedigend

7,9
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 2/90

Titel: Dragon Spirit
Preis: etwa 70 Mark
Hersteller: Domark
Anbieter: Bomico, Elbinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90, Tel. 0 69/ 70 60

Grand Overt – Amiga Skat

von Rolf D. Busch

Jeder Skatspieler kennt den klassischen Spruch: »Ich sei, gewährt mir die Bitte, in eurem Bunde der Dritte«. Doch was macht ein Anhänger des beliebtesten deutschen Stammtischspiels, wenn er allein ist? Er lädt Grand Overt in seinen Amiga.

Nach Eingabe seines Namens und der seiner beiden Computer-Gegner erscheint ein übersichtliches Spielfeld mit einem Auswahlménü an der rechten Seite. Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Der Rechner zeigt, wer Vor- und Hinterhand spielt, wer wie hoch



Amiga Skat: Karten dreschen mit dem Amiga

Meinung

Grand Overt auf dem Amiga bietet kein Kontra und Re, ist aber trotzdem sehr spannend: Wer gerne mal zwischendurch ein Ründchen spielt, aber nicht immer die passenden Partner zur Hand hat, ist mit dem Amiga Skat gut bedient. Die grafische Umsetzung ist gelungen, die Spielstärke für Gelegen-

heitsspieler o.k., die Bedienung sehr komfortabel. Als Amateur und Stammtisch-Skater wünsche ich mir trotz allem ein saftiges Kontra, zumindest als Zugabe. Der Versicherung der Programmierer Manfred Leidorf und Steffen Hantschel, das Programm schummeln nicht und schaue mir nur beim

Ouvert in die Karten, glaube ich unbesehen: Manchen Spielfehler hätte es sonst nicht gemacht. Nur schade, daß der Computer immer darauf besteht, beide Mitspieler zu übernehmen. Ein zweiter menschlicher Spieler kann so nicht mitmachen. Und meist fehlt doch nur der Dritte...

reizt und was gespielt wird. Ge reizt, angesagt und ge zockt wird streng nach den offiziellen Skatregeln, Stammtisch-Sonderregeln gibt es nicht. Zum Schluß erfolgt die Abrechnung, auf Wunsch auch in Pfennigbeträgen. Bei Ouvert-Spielen der Computer-Gegner kann durch Anklicken des entsprechenden Feldes der Blick vom eigenen Blatt auf das des Solospielers gerichtet werden. Illegale Ansagen (Schneider bei Null) werden einfach ignoriert, ebenso wie Versuche, nicht zu bedienen. *jk*

AMIGA-Test

befriedigend

7,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 2/90

Titel: Grand Overt
Preis: etwa 50 Mark
Hersteller: Verlag Mayer
Anbieter: Amiga Eldorado, Dorfstr. 1,
8852 Rain, Tel. 0 90 02/46 99

von Heinrich Lenhardt

Schurkige Aliens planen mal wieder eine Invasion der Erde. Listigerweise haben die Damen und Herren vom Nachbar-Stern ihre Stützpunkte in den Tiefen der irdischen Ozeane gebaut. Eines Tages bekommt die Menschheit dennoch Wind von dem unterseeischen Treiben und will den anstehenden Großangriff verhindern.

Nur Sie können beim neuen Rainbow-Arts-Baller-Spektakel X-Out (gesprochen: Crossed Out) die Welt retten: Mit einem Startkapital von 12000 Credits ausgestattet, entscheiden Sie sich zunächst für ein Kampf-

X-Out



X-Out: galaktische Schurken, knallharte Angriffe

schiff. Vier verschiedene Grundmodelle stehen zur Verfügung. Außerdem gibt es gut zwei Dutzend Extrawaffen zu kaufen, mit denen Sie Ihr Schiff verstärken. Sie können all Ihr Geld in ein superstarkes Gefährt investieren oder sich für zwei oder drei schwächer ausgestattete Schiffe entscheiden. Danach läßt man ausgiebig den Feuerknopf sprechen: X-Out bietet acht horizontal scrollende Level voller hektischer Action. Nach jedem zweiten Level ändert sich die Hintergrundgrafik komplett. Pro Spielstufe warten zwei besonders listige Obergegner, die mit speziellen Taktiken ausgetrickst werden müssen, auf Sie. *jk*

Meinung

Das Experimentieren mit verschiedenen Schiffsausrüstungen gibt dem Spiel eine interessante taktische Note. Die Extras selber sind recht einfallsreich. Am besten haben mir die Satelliten gefallen: nicht nur, daß es verschiedene Typen gibt, die bestimmte Bahnen um Ihr Schiff drehen; man kann sie auch an einer beliebigen Stelle platzieren. Technisch gehört X-Out zur Ober-

klasse. Wuchtige Musik von Chris Hülsbeck, garniert mit fetzigen Soundeffekten, knallt aus dem Lautsprecher. Die Grafik sieht sehr gut aus, und nur an wenigen Stellen wird das makellose Scrolling von einem Rucken verunstaltet. Manchmal sind tödliche Bereiche der Hintergrundgrafik schwer zu identifizieren.

X-Out bietet Ballern pur für Könner. Der Schwierigkeits-

grad ist von Anfang an hoch und wird Anfänger zur Verzweiflung treiben. Wer schon bei der Nennung von Namen wie »Katakis« und »R-Type« ängstlich zusammenzuckt, sollte einen großen Bogen um X-Out machen. Gute Actionspieler, die nicht vor einem mörderisch hohen Schwierigkeitsgrad zurückschrecken, werden mit dem Programm aber gut bedient.

AMIGA-Test

gut

8,8

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/90

Produkt: X-Out
Preis: rund 70 Mark
Hersteller: Rainbow Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

Typhoon Thompson

von Heinrich Lenhardt

Im Jahr 2124 stürzt ein Raumschiff über der Wasserwelt Aguar ab. Es scheint keine Überlebenden zu geben, doch als ein Rettungstrupp auftaucht, ortet er ein schwaches Signal. Ein Baby wurde von den auf Aguar lebenden Seekobolden gerettet und »adoptiert«. Jetzt wird Typhoon Thomson gerufen, das Baby zu befreien.

Die Hintergrundgeschichte klingt reichlich verrückt; das Spielprinzip ist wesentlich gradliniger: Sie steuern den Ti-



Typhoon Thomson: aus dem UFO geschmissen

telhelden, der mit einem raketenbetriebenen Gummiring über die Gewässer von Aguar braust. In jeder Spielstufe muß Thompson Seekobolde einsammeln, die dann gegen ein Artefakt getauscht werden. An die munteren Kerlchen kommt man aber erst heran, nachdem sie aus gefährlichen »Flyers« herausgeschossen wurden. Sind die Kobolde einmal getroffen, dümpeln sie ein paar Sekunden lang bewußtlos im Wasser, so daß Thompson sie sich schnappen und in einen Sack stecken kann. Fünf Levels gilt es zu bestehen: In den ersten vier winkt je ein Gegenstand als Belohnung und im letzten geht es schließlich um die Errettung des Babys. *jk*

Meinung

Typhoon Thompson ist ein Software-Juwel: Solch herrlich süchtig machende, simple Spiele gibt es leider viel zu selten. Die Steuerung ist ein Gedicht: Thompsons Turboreifen reagiert auf die sanfteste Bewegung. In Verbindung mit der detaillierten und schnellen 3D-Gratik sorgt die Maussteuerung für ein fantastisches Spielgefühl. Die Animation der

Sprites hat Zeichentrick-Qualität; allein der Spielbeginn, bei dem der arbeitsunwillige Thompson von seinem Boß ins Schlauchboot gekickt wird, ist eine Augenweide. Jeder der sieben Flyers-Typen hat bestimmte Eigenarten und Angriffstaktiken. Nicht nur gute Reaktionen, sondern auch die richtige Spielstrategie sind gefragt. Die High-Score-Liste

wird erfreulicherweise auf Diskette gespeichert.

Typhoon Thompson hat weder einen aufwendigen Vorspann noch eine stundenlange Digi-Bombast-Musik oder meterhohe Sprites zu bieten — dafür aber eine doppelte Portion Spielwitz, der bei vielen der technisch hochgezüchteten Amiga-Programmen leider viel zu kurz kommt.

AMIGA-Test

gut

9,9

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/90

Produkt: Typhoon Thompson
Preis: rund 70 Mark
Hersteller: Broderbund
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070



von Andreas Haberer

Willkommen in der Drei-Städte-Zone. Schade, Ihre Karriere als Priester endete, weil Sie sich gegen die Götter auflehnten. Der nachfolgende, ebenfalls aussichtsreiche Aufstieg als Ritter nahm ein jähes Ende, nachdem Sie die anderen Lehrlinge durch Ihre Siegestänze verärgerten. Der Hofzauberer hatte auch genug von Ihren langweiligen Witzen gehört und setzte Sie auf seine schwarze Liste. Jetzt blieb Ihnen, Keef, nichts anderes übrig, als sich mit den Künsten eines Meisterdiebs anzufreunden.

Die Stadtältesten haben kein Mitleid mehr mit Ihnen. So werden Sie kurzerhand aus der Stadt verbannt, in der Sie vor Jahren als Baby vor dem Tempel des Gottes Mem ausgesetzt worden sind. Alleingelassen gehen Ihnen die letzten Worte der Alten durch den Kopf: »Nur mit ein paar Lumpen gekleidet und ein paar lausigen Goldmünzen in Deiner Tasche, wirst Du glücklich sein, wenn Du drei Tage hier im Dschungel über-

Keef the Thief

Ein Rollenspiel der anderen Art ist das neue Keef the Thief von Electronic Arts. Möchten Sie die Rolle des witzigen Diebes übernehmen?



Keef the Thief: Dieb auf der schwarzen Liste

lebst. Du besitzt viele Talente, die wir Dir nicht nehmen können. Du bist Priester ohne Botschaft, Krieger ohne Waffe, Zauberer ohne Sprüche, und Dieb ohne Werkzeug. Aber ich bestehe darauf, daß Du überlebst. Kehre nicht wieder in un-

sere Stadt zurück, ehe Du nicht die Welt erobert hast und Gottes König geworden bist. Im Süden liegt die Stadt Same Mercon, nach dem Sturz des Königs Telloc hat sich dort Dekaden ausgebreitet. Wenn es überhaupt Gerechtigkeit auf Er-



Im Stall: Pferde klauen oder kaufen?

den gibt, zieh dort den Eingebildeten das Geld aus der Tasche.« Mit einem nicht ganz höflichen Ruck werden Sie ausgestoßen.

Um nicht völlig hilflos dazustehen, falls unerwartet Ungeheuer aus dem Dschungel auftauchen, brechen Sie sich einen Stock von einem nahen Baum als Ersatzwaffe. Nach einem langen Tagesmarsch erreichen Sie hungrig und todmüde die angekündigte Stadt Same Mercon. Dabei fällt Ihnen auf, daß eine Wache regelmäßig in der Wohngegend Streife läuft. Da sie aber in einem gewissen Rhythmus von Haus zu Haus geht, verschwinden Sie unbeobachtet in einer der Türen und schauen sich flink um. Ihre Karriere als Dieb hat schon begonnen. Wo wird sie enden? *jk*

Meinung

Rollenspiele gibt es inzwischen für den Amiga in reichlicher Zahl. Man denke an die schwierigen Welten von »Ultima« oder »Bard's Tale«, an das kleine aber feine »Questron« oder an das ungewöhnliche »Swords of Twilight«.

Electronic Arts wartet hier mit dem neuen Rollenspiel »Keef the Thief« auf, das die Abenteuer eines recht zweifelhaften Helden schildert und auf ein schelmhaftes Augenzwinkern in manchen Situationen nicht verzichtet. Gleich am Anfang gefiel mir die Möglichkeit, das Programm auf der Festplatte ohne Probleme installieren zu können. Die Grafik kann mich nicht voll überzeugen, eben ganz nett, aber doch nicht toll. Eigentlich war man von Electronic Arts etwas anderes gewöhnt. EOA vertreibt allerdings auch nur das Programm unter seinem Namen, programmiert wurde es von einem Team namens Naughty Dog (frecher Hund). Ob das Konzept mit dem etwas ande-

ren Helden und den nicht immer bierernsten Kommentaren aufgegangen ist, soll dahingestellt bleiben.

Beim Spielen hört man nebenher Melodien, die den Spielsituationen angepaßt sind; sie sind aber auch abschaltbar. Um so erstaunlicher ist es, wenn man im Handbuch liest, daß die Musik von niemand geringerem als Rob Hubbard stammt, der schon viele Hitmelodien auf dem C64 komponiert hat. Verschieden farbig aufleuchtende Rahmen, die ich kaum unterscheiden konnte, da sie sehr dünn sind, sollen die Aktionen ankündigen, die um die Spielfigur herum stattfinden, wie etwa die Schritte einer herannahenden Wache. Ungewöhnlich erscheint die Umsetzung des neuen Kampfsystems: der Spieler sieht aus einem dünnen Schlitz, wie aus einem Ritterhelm auf die recht gleichförmige Wald- oder Säulenlandschaft. Sodann erspäht er mittels Radar und Richtungsan-

zeiger die Monster in Sichtweite. Kurz angepeilt und das Monster oder der Spieler können abwechselnd zuschlagen, Waffen wechseln und zaubern. Das Ganze erscheint mir etwas umständlich und außerdem spartanisch ausgeführt. So können immer nur vier Wesen gleichzeitig angreifen und die Grafikdarbietung wurde auf dem Minimum gehalten. Lobenswert sind die verschiedenen Mauszeiger, die es erleichtern, die jeweilige Situation schneller zu erfassen: Ein Blitz bei Zaubersprüchen, ein Dollar-Symbol für Einkäufe oder eine Sprechblase bei Gesprächen. Abschließend kann ich sagen, daß das Spiel trotzdem für längere Zeit motiviert. Der Spielspaß beschränkt sich nicht nur auf bloße Monster-Schlachten, sondern bietet darüberhinaus etwas mehr an Abwechslung wie etwa durch das Mischen von Reagenzien. Leider wird aber nicht die Komplexität eines Ultima IV oder Swords of Twilight erreicht.

AMIGA-Test

gut

8,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 2/90

Grafik	4
Sound	4
Spielidee	4
Motivation	4

Produkt: Keef the Thief
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

sehr gut	ausreichend
gut	mangelhaft
befriedigend	ungenügend

Starflight

von Peter Gun

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 4619. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Amiga, das mit seiner sechs Mann starken Besatzung fünf Monate lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisation. Lichtjahre von der Erde entfernt dringt Ihr Raumschiff in Sonnensysteme vor, die in keinem Spiel je zuvor zu sehen waren.

Starflight gibt es schon seit einiger Zeit für Personal-Computer. Es löste bei den Käufern Begeisterungstürme aus und avancierte in Windeseile zum Kultspiel. Der Hintergrund: Zusammen mit anderen Kapitänen wurden Sie von »Interstel« — einer Art galaktischer Konzern — auserwählt, das Univer-

270 Sternensysteme mit über 800 Planeten wollen erforscht sein. Als Kapitän eines Sternenkreuzers bereisen Sie das Universum, immer auf der Suche nach neuen Welten und Zivilisationen.



Alien der Rasse Spemin: Kommunikation mit viel Humor



Planetenerkundung: Artefakte und Mineralien sammeln

sum zu erforschen. Zu diesem Zweck stellt man Ihnen ein Raumschiff und etwas Geld zur Verfügung. Im Raumhafen müssen Sie zuerst eine Mannschaft rekrutieren und Ihr Schiff mit Waffen, Energieschildern und Treibstoff versehen, dann kann das Abenteuer beginnen. Die Bedienung von Starflight ist komfortabel gelöst. Entweder klickt man mit der Maus auf das gewünschte Bedienungselement oder drückt einfach dessen Anfangsbuchstaben, wie »B« für Brücke oder »C« für Captain. Diese Art der Benutzerführung ist durchdacht, da bei ihr sowohl die Maus- als auch die Tastatur-Befürworter zum Zuge kommen.

Nach Abflug aus dem Raumhafen-Orbit sieht der Spieler im Statusfenster eine Karte des Systems: eine Sonne, um die mehrere Planeten kreisen. Ein Miniatur-Raum-

schiff zeigt den Standort an. Über die Zehnerblock-Tastatur bewegt man das Schiff durch das All. Sobald das System verlassen wird, sieht man den Weltraum, in dem die Sonnensysteme als leuchtend blaue Gebilde dargestellt werden. Schon bald trifft man auf frem-

de Lebensformen. Besonders am Anfang ist diplomatisches Geschick gefragt. Es ist nicht ratsam, mit einer unzureichenden Bewaffnung Weltraumpirat spielen zu wollen. Bei Starflight gibt es drei Arten der Kommunikation: Eine Unterhaltung kann freundlich, feindlich oder unterwürfig verlaufen. Auch hier gilt die alte Weisheit: Wer nicht fragt bleibt dumm.

Der Raumhafen ist der Dreh- und Angelpunkt des bekannten Universums. In ihm kauft und verkauft man seine Waren, schickt die Mannschaft auf Fortbildungskurse und erfährt die neuesten Nachrichten. Da ist vom alten Imperium die Rede, einem Planeten namens Erde, und vom Ursprung der Menschheit. Alle diese Rätsel wollen gelöst sein, und es ist Ihre Aufgabe, den Schleier der Vergangenheit zu lüften. *jk*

Tips für Raumfahrer

Zu Beginn nur die nahen Sonnensysteme erkunden, auch hier finden sich interessante Dinge. Panzerplatten (Armor) zuletzt voll aufrüsten, da sie nur in Raumnepeln gebraucht werden, in denen die normalen Energieschilder nicht funktionieren. Hat man einen Planeten mit Bodenschätzen gefunden, ausbeuten, mit dem Erlös Frachtcontainer kaufen, zurückfliegen und weiter ausbeuten. Den Warnungen von Interstel Glauben schenken: anfangs besteht keine Chance, sich gegen schlecht gelaunte Aliens zu behaupten. Nach Zerstörung eines feindlichen Raumschiffes sollte der Schrott untersucht werden. Mineralien finden sich in höher gelegenen Gebieten, Lebensformen eher am Äquator. Niemals — vermeintlich unbrauchbare — Gegenstände verkaufen; wer weiß, wozu sie gut sein könnten. Planeten öfters scannen lassen, auch ein Wissenschaftler ist nicht unfehlbar...

AMIGA-Test

gut

9,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 3/90

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Spielidee	☆☆☆☆
Motivation	☆☆☆☆

Produkt: Starflight
Preis: rund 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070

☆☆☆☆	sehr gut	☆☆	ausreichend
☆☆☆☆	gut	☆☆	mangelhaft
☆☆☆☆	befriedigend	☆☆	ungenügend

Meinung

Starflight ist ein Spiel, das hochgradig süchtig macht; ähnlich wie Elite oder Populous. Es fällt schwer, aufzuhören, hat der Spieler doch gerade wieder einen Hinweis erhalten, dem er nachgehen möchte. Die Grafik ist ansprechend, wenn auch nicht sensationell. Landungen auf Planetenarten allerdings zur Tortur aus. Ein derart langsamer Bildaufbau ist auf dem Amiga ungewöhnlich (alle drei Sekunden ein

Bild). Das hätte man auch besser programmieren können. Glücklicherweise kann man diese Sequenz zu überspringen. Starflight bietet mit seinen 800 Planeten, 270 Sternensystemen und sieben fremden Lebensformen »Unterhaltung pur«. Die Dialoge mit Aliens sind voll kruder Situationskomik: Kommentar einiger Monster: »Mit den Antennen auf unseren Köpfen empfangen wir alle Fernsehprogram-

me«. Sound ist so gut wie überhaupt nicht vorhanden, der Weltraum ist nun mal lautlos. Starflight sei all denen ans Herz gelegt, die eine Mischung aus Rollenspiel, Strategie und Action bevorzugen, und über viel, viel Zeit verfügen. Berücksichtigt man die Spieldauer und die Aufmachung des Programms (gutes Handbuch, separate Befehlstabelle, Sternenkarte), ist der Preis (etwa 90 Mark) mehr als angemessen.

von Jörg Kähler

Wehe, wenn die Luft ausgeht. Puffy und seine niedliche Freundin Puffyn wurden von einem garstigen Zauberer in aufgeblasene Springbälle verwandelt. Da dieser Zustand für ein junges Pärchen auf Dauer untragbar ist, wollen die beiden schnellstens die eigene Gestalt zurückerlangen. Doch der Zauberer hat sie zu allem Überfluß in einem Labyrinth aus 20 Ebenen ausgesetzt, die alle durchquert werden müssen. Erst dann winkt die Freiheit.

So hopst Puffy mal alleine, mal in Begleitung seiner Freundin durch die Gänge. Ein zwei-

Super Puffy: Jump-and-Run der schwierigen Sorte

SUPER PUFFY



Meinung

Endlich hat es Hersteller UBI-Soft geschafft, eines seiner angekündigten Spiele für den Amiga herauszubringen. Puffys Saga heißt es auf anderen Systemen. Für den Amiga wurde es in Super Puffy umbenannt. Ansonsten ist es das gleiche geblieben: ein Hüpf- und-Lauf-Spiel der schwierigen Sorte. Denn Super Puffy hat zwar nur 20 Level, aber die haben es in sich. Der Schwierig-

keitsgrad ist mir gleich am Anfang zu hoch, d. h., er ist un- ausgewogen und wird in höheren Ebenen sogar noch härter. Daher kann ich das Spiel nur denen empfehlen, die solche Spiele bevorzugen und noch eine Herausforderung suchen. Die müssen damit leben, daß sie die ersten Level bald auswendig kennen, da diese wieder und wieder zu spielen sind. Da nützt es auch nichts, wenn

der Aufbau der Ebenen manchmal spiegelverkehrt erfolgt, was zum Umdenken zwingt. Ein cleveres System mit Bonus, Continues oder Einstieg über die High-Score-Liste (wie bei Rock 'n' Roll oder Clown-o-Mania) kennt Super Puffy nicht. Die Grafik und der Sound sind allerdings nicht schlecht und bieten für Freunde des Genres mal wieder etwas Abwechslung.

ter menschlicher Spieler kann nämlich an einem zweiten Joystick an der Befreiungsaktion teilhaben. Wer keinen Spielgefährtin findet, hat es ein bißchen schwerer, denn die Level sind groß und bewohnt von gemeinen Kreaturen. Da sind gigantische Drachen und feuerspuckende Saurier. Besonders hassenswert sind jedoch die gestaltwandlerischen Geister, die als böses Alter ego hinter einem herhüpfen. Einige lassen sich durch Schuß oder Flammenwerfer vernichten, anderen kann man nur aus dem Weg gehen. Um im Spiel voranzukommen, müssen kleine braune Pillen aufgesammelt werden. Manchmal ist allerdings nur eine irgendwo versteckt. ■

AMIGA-Test

gut

8,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 2/90

Produkt: Super Puffy's
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: UBI-Soft
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 021 01/60 70

Dragons Breath

von Rolf D. Busch

Das Land Anrea ist geteilt. Gleich drei Potentaten reißen sich um die diversen Dörfer. Die beiden machthungrigen Lords und die nicht minder ehrgeizige Lady sitzen in ihren bequemen Schlössern und schicken ihre Drachenarmeen über das Land. Denn versteckt in den kleinen Ortschaften sind die drei Bestandteile eines Amuletts, das zu finden das Ziel im Spiel ist. Dafür heizen ihre Drachen den sterblichen Untertanen ganz gehörig ein. Der Computer steuert eventuell übriggebliebene Drachenmei-



Dragons Breath: das Spiel mit dem Eierkocher

Meinung

Die Mischung macht's, und das liegt nicht nur an dem mörderisch komplexen Magie-System, an dem auch fortgeschrittene Keyboard-Wizards eine ganze Weile knabbern werden. Dragons Breath enthält viel Strategie, eine gute Prise Handelsspiel, einen Touch Action (wenn Dörfer im Drachen-Flugsimulator »von

Hand« angegriffen werden), dazu einen Mehrspieler-Modus à la Brettspiel (schön nacheinander, und bitte dem Gegner nicht bei Zug zusehen). Ein wenig regieren muß man die besetzten Dörfer auch. Gewürzt mit einem Hauch Rollenspiel, garniert durch gute Musik und exzellente Grafiken, serviert auf einem Fantasy-Tableau,

bietet das neue Spiel von Palace-Software fast jedem etwas. In diese Atmosphäre werden sich allerdings wohl hauptsächlich die Bildschirm-Strategen verlieben, die endlich mal keine Sherman-Panzer und F-Soundsoviel-Jagdflyer mehr dirigieren wollen, sondern statt dessen Magie und Drachenfeuer einsetzen.

ster, zur Not auch mal alle drei als Demo-Spiel. Gelenkt von bis zu drei Spielern haben die Herrscher in spe eine ganze Menge auf einmal zu erledigen. Sie müssen den Überblick über die Dörfer behalten, die ständig vernichtet oder neu gegründet werden. Sie sollten Zaubersprüche lernen, Drachen zum Unterstützen, Angreifen oder Erobern von Siedlungen aussenden oder neue Drachen für die Armee aufziehen. Die Spieldauer kann enorme Maßstäbe annehmen: bei drei gleich guten Spielern theoretisch unendlich. *jk*

AMIGA-Test

gut

9,5

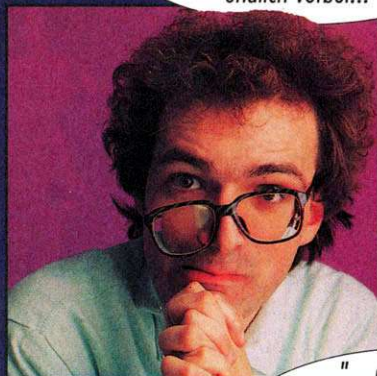
von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 2/90

Produkt: Dragon Breath
Preis: etwa 85 Mark
Hersteller: Palace
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg, Tel. 052 44/40 80

"Das lange Warten auf eine
Spielerzeitschrift mit Durchblick ist
endlich vorbei..."



"...denn jetzt gibt es POWER
PLAY, daß große Computer -
und Videospiele-Magazin."



"Auf über 100 Seiten
präsentieren wir Euch jeden Monat
ausführliche, kritische Tests der
allerneuesten Computer - und
Videospiele..."



"... und mit unserem
Sonderteil mit Tips&Tricks
löst ihr die schwersten Spiele
sofort!"



"Ganz klar: Wer in der Szene der
Computer- und Videospiele mitreden
will, der wird von POWER PLAY
begeistert sein!"



**POWER
PLAY**

KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50!

inklusive Star-Killer Super-Puzzle.

Mit dem Kurzabo von POWER PLAY seid ihr
ganz klar im Vorteil:

★ Ihr nutzt **15% Preisvorteil** ★ die Lieferung
ist kostenlos ★ ihr bekommt POWER PLAY
jeden Monat früher als der Kiosk, direkt ins
Haus ★ und das **Star-Killer-Super-Puzzle**
gibt es zum Kurzabo dazu!

★ Also Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf
eine Postkarte kleben und einsenden an:
Markt&Technik Verlag AG, Power Play
Leserservice, Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei
Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

**POWER
PLAY**

KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50 inklusive Star-Killer Super-Puzzle!

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

02/AC 30 0B



Das anspruchsvollste neue Projekt von Ubi Soft ist »Iron Lord«, eine Mischung aus Taktik und Action in mittelalterlichem Gewand.

von Georg Kaaserer

Zwanzig Jahre ist es her, seit der Bruder des herrschenden Königs durch schwarze Magie die Macht an sich riß und die Königsfamilie ausrottete. Seitdem leben die Bewohner des Landes in Angst und Schrecken. Doch dank eines treuen Dieners des Königs entging sein einziger Sprößling diesem Massaker und mittlerweile ist er zu einem stattlichen Ritter herangewachsen, der nur darauf wartet, seine Familie zu rächen und die Ordnung im Lande wiederherzustellen.

Dies ist der Hintergrund der neusten Kreation des französischen Softwarehauses Ubi Soft. Schon seit längerer Zeit

IRON LORD

angekündigt, ist es nun endlich auch in einer komplett deutschen Version erhältlich. Sie dürfen in die Rolle des Iron Lord schlüpfen, dessen erstes Ziel es ist, die Heerscharen seines bösen Onkels zu zerschlagen, um somit an seinen rechtmäßigen Thron zu gelangen.

Am Anfang hat der junge Lord jedoch keinen einzigen Kämpfer unter sich, es gilt also, ein Heer aus Bürgern Ihres Volkes zusammenzustellen. Sie müssen sich allerdings kräftig ins Zeug legen, um die nötigen Kämpfer zusammenzutrommeln. Vor Ihnen liegen die Weiten Ihres Königreiches in Form einer Landkarte. Zu einigen

Dörfern, Städtchen und anderen interessanten Orten, die darauf zu sehen sind, können Sie mit Ihrem Pferd reiten. Ihr Ausgangspunkt ist das verwüstete väterliche Schloß. Ein intakter Turm darin dient als Hauptquartier. Nur wenn sich die Spielfigur hier befindet, gibt es die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern oder zu laden. Außerhalb des Schlosses funktioniert dies nicht.

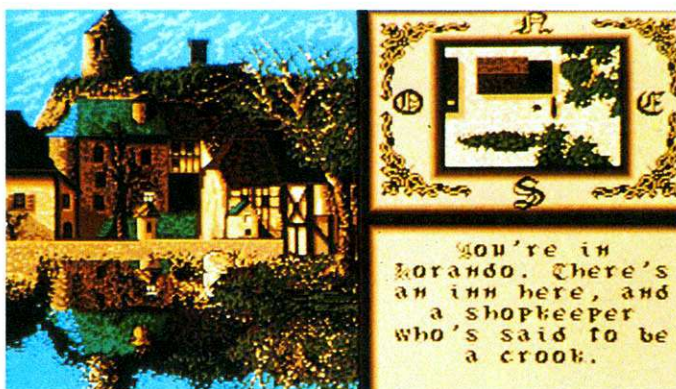
Um Ihr Heer zusammenzulegen, müssen Sie Ansehen bei der Bevölkerung erringen. Günstig ist es, einflußreiche Bürger als Freunde zu gewinnen, indem Sie für diese kleine Aufträge erfüllen. Solche Aktio-



Schwertkampf: Ärger mit dem Meuchelmörder

nen spielen sich alle in den Dörfern und Städten ab, wo auch verschiedene sportliche Wettkämpfe wie Armdrücken oder Bogenschießen stattfinden. Falls Sie einen dieser Wettkämpfe gewinnen sollten, spricht sich dies bald herum und man wird Ihnen mit dem nötigen Respekt begegnen. Natürlich sieht auch der erböse Oheim nicht tatenlos zu, wie Sie sich langsam aber sicher ein Heer zusammensuchen. Er schickt Ihnen von Zeit zu Zeit einen Meuchelmörder auf den Hals. Sie müssen sich in einer Action-Sequenz wehren.

Sind irgendwann alle Hürden überwunden und das Heer genügend groß, kommt es zur Entscheidungsschlacht. Falls es Ihnen gelingen sollte zu siegen, ist aber noch nicht alles vollbracht, um den Thron zu besteigen. Im dritten und letzten Teil von Iron Lord kämpft Ihr Held in einem Labyrinth ums Überleben. Aus der Vogelperspektive gilt es, in sechs verschiedenen Ebenen den Ausgang zu finden. Zwischendurch darf Ihr Eisenmann kleine Flugmonster beseitigen, um den nächsten Level zu erreichen. *jk*



Iron Lord Ortschaft: Heerscharen sammeln

Meinung

Freunde von »Defender of the Crown« dürfen sich freuen. Ubi Soft hat einen meiner Meinung nach würdigen Nachfolger für diesen Klassiker geliefert. Iron Lord gleicht seinem Vorbild in vielerlei Hinsicht. Die Grafiken sind in fast allen Teilen des Spiels hervorragend, allein schon die Landkarte ist hübsch und detailliert. Auch die verschiedenen Menschen, die der Iron Lord auf seinem Weg trifft, sind gut gezeichnet und zum Teil wie bei »Bard's Tale« animiert. Die gelungene Mischung aus diversen Action-Sequenzen und einer Prise Strategie ist abwechslungsreich. Unter den Action-Teilen besticht vor allem das Bogenschießen. Hier kommt echtes Robin-Hood-Feeling auf. Das Armdrücken ist nett gemacht, allerdings muß man am Joystick rütteln, bis einem fast der Arm abfällt. Ein weiteres Vergnügen, das Würfelspielen, ist für Abenteurer-Profis nicht der Rede wert. Das hätte man wirklich besser machen können.

Doch alles in allem hält einen Iron Lord von Anfang an ziemlich in Trab. Mit der Zeit bekommt man einen solchen Wust von Aufträgen zusammen, daß es schwierig wird, nicht den Durchblick zu verlieren. Es empfiehlt sich öfter zu speichern, was leider nur im Turm funktioniert. Dies bringt unnötig lange Ladezeiten mit sich, denn wenn sich der Iron Lord gerade in der letzten zu erreichenden Stadt befindet, kann man nicht sofort zum Ausgangspunkt zurückkehren, sondern muß sich von Ort zu Ort zurückhangeln.

Der Sound ist bei Iron Lord nicht gerade der größte Glanzpunkt. Zwei mittellange Melodien sollen dem Spieler das Reiten über Berg und Tal versüßen. Nach spätestens zehn Minuten erreichen sie allerdings genau das Gegenteil.

Meiner Meinung nach erweist sich der »große Endkampf« als schwächster Spielteil. Die feindlichen Armeen stehen sich auf einer Waldlich-

tung gegenüber. Die einzige Handlung die der Spieler durchführen kann, ist das »Programmieren« seiner Truppen, das heißt, er kann bestimmen, wohin sich die einzelnen Truppenteile beim nächsten Zug bewegen sollen. Stoßen zwei befeindete Truppenteile aufeinander, gibt es einen Kampf, bei dem man nur zusehen kann und später das Ergebnis erfährt. Bei ein bißchen Pech werden die eigenen Heerscharen vom Oheim niedergemäht.

Iron Lord ist mehr wegen seiner Grafik ein Blickfänger als wegen der Spielmotivation? Spaß macht es jedoch allemal. Ich habe die Vermutung, daß den Programmierern dieses Mammutprojekts irgendwann die Luft ausgegangen ist. Darunter hatte dann, wie man sieht, der Endkampf zu leiden. Wenn Ubi Soft noch diese oder jene Mängel ausmerzt, könnte ein Nachfolger daraus werden, der wirklich nichts zu wünschen übrig läßt. Warten wir auf den »Copper Lord«.

AMIGA-Test

gut

8,8
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/90

Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sound	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Spielidee	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Motivation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Produkt: **Iron Lord**

Preis: rund 90 Mark

Hersteller: Ubi Soft

Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070

sehr gut
gut
befriedigend

ausreichend
mangelhaft
ungenügend

Endlich gibt es eine Schach-Datenbank für den Amiga. Wir haben die Fähigkeiten von »En Passant« ausgelotet.

von Thomas Brieden

Heutzutage spielen die Schach-Großmeister überall in der Welt 5000 und mehr Partien in verschiedenen Turnieren. Einen Blick auf jede zu werfen, ist für einen Profi-Schachspieler von unschätzbarem Vorteil. Hier können Computer eine wertvolle Hilfe sein, indem sie Informationen sammeln, ordnen, suchen und somit das Gedächtnis entlasten. Eine elektronische Schach-Datenbank erspart dem Profi viele Stunden langwieriger Suche. Aber auch Vereins- oder Hobbyspieler möchten gerne ihre gespielten Partien privat archivieren. Dazu gibt es jetzt »En Passant« auf dem Amiga.

Im Eingabe-Modus von En Passant können die Partien auf einem Brett am Bildschirm nachgespielt werden. Daneben erscheint zugleich die Notation des Zuges. Die Eingabe mit der Maus ist bequem und erlaubt auch blitzartige Zugfolgen. Leider wird die Legalität der Züge nur unzureichend überprüft.

Die gespielten Züge können mit einem der üblichen Kurzkommentare versehen werden. Negativ fiel auf, daß das für Schachgebot verwendete Zeichen (+) extra vom Spieler eingegeben werden muß und nicht automatisch vom Programm gesetzt wird. Ein Zeichen für »Matt« existiert überhaupt nicht.

Schachmatt

Eine der wichtigsten Aufgaben eines Schachspielers ist das Analysieren gespielter Partien. Auch bei »En Passant« besteht die Möglichkeit, zu jedem Zug eine beliebig lange Analyse durchzuspielen und in die Notation einzufügen. Zusätzlich kann man noch mit Hilfe eines kleinen Text-Editors den Einzelzügen bis zu 50 Zeilen lange Anmerkungen zuordnen.

Eine derart kommentierte Partie kann man sich schließlich unter dem Menüpunkt »Partie zeigen« vollständig auflisten lassen. Leider ist es nicht möglich, beliebig vor- und zurückzuscrollen, nur ein Stoppen und Starten des Scrollens ist mög-

En Passant



Brett in »En Passant«: blitzartige Zugfolge mit der Maus

lich. Ein intensiveres Erforschen der Notation kann somit mühsam werden.

Auf der dazugehörigen Daten-Diskette sind 660 gespielte Partien vergangener und gegenwärtiger Meister gespeichert. Interessiert man sich für alle von Kasparow in der »Königsindischen Verteidigung« gespielten Partien, so kann die Suche entsprechend verlaufen.

Zu bemängeln ist, daß die Anzahl der Suchkriterien begrenzt wurde und bei ausgefallenen Angaben eine langwierige Diskettenarbeit gestartet wird. Nur Besitzer einer Festplatte können hier auf einigermaßen schnelle Arbeit mit dem Programm hoffen.

Der professionelle Schachspieler sortiert seine Partien nach einem speziellen Eröffnungsschlüssel. Als allgemein anerkannter Standard gilt hier die von Matanovic verfaßte »Encyclopaedia of chess openings«. Hierbei werden die Eröffnungen in insgesamt 500 Abschnitte gegliedert (von A 00 bis E 99). Auch »En Passant« benutzt bei seiner Index-Berechnung diesen Schlüssel. Wir haben diese Funktion an einigen Eröffnungen und praktischen Partien auf ihre Zuverlässigkeit überprüft:

Nach den Zügen:

- 1) d4 Sf6
- 2) c4 g6
- 3) Sc3 Lg7
- 4) e4 d6
- 5) Sf3 0-0
- 6) Le2 e5
- 7) 0-0 Sc6
- 8) d5 Se7
- 9) Se1 Sd7
- 10) f3 f5

entsteht die »Königsindische Verteidigung«, die den Index »E 99« trägt. Die gleiche Stellung kann auch durch Zug-Umstellungen erreicht werden. »En Passant« gab jedoch immer den richtigen Index aus.

Danach haben wir alle auf der Diskette gespeicherten Partien des WM-Kampfes 1987 zwischen Kasparow und Karpow untersucht. Von den insgesamt 12 Partien waren 8 richtig klassifiziert. Aber bei z.B. der Partie Nr. 137, (Kasparow—Karpow) WM 1987/88 ergibt sich nach:

- 1) c4 e5
- 2) Sc3 d6
- 3) g3 c5
- 4) Lg2 Sc6

die Klassifikation A 36/1 Anm. (1) und nicht etwa A 21 wie »En Passant« meint. Offensichtlich hat das Programm Schwierigkeiten, bestimmte Eröffnungen richtig zuzuordnen. Besonders die modernen Eröffnungen (abgelehntes Damengambit) können durch eine Vielzahl von Zug-Umstellungen erreicht werden. Eine Überprüfung ergab hier öfter einen falschen Index. Werden sehr viele Partien mit »En Passant« verwaltet (ca. 10000 oder mehr), sind die Folgen für einen Profi-Schachspieler unakzeptabel. Die Autoren des Programms haben bereits Verbesserungen dieser Funktion angekündigt.

Audrucken können Sie Ihre »Unsterbliche Partie« natürlich auch. Die Analysen und Kommentare zu den einzelnen Zügen werden mit berücksichtigt. Jederzeit läßt sich ein aktuelles Stellungsdigramm einfügen.

Der Menüpunkt »Chessmaster« verbirgt die Schnittstelle zu dem gleichnamigen Amiga-

Schachprogramm (Test in AMIGA 12/88, Seite 150). Sie erlaubt einerseits das Einlesen von Partien, die mit Chessmaster gespeichert worden sind, so daß diese in die »En Passant«-Datenbank übernommen werden können. Andererseits ist es möglich, Stellungen in für Chessmaster lesbarer Form zu speichern.

Auf einer Diskette können je nach Kommentierung und Zugzahl zwischen 2000 und 4000 Partien gespeichert werden. Unter diesem Aspekt ist »En Passant« in der Lage, auch großmeisterlichen Anforderungen zu genügen (5000 Partien/Jahr). Die noch vorhandenen Unzulänglichkeiten in der

Eröffnungs-Klassifizierung schränken die Nutzung jedoch wieder ein. Dem weniger anspruchsvollen Amateur- oder Hobbyspieler ist allerdings ein bequemes Mittel zur Archivierung gegeben, mit dem sich eingegebene Partien schnell abrufen und nachspielen lassen. jk

AMIGA-Test

befriedigend

7,8
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 3/90

Preis/Leistung	☒	☒	☒	☐	☐
Dokumentation	☒	☒	☒	☒	☐
Bedienung	☒	☒	☒	☒	☒
Erlernbarkeit	☒	☒	☒	☒	☒
Leistung	☒	☒	☒	☒	☒

FAZIT: »En Passant« ist eine Schachdatenbank, in die Sie Schachpartien mit Zügen, Begleitdaten und Kommentaren eingeben können. Eine Klassifizierung nach einem Eröffnungsschlüssel ist ebenso vorgesehen wie Analyse und Ausdruck. Im Lieferumfang befinden sich 660 ausgewählte Meisterpartien.

POSITIV: kein Kopierschutz; bequeme Eingabe von Partien; schnelles Nachspielen im Blitzmodus; fast unbegrenzte Suchmöglichkeiten; Schnittstelle zu »Chessmaster«; Ausgabe an Drucker (Text und Grafik).

NEGATIV: Legalität der Züge wird nicht überprüft; bei »Partie zeigen« kein Zurückschrollen; vereinzelt Systemabstürze; Suchkriterien begrenzt; Suche und Listenerstellung langwierig; Index-Berechnung fehlerhaft.

Produkt: En Passant
Preis: rund 245 Mark
Hersteller/Anbieter: Habermehl & Sander, Tannenweg 11, 3575 Kirchhain 1

☒	sehr gut	☒	ausreichend
☒	gut	☒	mangelhaft
☒	befriedigend	☒	ungenügend

Space Ace



von Rolf D. Busch

Lange haben die Freunde von »Dragon's Lair« gewartet, jetzt ist der Nachfolger namens Space Ace fertig. Sie erinnern sich: In den Spielhallen erregte Dragon's Lair Aufsehen, weil das Programm Trickfilmsequenzen von der Bildplatte in die Handlung integrierte oder, genauer gesagt, sie daraus zusammensetzte. Wer Ritter Dirk auf sei-

nem Weg zur Prinzessin im richtigen Moment die richtige Handlung ausführen ließ, sah die nächste Szene, wer sich irrte, durfte zuschauen, auf welche Weise Dirk umkam. Wenig später kam die Computerversion, die auch ohne Bildplatte einen Großteil des Spielhallenflairs mitbrachte. Diesmal heißt der Held Dexter, der Bösewicht Commander Borf und die entführte Schönheit Kimberley, ansonsten ändert sich wenig. Der

Verjüngungsstrahl, mit dem Borf die gesamte Menschheit in Babys verwandeln will, hat auch Dexter schon gestreift. Dementsprechend schwächlich kraucht er meist durch die Gegend. Vier Disketten voller Szenen müssen bis zum Finale durchgespielt werden. Der Spielstand kann auf einer Extradiskette gespeichert werden. Da nur das erste Laufwerk unterstützt wird, muß dazu jedesmal die Diskette gewechselt werden. *jk*

AMIGA-Test

gut

8,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/90

Produkt: Space Ace
Preis: rund 140 Mark
Hersteller: Readysoft
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 05244 / 4080

Meinung

Wieder einmal Hut ab vor der Leistung der Readysoft-Grafiker: Die Unterschiede zwischen Space Ace und einem Zeichentrickfilm sind wirklich nur noch mit der Lupe zu erkennen — und an den Lade-pausen. Die aber sind für ein Disketten-Laufwerk erfreulich kurz. Eine Festplatteninstallation ist wie auch beim Vorgänger-Spiel nicht vorgesehen. Schade, denn damit wäre der Trickfilm wahrscheinlich perfekt. So aber wird sich der Käufer nach einigen Spielstunden fragen, wollte ich denn für meine mühsam gesparten 140

Mark wirklich einen Trickfilm oder nicht lieber ein Spiel? Denn das Weltraum-As leidet am selben chronischen Spiel-beteiligungsmangel wie der Vorgänger: Joystick hoch, runter, rechts, links, und ab und zu mal aufs Knöpfchen für Laser-feuer drücken. Das alles muß natürlich im richtigen Moment geschehen. Die drei Leben sind schnell aufgebraucht. Die SAVE-Funktion wird spielbe-stimmend, denn die einzige Methode, den richtigen Weg durch die 33 Szenen zu finden, ist »Trial and Error«. Fazit: viel zu sehen, wenig zu spielen.

von Fabian Schroeder

Die Zeiten der Sage sollen mit »Times of Lore« von Origin wieder anbrechen. Schauplatz ist eine Fantasiewelt, die Sie vor dem Bösen retten sollen. Für die Spielfigur stehen drei verschiedene Charaktere zur Wahl. So kann man mit einem Barbaren, einer Valkyrie oder einem Ritter in das Abenteuer ziehen. Jede Charakterklasse hat ihre Vorzüge, aber natürlich auch Nachteile. Da Times of Lore nur in Englisch zu erhalten ist und der Spielwitz größtenteils auf dem Lösen von Rätseln beruht, sollten sie gut Englisch verstehen,

Times of Lore



Times of Lore: Lebenslicht am Bildschirmrand

sonst haben Sie kaum eine Chance, es komplett zu durchspielen. Das Spiel ist hauptsächlich auf Joystick-Steuerung ausgelegt. Die Spielfigur muß des öfteren Gespräche mit anderen Bewohnern führen. Dazu werden einfach verschiedene Menüpunkte ausgewählt. So wird der Spieler davor bewahrt, stundenlang nach Vokabeln in Englisch-Lexika zu suchen, um den richtigen Ausdruck zu finden. Durch eine Kerze am rechten Bildschirmrand wird angezeigt, wieviel Lebensenergie der Held noch hat. Wenn die Kerze verlischt, ist der Held tot, und man muß bei der zuletzt gespeicherten Stelle oder ganz neu anfangen. *jk*

Meinung

Die Hintergrundgeschichte kommt einem irgendwie bekannt vor. Man soll wieder mal ein Volk vor dem Bösen retten. Die Spielbarkeit läßt auch an einigen Stellen zu wünschen übrig. Zum Beispiel muß man die Spielfigur 5 min lang (Echtzeit) durch einen völlig uninteressanten Wald laufen lassen, bis man zur nächsten Stadt gelangt. Auch die Menüsteuerung verlangsamt den Spielfluß. In puncto Sound und Grafik haben sich die Program-

mierer allerdings nicht lumpen lassen. Für jedes Bild der Vorgeschichte eine neue Melodie. Die vielen Grafiken untermalen das Spielgeschehen recht lebendig. Schade ist, daß es das Spiel nur in Englisch zu kaufen gibt. Außerdem wurde der Kampf mit den Monstern in Times of Lore leider etwas mager gestaltet. Man drückt im Normalfall zwei- oder dreimal auf den Feuerknopf am Joystick, und schon hat man gesiegt... oder manchmal auch nicht.

Gut finde ich, daß der Start ins Spiel durch recht schwache Anfangsgegner in dieses computer-unterstützte Rollenspiel auch für Einsteiger leicht ist. Die Ausstattung ist noch positiv zu erwähnen. Die Packung enthält eine große Karte von Akbar, wo Times of Lore spielt, und ein kleines Buch, in dem die Vorgeschichte steht. Insgesamt hat Origin ein Spiel geschaffen, das eher mit Grafiken als durch Spielwitz brilliert.

AMIGA-Test

befriedigend

7,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/90

Produkt: Times of Lore
Preis: rund 90 Mark
Hersteller: Origin
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070

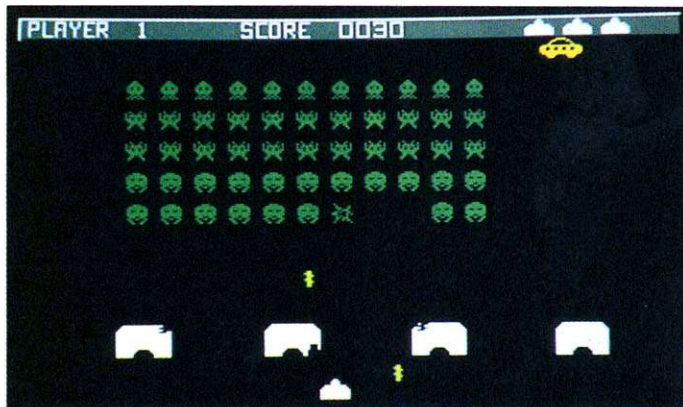
Renaissance

von André Beaupoil

Es war einmal in grauer Rechner-Urzeit, da fingen die Menschen an, mit Computern zu spielen. Impressions bringt mit Renaissance die Pioniertage der Computerspiele auf den Bildschirm zurück.

Viele der ganz jungen Computerfreaks haben nie »Space Invaders« oder »Asteroids« in den Spielhallen gespielt; Auto-

maten, die vor knapp 10 Jahren die Szene beherrschten. Damals krochen ein- oder zweifarbige Sprites über den Bildschirm. Heute wird der Monitor längst von bunten, plastischen Gegnern beherrscht, die in Windeseile daherbrausen. Impressions hat vier Spieleklassiker unter dem Oberbegriff Renaissance gesammelt und jeweils noch eine aufgemotzte,



Space Invaders: wiederbelebte Bildschirmmonster

Meinung

Ach ja, die guten alten Tage der Computerspiele. Damals, als man noch staunend ein Spiel wie Asteroids spielte. Heutzutage ist jeder an bunte, schnelle Figuren in 3D gewöhnt. Doch die Spielkonzepte sind im wahrsten Sinne des Wortes klassisch. Trotz der stürmischen Entwicklung der Computergrafik macht es auch heute noch Spaß, Space Invaders mit seiner ärmlichen Grafik zu spielen. Das alte Sprichwort »Oft kopiert, doch nie erreicht« stimmt im doppelten Sinne. Während viele Software-Firmen immer neue Shoot-em-ups entwickeln und sie mit immer fantasievolleeren Namen und Geschichten versehen, geht Impressions genau den umgekehrten Weg: zurück zu den Wurzeln der Computerspiele. Deswegen braucht Renaissance auch keine großartigen Werbesprüche oder eine tolle Aufmachung. Die Spiele an sich sind weltbekannt und machen in der klassischen Version fast noch mehr Spaß als ihre modernen Brüder. Wer nicht nur Grafik, sondern Ideen schätzt, sei mit Renaissance zu einer Reise in die Vergangenheit der Computerspiele eingeladen.

moderne Version beigegeben. Bei älteren Spielern werden die Titel nostalgische Erinnerungen auslösen: »Rokstorm« (auch als Asteroids bekannt), »Megapede« (Centipede), »Draxians« (Galaxians) und das klassische »Space Invaders« sind hier versammelt. Für die klassischen Versionen wurden die Spielautomaten genau übernommen. Die modernen Versionen warten mit der Grafik auf, die man von jedem Ballerspiel kennt. Metallisch glänzende, fein geformte Gegner machen dem Spieler mit Extras, die ihre Vorgänger noch nicht hatten, das Leben schwer. Daher wird das Spielprinzip jedoch teilweise verändert. *jk*

AMIGA-Test

gut

8,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: **Renaissance**
Preis: etwa 70 Mark
Hersteller: Impressions
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Super Cars

von Rolf D. Busch

Noch ein Autorennen? Jawohl. Und der Spieler darf nicht mal aus dem Cockpit auf die Straße schauen, sondern sieht beim Fahren seinen Wagen samt Umgebung aus der Vogelperspektive. Drei heiße Schlitten stehen zur Auswahl. Aber erst wenn durch Erfolge genug Geld in der Kasse ist, reicht es für einen größeren Wagen mit stär-



Super Cars: rasante Strecken, schmierige Autoverkäufer

Meinung

Ein Spiel wie Super Cars ist teuflisch. Es ist einfach zu erlernen, verlockt zu einem »kurzen Ründchen« zwischendurch, bringt immer Spaß und ist extrem suchtbildend. Und wie, bitteschön, soll man da noch die Zeit finden, sich all die anderen schönen Spiele anzuschauen oder wenigstens etwas zu essen? Aber das Programm — super, wie der Name schon sagt. Die Rennkurse sind gut gestaffelt von ziemlich

einfach bis herb, besonders dank der Mithilfe von Ölflecken, Wasserlachen und Schlammflöchern. Der Autoverkäufer ist eine tolle Idee, die Wagen sehen gut aus, die Lenkung ist präzise. Nur, daß der Wagen immer einen Millimeter breiter ist, als er aussieht, stört bei scharf angeschnittenen Hindernissen ein wenig. »Kollisionsabfrage« im wahrsten Sinne des Wortes. Die Bildschirme mit den technischen Daten

kommen mir ein wenig bekannt vor. Irgendwann hat wohl jeder schon einmal »Test Drive« gespielt. Besonderes Lob für Grafiker und Soundzauberer. Die Musik paßt gut, die Soundeffekte sind sparsam, aber hervorragend. Leider ist für diesen Test nicht mehr Platz vorhanden, sonst hätte ich noch ein paar Paßwörter verraten, die haben was mit Garfield zu tun. Aber die finden Sie auch selbst noch raus.

kerem Motor. Dafür wurde ein Autohändler eingebaut, mit dem Sie sogar feilschen müssen. Vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Spruch drauf. Das Programm gibt eine Auswahl vor. Beim falschen Sprüchlein steigt der Preis oder man wird aus dem Laden geworfen. Dann hilft nur eins: Ab in die Werkstatt und den alten Wagen ein wenig aufpeppen, mit Turbolader oder Raketenwerfer. Die Rennen laufen über neun verschiedene Strecken. Wer alle schafft, erfährt das Paßwort für den nächsten Level. Bei mehr Konkurrenten und mehr Ölflecken wird es immer schwerer, auf einem der ersten drei Plätze zu landen. *jk*

AMIGA-Test

gut

9,7
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: **Supercars**
Preis: rund 85 Mark
Hersteller: Gremlin
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

Leisure Suit Larry II

von Rainer Burhenne

Erinnern Sie sich an »Leisure Suit Larry« und seine wollüstigen Abenteuer? Jetzt ist das Nachfolge-Adventure für den Amiga erschienen. Larry Laffer sucht wieder nach einer neuen Traumfrau, da ihn die schnuckelige Eva aus Teil 1 an die Luft gesetzt hat. Larry, wie immer ausgestattet mit dem Charisma eines Bügeleisens und der Intelligenz eines Betonklotzes, zieht los, um sein Glück



Larry in Verkleidung: von Guerilleros angemacht

zu finden, nämlich in Form eines Loses. In einer Fernsehshow gewinnt er eine Million Dollar (1 Schein) und eine Kreuzfahrt mit einer attraktiven »Dame«. Er wird in eine Art Spionagegeschichte verwickelt, so daß ihn Agenten verfolgen, um ihm einen versehentlich zugesteckten Mikrofilm wieder abzunehmen.

Larry II ist ein Abenteuerspiel von Sierra aus der Feder von Designer Al Lowe. Das vier Disketten lange Grafikabenteuer weist die bewährten Features auf: großer Grafikbildschirm, gut lesbare Schrift, Punkte- und Rangwertung, einen »Retype«-Befehl und vieles mehr. *jk*

Meinung

Larry II verspricht eine Menge Spaß, ist aber kaum besser als sein Vorgänger. Warum? Einmal ist der Neuheitseffekt nicht mehr gegeben, zum zweiten wird derjenige, der amouröse Abenteuer erwartet, doch etwas enttäuscht, da es sich hier hauptsächlich um eine Spionagegeschichte handelt. Hersteller Sierra setzt wie auch schon bei »Space Quest«

voll auf schwarzen Humor. Fast allen Situationen dieses Spiels haftet ein gutes Stück dieses lustigen Wahnsinns an. Kommentiert wird (in englischer Sprache) wie immer ausgesprochen gewandt und sarkastisch. Passende Grafiken und Animationen sind Markenzeichen der anarchistischen Witzzeilen (etwa wenn der Spieler stirbt).

Gespannt sein darf man schon auf weitere Adventures, die Sierra angekündigt hat oder schon auf anderen Computern herausbringt: Das rollenspielähnliche »Hero's Quest«, »Larry III«, das Kriminal-Adventure »Colonel's Bequest«, die Agentenkniellei »Code Name: Iceman« und das König-Arthur-Spiel »Conquests of Camelot«.

AMIGA-Test

gut

8,4

von 12

GESAMT-URTEIL

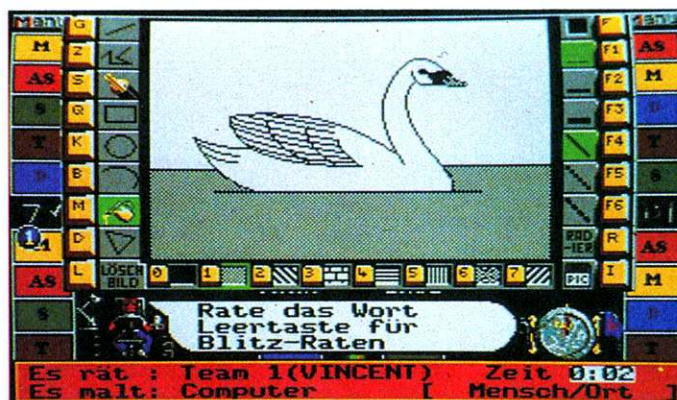
AUSGABE 3/90

Produkt: Leisure Suit Larry II
Preis: rund 120 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 05244 / 4080

von Georg Kaaserer

Nicht oft hat man die Gelegenheit, sich mit Freunden oder der eigenen Familie gemeinsam an einem Spielchen zu erfreuen. Die Software dazu war bisher dünn gesät. Pictionary, das Quizspiel von Domark, soll dem abhelfen. Spielprinzip: Auf einer Zeichenfläche werden Begriffe skizziert, die die Mitspieler erraten müssen. Bei Pictionary funktioniert dies auf zwei Arten. Je nachdem, ob man in Teams oder mit einzelnen Spielern zum Wettstreit antritt, übernimmt ein Teamkollege oder der Computer die Rolle des Zeichners. Unter der Zeichen-

Pictionary



Pictionary-Zeichenfläche: Der Computer malt

fläche erscheint ein Balken mit den Begriffen aus fünf Bereichen: »Mensch/Tier/Ort«, »Ding«, »Tätigkeit«, »Schwierig« und »Alle Spielen«.

Außerdem befindet sich eine Uhr in dieser Leiste, die nach dem Start die zur Verfügung stehende Zeit in einem Countdown abzählt. Innerhalb des voreingestellten Limits muß der Begriff erraten werden. Passiert dies früher, gibt es Bonuspunkte.

Im Team übernehmen die Rolle des Zeichners abwechselnd die Teampartner, der Teamkollege rät. Nur wenn der Begriff aus dem Bereich »Alle Spielen« kommt, dürfen sämtliche Mitspieler raten. *jk*

Meinung

Pictionary macht einfach Spaß, besonders wenn vier oder mehr Personen in Teams gegeneinander antreten. Stimmung wie bei guten Brettspielen kommt auf. Aber selbst wer etwas beim Begrifferraten üben möchte, wird von Pictionary begeistert sein. Es ist faszinierend, wenn der Computer seine »Kunstwerke« auf den Bildschirm zaubert. Die gespeicherten Mausbewegungen sind flüssig, es kommt keine

Langeweile auf. Die Grafik des Spiels ist einfach, aber funktionell. Mehr ist hier sowieso nicht nötig. Humor haben die Programmierer mit dem kleinen Computerfreak in der linken unteren Ecke bewiesen, der das Spiel mit Sprechblasen moderiert und ab und zu aus seiner Kaffeetasse schlürft. Aber auch die Sounds, die jede Aktion innerhalb des Spiels begleiten, regen zum Schmunzeln an. Die Bedienung des

Spiels ist komfortabel. Selbst wenn sich zwei Teams vor dem Monitor drängeln, gibt es keine Probleme, jedes der Teams bekommt eines der drei Eingabegeräte Tastatur, Maus oder Joystick. Ein weiteres Plus neben der guten Bedienung ist die konsequente Verwendung der deutschen Sprache. Denn das ist Pictionary: eines der wenigen Spiele auf dem Amiga, das mit der ganzen Familie einen Heidenspaß macht.

AMIGA-Test

gut

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 3/90

Produkt: Pictionary
Preis: rund 85 Mark
Hersteller: Domark
Anbieter: Bomico, Elblinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90, Tel. 069 / 70 60 50

von Rolf D. Busch

Wer gerade mit dem Gedanken spielt, sich ein neues Fantasy-Buch anzuschaffen, weil das erste fast ausgelesen ist, der möge doch mal in die Verpackung von Drakkhen schauen: 65 Seiten Story zu einem Adventure-Rollenspiel, das ist doch was. Wer gut Englisch beherrscht, findet darin — spannend erzählt — die Begründung, warum er eine gottverlassene Insel von oben bis unten durchsuchen und viele Rätsel lösen muß — soweit für erfahrene Rollenspieler ja nichts Neues. Die Bewegung der Figuren in der Landschaft ist realistisch

Drakkhen



Palast der Wasserprinzessin: Zauber-Kauderwelsch

dargestellt. Beim Marsch durch diverse Grafschaften scrollt die Umgebung sauber vorbei, gesehen aus dem Blickwinkel der Abenteurer. Trifft die Gruppe auf etwas Ungewöhnliches, wie Gebäude oder eines der hervorragend animierten Monster, marschieren die vier Wanderer ins Bild und lassen sich einzeln steuern. Über Icons gibt der Spieler Order, welche Handlungen die Figuren ausführen sollen, von der simplen Drohgebärde über nette Gespräche und diverse Zaubereien bis zum Schwertkampf ist alles drin. Jede Figur läßt sich einzeln in einen anderen Raum schicken, um etwa Labyrinth zu erforschen. *jk*

Meinung

Drakkhen ist gut gemacht, wie fast alles, was in letzter Zeit von Infogrames kam. Die Atmosphäre ist dicht, dank solider Grafik und realistischer Soundeffekte: Einfach schön, wenn man mit einem aparten »Tunnk« vor einen Baum rennt. Von der Funktion, den Spielstand auf einer Character-Disk zu speichern, sollte man reichlich Gebrauch machen; leider funktioniert dies nur unter freiem Himmel. Gelegenheiten zum Able-

ben gibt es genügend. Selbst wenn man nur herumprobiert und etwa über Wasser wandeln will, führt das zum Tod durch Ertrinken aus eigener Dummheit. Früher oder später kommen noch starke Monster hinzu. Und da gerade zu Beginn der Magier noch kein Meister im Wiedererwecken von Toten ist, hilft nur häufiges Sichern auf Diskette. Die Frustschwelle ist am Anfang relativ hoch. Etwas unglücklich gelöst ist das

Zaubern. Die Sprüche, in Hieroglyphen dargestellt, werden wie eine Waffe verwendet. Außerdem ist es ziemlich lästig, jedesmal im Handbuch zu blättern, um das Zauberspruch-Kauderwelsch zu übersetzen. Dieser Kopierschutz stört mir zu sehr den Spielverlauf. Trotzdem: Wer sich nicht leicht entmutigen läßt, findet in Drakkhen ein solide gemachtes Rollenspiel für etliche lange Abende.

AMIGA-Test

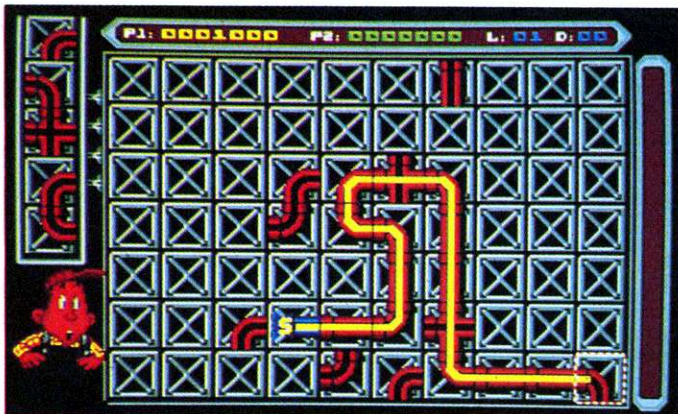
gut

8,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: **Drakkhen**
Preis: rund 100 Mark
Hersteller: Infogrames
Anbieter: Bomico, Elbinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90, Tel.: 069/70 60 50

Pipe Mania



Pipe Mania: Rohre verbiegen am Bildschirm

von Rolf D. Busch

Kennen Sie zufällig das Kartenspiel »Leg das Rohr« von Parker? Noch nicht? Dann lernen Sie Pipe Mania auf dem Amiga kennen, darin steckt das gleiche Grundprinzip: Aus einzelnen Rohrstücken — Kurven, Geraden und Kreuzungen — muß eine durchgehende Pipeline gebaut werden, ausgehend von einem festgelegten Startpunkt. Ein oder zwei Spieler versuchen, das ihnen angebotene Stück Kanalisation möglichst sinnvoll unterzubringen. Damit enden allerdings die Ähnlichkeiten mit dem Kartenspiel, denn dank Computerhilfe ent-

steht eine Menge mehr Action. Pipe Mania findet auf einem 10 x 7 Felder großen Spielbrett statt. Zudem stehen die Spieler unter Zeitdruck, denn nach wenigen Sekunden beginnt eine gefährliche Flüssigkeit, sich vom Startpunkt aus ihren Weg durch die Rohrleitung zu bahnen. Und wehe, die geht irgendwo nicht nahtlos weiter — Game over. In höheren Levels blockieren zunehmend Hindernisse einige Felder. Zudem gibt es Sonderfelder, die »angelaufen« werden müssen und die den Fluß eine Zeitlang aufstauen. Bei zwei Spielern bekommt jeder für diejenigen seiner Rohrstücke Punkte, die von dem »Glibberkram« durchlaufen werden. *jk*

Meinung

Oh Ärger: Da habe ich gerade so eine schöne Achterbahn aufgebaut, auf der sich die Soße noch eine ganze Weile hätte austoben können, und dann übersehe ich glatt, daß die Kurve unten rechts eine Einbahn-Röhre ist — natürlich andersrum, als ich sie eingebaut habe. Und ich war gerade so nahe am Highscore... Naja, einmal noch...

Meist bleibt es nicht bei dem einen Mal. Wer sich mit Pipe

Mania einläßt, sollte ausreichend Nahrungsmittel in Griffweite stellen und sich nach Möglichkeit mit einem Gleichgesinnten vor den Bildschirm begeben. Schon das Solospiel läßt einen kaum noch los, und der Spielspaß zu zweit bedeutet eine weitere Steigerung. Weil nur für durchspülte Rohrstücke Punkte verteilt werden, versucht natürlich jeder, dem anderen das Wasser (im wahren Sinne des Wortes) abzu-

graben und die Flut möglichst linksrum in die eigene Leitung zu lenken. Und da sich Stücke austauschen lassen, auch die des Gegners, werden sich die Spielernaturen, die bei »Mensch ärgere Dich nicht« immer nur die Mitspieler rauswerfen, beim Zwei-Spieler-Modus wie zu Hause fühlen. Was gibt es schließlich Schöneres, als dem Mitspieler das mühsam verlegte Rohr ein wenig zu verbiegen.

AMIGA-Test

Sehr gut

10,1
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: **Pipe Mania**
Preis: rund 85 Mark
Hersteller: Grandslam
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr.70,
4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44 / 40 80

Gold of the Americas

von Fabian Schroeder

Im fünfzehnten Jahrhundert wird Amerika entdeckt. Spanien, Portugal, England und Frankreich senden ihre Entdecker aus und gründen erste Kolonien. Das Strategiespiel Gold of the Americas bringt die Entdeckerzeit in Ihren Amiga.

Maximal vier Spieler dürfen am Gerangel um die Neue Welt teilnehmen. Wer nicht genug Mitspieler findet, setzt den Computer als Partner mit drei wählbaren Spielstärken ein.



Gold of the Americas: Kolonien in der Neuen Welt

Pro Runde vergehen im Spiel zehn Jahre. Nach der gesamten Spielzeit von 300 Jahren rechnet der Computer ab, wer gewonnen hat. Entscheidend ist, welcher Spieler die meisten Kolonien besitzt. Wenn eine feindliche Seemacht zu stark wird, können Sie Piraten anheuern, die die Handelsschiffe der anderen Flotten kräftig dezimieren. Allerdings kommt es vor, daß die Piraten zu dumm sind, Freund und Feind zu unterscheiden und ihre eigenen Schiffe angreifen; ganz zu schweigen von den Sklaven, Eroberern, Armeen und Siedlern, die es zu verwalten gilt. Jederzeit läßt sich der Spielstand speichern. jk

Meinung

Schon von Beginn an bereitet »Gold of the Americas« eine Menge Spielspaß. Vor allem, wenn man zu dritt oder viert spielt, kommt die Stimmung guter Gesellschaftsspiele auf. Schnell sind die Regeln erfaßt und man ertappt sich beim Schimpfen, wenn der Steuereintreiber zuviel Geld verlangt. Wenn man allein Gold of the Americas spielt, ist der Computer unbarmherzig. Der Spielwitz leidet etwas darunter, denn man

muß recht dynamisch sein, um das Spiel alleine zu gewinnen. Der Spieler hat keinen Einfluß darauf, wer mit wem Krieg anfängt oder Frieden schließt. Die Idee der Programmierer, daß über die letzten 50 Jahre alle Spieler miteinander Krieg führen, peppt die Endrunden nochmals auf. Wer will, kann sogar illegale Mittel benutzen, um zu Geld zu kommen oder den Gegner zu schädigen. Die Grafik ist nicht beeindruckend, aber

zweckerfüllend. Ab und zu spuckt der Computer auch ein paar Töne aus, ansonsten tut sich nicht viel im Bereich Sound. Positiv ist noch zu vermerken, daß das Spiel keinen Kopierschutz besitzt. Die englische Anleitung ist ausführlich und verständlich. Wer ein Fan von Gesellschaftsspielen mit Strategie-Touch ist, sollte es nicht verpassen, Gold of the Americas seiner Sammlung einzuverleiben.

AMIGA-Test

gut

8,0
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: Gold of the Americas
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: SSG
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Windwalker

von André Beaupoil

Eine liebliche Prinzessin, ein furchtloser Karateka und ein böser Kriegsherr — die perfekte Story für ein Karatespiel. Windwalker von Origin folgt dieser Tradition, die beinahe so alt ist wie die fernöstliche Kultur.

Sie kommen als unbedarfter Jüngling zum großen Meister Moebius, um Weisheit zu erlangen und die Kunst der Selbstverteidigung zu erlernen. Nach dem Training, das Ihren Körper zu einer gefährlichen Waffe ge-



Windwalker-Training: Schläge und Tritte per Maus

macht hat, zieht es Sie in die weite Welt hinaus. Nun beginnt die Zeit der Prüfungen und der Bewährung. Stellen Sie sich den Gefahren dieser Welt, den gefährlichen Dieben und den mordlustigen Ninjas. Von den Bewohnern eines kleinen Dorfes erfahren Sie eine schreckliche Geschichte: Der grausame Warlord Zhurong hat den weisen Kaiser Chao Ti gestürzt und eine schöne Prinzessin aus dem fernen Nubia entführt. Taten, die nach Rache schreien und einen echten Helden herausfordern. jk

Meinung

Ein grimmiger Kriegsherr, die schöne Prinzessin — eigentlich fehlt nur noch der feuerspeiende Drache, um alle Klischees auszunutzen. Natürlich muß auch noch die Weisheit des Ostens erhalten, um ein bißchen von den Kampfszenen abzulenken. Schamanismus, Götzenverehrung und andere religiöse Spielarten wollen erkundet sein. Die Religion hat aber auch ihren praktischen Wert: Nach einem verlo-

renen Kampf erwacht der Spieler im Tempel wieder und sein Karma gibt ihm die alte Kraft zurück. Derartig gestärkt kann es erneut auf die Piste gehen, um mehr über Personen, Orte und mystische Objekte zu erfahren. Die Gespräche sind leider menügesteuert, so daß sich der Fragenkatalog in Grenzen hält. Kennt man die Geschichte einmal, kann man keine Neuigkeiten mehr erfahren. Ähnlich werden auch die

Kampfszenen gesteuert: Schläge und Tritte lassen sich einfach mit der Maus auswählen. Verschiedene Gegner und Kampftechniken (mit oder ohne Stab) machen die animierten Karateszenen interessant. Windwalker ist weder ein reines Karatespiel noch ein echtes Rollenspiel. Für ein Karatespiel hat es zuviel Drumherum, für ein Rollenspiel zu wenig Tiefe und durchgezeichnete Charaktere.

AMIGA-Test

befriedigend

6,0
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 4/90

Produkt: Windwalker
Preis: etwa 100 Mark
Hersteller: Origin
Anbieter: Rushware, Bruchweg 198,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

von Heinrich Lenhardt

Wenn Sie zu den Amiga-Besitzern gehören, die vor ein paar Jahren noch am C64 spielten, dann haben Sie Ritter Arthur vielleicht schon kennengelernt. 1986 sahnte das C64-Actionspiel »Ghosts'n Goblins« schwer ab, in dem Arthur eine Prinzessin aus den Fängen eines Dämonen befreien mußte. Vier Jahre später passiert der gleiche Schlamassel: Ein un-

freundlicher Unterwelt-Unhold greift sich die junge Dame, sagt zum Abschied leise Servus und verschwindet mit einem hämischen »Puff!«. Also steigt Arthur wieder in seine Rüstung und kämpft sich durch fünf neue Fantasy-Levels. Die Ghosts'n Goblins-Fortsetzung trägt den Namen Ghouls'n Ghosts und ist jetzt für den Amiga erschie-

nen. Auf der Suche nach seiner Prinzessin wird Arthur von einer gutsortierten Auswahl von Gruselmonstern angegriffen. Laufend, springend, kletternd und schießend setzt er sich zur Wehr. Schließlich hat Arthur es eilig, denn er muß das Level-Ende innerhalb des Zeitlimits erreichen und dort einen besonders üblen Dämon wegputzen, um in die nächste Spielstufe zu gelangen. Drei »Continues« stehen Ihnen zur Verfügung, falls Arthur frühzeitig geplättet wird. jk



Ghouls'n Ghosts: Feuersalven für Dämonen

Meinung

Ghouls'n Ghosts ist ein sauberes Actionspiel mit Jump-and-Run-Einlagen. Die Steuerung ist präzise, die Waffen vielseitig und die Monster originell: vom knurrigen Sensenmann bis zur totenkopfwurden Topfpflanze gibt's viel zu sehen. Grafisch ist das Programm lediglich guter Durchschnitt; die Musik ist dafür vom Feinsten. Tim Follin komponierte speziell für die Amiga-Version eine Reihe hervorragender Stücke. Vor allem über Stereoboxen klingt der atmosphärische Spiel-Soundtrack hervorragend. Ghouls'n Ghosts hat das Zeug zum Spitzenspiel, doch der übertriebenen hohen Schwierigkeitsgrad dämpft den Spielspaß merklich. Vom ersten Level an gibt es eine Reihe kaum bezwingbarer Stellen. Nur Joystick-Übung und viel Glück helfen. Wer nicht gerade ein ausgesprochen guter Actionspieler ist, wird bei diesem Programm schmerzhaft zu spüren bekommen, was Frust bedeutet.

AMIGA-Test

befriedigend

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 4/90

Produkt: Ghouls'n Ghosts
Preis: etwa 85 Mark
Hersteller: U.S. Gold
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

Omnisplay Horse Racing

von Andreas Haberer

Pferderennbahnen haben das Flair von High-Society, hohen Gewinnen, aber auch großen Verlusten. Wer kein Geld verlieren, aber trotzdem Spaß haben möchte, spielt einfach das Pferderennen von Omniplay.

Recherchieren Sie im Umfeld der Jockeys, Pferdebesitzer und Buchmacher, um möglichst hohe Gewinnchancen zu bekommen. Bei etwa 128 verschiedenen Pferden pro Saison ein schwieriges Unterfangen. Aber früh übt sich, wer später



Beratungspersonal in Omniplay Horse Racing: Tips von den Wettkönigen der High-Society-Rennbahnen

auf die richtigen Quoten setzen und den großen Coup landen will. Da manche Leute Insider-Informationen über Pferde und Jockeys besitzen, müssen Sie für Tips mit Barem bezahlen. Bei jedem neuen Rennen werden zuerst die Pferde mitsamt Reiter vorgestellt — ähnlich einer Fernsehübertragung. Danach klappen die Startboxen auf und die Spieler bangen um ihre Einsätze. Bei einem zweifelhaften Finish entscheidet das Zielfoto, das den wahren Sieger genau herausstellt. Danach werden die Gewinnprämien verteilt. jk

Meinung

Die Reihe der Omniplay-Spiele wird erweitert. Wieder ist ein modulares Konzept im Griff. Der Käufer erhält bei »Horse Racing« zwei spielfertige Module: »The Handicappers Tournament« (Vorgaberennen) und »Track1« (zusätzliche Rennbahn mit neuen Pferden und Jockeys). Die Grafik bietet nichts Außergewöhnliches, aber die Animation der Pferde ist gut gelungen. Außer der piepsigen

Omnisplay-Titelmelodie werden noch etwa fünf digitalisierte Töneffekte verwendet. Bei den Rennen fielen mir die kleinen Details positiv auf. Die Schatten der Pferde stimmen beispielsweise genau. Man sieht, daß das Spiel von Ed Ringler, dem Programmierer von Omniplay Basketball, geschrieben worden ist. Unbegreiflich ist mir die konsequente Unterschlagung der Maus am Amiga

und statt dessen eine ziemlich unbrauchbare Joysticksteuerung. Auf diese Art und Weise lassen sich Menüs und Laderrequester auch nicht einfacher bedienen. Obwohl das Spiel um Pferde- und Jockeykarrieren oder das Wetten um horrenden Geldbeträge nicht jedermanns Sache ist, stellt Omniplay Horse Racing eine durchaus gelungene Simulation des Rennbahnbetriebs dar.

AMIGA-Test

befriedigend

6,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 4/90

Produkt: Omniplay Horse Racing
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: Mindscape
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70



Alles dreht sich um das eine: das liebe Geld; auch in den Königreichen von Rings of Medusa.

von Georg Kaaserer

Rings of Medusa von Starbyte ist aus beliebten Themen der fantastischen Literatur- und Software-Geschichte zusammengesetzt. Angesiedelt ist das Szenario auf einem Fantasy-Kontinent, über dessen Länder

Rings of Medusa

ein weiser alter König herrschte. Doch kurz vor seinem Tode begann eine geheimnisvolle fremde Macht unter der Führung der bösen Unterweltgöttin Medusa, das Reich und seine Bewohner zu erobern. Die Aufgabe seines einzigen Sohnes, bis zu diesem Zeitpunkt ein Taugenichts, ist es nun, diesem Treiben aus der Unterwelt Einhalt zu gebieten und das Reich wieder zu vereinen. Die Göttin Medusa zum Kampf aufzufordern, ist kein leichtes Unterfangen, zumal dem Kronprinzen dies nur gelingen kann, wenn er in der Lage ist, fünf magische Ringe zu finden und in die Spitzen eines Pentagramms einzusetzen. Das ist das Zeichen zum Endkampf mit Medusa. Ans Kämpfen kann



Rings of Medusa-Landkarte: hübsch und detailliert



Stadtplan: das Glück im örtlichen Casino

der junge Königssohn jedoch noch nicht denken, denn Armeen kosten Geld, wovon ihm leider nur die letzten 1000 Goldstücke geblieben sind. Kredite bei der Bank werden mit saftigen Zinsen belegt. Aber es ist genug, um sich einen Wagen zu kaufen und damit Handel zwischen den Städten zu treiben. Handeln bestimmt das Spiel von Beginn an.

Jede Stadt besitzt ein Warenhaus, wo sich der Spieler mit wichtigen Gütern eindecken kann. Die Preise hängen von der Lage und der Einwohnerzahl ab; je weiter die Entfernungen, desto größer die Preisunterschiede. Sobald der Spieler reich genug ist, um sich eine kleine Armee zu leisten, kann er

nach Rohstoffen sowie nach Königsschätzen suchen. Wenn er Glück hat, findet sich vielleicht auch einer der mystischen Ringe. In den Städten kann er zudem noch Waffen und Zubehör für seine Kämpfer erstehen, bei der Bank einen Kredit aufnehmen, neue Legionäre für seine Armeen anwerben, gefundene Rohstoffe verkaufen und sein Glück im örtlichen Casino versuchen. In fortgeschrittenen Spielphasen tritt der Handel kaum in den Hintergrund, vielmehr verlagert er sich durch Schiffe auf Seewege. Seengefechte fehlen auch hier nicht, Piraten kreuzen das Meer um den Kontinent. Über den Seeweg kommt der Spieler an einige dem Kontinent vorgelegte Inseln, auf denen sich vielleicht manche der gesuchten Ringe verstecken, deren Auffinden schließlich das Hauptziel des Spiels darstellt.

jk

Meinung

Mittlerweile kann der von Strategie- und Handelsspielen begeisterte Amiga-Benutzer auf einige Programme zurückgreifen. Beispiele sind »Fugger«, »Hanse« oder »Kaiser«, meistens Umsetzungen von C-64-Spielen, die alle ihre Schwächen haben. Daß es aber auch anders und Amiga-gerecht geht, beweist Starbyte mit Rings of Medusa. Mit diesem Spiel liegt ein in allen Bereichen ausgereiftes Produkt vor. Allein die Masse der umgesetzten Ideen und kleinen Hilfsmittel ist beeindruckend. Da ist zum einen der integrierte Notizblock, auf dem sich der Spieler Koordinaten von Schätzen und anderen wichtigen Plätzen auf dem Kontinent notieren kann. An einen »Screen-saver« haben die Programmierer auch gedacht, der den Bildschirm dunkel schaltet, wenn vom Spieler für längere Zeit keine Eingaben kommen. Über Schalter können die Soundeffekte und die Musik getrennt

geschaltet werden. Aber nicht nur durch diese nützlichen Funktionen besticht das Spiel, sondern durch sein Gesamtkonzept. Die Grafiken sind hübsch und detailliert, obwohl etwas spärlich, leider sehen die Städte immer gleich aus. Während des ganzen Spiels ertönt eine leise, fast sphärische Melodie. Auch die Benutzerführung läßt keine Wünsche offen. Der Screen gliedert sich in zwei Hauptteile, im unteren Teil befindet sich die Menüleiste, auf der sich alle Aktivitäten durch Schalter mit der Maus auslösen lassen. Am oberen Rand kann der Spieler aus einer weiteren Informationszeile die Spielzeit und die Koordinaten erfahren, in der Mitte ist schließlich ein Ausschnitt des Kontinents zu sehen. Einziger Wermutstropfen: obwohl von einem deutschen Team programmiert, bietet Rings of Medusa keinen PAL-Modus. Ansonsten ist das komplette Spiel und Handbuch in deutscher

Sprache gehalten. Daneben macht auch die Strategie des Spiels eine hervorragende Figur. Zu Beginn konzentrieren sich die Aktivitäten auf den Handel, doch je mehr Geld vorhanden ist, desto mehr Handlungspfade tun sich auf. Die Komplexität wächst mit enormer Geschwindigkeit, ständig gibt es Neues zu erforschen. Dabei kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Wer eine Stadt besitzt, muß den zurückgebliebenen Soldaten Anweisungen für den Fall eines feindlichen Angriffs geben. Wer Handel treibt, Rohstoffe abbaut, Preise kalkuliert und Soldaten überwacht, kennt keine Langeweile. Nebenbei muß man ja auch noch die Ringe ergattern, was nicht gerade einfach ist. Rings of Medusa ist rundum bestechend programmiert und überzeugt durch professionelles Spieldesign. Auch das Tüpfelchen auf dem i, die Installation auf Festplatte, ist vorgesehen. Wie sollte es anders sein?

AMIGA-Test
sehr gut

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 4/90

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Spielidee	☆☆☆☆
Motivation	☆☆☆☆

Produkt: **Rings of Medusa**
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Bomico, Elbinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

●●●●● sehr gut	●●● ausreichend
●●●● gut	●●●●● mangelhaft
●●●●● befriedigend	●●●● ungenügend

von Michael Schmittner

Geschwindigkeit ist keine Hexerei; dieser Spruch gilt vor allem für »Speedball«. Gerade im Liga-Modus werden die Computer-Gegner von Mal zu Mal schneller und besser. Um der vom Computer gesteuerten Mannschaft den Wind aus den Segeln zu nehmen, muß das oberste Ziel die Verlangsamung des Spiels sein: Abgeben lautet daher die Devise. Gerade im Mittelfeld ist es besonders wichtig, den Ball so oft wie möglich einem anderen Spieler zuzupassen. Besonders gut eignen sich hierzu die Öffnungen an beiden Seiten des Spielfeldes. Sofern diese nicht durch die grünen Energie-Kuppeln versperrt sind, bieten die Öffnungen eine gute Chance, die Kugel sicher auf die andere Seite zu bringen.



Xenon
Team: Mira
Platz: 10
Größe: 1,84 m
Gewicht: 80 kg



Simion
Team: Auriga
Platz: 9
Größe: 2,23 m
Gewicht: 101 kg



Klassiker-Tips

SPEEDBALL

Auf die Stellungen der einzelnen Spieler sollte man achten. Nie das ganze Feld mit einem Spieler ablaufen. Bei einem Konterangriff hat man sonst keine Verteidiger mehr übrig, um die heranstürmenden Gegner aufzuhalten. Im übrigen ist Speedball kein Spiel, bei dem Fairneß angesagt ist. Hat ein anderer den Ball, voll reingrätchen. Dia-

gonal angesetzt hat so ein Remp-ler die größte Wirkung. Die Wände des Stadions können auch als Banden benutzt werden. Mit einiger Übung erzielt man »über Bande« mindestens genauso leicht Tore wie durch Direktschüsse. Auch die Energiekuppeln können nützlich sein. Ist so ein Ding vor dem anderen Tor, den Ball von hinten

draufspielen. Oft sind indirekte Schüsse auch die einzige Möglichkeit, das Stahl-Ei am gegnerischen Torwart vorbei in den Kasten zu schlenzen.

Um die Computer-Mannschaften zu besiegen, muß man besonders viel üben. In höheren Spielstufen (ab Level 7) beginnen die gegnerischen Figuren auch Bälle abzufangen, die man selbst mit einem Hochwurf übers Spielfeld passen wollte. Man kann schon durch Zuschauen viel lernen, obwohl man am Anfang knallhart verlieren wird. Für alle, die trotzdem einmal alle Gegner in Computergrafik zu Gesicht bekommen möchten und schon vorab wissen wollen, mit welchen speziellen Fähigkeiten sie ausgestattet sind, haben wir die Bildchen der Mannschaftsführer mit einigen technischen Daten zusammengestellt. ■



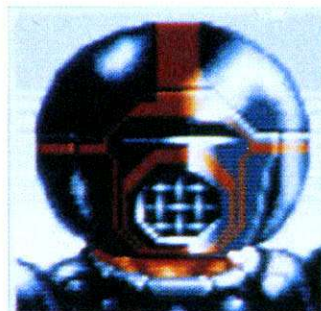
Soho
Team: Castor
Platz: 8
Größe: 1,72 m
Gewicht: 89 kg



Tycho
Team: Vela
Platz: 5
Größe: 2,21 m
Gewicht: 112 kg



Artech
Team: Volans
Platz: 7
Größe: 1,63 m
Gewicht: 72 kg



Brod
Team: Tucana
Platz: 4
Größe: 1,74 m
Gewicht: 80 kg



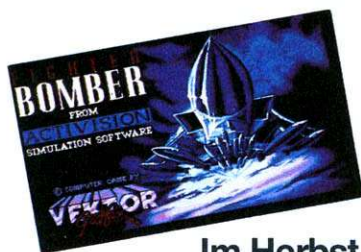
Rubycon
Team: Pavo
Platz: 2
Größe: 1,82 m
Gewicht: 88 kg



Kepler
Team: Perseus
Platz: 1
Größe: 2,42 m
Gewicht: 132 kg

Rooney
Team: Dorado
Platz: 6
Größe: 2,01 m
Gewicht: 91 kg

Zelt
Team: Antlia
Platz: 3
Größe: 1,84 m
Gewicht: 79 kg



Im Herbst wurde auf der PC-Messe der »Fighter Bomber« für PCs vorgestellt. Seitdem wartete man gespannt auf die Konvertierung für den Amiga.

von Peter Gun

Sieben verschiedene Flugzeugtypen mit individuellen Flugeigenschaften und Instrumenten, Flüsse, Autobahnen, Weideland, Städte, Seen — die Liste der Bodenobjekte ist endlos. Das und vieles mehr verspricht zumindest das deutsche Handbuch. In ausgedehnten Flugstunden haben wir Fighter Bomber getestet:

Als Teilnehmer eines internationalen Flugwettbewerbs entscheiden Sie sich zu Beginn zwischen einer F-15, F-4, F-11, einem Tornado, einer Saab AJ37 oder einer Mig-27. Diese Entscheidung ist endgültig, das heißt, Pilot und Flugzeug gehören für den Rest des Spieles zusammen. Für einen besonderen Auftrag (Bombardierung, Langstreckenflug) können Sie sich später nicht mehr in ein anderes Flugzeug setzen. Als

Fighter Bomber

nächstes kann man sich unter sieben verschiedenen feindlichen Flugzeugen (F-14, F-16, F-5, Mig-29, SU-27, Mirage-2000) seinen Gegner für eine Mission aussuchen. Bei dieser Auswahl können Sie sich die Maschinen in einer 2D- oder 3D-Darstellung anschauen. Im nächsten Menü fällt die Entscheidung über den Modus: Training oder »Realität«. Im Training kann der Landeanflug, das Bombardieren einer Brücke oder das Auftanken in der Luft geübt werden.

Nach Abschluß einiger Trainingseinheiten geht es ans Eingemachte. Die Einsätze sind in vier Kategorien unterteilt: Covert (geheim), Tactical (taktisch), Strategic (strategisch) und Offensive (Angriff). Pro Kategorie müssen vier Einsätze geflogen werden. Das ergibt die Summe von 16 vorgefertigten Missionen. Als besonderes Bonbon ist bei Fighter Bomber

ein Mission-Generator enthalten, mit dessen Hilfe sich neue Aufträge zusammenstellen lassen. Diese können dann entweder selbst gespielt, oder an Freunde weitergegeben werden. Vom Ablauf der Missionen her ist Fighter Bomber ähnlich konzipiert wie »Interceptor«. Man muß eine Aufgabe erfüllen, ehe die nächste geflogen

werden darf. Vor dem Start wird man an Hand einer Landkarte eingewiesen. In einem Briefing bekommt man Informationen über die Art der Ziele, ihre Entfernung, und eventuelle Gefahren (Raketenstellungen, Abfangjäger) sowie die Flugroute. Da im Zeitalter der modernen Spionagesatelliten nichts unentdeckt bleibt, besteht die Möglichkeit, sich die verschiedenen Ziele und Landschaften — quasi im Vorüberflug — zeigen zu lassen.



Auswahl der F4 Phantom: Stall-Anzeige als Dekoration



Anflug auf Mount Rushmore: internationaler Flugwettbewerb

Von der Bedienung her ist Fighter Bomber eine Mischung aus »Falcon« und »Interceptor«. Auch die Gestaltung der Cockpits kam uns irgendwie bekannt vor — ein Umstand, der nicht unbedingt negativ ist: Man kennt sich aus. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigert sich. Ist es am Anfang nur ein Zeltlager, das es zu zerstören gilt, kommen bald Brücken, und Bunker hinzu. Zusätzlich werden die Flugrouten schwerer. Auftanken in der Luft oder landen auf speziellen Runways sind nur einige Beispiele. *jk*

Meinung

Die Vorfreude war groß. Screenshots von der PC-Version versprochen ein hervorragendes Programm mit exzellenter Grafik. Soweit so gut. Die Grafik ist wirklich gut, die Größe des dargestellten Gebietes ist beeindruckend. Leider sind den Programmierern einige Fehler unterlaufen, die den Spielspaß stark trüben: Warum wird der Spieler dazu gezwungen, immer mit dem gleichen Flugzeug zu fliegen? Es wäre meiner Meinung nach wesentlich besser, wenn man das Flugzeug vor jedem Start neu wählen könnte (der Tornado hat nunmal keine so große Reichweite wie die F-111F). Das Ärgernis bei diesem Punkt ist die Tatsache, daß — wurde ein

neuer Pilot mit anderem Flugzeug gewählt — immer von vorne angefangen werden muß, gleichgültig wie viele Missionen schon gelöst wurden.

»Sieben Flugzeuge mit unterschiedlichen Cockpits und Flugeigenschaften«, das verspricht zumindest das Handbuch. Die Cockpits unterscheiden sich aber nur geringfügig voneinander (Radar unten links oder oben rechts). Bei den Flugeigenschaften sind lediglich die Höchstgeschwindigkeiten und die maximale Flughöhe verschieden. Ansonsten reagieren die Maschinen gleich. Ein weiterer Minuspunkt ist die Tatsache, daß der Spieler sich nicht um das Fahrwerk kümmern muß: Es macht

keinen Unterschied, ob es ein- oder ausgefahren ist (die Anzeige für »Stall« ist übrigens reine Dekoration). Die Geschwindigkeit des Programms ist erträglich. Grafik und Sound sind in Ordnung. Der Mission-Generator ist zwar eine gute Idee, aber leider nicht perfekt: Will man ein Ziel mit Raketenstellungen umgeben, müssen später alle Einrichtungen vernichtet werden, gleichgültig ob der Spieler das möchte oder nicht, sonst gilt die Mission als nicht bestanden.

Fighter Bomber ist ein Spiel, das eher in die Kategorie »Ballerspiele« als zu den Flugsimulationen gezählt werden muß; eigentlich schade, man hätte mehr daraus machen können.

AMIGA-Test

befriedigend

7,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 4/90

Grafik	★★★★★	
Sound	★★★★	
Spielidee	★★★★★	
Motivation	★★★★	

Produkt: **Fighter Bomber**

Preis: etwa 80 Mark

Hersteller: Activision

Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

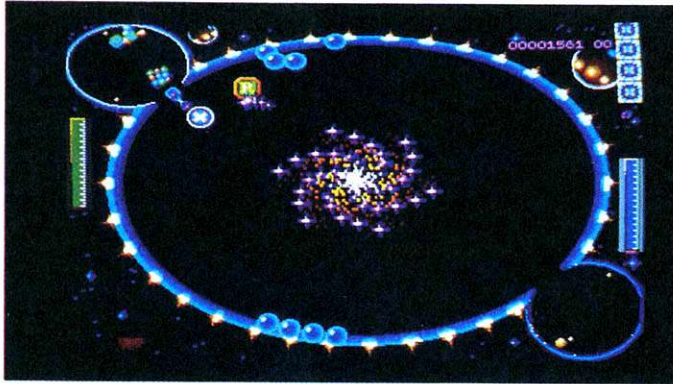
●●●●● sehr gut
●●●● gut
●●● befriedigend

●●● ausreichend
●● mangelhaft
● ungenügend

von Heinrich Lenhardt

Das Planeten-Eroberungskommando vom Nachbarstern hat schon ganze Arbeit geleistet: Ein Großteil der Erde köchelt in Schutt und Asche vor sich hin; die meisten Waffen der Menschen sind beim großen Reineinmachen vernichtet worden. Ruhig und gemächlich holen die außerirdischen Eroberer zum letzten Schlag aus, als sich heftig propellernd ein Kampfhubschrauber zu Wort meldet. Es ist »Dyter-07«, die letzte Waffe der Menschheit. Sie sind der Pilot des ballernden Helikopters und fliegen Einsätze gegen

Dyter-07



Dyter-07: gewaltig auf dem Hubschrauber-Holzweg

Hauptquartiere der Aliens. Befreien Sie irdische Wissenschaftler, die in Robotern gefangen sind und transportieren Sie sie in die Heimatbasis. Dort finden Gelehrte ein paar schicke Extrawaffen für Dyter-07. Nach kurzer Entwicklungszeit stehen Vierfachschuß, Lenkrakete, Flammenwerfer und Schutzschilder zur Verfügung. Sind ausreichend Roboter vernichtet und Wissenschaftler gerettet, darf man in einen Vulkan fliegen, auf dessen Boden ein glitschiger Ober-Alien lauert. Sobald er pulverisiert wurde, ist der Weg zum nächsten Level frei. *jk*

Meinung

»Choplifter« lebt! Die Dyter-Programmierer haben sich ganz heftig von diesem C64-Klassiker inspirieren lassen. Steuerung und Spielablauf bei den horizontal scrol-lenden Luftgefechten haben mich jedenfalls schwer an diesen Oldie erinnert. Peinlicher-weise spielt sich Dyter-07 schlechter als das Software-

Relikt aus den frühen 80er Jahren. Die Steuerung ist etwas zäh, und die Gegner flitzen ent-schieden zu quirlig herum: Oft wird man von einem ganzen Bombardement von Schüssen aus verschiedenen Richtun-gen eingedeckt; ausweichen ist kaum möglich. Der Spiel-ablauf ist zu chaotisch und ein-fallslos; die Qualität der Grafik

schwankt zwischen laienhaft (knödelig gezeichnet mit ruck-anfälligem Scrolling, wenn viel auf dem Bildschirm los ist) und ordentlich, wie man an der Vulkan-Sequenz sieht. Sehens-und hörens-wert ist das Intro, aber deswegen wird sich wohl kaum jemand dieses doch eher abschreckende Allerwelts-Ac-tionspiel kaufen.

AMIGA-Test

ausstehend

4,7

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/90

Titel: Dyter-07

Preis: etwa 75 Mark

Hersteller: Reline

Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Vortex

von Georg Kaaserer

Und wieder einmal hat sich die Menschheit durch ihre Habgier in eine mißliche Lage gebracht: Die Suche nach neuen Energiequellen hatte schreckliche Folgen, denn urplötzlich tat sich der »Vortex« auf, ein riesiges mit Sternen und Staub gefülltes Loch, das nun das gesamte Universum zu verschlingen droht. Der Spieler steuert mit Hilfe der Maus eine Kugel auf einem ellipsenförmigen Spiel-feld. In der Mitte befindet sich



Vortex von Visionary Design: ein staubgefülltes Sternenloch

der Vortex, der sich ständig dreht und dabei die verschiedensten Arten von Aliens ausspuckt. Der Vortex wird immer größer, da er durch herum-schwirrende Materiebrocken gefüttert wird. Deswegen muß der Spieler diese Brocken zer-stören, indem er sie mit der Kugel an die Ellipsenränder drän-gelt. Auch die Aliens versuchen nun die Kugel des Spielers an den Rand der Ellipse zu schub-sen, wo sie nach einigen Be-rührungen zerplatzt. Auf diesel-be Weise kann der Spieler die lästigen Aliens loswerden, di-verse Hilfsmittel wie etwa Ma-gneten helfen ihm dabei. *jk*

Meinung

Vortex ist das Chaos-Spiel überhaupt. Vor lauter Aliens, herumschwirrenden Materiebrocken und dem rotierenden Etwas in der Mitte weiß ein ehrlicher Universumstreter gar nicht mehr, was er als erstes tun soll. Ein übriges trägt die konfuse Steuerung mit der Maus zu diesem Chaosgefühl bei. Doch hat man sich erst ein-mal etwas daran gewöhnt, kann Vortex durchaus seine Stärken entfalten. Autoscooter ist gegenüber dieser Herum-

schubserei innerhalb der Ellipse der reinste Spaziergang. Die einzigen Möglichkeiten sind etwas Luft zu verschaffen sind die von der Anzahl leider begrenzten Alien-Magneten. Sind sie einmal mit der rechten Maustaste abgelegt, fliegen die Aliens buchstäblich drauf und der Spieler hat Zeit, sie in aller Ruhe an die Wand zu klat-schen.

Besonderen Spaß macht Vortex in den Teammodi, bei denen jeweils zwei Spieler mit

zwei Mäusen miteinander oder gegeneinander kämpfen. So-gar über Modem soll dies laut Hersteller funktionieren. Sound und Grafik sind zwar nicht die Sensation, unterstützen den Spielspaß aber auf akzeptable Weise. Die Musik kann auf Dauer etwas eintönig werden, was der gestreßte Vortex-Spieler aber kaum bemerken wird, denn blitzschnelle Reak-tionen sind gefragt und das Schicksal des Universums liegt in seiner Hand.

AMIGA-Test

gut

8,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/90

Titel: Vortex

Preis: etwa 80 Mark

Hersteller: Visionary Design

Anbieter: Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel. 0 22 33 / 4 10 81

von Andreas Habereder

In Dragonscape dürfen Sie den auserwählten Retter eines fremden Volkes spielen. Die dreizehn Weisen des magischen Landes Tuvania haben Sie mit all ihren Kräften zu sich gerufen. Sie bitten Sie, ihnen in einem lebensgefährlichen Kampf beiseite zu stehen. Seit Menschengedenken hat das Volk der Tuvanianer in Frieden gelebt. Allein durch 40 mystische Gegenstände wurden die magischen Kräfte gebändigt, die das Land im Gleichgewicht halten. Kaos, der Herrscher des Bösen, versucht jedoch, wie sollte es anders sein, Tuvania in den Untergang zu reißen. Er bohrt das magische Gleichgewicht der Kräfte an und einzig ein tapferer Held

Dragonscape



Dragonscape: Reiter auf dem grünen Drachen

Meinung

Dragonscape ist ein kleines, aber feines Spiel des Labels Wicked Software, von denen auch »Spy vs Spy« produziert wurde. Für ein entspannendes Spielchen zwischendurch ist Dragonscape bestens geeignet. Durch die unaufdringliche Gestaltung der Hintergrund-

musik wird man nicht schon nach wenigen Minuten genötigt, die Lautstärke zurückzudrehen. Die Musik ist technisch brillant ausgearbeitet und die Melodien sind frisch und entspannend, kaum zu vergleichen mit dem aufdringlichen Stakkato-Geplärre ander-

er »Preiswert-Produktionen«. Auch die Gestaltung der einzelnen Level sowie das Scrolling sind über dem Durchschnitt gehalten. Das Spielprinzip ist nicht gerade einfach zu bewältigen, denn in höheren Spielstufen gilt es sehr feinfühlig mit dem Joystick umzugehen.

kann das Volk aus der mißlichen Lage befreien. Als Retter und Held steht Ihnen dazu der Drache Garvan zur Seite, ohne den Sie sowieso aufgeschmissen wären. Denn Garvan kann Sie auf mächtigen Flügeln umhertragen und speit außerdem jede Menge Feuer.

Sie fliegen in verschiedenen Leveln und sammeln magische Gegenstände ein, die bei ihren logischen Partnern wieder abgelegt werden müssen. Viele Dämonen und Geister hindern Sie aber dabei, denn Kaos läßt sich nicht so leicht einschüchtern. Wenn Sie sich zu lange irgendwo aufhalten, kann es sein, daß ein größeres Monster Sie anfällt. jk

AMIGA-Test

befriedigend

7,7

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/90

Titel: **Dragonscape**

Preis: etwa 40 Mark

Hersteller: Wicked Software

Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

von Dirk Schepanek

Für das neue Spiel von Micro Illusions hat man sich einen langen Namen einfallen lassen. Für das Spielprinzip wurde jedoch auf Altbewährtes zurückgegriffen: Wie wäre es mit einem kleinen Raumschiff, das durch viele Level düst und sich vor herumstehenden Hindernissen in Acht nehmen muß, sowie gegen die Schwerkraft ankämpft? Die Aufgabe des Spielers besteht darin, im Raum schwebende Astronauten aufzusammeln. Ziel des Spiels ist es, den sagenumwobenen Dr. Plummet aufzuspüren. Zu ihm gelangen nur die Raumschiffkommandanten, die alle Spielstufen mit der zur Verfügung stehenden Anzahl von

House of Flux



Der Plummet's House of Flux: verlorene Astronauten retten

Meinung

Dr. Plummet's House of Flux besitzt zwar kein sehr neues, aber dafür ein erfolgreiches Spielprinzip. Grafik und Sound sind zufriedenstellend. Wer Fan von Spielen à la »Thrust« oder ähnlichem ist, für den ist das Spiel ein besonderes Bonbon. Man merkt deutlich, daß hier mit viel Liebe zum Detail konzipiert und programmiert

wurde. Eigentlich ist jeder Level ein eigenes Spiel für sich. Immer wieder wird man von neuen Gravitationslöchern überrascht. Zusätzliche Gimmicks in der Verpackung fördern den Spielreiz: Da gibt es z.B. einen Brief, in dem die Hintergrundstory detailliert erzählt wird und der es verdient, aufmerksam gelesen zu werden.

Im House of Flux herrschen simple Regeln und die Steuerung des Schiffs ist entsprechend einfach. Der Reiz der Spielstufen liegt in den abwechslungsreichen Eigenheiten, was die Gravitation betrifft. Das hebt Dr. Plummet's House of Flux aus der Masse der ähnlichen Geschicklichkeitsspiele heraus.

15 Raumschiffen durchkreuzt und sämtliche Astronauten aufgesammelt haben. Dem Spieler wird bei Gelingen des Projekts, wozu eine Riesenportion Joystickübung gehört, eine ganz besondere Grafik von Dr. Plummet versprochen. Wahlweise läßt sich das Schiff in Dr. Plummet's House of Flux auch über die Tastatur steuern. Dabei sind Links- und Rechtsdrehungen, Vorwärtsschuß, sowie die Bremsraketen zu bedienen. Aber Vorsicht: Die Schwerkraft wirkt keineswegs immer in Richtung unterer Bildschirmrand. Feindliche Geschütze und immer enger werdende Tunnel erschweren die Suche. jk

AMIGA-Test

befriedigend

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/90

Titel: **Dr. Plummet's House of Flux**

Preis: etwa 50 Mark

Hersteller: Microillusions

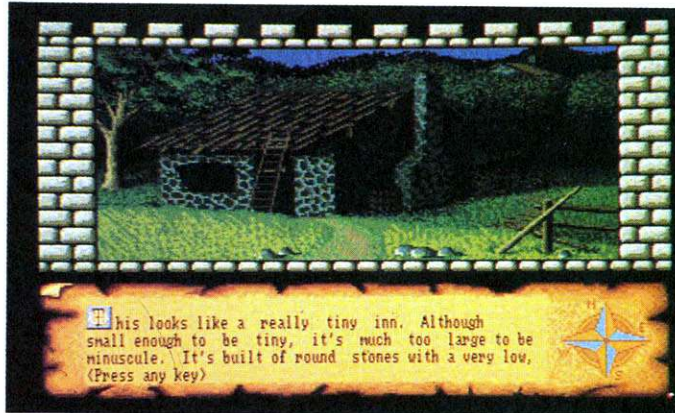
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

von Rainer Burhenne

Dungeon Quest

Unbewaffnet und ausgeraubt steht der Spieler mitten in einem düsteren Wald. Geblieben ist einzig ein Brieffragment seines Freundes. Den muß er finden in einer dem Untergang geweihten Umgebung. In der sinistren Atmosphäre stößt man auf kranke Bäume, fast ausgestorbene Dörfer, verfallene Gebäude, das obligatorische Schloß, Skelette und Drachen.

Das und vieles mehr bietet Dungeon Quest, das neue Adventure von Gainstar; auf zwei Disketten ausgebreitet, gespickt mit einer Anleitung von zwei fast leeren Seiten. Von Mauerwerk eingerahmte, schick-



Adventure Dungeon Quest: kranke Bäume, leere Dörfer

salsschwere Bilder füllen zwei Drittel des Bildschirms. Darunter befinden sich die Windrose mit den Himmelsrichtungen und das Texteingabefenster. Die unheimliche Stimmung des Spiels wird noch verstärkt durch die exzellent digitalisierte Geräuschkulisse, die in fast jeder Szene eine andere ist. Da hört man Käuzchen, Vögel, Gongs und morsches Gebälk. Die einzelnen Standorte weisen oft Beschreibungen auf, bei denen sich die Autoren um etwas Humor bemüht haben. Dies ist auch nötig, da gleich nach Start des Adventures der Kampf mit dem Parser beginnt. Dieser Programmteil überprüft die Texteingaben des Spielers und gibt entsprechende Kommentare aus. *jk*

Meinung

Endlich wieder ein klassisches Adventure, bei dem man nicht wild herumklicken muß, sondern englischen Text eingeben kann. So denkt wohl jeder hoffnungsvolle Abenteurer. Worin liegt nun die wirkliche Stärke von Dungeon Quest? Hier muß man wohl die Stimmung anführen, die hervorgehoben wird durch die düstere Schönheit der beeindruckenden Bilder und die darauf abgestimmte Geräuschkulisse.

Nachdem man jedoch die Anleitung, falls man dies überhaupt so nennen kann, in 10 Sekunden durchgearbeitet hat, beginnt ein über weite Strecken frustrierender Kampf mit dem Parser, der die Texteingaben des Spielers auswertet. Selbst auf gängige Anweisungen reagiert das Programm mit einigen wenigen, stereotypen Antworten, die weit unter üblichem Standard liegen. Besonderheiten, die die Spielqualität

erhöhen, wie Undo-, Oops-, Autosave- oder Mapping-Funktionen fehlen völlig. Die Rätsel sind nicht einfach zu lösen, wozu der miserable Parser einiges beiträgt. Dungeon Quest ist ein Programm, an dem nur verschworene und eselsgeduldige Adventure-Fans ihren Spaß haben werden. Was bleibt, ist der Eindruck, daß schicke Grafik und Digi-Sounds allein noch kein Klasse-Adventure ausmachen.

AMIGA-Test

befriedigend

7,6

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 5/90

Titel: Dungeon Quest

Preis: etwa 85 Mark

Hersteller: Gainstar

Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

von Dirk Schepanek

Conqueror

Mit dem Programm Conqueror stellt Electronic Arts seine erste Panzersimulation für den Amiga vor. Der Spieler ist Führer eines Panzer-Bataillons. Das Kampfgeschehen tobt auf einem 3D-Gelände, das aus fraktalen Flächen per Zufall zusammengebaut wird. Der Spieler kann nicht die gesamte Fläche übersehen, sondern bekommt nur einen kleinen Ausschnitt zu Gesicht. Er blickt von schräg oben auf die dreidimensionale Landschaft und steuert die Ketten und den Turm seines Panzers. Zur Steuerung können bei Conqueror entweder die Tastatur, ein oder zwei Joysticks oder die Maus benutzt werden. Zwei



Kampfszenen in Conqueror: Panzerfahrten im 3D-Gelände

Spieler dürfen gleichzeitig antreten; wobei einer die Bewegung des Panzers, der andere die Kontrolle des Turms übernimmt. Die Tastenbelegung der Steuerung läßt sich individuell umdefinieren. Des weiteren kann man das Geschütz oder den Panzer auf Automatik schalten. Conqueror bietet drei Spielvarianten:

- Action-Spiel, bei dem der Computer, je länger die Simulation läuft, immer stärker wird;
- Mischung aus Action und Strategie;
- reines Strategiespiel.

Bei den Strategie-Varianten ist es die Aufgabe des Spielers, ein Areal für eine bestimmte Zeit feindfrei zu halten. *ms*

Meinung

Conqueror ist eine Panzersimulation, an der man sicherlich seine Freude haben kann. Die Idee der 3D-Darstellung kann man als gelungen bezeichnen, weil dem Spieler jeweils nur ein geringer Ausschnitt des Szenarios gezeigt wird und jeden Moment der Feind auftauchen kann, was

die Spannung steigert. Die Grafik selbst baut sich zwar einigermassen schnell auf, ist aber nicht umwerfend detailliert gelungen. Die Darstellung ist etwas grob, das Gelände ist eintönig und die Aktionen auf die Dauer schablonenhaft. Der Sound ist auch etwas mager ausgefallen. Conqueror ist ein

Spiel, dessen Simulationscharakter gute Ansätze zeigt. Allerdings können nur eingefleischte Fans solcher Simulationen mit Conqueror glücklich werden. Über die etwas magere Grafik und den muffigen Sound kann man sich als durchschnittlicher Amiga-Spielefreund leicht mokieren.

AMIGA-Test

befriedigend

7,0

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 5/90

Titel: Conqueror

Preis: etwa 80 Mark

Hersteller: Rainbow Arts

Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70



von Rolf D. Busch

Swords of Twilight

Wenn Electronic Arts ein neues Rollenspiel für den Amiga veröffentlicht, heißt es für Fantasy-Freunde: Aufgepaßt! Mit Bard's Tale hat EOA bereits einmal einen Klassiker auf den Markt gebracht.

Drei Jahre war es still um das Programmiererteam Free Fall. Das Werk, an dem Epyx-Mitbegründer Jon Freeman und seine Frau Anne Westfall während dieser Zeit gearbeitet haben, bringt Electronic Arts jetzt auf den Markt: Die Schwerter der Dämmerung.

Der Titel verrät das Thema — Fantasy in Reinkultur. Doch wer jetzt ein Haudrauf-Spiel in barbarischer Manier erwartet, kennt Free Fall schlecht: Den Machern von »Murder on the Zinderneuf«, »Archon« und »Archon II« darf man getrost etwas

mehr Fantasie und ein ausgewachsenes Rollenspiel zutrauen. Schon passender wäre ein Vergleich mit der Ultima-Serie von Lord British; Anleihen sind unverkennbar. So wird der Spieler auch hier, nur mit dem nötigsten Wissen über die Vorgeschichte versehen, in eine fremde Welt geschickt. Freunde des Kartenzeichnens sollten schon Papier und Bleistift bereitlegen. Er erreicht Burgen, Ruinen und Verliese, die es zu erforschen gilt, trifft Dutzende von fremdartigen Wesen, mit

denen er sich unterhalten kann (sollte) und muß sich um Schlafplätze und Nahrungssuche für seine Abenteurer kümmern. Magier mit den unterschiedlichsten Zaubersprüchen stehen ihm hilfreich zur Seite oder müssen bekämpft werden. Je

gestaltete Mehrspieler-Modus. Bei der Auswahl der Figuren zu Beginn des Spiels gibt der Spieler an, wer die Kontrolle hat. Für jeden der drei Spielerplätze kann ein Charakter aus dem Reservoir der 30 Spielfiguren ausgewählt werden. Jeder Charakter hat besondere Eigenschaften und Fertigkeiten, die in den Regeln detailliert beschrieben werden. Den Helden oder Ritter auf Position eins kann entweder der Computer steuern oder ein Spieler über Joystick in Port 1. Für den Ritter auf Platz zwei kommt ebenfalls



Drache der Rainbow-Road: Löcher in andere Dimensionen



Swords of Twilight: konsequenter Mehrspieler-Modus

nach Tageszeit und Anrede, von »freundlich« bis »feindlich« einstellbar, ändern sich die Reaktionen der Bevölkerung.

Soweit alles schon mal dagewesen. Aber was »Swords of Twilight« von den üblichen Adventures und Rollenspielen unterscheidet, ist der konsequent

der Amiga oder ein Joystick in Port 2 in Frage. Spieler drei muß über die Tastatur in das Spielgeschehen eingreifen und kann einen Magier auswählen.

Welche Aufgaben die Spieler eigentlich zu erledigen haben, ist komplex und soll hier nicht in allen Einzelheiten verraten werden, zumal auch die Anleitung diesbezüglich mehr als schweigsam bleibt. jk

Meinung

Wie oft haben wir versucht, Ultima oder Bard's Tale zu einem echten Rollenspiel zu machen, indem wir die Steuerung der einzelnen Charaktere in unserer Party verschiedenen Mitspielern überlassen wollten. Promptes Ergebnis: Hektik, wildes Gerangel um die Tastatur (»Laß mich ran, ich muß doch zaubern!« — »Darf ich vielleicht vorher noch schnell zuschlagen?«) und nicht selten verlorene Kämpfe. Swords of Twilight erfüllt mir einen Traum — wir sehen den momentanen Zustand jeder Figur gleichzeitig auf dem Bildschirm, haben jeder unser eigenes Steuergerät und können endlich, endlich zusammen ins Unbekannte gehen. Und auch die restlichen Zutaten stimmen: Die Hintergründe sind gut entworfen, die Komplexität steht »Ultima V« kaum nach, die Größe

der zu erforschenden Landschaft ebensowenig. Für Solospieler empfiehlt sich die Kombination eines tastaturgesteuerten Magiers mit zwei Computer-Rittern, denn nur so kommt Magie ins Spiel. Der Rechner kann keinen Magier steuern. Umschalten von Computer auf Mitspieler-Steuerung und umgekehrt ist fast jederzeit möglich (außer mitten im Kampf). Es ist also kein Problem, wenn ein Mitspieler mitten während einer Sitzung gehen muß oder neu einsteigt.

Die Datendiskette, auf der ein einziger Spielstand speicherbar ist, läßt sich frei kopieren. Das empfiehlt sich auch, denn in einem Punkt ist die Welt von Swords of Twilight sehr realistisch: Wer einmal tot ist, bleibt es auch. Das Abenteuer läßt sich zwar dann mit den anderen Spiel-Charaktere-

ren fortsetzen, aber vielleicht ist ja gerade die Lieblingshexe unter den Verstorbenen; dann hilft nur Neustarten von einer neuen Datendiskette. Zudem lassen sich so auch die Spielverläufe von mehreren Spielergruppen sichern, etwa das Solospiel auf Disk 1, das mit Erwin und Karlheinz auf Disk 2 usw.

Was läßt sich sonst noch verraten, ohne zuviel preiszugeben? Sieben heilige Schwerter, sieben Oberbösewichter, sieben Steine, und alle Welten fangen mit einem »A« an. Ohne Notizen verliert man wie üblich bald den Überblick, und am Anfang braucht niemand zu kämpfen. War das jetzt hilfreich...?

Mein Fazit: Für Rollenspiel-freunde wie mich, die gerne in Gesellschaft forschen und kämpfen, das derzeit beste Programm auf dem Markt.

AMIGA-Test

sehr gut

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

TITEL: Swords of Twilight
PREIS: etwa 70 Mark
HERSTELLER: Electronic Arts
ANBIETER: Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02 / 46 99

★★★★★ sehr gut	★★★ ausreichend
★★★★ gut	★★ mangelhaft
★★★ befriedigend	★ ungenügend

LASER SQUAD



von André Beaupoil

Laser Squad« — das klingt nach Schweiß auf der Stirn, verkrampten Zeigefingern und einem eiskalten Rambo-Blick. Weit gefehlt, denn Laser Squad von Blade ist ein reinrassiges Strategiespiel für gewiefte Taktiker.

Lange Winterabende lassen sich hervorragend mit einem Strategiespiel verkürzen. Wie wär's mit »Laser Squad«.

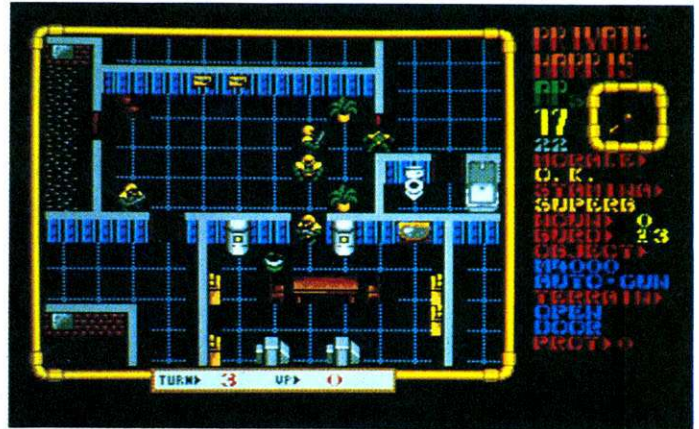


Titel der Assassins-Mission: elegante Art der Einstimmung

Geduckt schleicht Corporal Redfax durch die Gänge der Rebellenbasis. Hinter ihm sichern seine Männer eine Halle nach allen Seiten ab. Ein schneller Blick um die Ecke — alles klar. Blitzschnell stößt Redfax die Tür zum angrenzenden Raum auf und bringt seine Waffe in Anschlag. Wieder hat ihn sein Instinkt nicht getrogen, ein Kampfroboter zerstört gerade einen der lebenswichtigen seismischen Stabilisatoren des

Planeten Azar. Das nagelneue Maschinengewehr bockt in seinen Händen, als Redfax den Abzug durchzieht. Sechs Schüsse peitschen und gehen in ein dumpfes Grollen über, als der Droide explodiert. Wieder ist eine Schlacht im Abwehrkampf gegen die Roboter gewonnen, wieder haben die Rebellen einen Sieg errungen.

So sieht eines der fünf Szenarien von Laser Squad aus. Ob man nun ein Attentat durch-



Laser Squad: für Taktiker und Schlachtenlenker

führt, eine Mondbasis angreift, Kameraden befreit, seinen Stützpunkt verteidigt oder sich durch wilde Natur schlägt — gute Planung ist entscheidend für den Erfolg einer Mission im Spiel Laser Squad. Dabei kommt es nicht nur darauf an, viele Gegner auszuschalten, sondern die Mission mit möglichst geringen Verlusten zu beenden. Dabei hilft reine Geschicklichkeit so gut wie nichts, gute Taktik und Kampfplanung sind alles. Das fängt schon bei der Ausrüstung an: Erwirbt man einen leichten Körperpanzer, der nur geringen Schutz bietet, aber die Beweglichkeit nicht beeinträchtigt? Benötigt man schwere Waffen oder Sprengsätze, die nur kurze Märsche zulassen? Dazu kommen weitere Faktoren wie beispielsweise die Geschicklichkeit eines Soldaten, seine Moral und seine

Verfassung, die seine Effizienz im Kampf erheblich beeinflussen. Vor allem entscheiden die »Action Points« über das Wohl und Wehe der einzelnen Soldaten, denn sie bestimmen die Bewegungsfähigkeit und die verschiedenen Arten zu kämpfen oder zu schießen. Auch für

andere Handlungen wie das Nachladen einer Waffe oder das Öffnen einer Tür müssen Action Points geopfert werden. Beispielsweise kann eine Einheit nur dann spontan das Feuer eröffnen, wenn sie noch die Hälfte ihrer Action Points besitzt. Nachdem alle Mitglieder der eigenen Kampftruppe nacheinander Aktionen durchgeführt haben, sind die computergesteuerten Gegner dran. Danach ist das Reservoir an Action Points für die nächste Runde wieder aufgefüllt. Doch nicht nur die Taktik der schrittweisen Kampfhandlungen macht Laser Squad so komplex. Die Grafik ist für ein Strategiespiel detailliert, und eine abwechslungsreiche Melodie begleitet das Voranpirschen. *jk*

Meinung

Gute Strategiespiele sind rar. Um genauer zu sein: Spiele für Taktiker und Schlachtenlenker, bei denen die ganze Aufmachung stimmt und der spielerische Aspekt nicht zu kurz kommt, sind selten. Laser Squad gehört zu den wenigen Spielen, die nicht nur eingefleischte Strategie-Freaks begeistern können. Mit dem Amiga sind die Zeiten vorbei, in denen Feldherrenkunst hieß, unförmige Symbole ruckartig über den Bildschirm wandern zu lassen. Doch nicht genug mit der interessanten Grafik und tollen Bildern zu Beginn der Missio-

nen — Strategiespiele beherrschen seit Laser Squad auch Klänge außer Schüssen und Explosionen. Gerade der Sound des Spiels hat ein besonderes Lob verdient, denn mit ihm ist den Programmierern etwas Besonderes gelungen: Ein unentwegt laufender, stilvoller Sound, der selbst auf Dauer die Nerven nicht ankratzt. Die Verbesserung machen aber vor dem Kern eines Strategiespiels nicht halt. Die Definition einzelner Spielfiguren kann exakt durchgeführt werden. Früher waren es noch ganze Einheiten, denen jeweils ein Wert für die

Feuerkraft und die Bewegungsfähigkeit zugeordnet wurde. Jetzt sind es einzelne Figuren, die durch Verfassung, Moral, Fähigkeiten im Nahkampf, Trefferquoten bei verschiedenen Schußarten und vieles andere charakterisiert werden. Das erhöht nicht nur die Komplexität des Spiels, sondern hilft auch bei der Entscheidung, welche Figur man für was einsetzt. Dank dieser Verbesserungen bleibt Laser Squad dauerhaft reizvoll und kann auch diejenigen begeistern, die bisher nur an rasanten Action-Spielen Gefallen fanden.

AMIGA-Test

gut

9,9
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 1/90

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

TITEL: Laser Squad
PREIS: etwa 70 Mark
HERSTELLER: Blade
ANBIETER: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

●●●●●	sehr gut	●●●	ausreichend
●●●●	gut	●●	mangelhaft
●●●	befriedigend	●	ungenügend



Ein Jahr nach Erscheinen des Klassikers »TV Sports Football« bringt Cinemaware mit »TV Sports Basketball« ein neues Sportspiel der Extraklasse für den Amiga heraus.

Basketball — Das Spiel

Anders als viele andere Sportarten hat sich Basketball nicht langsam aus älteren Spielen entwickelt. Zwar gab es bei den mittel- und südamerikanischen Hochkulturen ähnliche Spiele, aber das moderne Basketball geht auf James Naismith zurück. Als Sportlehrer am Springfield College entwickelte er 1891 Basketball, um im Winter in einer Halle für die körperliche Ertüchtigung der Studenten zu sorgen. Wegen der räumlichen Enge einer Halle und des harten Bodens ist Basketball als Spiel ohne Körperkontakt konzipiert. Jede absichtliche Berührung des Gegners wird als Foul geahndet.

Jede Mannschaft besteht aus fünf Spielern: Zwei Guards, zwei Forwards und einem Center (siehe Lexikon). Ziel der Mannschaften ist es, den Ball möglichst oft in den gegnerischen Korb zu werfen. Der Spielball wiegt 650 Gramm und hat einen Umfang von 75 bis 80 Zentimetern. Der Korb hängt in einer Höhe von 3,05 Metern. In der CWBA wird die Spielzeit in Viertel aufgeteilt, die höchstens zwölf Minuten dauern.

Man unterscheidet beim Basketball zwei Arten von Regelverstößen: Verstöße und Fouls. Verstöße sind beispielsweise das Überschreiten der Zeitlimits. So muß ein Team den Ball nach spätestens zehn Sekunden über die Mittellinie gebracht haben. Nach spätestens 24 Sekunden muß ein Korbversuch erfolgen. Ebenso dürfen zwischen zwei Pässen der Spieler eines Teams höchstens fünf Sekunden verstreichen. Bei solchen Regelverstößen erhält das andere Team den Ball.

Fouls werden bei Körperkontakt zu einem Spieler der gegnerischen Mannschaft gepfiffen. Sie werden mit Freiwürfen bestraft, die jeweils einen Punkt zählen.

von André Beaupoil

Es bleiben noch 32 Sekunden im Endspiel der Saison. 32 Sekunden, die darüber entscheiden, wer neuer Meister der CWBA (Cinemaware Basketball Association) wird. Noch führt Chicago mit zwei Punkten Vorsprung vor den Los Angeles Lakers. Wenn Chicago bei diesem Angriff punkten kann, ist das Meisterschaftsspiel entschieden. Atemlose Stille herrscht im Chicagodome, als Warner Coffman, der Center, abspringt und auf den Korb wirft. Der Ball saust aufwärts dem Korb entgegen. Plötzlich schnellert eine Hand aus dem Gewühl der ballgewandten Riesen. Magic Irvin, der legendäre Center der Los Angeles Lakers, stoppt den entscheidenden Wurf schon nach wenigen Zentimetern. Die Lakers-Fans atmen auf, als Magic Irvin sich blitzschnell einen Weg durch die verdutzte Chicagoer Abwehr bahnt. Die Stadionuhr zeigt 14 Sekunden verbleibende Spielzeit. Aus sieben Metern Entfernung springt Magic Irvin in die Höhe und wirft den orangeroten Ball. 9000 Augenpaare folgen der Flugbahn. Der Ball prallt gegen das Brett und tropft in den Korb. Mit dem Drei-Punkte-Wurf macht Magic Irvin die Los Angeles Lakers erneut zum Champion der CWBA. Ein Sturm von Jubel schlägt los, als die Tafel den Endstand von 102 zu 103 anzeigt.

Wer einen Amiga besitzt, muß nicht länger in die nächste Sporthalle gehen, um die Dramatik eines Basketballspiels zu erleben. Mit TV Sports Basketball kann man spannende Matches am eigenen Bildschirm erleben. Basketball ist — neben

TV Sports



Anwurf des Schiedsrichters im Rund des Stadions: ballgewandte

Football und Baseball — eine der amerikanischen Nationalsportarten. Kein Wunder also, daß Cinemaware seine Serie von Sportspielen der Reihe »TV Sports« mit Basketball fortsetzt.

Für Atmosphäre ist gesorgt, denn wieder werden stimungsvolle Randerscheinungen von amerikanischen Bas-

Basketball-Matches mitgeliefert. Das fängt schon vor dem eigentlichen Spiel an: Wie von TV Sports Football gewohnt, wird man zuerst von einem Sportreporter in der Halle begrüßt. (Kennern fällt auf, daß er ein Namensvetter des Footballreporters MacGill ist.) Aber zuvor darf — wie im amerikani-

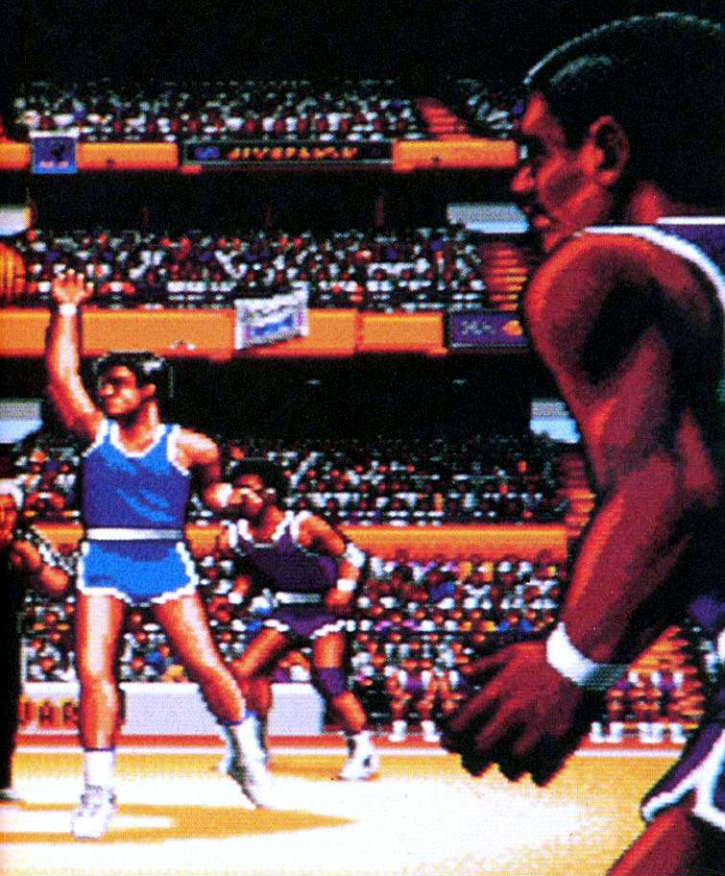
Meinung

Cinemaware ist unter den Software-Produzenten, was Rolls-Royce unter den Autoherstellern ist. Cinemaware-Spiele sind allerdings bei weitem nicht so teuer wie Nobel-Autos. Die Gemeinsamkeit liegt bei dem Anspruch an das Produkt. Denn bei Cinemaware stimmt einfach alles. Ausgefeilte Details und eine hervorragende Ausstattung lassen schon beim ersten Spiel Freude aufkommen, selbst wenn man 38 zu 104 gegen den Computer verliert. Aber es sind nicht nur Kleinigkeiten, wie die witzigen Werbungen, die so viel Freude bereiten. TV Sports Basketball ist ein technisch exzellentes Programm. Es zeigt, wie schön Grafik auf dem Amiga sein kann, wenn wirkliche

Künstler sich an die zeitraubende Pixelarbeit setzen: detaillierte Figuren, die sich schnell und weich bewegen und damit das Herz jedes Grafikfans höher schlagen lassen. TV Sports Football hat die Richtung aufgezeigt, in die Cinemaware auf dem Sportspielsektor gehen will. Doch statt sich auf ihren wohlverdienten Lorbeeren auszuruhen, setzen die Spiel-Designer noch eins drauf. TV Sports Basketball steht seinem bekannten Vorgänger in nichts nach, ja bringt sogar verbesserte Details. Schon allein die Idee, ein Programm für vier Spieler zu schreiben, ist bemerkenswert. Allein die Grafik kann sich mit allem messen, was derzeit auf dem Amiga läuft. Doch auch das ist für

Cinemaware nicht genug. TV Sports Basketball ist kein einfaches Sportspiel wie beispielsweise »Kick Off«. Es ist eine Sportsimulation. Denn man kann nicht nur die komplette 82-Spieler-Saison der NBA nachspielen, sondern jeder einzelne Spieler hat individuelle Eigenschaften. Das merkt man spätestens dann, wenn man mit einem 1,78 großen Guard höher springen will als ein 2,17 großer Center. Selbst solche Kleinigkeiten sind bedacht, und das bei einer Spielerauswahl von 336 verschiedenen Typen. Über TV Sports Basketball kann man ins Schwärmen geraten und wird immer wieder zu einem Spielchen in die Sporthalle, Verzeihung, vor den Amiga gelockt.

Basketball



Riesen, körperloses Spiel, Stürme von Jubel

schen Fernsehen üblich — die Werbung nicht fehlen. Ob nun Psyke-Schuhe, ABM-Computer oder verölter Thunfisch aus Alaska angepriesen werden: Die Werbespots sind animiert, sarkastisch und wahre Nackenschläge an die gewohnte heile Welt des TV-Business.

Cinemaware-Spiele standen seit jeher für exzellente Grafik und sehenswerte Animationen, was schon in der Einleitungsphase des Spiels aufblitzt. Der Sound tut ein übriges, um Begeisterung hervorzurufen. Vom Quietschen der Schuhsohlen auf dem Parkett über das Aufprallen des Balles auf dem Hallenboden bis zum Raunen des Publikums — der Sound zaubert echte Live-Stimmung aus

Keine spielerischen Schwächen

dem Lautsprecher. Doch Sound und Grafik dienen nicht wie so oft dazu, spielerische Schwächen zu vertuschen. Trotz eines einfach zu bedienenden Systems ist eine vielseitige Spiel-



Stellungsspiel in der Angriffszone bei TV Sports Basketball: Gerangel voll technischer Brillanz

planung möglich. Beim Basketball ist es nicht wie beim Football möglich, die Spielzüge während einer Spielunterbrechung zu planen. Deshalb hat man bei Cinemaware eine sinnvolle Alternative gefunden: Während die Spieler über die Mitte des Feldes laufen, wählt man mit einer einfachen Joystickbewegung den Spieler, der sich freilaufen soll. Ähnlich läuft auch die Wahl der Verteidigung ab: Hier sucht man den Angreifer aus, der besonders eng ge-

Basketball-Lexikon

Center: Spielmacher in der mittleren Position, ein (meist sehr großer) Spezialist für Rebounds und kurze Korbwürfe.

Forward: Spieler an den vorderen Ecken der Zone, meist ein Verteidiger.

Guard: Rückraumspieler, die oft aus größerer Entfernung Korbwürfe versuchen oder den Ball an die Forwards weitergeben.

NBA: National Basketball Association, die Profiligen der Basketballspieler in den USA.

Rebound: Ball, der bei einem Fehlversuch vom Brett hinter dem Korb zurückprallt.

Zone: Gebiet um den Korb, Länge ca. 6 Meter, Breite ca. 4 Meter, in dem sich angreifende Spieler nicht länger als 3 Sekunden aufhalten dürfen.

Feld zu schicken. Schließlich kann sich jeder Spieler entscheiden, eine bestimmte Spielfigur fest zu übernehmen oder während des Spiels frei im Team zu wechseln. Ähnlich vielfältig ist auch die Auswahl der Spielmodi. Wie bei TV Sports Football kann man wieder allein oder zu zweit gegeneinander spielen. Neu ist bei TV Sports Basketball jedoch, daß mehr als zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Mit einem Adapter lassen sich vier Joysticks an den parallelen Port des Amiga anschließen. Bis zu vier Spieler können so an dem Match teilnehmen. Außerdem steht die Wahl offen, ob man ein einzelnes Freundschaftsspiel bestreiten oder sich durch eine ganze Saison kämpfen will. Dazu läßt



Angriff im Mittelfeld: freie Spieler für den Traumpaß

sich ein Team mit seinen einzelnen Mitgliedern editieren und speichern, so daß man (innerhalb gewisser Leistungsgrenzen) sein Traumteam entwerfen kann. Doch genug der Information, wir schalten wieder live ins Chicagodome, wo Lakers feiert...

jk

AMIGA-Test

sehr gut

10,4
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 7/89

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

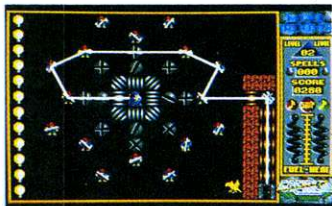
Produkt: **TV Sports Basketball**
Preis: etwa 100 Mark
Hersteller: Cinemaware
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

●●●●●	sehr gut	●●●	ausreichend
●●●●	gut	●●	mangelhaft
●●●	befriedigend	●	ungenügend

Mindbender

Wer kann sich noch an »Deflektor« erinnern? In diesem Tüftelspiel mußte man einen Laserstrahl durch strategisch richtiges Verrücken von Prismen auf ein Zielfeld lenken. Wer seinerzeit Trauer trug, weil er nach dem Durchspielen nichts mehr zu deflektieren hatte, wird Mindbender Herzen und lieben, den Nachfolger zu Deflektor. Das gleiche Spielprinzip mit ein paar neuen Details, Zwei-Spieler-Modus und 50 frische Levels werden geboten; als Zugabe gibt's einen Editor, mit dem kreative Deflektierer eigene Levels entwerfen können. Die Grafik ist zweckmäßig und nicht ohne Witz, die Soundeffekte knallen schön satt aus den Lautsprechern. Ein drolliges Denkspiel; mittlerweile von der Idee her etwas angestaubt, aber spielsenswert.

Heinrich Lehnhart/jk



Gesamturteil: 8,1 von 12

Ariolasoft, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Footballer of the Year 2

Fußball im Fernsehen, im Stadion, im Verein, auf dem Bolzplatz — wer noch nicht genug gesehen hat, braucht Footballer of the Year 2. Viele Fußballspiele auf dem Amiga zeigen das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Dieses Prinzip greift auch Footballer of the Year auf, allerdings hat man sich bei Hersteller Gremlin darauf beschränkt, dies nur für einen Teil des gesamten Spiels zu verwenden. Mit dieser Perspektive werden die einzelnen Spielzüge ausgeführt, die vorher in Skizzen entworfen wurden. Um Fußballer des Jahres zu werden, muß der Spieler seine Karriere genau planen, den richtigen Club finden, Tore machen und ganz nebenbei noch über die Geschichte des Fußballs Bescheid wissen. Footballer of the Year ist sicher kein reines Sportspiel, aber ein reines Fußballspiel. Wer neben Joystick-Action um das runde Leder noch Taktik und Managing sucht, der sollte die Bundesliga-Pause mit Footballer of the Year verkürzen. Man darf sich

aber nicht an dem ab und an durchschimmernden Zuschnitt auf englischen Fußball stören.

André Beaupoil/jk



Gesamturteil: 7,1 von 12

Ariolasoft, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Omega

Ein Handbuch, so dick wie ein Kriminalroman, eine Kurzanleitung sowie ein mehrseitiges Referenz-Handbuch: Das ist das Rüstzeug des Omega-Spielers. Mit diesem Strategie-Spiel stellt Origin die wohl komplexeste Panzer-Simulation für den Amiga vor. Ziel ist es, den ultimativen »Cybertank« zu konstruieren. Dabei ist es nicht nur damit getan, vorgefertigte Einzelteile zusammenzustellen; der Panzer muß zusätzlich mit einer Art Künstlichen Intelligenz versehen werden. Um dies zu erreichen, besitzt Omega eine Basic-ähnliche Programmiersprache. Mit Befehlen wie IF/THEN, ROTATE oder DETECT wird ein »Programm« für den Panzer-Bordcomputer geschrieben, dessen Tauglichkeit anschließend in einem Manöver erprobt wird. Omega ist ein komplexes Taktikspiel, bei dem der Spieler viel Zeit mitbringen muß — schon das Lesen der englischen Handbücher dauert ein paar Stunden. ms



Gesamturteil: 8,3 von 12

Games World, Landsberger Straße 135, 8000 München 21, Tel. 0 89/5 02 24 63

Bad Company

Wollen Sie einmal in schlechte Gesellschaft geraten, ohne dabei Kopf und Kragen zu riskieren? Nichts leichter als das — Logotron Entertainment hilft Ihnen dabei mit dem neuen Spiel Bad Company. Um die Bevölkerung der sterbenden Erde zu retten, müssen vier neue Planeten kolonisiert werden. Leider sind diese Planeten von insektenartigen Lebewesen bewohnt, die von der Idee

der Besiedlung nicht sehr angetan sind. Dem Ungeziefer ist nicht einmal mit einer High-Tech-Fliegenklatsche beizukommen. Deshalb schickt man Sie als Mitglied einer Spezialeinheit auf den ersten Planeten, um den Weg für die Siedler freizumachen, oder sollten wir lieber sagen: freizuschießen. Denn Bad Company spielen, heißt ballern, ballern, und nochmals ballern. Allein oder zu zweit kämpfen Sie sich Ihren Weg durch Horden bössartiger Insekten. Die unglaublich fixe 3D-Grafik setzt Bad Company auf eine Stufe mit Space Harrier. Es ist damit für Experten auf diesem Gebiet als interessante Abwechslung zu empfehlen. Glühende Zeigefinger sind garantiert. André Beaupoil/jk



Gesamturteil: 7,2 von 12

Ariolasoft, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Hound of Shadow

Der Hund der Schatten ist die zentrale Figur eines Grusel-Mythos, der den Geschichten des berühmten Howard P. Lovecraft nachempfunden wurde. Klären Sie mysteriöse Verschwörungen und Todesfälle im London der zwanziger Jahre auf. Wie bei einem Rollenspiel müssen Sie dazu einen Spielcharakter erschaffen, der durch Beruf (Reporter, Abenteurer oder Detektiv) und mehr als 40 Fähigkeiten definiert wird. Vom Spielablauf ist Hound of Shadow jedoch ein Adventure reinen Stils. Die Steuerung erfolgt über Texteingaben in englischer Sprache und Massen an stilistisch brillanten Texten erläutern die Szenen. Der Rest des Spiels scheint dabei jedoch etwas zu kurz gekommen. Sound ist überhaupt nicht vorhanden und die Grafik ist zwar stimmungsvoll, aber äußerst spärlich in altbackenem Bleichtönen gehalten und kaum mehr als skizzenhaft. Hound of Shadow gehört zur neuen Reihe Timeline-Adventures von Electronic Arts, worin die erschaffenen Charaktere zwischen verschiedenen Spielen austauschbar sein sollen. jk



Gesamturteil: 7,8 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Hard Drivin

Der Automat Hard Drivin sorgt in den Spielhallen seit einiger Zeit für volle Münzschächte. Mit entsprechender Spannung warteten die Amiga-Spieler auf die Umsetzung. Hard Drivin ist eine Rennsimulation besonderer Art. Die Grafik hat Ähnlichkeit mit der eines Flugsimulators. Alle Objekte (Häuser, Brücken) bestehen aus ausgefüllten 3D-Objekten. Bei Hard Drivin gibt es zwei Spieloptionen: Hindernisfahrt und Wettrennen. Der erste Kurs wird durch einen Looping, eine offene Brücke und eine Steilwand zur Herausforderung. Beim zweiten zählt nur die gefahrene Zeit. Die Grafik wirkt zwar etwas klobig und undetailliert, aber die Geschwindigkeit ist überzeugend. Die Programmierer sind jedoch bei dem Versuch, das Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten, etwas über das Ziel hinausgeschossen: Die Steuerung ist nicht mehr realistisch, sondern hypersensibel; ein falsche Bewegung und der Wagen kommt gnadenlos ins Schleudern. ms



Gesamturteil: 7,5 von 12

Games World, Landsberger Straße 135, 8000 München 21, Tel. 0 89/5 02 24 63

Super Wonderboy

Ein wackerer Windel-Held zieht los, um das Monsterland von der Tyrannen-Knute eines bösen Drachen zu befreien. Der Weg zum geschuppten Oberbösewicht führt durch ein Dutzend Levels. Super Wonderboy ist eine recht gehaltvolle Mischung aus Action- und Plattformspiel, bei der die Taktik nicht zu kurz kommt: Fürs Verhauen von Monstern gibt's Goldstücke, von denen man in

Läden Rüstungen, Sprungstiefel und Schilder in verschiedenen Ausführungen kaufen kann. Das Vertrimmen von besonders happigen Gegnern wird manchmal mit einem besseren Schwert belohnt. Auch wenn Grafik und Sound den Amiga nicht gerade überwältigend gut ausreizen, sollte man dieses pfiffige Programm einmal anspielen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und die abwechslungsreichen Levels stecken voller versteckter Läden und Bonuslevels. Ein dreifaches »Pfuil!« hingegen für die heftigen Nachladezeiten, bei denen der Spielfluß ziemlich gerupft wird.

Heinrich Lehnhart/jk



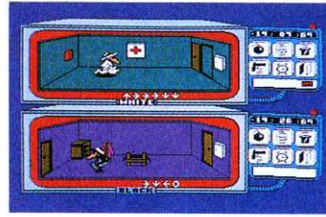
Gesamturteil: 7,8 von 12

Ariolasoft, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Spy vs. Spy

Alfred E. Neumann, Dave Berg, Kuno Frobisch und Herr Feinbein — wer kennt sie nicht, die Markenzeichen des allseits beliebten MAD-Magazins? Die MAD-Familie breitet sich jetzt auch auf dem Amiga-Bildschirm aus. »Spy vs. Spy« bringt die ungleichen Zwillingsspieler aus dem Heft in den Speicher. Wie auch im Heft, sind dabei List und Tücke angesagt, wenn es darum geht, den jeweils andersfarbigen Spion auszuschalten. Die Prügeleien finden im Zwei-Spieler-Modus oder allein gegen den Computer statt. Sollte neben viel Prügelei und Fallenlegen noch Zeit bleiben, müssen Geheimdokumente gefunden und zum Flughafen gebracht werden. Leider hat sich die Grafik von Spy vs. Spy seit den Tagen des C64 nur unwesentlich verbessert. Doch dank der Fallen, des Zwei-Spieler-Modus und der witzigen Vorlage kommt so viel Spielspaß auf, daß sogar hartgesottenen Spieleredakteuren nur noch ein »Bazong! Gigaflit!«

entfährt; für Freunde arger Joystick-Hinterlist also genau das Richtige. André Beaupoil/jk



Gesamturteil: 7,3 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Turn It

Fans von Denkspielen können aufatmen. Wer seit dem Spieleklassiker »Shanghai« in dumpfe Lethargie verfallen war, sollte sich schnellstens Turn It von Kingsoft zulegen. Remineszenzen an den Vorgänger sind zwar nicht zu übersehen, denn auch Turn It ist ein Steinchen-Such- und -Wegem-Spiel mit Memory-Prinzip, doch sie tun dem Spielspaß keinen Abbruch. Eher im Gegenteil, wer Shanghai mag,

wird auch Turn It mögen. Ohne 3D-Effekt und nach neuen Abraumregeln müssen dabei Pärchen von passenden Spielsteinen vom Feld geräumt werden. Das Fiese an der ganzen Sache ist das knallharte Zeitlimit, unter dem der Spieler die Lösung finden muß. Wer es schafft, bekommt den nächsten Aufbau präsentiert. Nach jeweils zehn Spielstufen gibt's ein Paßwort, damit man nicht immer wieder von vorne beginnen muß. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht. An einer Maus muß man sich dazu mit einem Partner abwechseln. Jeder hat zehn Sekunden Denkzeit. jk



Gesamturteil: 10,2 von 12

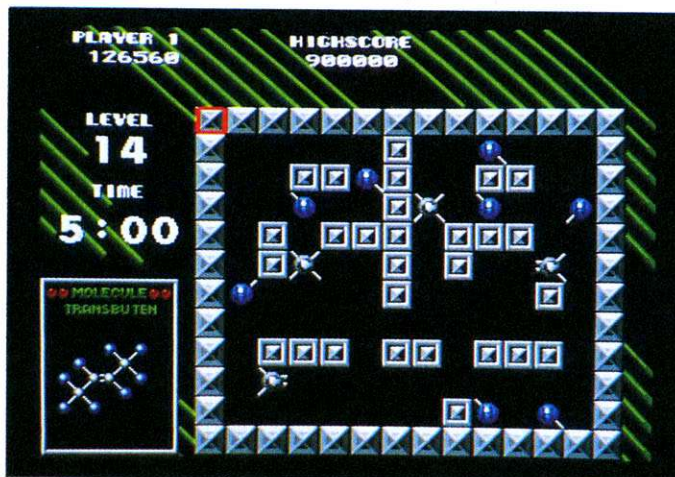
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel. 02 41/15 20 51

Atomix

von Jörg Kähler

Shanghai, Tetris, Turn It, Atomix. Sagt Ihnen diese Reihe etwas? Unter Liebhabern von Denkspielen wird sie Verzückung hervorrufen. Sie steht für süchtigmachende Spiele mit einfachen Regeln und Denksport-Faktor hoch zehn.

Bei Atomix müssen Moleküle aus einzelnen Atomen zusammengebaut werden. Die Atome sind über ein Feld verteilt und können mit einem Joystick-



Atomix von Thalion: im Labyrinth der Moleküle

gesteuerten Cursor angewählt werden. Danach lassen sie sich verschieben, allerdings — und das ist der Haken — nur bis zur nächsten Wand oder einem Hindernis in Form eines anderen Atoms. Außerdem muß der Spieler die Stelle im Labyrinth, die für einen Zusammenbau am besten geeignet ist, selber finden. Es gibt pro Aufgabe mehrere Plätze. Ein Zeitlimit begrenzt wie bei Turn It die endlose Suche. Der Two-Player-Mode ist besonders tückisch, weil darin beide Spieler abwechselnd an einer Aufgabe werken müssen, jedoch nur der die Punkte erhält, der das Molekül komplett macht. ■

Meinung

Atomix ist des Spieletesters Tod. Anscheinend hat sich der Programmierer auf höchst suchtbildende Spiele eingeschossen. Nach »Turn It« (siehe Kurztests in dieser Ausgabe) ist Atomix schon die zweite Produktion mit all den Eigenschaften eines Klassikers à la Tetris. Wer einmal angefangen hat, ist kaum noch vom Joystick zu trennen. Das Spielprinzip ist fast schon zu simpel, um es zu

erklären. Wer Atomix nicht selbst gespielt hat, kann sich kaum vorstellen, daß so knifflige Denkaufgaben bei so wenigen und gradlinigen Regeln herauskommen. Trotz der Joystick-Steuerung, die mich zuerst etwas abgeschreckt, dann aber voll überzeugt hat, ist der Vergleich mit Tetris naheliegend, trifft jedoch nicht zu. Atomix ist zwar genauso fesselnd wie Tetris, in bezug

auf Komplexität und Taktikprofil jedoch eher mit »Shanghai« oder sogar mit Schach zu vergleichen. Die um 0,2 schlechtere Punktwertung von Atomix gegenüber dem Vorgänger Turn It rührt im übrigen daher, daß die Grafik von Atomix wesentlich unspektakulärer ausfällt. Das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch; diesbezüglich stehen beide Spiele so wieso auf einer Stufe.

AMIGA-Test

sehr gut

10,0

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 5/90

Produkt: **Atomix**
Preis: etwa 75 Mark
Hersteller: Thalion
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

von André Beaupoil

Piiing! Schon wieder dieses nervenzerfetzende Geräusch. Lakonisch meldet der Sonaroffizier: »Aktive Sonarortung, Sir!« Durch die Stille dringen die unterdrückten Flüche des Waffenoffiziers: »Wenn wir nur eine Ortung hätten, dann würde ich es den Burschen zeigen...« Die Situation ist nicht die erste ihrer Art: Irgendwo da draußen sitzt eine andere Crew in einem anderem Boot und versucht uns auszumachen, um uns ein paar stählerne Fische herüberzuschicken. Sie wissen nicht genau wo wir sind – wir wissen nicht genau wo sie sind. Noch nicht! Es gibt eine Handvoll Alternativen:

Neuer Kurs: 0 Grad! Steigen auf 300 Fuß! Torpedorohre 1 bis 4 klar!« Wieder Stille. Und dann, hektisch, die Stimme des Sonaroffiziers: »Kontakt in 32 Grad, Sir! Entfernung: 2,6 Meilen.« »Analyse?« »Es ist ein U-Boot, Alfa-Klasse.«

Der Alte wendet sich zur Waffenkonsole: »Haben Sie den Kontakt?« »Positiv, Sir.« »Rohr eins bis vier – los!« Der Rumpf des U-Bootes vibriert als die Torpedos ausgestoßen werden und man hört das Summen ihrer Schrauben leiser werden. Zum Entspannen bleibt keine Zeit. »Auf 800 Fuß gehen! Kurs 40 Grad! Volle Fahrt voraus! Noisemaker los!« Die Entscheidungen sind getroffen, die Taktik festgelegt, die Karten liegen auf dem Tisch. Nun heißt es warten...



Missile-Start: Von der Geschichte überholt

- Abwarten, bis das andere Boot in unseren Ortungsbereich läuft.
 - Versuchen, mit dem aktiven Sonar eine Ortung zu bekommen mit dem Risiko dabei unsere eigene Position preiszugeben.
 - Langsam und leise ablaufen und sein Heil in der Flucht suchen.
 - Torpedos abfeuern und am vermuteten Standort des Gegners das Suchprogramm starten.
 - Eine Täuschboje ausstoßen und mit voller Kraft das Weite suchen.
- Es bleibt nicht viel Zeit zum Überlegen. Die haben den Finger am Abzug und irgendwann werden sie unsere Position finden.

Die Entscheidung ist gefallen. Schnell und klar kommen die Kommandos: »Kurs 270 Grad! Äußerste Kraft voraus! Auf 500 Fuß gehen! Noisemaker fertig zum Absetzen!« Die Stille in 800 Fuß Tiefe wird vom Sausen der Schraube zerrissen, das Boot ruckt an, wird immer schneller. Gibt es eine Chance einfach geradeaus zu fliehen? »Alle Maschinen stopp! Noisemaker los!

U-Boot-Simulationen waren bei Softwareentwicklern schon immer ein beliebtes Thema. Noch in den alten Tagen des C64 kam »Silent Service« auf den Markt, das in der Amiga-Version ein wahrer Klassiker werden sollte. Seit Jahren kreuzen Freizeitkapitäne mit Silent Service durch die Weltmeere, doch jetzt scheint sich ein würdiger Nachfolger gefunden zu haben. 688 Attack Sub von Electronic Arts läutet eine neue Generation der U-Boot-Simulatoren ein. Die gemütlichen Zeiten von Silent Service sind vorbei, denn die technische Entwicklung ist auch an den U-Booten nicht spurlos vorübergegangen. Geschwindigkeiten von 20 Knoten und Tauchtiefen von 400 Fuß entlocken modernen U-Boot-Fahrern ein müdes Lächeln. Mit einem modernen Jagd-U-Boot der Los-Angeles-Klasse sind Tiefen von 1500 Fuß und ein Tempo von 37 Knoten kein Pro-

Realistische U-Boot-Simulation

688 ATT

Lauernde, lautlose Jäger der Tiefe. Größer als Wale, schneller als Haie und gefährlicher als Barrakudas. Das sind die gigantischen U-Boote, die täglich einsam in den Weltmeeren patrouillieren.



SPIEL
DES MONATS

Kommandozentrale: Es gibt nur zwei Arten von Schiffen: U-Boote

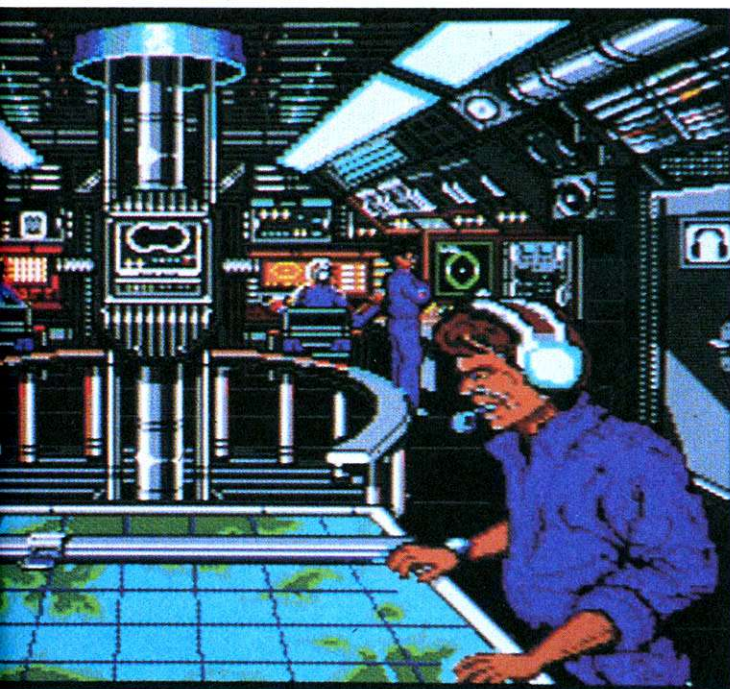


Navigationsoffizier: Ziel erkannt, Autopilot an



Ortungsoffizier: »Das war einer von unseren ... Sir?«

ACK SUB



und Ziele.

M-E-I-N-U-N-G

Bei 688 Attack Sub kommt vor allem der taktische Aspekt bei U-Boot-Angriffen zum Tragen. Schon durch die Trägheit dieser Unterwasser-Kolosse ist das Geschick am Joystick bzw. der Maus nicht so wichtig. 688 Attack Sub ist also nichts für Leute, die der Zeigefinger juckt. Entscheidender ist die Überlegung, wie man Torpedos ausweicht und seine eigenen Waffen ins Ziel bringt. Kursänderungen, Tiefe, die Drehzahl der Schraube wollen wohl überlegt sein. Wie verstecke ich mich in Untersee-Tälern, wie täusche ich das feindliche Sonar? Es dauert einfach seine Zeit, bis man den Gegner stellt. Wer gleich losballern will, dem sei ein Spiel wie »Xenon 2« angeraten. Um so mehr kann der Kampf in den stillen Tiefen von 688 Attack Sub gewiefte Taktiker begeistern. Wer hingegen die Herausforderung sucht, ein Milliarden-Dollar-U-Boot zu steuern, hat jetzt die Gelegenheit dazu. Aber eine Simulation lebt nicht nur

von Taktik, so ausgefeilt sie auch sein mag. Zum Spielspaß gehören auch Grafik, Sound und Spielwitz. Digitalisierte Bilder (Offiziere auf ihren Stationen) und Sounds (Explosionen, Sonar-Ping) machen die Simulation noch realitätsnäher und sorgen für das richtige U-Boot-Gefühl. Die Vielzahl der Missionen und ihre unterschiedlichen Schwierigkeiten sind Garanten dafür, daß man sich einige Zeit nehmen muß, um alle Aufgaben zu lösen. Leider fehlt die Möglichkeit, länger andauernde Patrouillen zu fahren, wie sie bei Silent Service angeboten werden. Trotzdem wird 688 Attack Sub für Taktiker nicht so schnell langweilig. Wer mal wieder seinen »Strategischen Verstand« testen will und eine halbe Stunde Zeit hat, kommt an 688 Attack Sub nicht vorbei. In diesem Fall lautet der Einsatzbefehl: Äußerste Kraft voraus zum Softwarehändler!

blem mehr. Mit den Fähigkeiten der U-Boote haben sich auch ihre Aufgaben verändert. Bei Silent Service war das U-Boot noch eine Angriffswaffe gegen konventionelle Schiffe. Moderne U-Boote werden auch zur Sicherung von Konvois eingesetzt, zur Jagd auf andere U-Boote und sogar zum Angriff auf Landziele. Entsprechend vielfältig sind die Einsätze, die bei 688 Attack Sub auf dem Einsatzplan stehen. Zum Einstieg reicht eine Torpedierungsübung. Später versucht man, einen Konvoi in den Hafen zu geleiten. Darf's noch ein bißchen weiter gehen? Die letzte Mission sieht vor, vier Cruise Missile vor der Küste der DDR abzuschießen. (Schön zu sehen, daß auch die Softwareentwicklung von der Geschichte überholt wird.) Doch alles hat zwei Seiten. So auch die Missionen von 688 Attack Sub. Die andere Seite ist in diesem Fall ein sowjetisches U-Boot der Alfa-Klasse. Wer es also satt hat, immer nur den amerikanischen Superhelden zu mimen, kann auch mal einen Einsatz für das sowjetische Flottenkommando fahren. Dabei sind die Ausstattungsmerkmale der beiden Jagd-U-Boote verschieden. So übertrifft das Sowjet-Schiff mit 44 Knoten Höchstgeschwindigkeit die 37 Knoten schnellen Boote der USA. Auch die Zentrale ist anders gestaltet als die der Los Angeles. Für einen altgedienten Kapitän der Navy ruft die Umstellung zur Alfa-Klasse erst einmal einige Verwirrung hervor. Dazu trägt auch eine pseudo-kyrillische Schrift bei, die das richtige russische Flair vermitteln soll. Die einzelnen Stationen sind bei beiden Booten gut gestaltet, mit allen wichtigen Instrumenten und Bildschirmen. Anweisungen werden von den Stationsoffizieren bestätigt, deren digitalisiertes Bild dabei auf dem Schirm erscheint. In vielen Situationen melden sich die Offiziere selbst zu Wort, um auf falsche Anweisungen aufmerksam zu machen. Manche der Meldungen sind von einer exzellenten Sprachausgabe begleitet. Will man beispielsweise ein beschädigtes System einsetzen, meldet dies der Stationsführer. Besonders peinlich wird die Situation, wenn der Waffenoffizier anfragt, warum man eigentlich eigene Schiffe torpediert. »We just hit a friendly ... Sir?« Das kann in der Hitze des Gefechts schon einmal geschehen, wenn man einen Sonarkontakt nicht sauber identifiziert hat, oder die Torpedos sich ihr Ziel selbst suchen. Während man

bei Silent Service die Torpedos nur nach Sicht abschießen konnte, suchen sich die modernen Waffen ihr Ziel allein, ohne Ansehen der Nationalität. Bei Fehlläufem hilft nur noch eine Selbstzerstörung.

Doch nicht nur U-Boote und ihre Systeme sind in 688 Attack Sub simuliert. Tanker, Frachtschiffe, Flugzeugträger, Fregatten, Schlachtschiffe, Kreuzer und Zerstörer schippern über die Meere und wehren sich heftig gegen jede Aktion eines einsamen U-Boots. Selbst der Luftraum bleibt nicht leer. Hubschrauber suchen U-Boote und Bomber greifen Konvois an. Wem das in der Anfänger-Stufe nicht schwierig genug ist, kann den Schwierigkeitsgrad nochmals erhöhen. Auch sonst hat 688 Attack Sub alles, was eine Simulation beinhalten muß. Die Grafik ist detailliert, der Sound lebensecht.

AMIGA-TEST

sehr gut

688 Attack Sub

10,0

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/90

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Titel: 688 Attack Sub
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Was wäre eine Simulation, wenn sie nicht angemessen kompliziert wäre? Die in der U-Boot-Technik Unbewanderten finden in einer 75seitigen Anleitung Antwort auf die häufigsten Fragen. Die Bedienung der Stationen kann wahlweise mit der Tastatur erfolgen; die Bedienung mit der Maus ist aber einfacher. Mit dem Wissen aus der Anleitung und dem eigenen taktischen Verstand ausgerüstet, heißt es dann: Abtauchen in gefährliche Tiefen. Bleibt nur, eine gute Fahrt und immer eine Handbreit Wasser unter dem Kiel zu wünschen. /jk

Atom-Satire

NUCLEAR WAR

Vorab: Ich mag die englische Satire-Serie »Spitting Image«. Doch was uns »New World Computing« mit Nuclear War vorsetzt, ist bereits jenseits aller Geschmacklosigkeit. Im Hauptmenü kann der Spieler vier von zehn Diktatoren wählen, gegen die er um die Weltherrschaft »fighten« möchte. Bilder und Namen sind bekannten Politikern nachempfunden (z.B. Infiel Castro). Die Hauptgrafik zeigt eine Weltkugel, auf der die Städte der



Gegner zerbombt und ausstrahlt werden müssen. Nach dem Vorbild diverser Strategie-Spiele gilt es zunächst Waffenarsenale aufzubauen, um dann irgendwann ein paar Interkontinental-Raketen in Richtung Feind zu schicken. Da das ganze Spiel, außer ein paar Lachern über Politikernamen, kaum wirkliche Veräppelungen zu bieten hat, bleibt die Satire auf der Strecke. Vor allem wenn im Endbild der Sieger auf einer Aschenruine veistanzt. Das dumpfe Allmächtigkeits-Gerangel und die peinliche Nuklear-Kasperei um Massenvernichtungsmittel gehört sofort vom Software-Markt entfernt; aber bitte für immer. *jk*

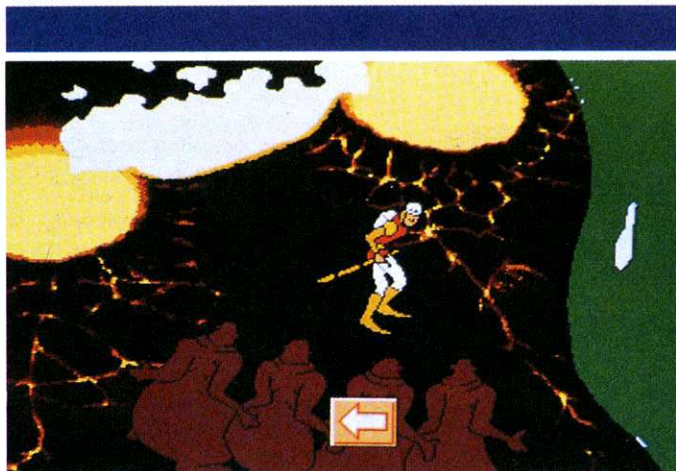
Gesamturteil: 3,7 von 12

Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Unterwasser-Krampf

AQUANAUT

Den Weltmeeren bleibt aber auch gar nichts erspart: Nach Ölpest und Dünnsäure macht mit »Aquanaut« ein greuliches Actionspiel die Gewässer unsicher. Der Titelheld ist ein kämpferischer Taucher, der auf der Suche nach dem Schiff eines Tiefsee-Schurken Seemeile um Seemeile abpaddelt. Die halbe Speisekarte eines Nordsee-Restau-



Trickfilm, die zweite: Dragon's Lair

ESCAPE FROM SINGES CASTLE

Wieder muß der Spieler den kühnen Recken Dirk durch die labyrinthischen Hallen eines modrigen Schlosses geleiten, um Prinzessin Daphne (die, die sich immer entführen läßt) aus den geimigen Grapschern des fiesen Singe zu befreien. Zum alten Spielprinzip ist mehr Komfort hinzugekommen. Für die Auswahl der Aktionen mit dem Joystick (Richtung oder Feuer) läßt sich eine Hilfe zuschalten, die kurz vor dem richtigen Zeitpunkt einen Tip am Bildschirm zeigt. Gleich fünf Slots stehen für gespeicherte Spielstände zur Verfügung. Endlich kann die Diskettenflut auf jeder Festplatte installiert werden, inklusive dem ersten Teil von Dragons Lair. Denn es wurde auch an eine Link-Option gedacht, die die beiden Teile zu einem Giganto-Game verschmelzt. Spielwitz und Abwechslung sind bei dieser Grafik-Show vorsichtshalber mal wieder weggelassen worden. *jk*

Gesamturteil: 7,2 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02/46 99, Preis: ca. 120 Mark



rants stellt sich ihm in den Weg: Quallen und mutierte Haifische sind in diesem Spiel die Bösen – nur gut, daß uns der Programmierer vor radioaktiven Fischstäbchen bewahrte. Beim ruckligen Scrolling krümmt sich jeder Schnorchel vor Schmerz; der Spielablauf ist anregend wie ein alter Hering. Die abgestandene Unterwasser-Ballei mit zartem Action-Adventure-Einschlag wird durch ein selten lahes Ladesystem negativ abgerundet – und dafür 85 Mark? Wohl bekomm's...

Heinrich Lenhardt/jk

Gesamturteil: 3,6 von 12

Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80, Preis: ca. 85 Mark

Preiswerter Ski-Slalom

ADVANCED SKI SIMULATOR

Das Angebot an Ski-Simulationen für den Amiga ist dünn gesät wie Pulverschnee pünktlich zum Weihnachtsfest. Da kommt der preiswerte »Advanced Ski Simulator« gerade recht. Bei recht lieblicher Grafik steuert man sein bebrotteltes Sprite auf mehreren Pisten talwärts, wobei ein Zeitlimit unerbittlich in der frostigen Kälte die Sekunden runterklappert. Die Steuerung ist etwas unglücklich; durch Stakkato-Geklopfe auf den Joystick-Feuerknopf bringt man sein Spielfigürchen auf Speed und

drückt lang anhaltend für rasanten Abfahrtslauf. Nach ein paar Versuchen eiert man halbwegs gekonnt die Pisten runter. Auf Dauer hält sich die Abwechslung sehr in



Grenzen. Lohnend ist das Spiel allerdings dann, wenn man öfters eine zweiten Spieler an den Amiga schleppt. Im Zwei-Spieler-Modus geht's gleichzeitig talwärts und ein Konkurrenzkampf sorgt für erhöhte Spannung. Das Wett-Wedeln gegen den Computer bringt nur halb so viel Spaß.

Heinrich Lenhardt/jk

Gesamturteil: 5,9 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02/46 99, Preis: ca. 20 Mark

Insel-Gehüpf

TREASURE ISLAND DIZZY



Der Titelheld dieses putzigen kleinen Action-Adventures ist ein zweibeiniges Ei, das sich auf einer Insel auf die Suche nach Schätzen macht. Es wurde nämlich auf einem Ferienschiff vom gemeinen Kapitän Silver über Bord geworfen. Die Abenteuer des Eiermännchens Dizzy bieten spielerische Schmalkost: Rumlaufen, Sachen einsacken, Fallen ausweichen und aufpassen, daß das einzige Bildschirmleben nicht zu schnell verlorengeht. Verläßt Dizzy das Bild, wird zum nächsten Screen umgeschaltet – von Scrolling keine Spur. Spiele-Profis werden das niedliche Spielchen belächeln, doch für Einsteiger mit schmalen Geldbeutel bietet es ein wenig Unterhaltung.

Heinrich Lenhardt/jk

Gesamturteil: 5,5 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02/46 99, Preis: ca. 20 Mark

von Rainer Burhenne

Sind Ihnen schon einmal fliegende Tagebücher und Fernsehtelefone begegnet? Möchten Sie Kraft sparen und mit einem Förderband durch Ihren Flur sausen? Oder wie wäre es mit einem »Foodarackacycle«, einer Maschine, die Frühstück und Abendessen herstellt? All dies und noch viel mehr findet man in dem neuen Amiga-Adventure »The Jetsons: George Jetson and the Legend of Robotopia«.

Die Jetsons, eine Comic-Serie der Hanna Barbera Productions, ist auch im deutschen Fernsehen seit einiger Zeit bekannt. Micro Illusions aus USA bringt die muntere fünfköpfige Familie in einem Grafik-Adventure auf den Amiga-Bildschirm. Das Programm belegt zwei Disketten und wird zur richtigen Einstimmung mit einer Anleitung in Comic-Form ausgeliefert.

Nach der galaktisch anmutenden Vorspannmusik findet sich der Spieler in der Rolle des Familienvaters George Jetson wieder. Aus süßem Schlaf geweckt durch den Spielzeugroboter seines Sohnes, erkennt er verzweifelt, daß er verschlafen hat. Der Roboter hat seinen Wecker zerstört, die wichtige Besprechung mit seinem Boß, Mr. Spacely, droht zu platzen. Um nicht gleich in der Anfangsphase des Spiels zu scheitern, heißt es blitzschnell aufstehen, das Frühstück runterwürgen und mit dem Jet zur Arbeit. Doch wo ist der Jetschlüssel? Eine hektische Suche beginnt – immer mit dem Chef über Visiphon im Nacken.

Die Suche ist nicht einfach, das Zimmer des Sohnes unaufgeräumt wie immer. Wieso läßt der Bengel immer seine Raketenschuhe überall rumliegen? Im Zimmer von Tochter Judy klärt das fliegende und sprechende Tagebuch darüber auf, daß es nichts, aber auch gar nichts über seinen Inhalt verraten wird. Doch den Tip über den Fundort der Autoschlüssel kann nur das Tagebuch geben. Wer es schließlich schafft, bis ins Büro des Chefs vorzudringen, erfährt die eigentliche Zielsetzung des Spiels: Boß Spaceley hat viel Geld in Ferienggebiete auf dem Planeten Robotron investiert. Die Touristen kommen jedoch in letzter Zeit enttäuscht zurück. Mit Investoren drohen, aus dem Geschäft auszusteigen. Was ist

Comic-Adventure

THE JETSONS



"What, you again?" says the digdroid as you approach. "I thought I told you to stay away from here. Get out of here right now!"

"Look, I--" you begin.

"All right that's enough!" bellows the digdroid, rushing up and taking hold of you. More robots approach to restrain you...

- Squirm free and run!
- "Let go! I am a citizen of earth!"
- "You're going to regret this!"
- "Wait! Let me explain...."

Roboterattacke: verrückt gewordene Maschinenwesen



Boß Spaceley, George Jetson: der gebeutelte Hausmann

M-E-I-N-U-N-G

Eine Comic-Figur als Held in einem Adventure? Das klappt mit George Jetson und seinen haarsträubenden SF-Abenteuern hervorragend. Die Figuren sind witzig gezeichnet. Die Animationen gleichen kleinen Zeichentrickfilmen, perfekt unterstützt durch eine Vielzahl von Geräuschen. Nun sind Comic-Figuren, Mönsterchen und High-Tech-Schnickschnack nicht jedermanns Sache, aber auf der anderen Seite werden auch aktuelle Mißstände unserer Zeit humorvoll aufs Korn genommen. Blinde Technologiegläubigkeit, Auswüchse des Massentourismus, Zerstörung der Umwelt oder der »American Way of Life« sind nur einige Themen. George Jetson ist kein eigentlicher Held mit individuellen Eigenschaften, sondern ein Typ, der stellvertretend steht für den gestreßten amerikanischen Hausmann, wie er sich selber sieht: geschlagen mit einer verdrehten Teenager-Tochter, einem technikversessenen Sohn, einer Geld verpressenden, zuckersüßen Gattin, und dem obligatorischen, überkandidelten Haustier (Riesendogge Astro). Ironie und Sarkasmus in

den umfangreichen Texten gehören zweifellos zu den Stärken des Adventures, ebenso wie die komplexe Handlung, deren Tiefe erst nach einigen Spielstunden erkennbar wird. Das größte Plus ist die Benutzerführung, die schnell, zuverlässig und sehr übersichtlich ist. Hier haben die Programmierer die inzwischen betagten Mindscape-Abenteuer »Uninvited« und »Shadowgate« hinter sich gelassen. Der Schwierigkeitsgrad von »The Legend of Robotopia« ist nicht einfach zu beurteilen. Einige Passagen sind leicht zu bewältigen, da man vorgegebene Antworten wählen kann. Andererseits wird man kaum zu schnell vorankommen, wegen der Komplexität der Aufgabe und der Fülle von amerikanischem Kauderwelsch aus den Bereichen Technologie und Zukunft. Manchmal ist es schwierig, den Zweck eines Apparates zu ergründen. Ist der Spieler jedoch bereit, sich konsequent in das Universum der Jetsons einzuleben, stehen Stunden Spielspaß bevor.

passiert? Eine Mauer verunziert den paradiesischen Planeten und George soll dessen Rätsel lösen. Dort gibt es nämlich zwei verschiedene Roboter-Rassen, von denen eine die gigantische Mauer baut, und die andere versucht, sie wieder einzureißen.

The Jetsons ist ein Comic-Adventure, dessen Geschichte nach Zeichentrick-Manier bebildert wurde. In die Szenen sind animierte Sequenzen eingearbeitet, die von passenden Geräuschen begleitet werden. Der Spieler braucht keinen Text einzugeben, sondern nur Symbole (Icons) für vorgegebene Funktionen oder alternative Entscheidungswege anzuklicken.

Der Bildschirm ist in sieben Bereiche aufgeteilt. Der erste, oben links, zeigt Grafiken und Animationen. Hier können Gegenstände durch Doppelklick ausgewählt werden. Darunter befindet sich

AMIGA-TEST

gut

The Jetsons

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/90

Grafik	1	2	3	4	5
Sound	1	2	3	4	5
Spielidee	1	2	3	4	5
Motivation	1	2	3	4	5

Titel: The Jetsons
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Micro Illusions
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

das Textfenster. Den dritten Bereich bilden rechts oben die Charaktere, die in den einzelnen Szenen auftauchen. Rechts unten befindet sich der Action-Bereich mit den Entscheidungsalternativen. Hier hat man die Qual der Wahl; nicht alle Wege führen zum Erfolg. Das fünfte Feld, unter den Personen, ist eine Karte mit roten Punkten für Ein- und Ausgänge. Der vorletzte Bereich beinhaltet sechs Icons, die mit Mausclick aktiviert werden. Hier finden sich Kommandos wie »Look« und »Go«. Das letzte Feld zeigt die Gegenstände, die George mit sich führt. jk

Fantasy à la Bard's Tale

MIGHT AND MAGIC II



Stadt Middlegate: wilde Macht und Magie

von Jörg W. Kähler

Might and Magic ist ein Fantasy-Rollenspiel mit legendärem Ruf. Der erste Teil dieser Saga bannte Fans von Schwertern und Zauberei auf dem Commodore 64 an den Bildschirm. Für den Amiga hat man sich beim Produzent New World Computing gleich für die Umsetzung des etwas komplexeren zweiten Teils von Might and Magic entschlossen. Die Hintergrund-Story verheißt für Rollenspieler nichts Ungewöhnliches: Ein ach so friedliches Land wird von Horden fieser Monster heimgesucht. Eine Gruppe furchtloser Abenteurer soll ein Artefakt mit magischer Macht suchen, das die alte Ordnung wiederherstellen kann. Der Spieler hat die Auswahl zwischen den typischen Charakterklassen wie Kämpfer, Zauberer, Kleriker, Dieb oder Ninja. Erforschen muß man die üblichen düsteren Gewölbe, geheimnisvolle Städte und die gefährliche Landschaft, alles mit einer passenden 3D-Grafik versehen. Neu für diese Art von Abenteuer ist die Auto-Mapping-Funktion. Wer eine Spielfigur mit der Fähigkeit des Kartenlesens ausstattet, kann jederzeit eine Draufsicht seines Standortes abrufen, auf der alle Plätze und Wege gezeigt werden, die er schon besucht hat. Weitere intelligente Funktionen erleichtern dem Spieler das Leben: Statusfenster lassen sich jederzeit aufrufen, um Zustand und Ausrüstung seiner Recken zu kontrollieren. ■

M-E-I-N-U-N-G

Wer Rollenspiele nach dem Muster Bard's Tale mag, wird sich in Might and Magic sofort heimisch fühlen. Die Bedienung ist komfortabler, doch das Spielprinzip ist dasselbe geblieben. Kernstücke eines jeden Rollenspiels sind der Kampfmodus sowie das Magiesystem. Die Charaktere der eigenen Gruppe werden im Kampf von mehr oder minder gastigen Mönstern umringt; in Might and Magic sind es etwa 250 verschiedene. Gut ist, daß dabei die Marschordnungen berücksichtigt werden. Die Zaubersprüche teilen sich in zwei Klassen (Sorcerer, Cleric) in jeweils neun Stufen. Genial finde ich die Auto-Mapping-Funktion, mit der für mich endlich die Zeichnerie der Karten ein Ende hat. Vor allem im Gelände außerhalb der Städte kommt nicht die Konfusion wie bei Bard's Tale II auf. Der Anfang, besonders wenn man mit ganz frischen Charakteren beginnt, ist jedoch zäh. Manche Monster haben ganz schön Mumm in den Knochen.

AMIGA-TEST

gut

Might and Magic II

8,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

Titel: Might and Magic II
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: U.S. Gold
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

Alien-Suche

INFESTATION



Infestation: der galaktische Kammerjäger

von Rolf D. Busch

Kommt Ihnen die Story bekannt vor? Alien besetzt Weltraumkolonie, tötet Besatzung, Funkverbindung unterbrochen, nur ein Mann kann rechtzeitig zum Ort des Geschehens gelangen, um zu retten, was noch zu retten ist. Insofern ist der Hintergrund zu Infestation dem neuen Psygnosis-Abenteuer nicht sonderlich originell. In der Raumstation, genauer gesagt: der Forschungskolonie Alpha II, werden merkwürdige Eier entdeckt, die es zu vernichten gilt. Wie es in solchen Spielen üblich ist, geht das auf die subtile Art: mit kanisterweise Zyanidgas. Der Spieler sieht durch die Augen und den Raumhelm des Helden, kann sich jede Menge Informationen wie Luftvorrat, Atmosphärenanalyse und vieles mehr aufs Visierglas projizieren lassen. Er trägt den unvermeidlichen Laser über der Schulter und das Jetpack auf dem Rücken. In gefüllter 3D-Vektorgrafik schiebt sich das Geschehen vor ihm hin, nicht sonderlich vielfarbig (das Bunteste am Spiel ist die Titelfeldgrafik), aber schnell genug für ein zügiges Rummarschieren. Unterwegs trifft er auf allerlei Nettigkeiten, teils zum Auf sammeln (vom Sauerstoff-Notpäckchen über Türöffner bis zum Schraubenzieher), teils zum Abschießen oder Vergasen. Gesteuert wird per Joystick und Tastatur, Spielstände lassen sich speichern. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Infestation

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

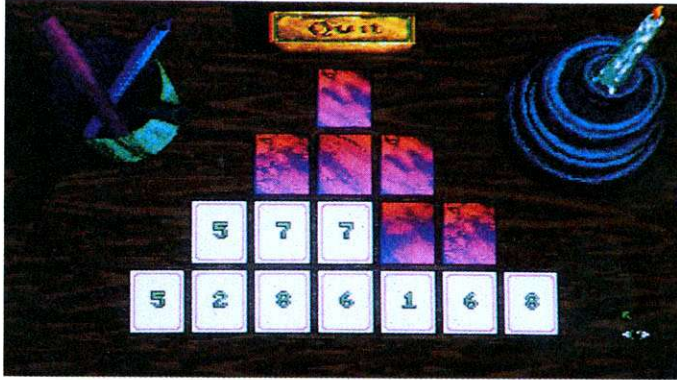
Titel: Infestation
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 02 / 60 70

M-E-I-N-U-N-G

Der Söldner hat sich umschulen lassen; jetzt ist er als galaktischer Kammerjäger unterwegs. Das Herumlaufen in den mehr oder weniger verlassenen Räumlichkeiten erinnert frappant an frühere Mercenary-Spielstunden. Die Grafik ist zwar besser geworden, die Spielidee leicht abgeändert, aber alte Bekannte sind halt auch mit neuem Make-Up alte Bekannte. Technisch ist gegen Infestation wenig zu sagen, und wer gerne durch Labyrinth läuft, wird auch bestimmt einige Zeit seinen Spaß daran haben. Die asthmatische Sounduntermalung läßt sich gottlob abschalten. Wer erstmal seinen Weg ins Innere der Station gefunden hat, wird nicht mehr so oft angegriffen und kann sich ziemlich gelassen von Level zu Level weiterhangeln, bis er die böse Alienmutter und all ihre 167 Eier ins Jenseits geschickt hat. Ob die Motivation allerdings so lange hält, ist eine andere Frage.

Spiele-Mischmasch

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



Crystallion: poppige Grafik, peitschender Sound

von Jörg W. Kähler

Das Biest ist tot, der Kult lebt weiter. Das ist die Kurzformel, die hinter Knights of the Crystallion steckt, dem neuen Spiel von U.S.Gold. Bisher standen eher knackige Action-Spiele auf des Herstellers Liste, mit »Knights« von Pioneer Plague-Programmierer Bill Williams wagt man sich erstmals in den Bereich komplexer Fantasy-Spiele vor.

Der Hintergrund: Als vor Millionen Jahren ein gigantisches See-monster den Geist aufgab, zu Boden sackte und sein Gerippe zurückließ, entstand eine Heimstätte für ein ganzes Volk. Denn die Menschen namens Orodrid bevölkern das ausgehöhlte Skelett des Riesen-Biests. Dessen Gehirn hat sich inzwischen in ein verschachteltes Labyrinth verwandelt, in dem sich ab und zu wertvolle Kristalle finden. Wer ein rechter Ritter des Kristall-Ordens werden will, hat im Spiel einige Prüfungen zu bestehen. Da gibt es Action (per Joystick Kristalle in einem monsterverseuchten Irrgarten suchen), Handelssimulation (auf dem Bazar um Waren und Preise feilschen), Denk- und Memory-Einlagen (das Brettspiel und das Telepathie-Training mit den Karten), sowie ein undefinierbares Mischmasch aus Strategie und Action, um Energie zu tanken.

AMIGA-TEST befriedigend

Knights of the Crystallion

7,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

Titel: Knights of the Crystallion
Preis: etwa 100 Mark
Hersteller: U.S. Gold
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

M-E-I-N-U-N-G

»Knights« ist ein Spiel mit einer Masse Ideen und einer stimmigen Fantasy-Story. Doch schon an den Grafiken und Soundeffekten (Musik kann man das Trommel- und Xylophon-Geklöppel wirklich nicht nennen), erkennt man, daß Designer Bill Williams wie schon bei Pioneer Plague ein Konzept immer im Kopf herumschwirrt: Klotzen. Bestialisch dröhnendes Monstergrunzen im Intro und die kreischend bunte HAM-Grafik (4096-Farben) machten das Spiel zu einer Tortur. Obwohl die Einzelspiele ihren Reiz haben, frage ich mich, warum man eigentlich so komplett verschiedene Spielprinzipien in ein Game pressen muß. Welcher Spieler fühlt sich denn überall gleich wohl. Zumal mir die zusammengewürfelten Module zu unausgewogen erscheinen, anstatt daß man sich auf wenig konzentriert und dieses länger ausgearbeitet hätte.

Klassische Lösung

ULTIMA IV

Unser Leser Thilo Meyer aus Wolfsburg hat das Rollenspiel »Ultima IV« ausgiebig gespielt und kann mit einigen wichtigen Tips aufwarten.

Um das Ziel dieses Spiels zu erreichen, muß man in das Dungeon Abyss eindringen, in dem acht Labyrinth mit äußerst schwierigen Kämpfen bevorstehen. Ein Problem, an dem ich sehr lange kauen mußte: Wie kommt man in dieses Dungeon, und wo befindet es sich überhaupt? Letzteres Problem läßt sich ziemlich leicht lösen: Im Südosten der Karte befindet sich eine große Bergkette (ohne Namen). Hier sucht der Abenteurer die Piratenbucht, fährt in dieselbe von Westen an und geht ans Ufer. Nun ist es am Spieler, die Sümpfe zu überwinden, bis man an einen großen Feuerkranz gelangt. Der Eingang der gefährlichen Abyss liegt genau in der Mitte des Feuerkranzes. Jetzt tritt ein weiteres Problem auf: Man muß bestimmte Vorgaben erfüllen, um überhaupt einen Blick in das Dungeon werfen zu können. Diese sind:

- Besitz aller acht Steine.
- Besitz des Schlüssels zu den drei Hauptteilen Truth, Love und Courage.

- Das Wort der Durchreise (Word of Passage) muß dem Spieler bekannt sein.

- Besitz von:

a) Totenkopf (Skull)

b) Glocke (Bell)

c) Kerze (Candle)

d) Buch (Book)

- Man muß voller Avatar sein (alle acht Virtues beherrschen).

- Die Abenteurergruppe muß aus acht Personen bestehen.

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, begibt man sich in die Mitte des Feuerkranzes und benutzt (use) erst die Glocke, dann das Buch und zum Schluß die Kerze. Danach steht das Dungeon Abyss offen.

DIE ABYSS

In diesem Dungeon verlieren alle Waffen und Rüstungen ihre Wirkung, bis auf den »Magic Wand« und die »Mystic Weapons« sowie die »Mystic Armours«. Die Mystic Weapons liegen versteckt im Trainingsraum der Burg Serpents Hold. Die Mystic Armours befinden sich hingegen im Oak Grove (Garten) der Empath Abbey. Man muß jedoch Avatar sein, um an diese Gegenstände zu gelangen.

Bevor man in die Abyss hinabsteigt, sollte man alles, was man auf 99 aufstocken kann, auch auf 99 aufstocken.

Man muß das Verhältnis zwischen Stones und Virtues kennen. Dieses lernt man u.a. in der Oak Grove.

Die Sprüche Y-Up und Z-Down geben hier ihren Geist auf.

Alle Fontänen sind vergiftet.

(Fortsetzung auf S. 48)

ULTIMA IV (Fortsetzung von S. 47)

Viele Zaubersprüche mixen. Insbesondere: A-Waken, D-Ispell, C-Ure, H-eal.

In den Räumen sind Geheimmechanismen versteckt, die in Gang gesetzt werden müssen, bevor man in den nächsten Raum gehen kann.

Gelangt man dann irgendwann an einen Altar, benutzt man die acht Steine und beantwortet noch eine Frage. Der Altar verwandelt sich in eine Leiter, die in den nächsten Level führt.

DIE 8 STEINE

Für jedes Virtue (Eigenschaften der Spielfiguren) gibt es im Spiel einen Stein, also insgesamt 8 Steine. Von diesen verschiedenfarbigen Steinen muß man alle besitzen, da sie im Dungeon Abyss benötigt werden. Davor braucht man sie aber noch, um den Schlüssel der drei Hauptteile (Truth, Love, Courage) zu beschaffen.

FUNDORTE DER STEINE

Stein	Virtue	Wo?
Black	Humility	Mondtor (NO bei Moonglow) bei Vollmond
Blue	Honesty	Dungeon Deceit (Level 5)
Green	Justice	Dungeon Wrong (Level 8)
Orange	Sacrifice	Dungeon Covetous (Level 7)
Purple	Honor	Dungeon Shamed (Level 2)
Red	Valor	Dungeon Destard (Level 2)
White	Spirituality	Bergkette Serpents Spine (nur mit Ballon)
Yellow	Compassion	Dungeon Despise (Level 5)

WORD OF PASSAGE

Das Word of Passage erfährt man in den Schlössern Empath Abbey, The Lycaum und Serpents Castle. In jedem dieser Gebäude erfährt man je eine Silbe des Wortes. VER-AMO-COR, so heißt es nämlich.

FALSCHES ZAUBERSPRÜCHE

Resurrection: Ash, Bloodmos, Garlic, Ginseng, Mandrake Root, Spider Silk

Gate Travel: Ash, Black Pearl, Mandrake Root.

DER BALLON

Um an den Ballon zu gelangen, muß sich der Leser erst einmal in die Dungeon Hyloth begeben. In sie gelangt man am einfachsten durch den Eingang hinter Lord Britishs Castle. Man tritt ein und verläßt die Höhle sofort wieder durch den Zauberspruch »X-it«. Jetzt braucht man nur noch um eine Felsnase herumgehen, und schon ist der Ballon in Sichtweite. Mit »Enter« kann man in den Ballon gelangen und mittels »Klimb« bewegt er sich in die Lüfte (mit dem Wind).

WIE WIRD MAN AVATAR?

Um ein vollkommener Avatar zu sein, muß man alle acht Teile des Avatarkreuzes (Ankh) besitzen. Einen Teil davon erhält man aber nur, wenn man die Bedingung für das jeweilige Virtue erfüllt. Es gibt aber noch zwei Dinge, denen man Beachtung schenken sollte:

- Man muß die Rune für das Virtue in seinem Besitz haben.
- Man muß das Mantra kennen, am Schrein drei Runden meditieren und nach jeder Runde einmal das Mantra sprechen.

(Fortsetzung auf S. 71)

Monster-Haudrauf

FRED



Ritter Fred auf dem Friedhof: so groß wie ein Fliegenpilz

von Rolf D. Busch

Doppelt so groß wie ein Fliegenpilz und viermal so gefährlich: das ist Fred. Früher war er von Beruf Held und Liebhaber, aber der unfreundliche Schumpfszauber eines eifersüchtigen Zwergenmagiers hat ihn nicht nur neun Zehntel seiner Körpergröße gekostet, sondern auch seine Braut. Also: Wanderstiefelchen an und nichts wie los, den Zauberer suchen und verhaften, damit er wieder in altgewohnter Größe leben kann. Bei dieser gefährlichen Mission lenkt der Spieler Fred durch diverse Wälder, Schlösser, Höhlen und Labyrinth. Die Gegner reichen von albernen Zwergen, die ihm eine lange Nase zeigen (bevor sie ihm mit der Steinschleuder eins überbraten) über feuerspuckende, fliegende Köpfe bis zum Oberbösewicht. Fred bewegt sich nicht nur horizontal und vertikal über den Monitor, sondern auch noch in die »Tiefe« des Bildschirms, kann also vor oder hinter Gegnern vorbeilaufen. Verschiedene Gegenstände am unteren Bildrand zeigen an, wie es um seine Bewaffnung und Gesundheit bestellt ist, wieviel Zeit und Extraleben noch übrig sind. Mit Schlüsseln öffnet er sich Tore in den nächsten Level. Stirbt er jedoch, muß man von vorne beginnen. Punkte für erschlagene Gegner gibt es nicht, demzufolge auch keine Highscores. »Dabeisein und Überleben« heißt die Devise. *jk*

M-E-I-N-U-N-G

Niedliche Spiele sterben wohl nie aus. Fred ist putzig; kein Zweifel. Die Einleitungssequenz ist immer für ein paar Lacher gut, und im Spiel selbst kommt auch oft genug ein lustiger Gegner des Weges. Die Grafik ist französisch-fein (Hersteller ist schließlich UBI Soft aus Paris) und der Sound passend. Aber, und dies ist ein dickes »aber«, leider haben die Programmierer eine Idee zuviel ins Spiel gebracht: Die Bewegung durch die dritte Dimension überfordert das Augenmaß des Spielers und führt ziemlich schnell zu Frustbißspuren im Joystick. Bei Fred und seinen Gegnern muß es sich um hauchdünne Papiermännchen handeln, so schwer sind sie in der quasiräumlichen Tiefe zu treffen. Eine Highscore-Liste und eine Funktion zum Speichern erreichter Level, hätten das Spiel richtig in Form gebracht. So bleibt es mangels Motivation bei einem eher schulterzuckenden »hübsch, aber auf Dauer kein Klassiker-Anwärter«.

AMIGA-TEST

befriedigend

Fred

7,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/90

Titel: Fred
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: UBI Soft
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Split-Screen-Tennis

TENNIS CUP



Tennis Cup: Spiel mit dem gelben Filz-Ball

von Georg Kaaserer

»Mit diesem Spiel haben Sie eine der größten Tennis-Simulationen erworben«, steht in der Anleitung zu Tennis Cup von Loricel. Bisher konnten sich Tennis-Freunde auf dem Amiga mit dem gelungenen »Great Courts« vergnügen oder sich über das mißratene »Passing Shot« ärgern. Im Vergleich zu den Mitbewerbern hat Tennis Cup, zumindest in seinem Auswahlmenü, einiges zu bieten. Neben Doppel- und Einzelspielen sind alle vier Grand-Slam-Turniere wählbar. Paris, Melbourne, Flushing Meadow oder Wimbledon lassen grüßen. Aber auch der Davis Cup mit seinen Einzel- und Doppelspielen fehlt nicht. Um die vielen verschiedenen Schlagtechniken auszuprobieren, gibt es einen Trainingsmodus mit einer Ballmaschine. Top Spin und Slice gehören ebenso dazu wie Lobs, Volleys oder Schmetterbälle. Der Bildschirm präsentiert sich als Split-Screen. Jeder sieht das Spielfeld aus seiner Sicht. Benachteiligungen aufgrund der Perspektive sind ausgeschlossen. Die Grafik und ihre Animation sind hinlänglich detailreich. Der Sound ist differenziert digitalisiert worden und bringt satte Effekte des echten Tennissports. Auch an die aktuelle Tennisszene ist gedacht. Im Einzelspielermodus stehen 30 der stärksten Gegner aus den wichtigsten Tennisländern für ein Match zur Verfügung.

jk

M-E-I-N-U-N-G

Tennis Cup ist ein gutes Tennis-Spiel, allerdings auch leider eines, das zu spät kam. Der Test des neuen »Tie Break« in dieser Ausgabe beweist, das man Tennis noch spritziger umsetzen kann. So wird aus dem Tennis Cup nur ein befriedigendes, aber immer noch empfehlenswertes Spiel. Wer mit der Draufsicht von Tie Break nicht klar kommt, fährt sicher mit Tennis Cup besser. Der Split-Screen ist eine tolle Idee, aber man wünscht sich eine Vier-Spieler-Option, um diesen Screen richtig auszunutzen. Einen ganz gravierenden Nachteil hat die geteilte Darstellung jedoch auch. Bälle, die sehr hoch fliegen, verlassen das Sichtfenster des Bildschirms und es ist nur schwer auszumachen, wo sie wirklich herunterkommen. Das ist extrem wichtig für den richtigen Ansatz eines Schmetterballs. Die Fülle der Schlagarten ist zwar größer als bei anderen Programmen, doch die Schmetterball-Technik wird durch dieses Manko schon fast wieder nutzlos.

AMIGA-TEST

gut

Tennis Cup

9,0

von 12

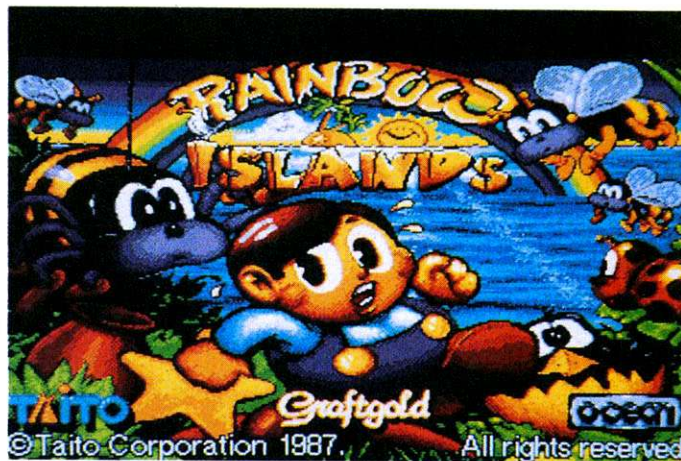
GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

Titel: Tennis Cup
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Loricel
Anbieter: Bomico, Elbinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90,
Tel. 069 / 70 60 50

Regenbogen-Bastelei

RAINBOW ISLANDS



Rainbow Islands: unverschämt fesselndes Spielprinzip

von Heinrich Lenhardt

Freunde putziger Plattformspiele werden sich noch mit Wonne an »Bubble Bobble« erinnern, das Blasenbubbel-Spiel mit den niedlichen Sauriern. Taito, der Hersteller des Original-Spielautomaten, bescherte den Bubble-Bobble-bedürftigen mit Rainbow Islands den offiziellen Nachfolger. Die mit Spannung erwartete Amiga-Umsetzung ist eine pixelgenaue Adaption des Automaten, technisch sehr ansehnlich und mit einem unverschämt fesselnden Spielprinzip gesegnet.

Ihre Aufgabe ist es, jede der sieben Regenbogen-Inseln vom Fluch eines bösen Mega-Monsters zu befreien. Jede Insel ist in vier Abschnitte unterteilt, in denen man sich jeweils vom unteren Ende bis zum Ziel nach oben vorarbeiten muß. Ist der Oberschurke besiegt, geht's mit der nächsten Insel weiter. Ihre Spielfigur kann laufen, springen und per Feuerknopfdruck Regenbogen schleudern. Einmal gebaut, bleibt ein Bogen einige Sekunden lang stehen. Sie können auf ihn klettern, ihn durch Draufspringen zum Einstürzen bringen und jedes Monster wegstupfen, das vom Regenbogen berührt wird. Durch Errichten regelrechter Regenbogen-Straßen bahnt man sich seinen Weg durch die gegenhältigen Level. Extras wie Früchte und Sterne zum Einsammeln gibt es reichlich.

jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Rainbow Islands

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/90

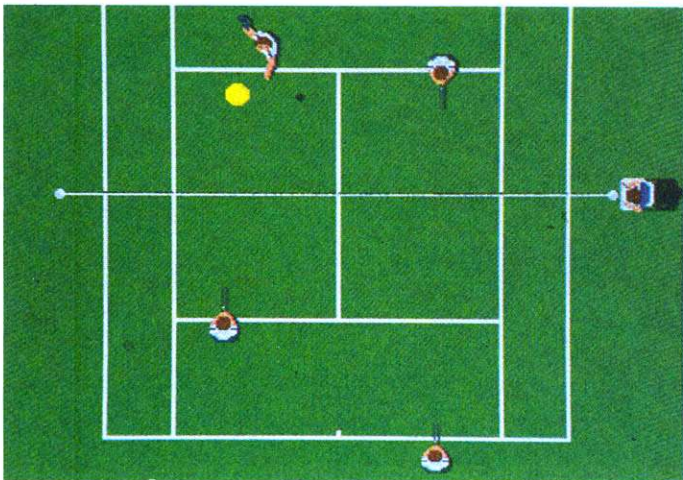
Titel: Rainbow Islands
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: Ocean
Anbieter: Amiga Eldorado, Dorfstr. 1,
8852 Rain-Unterpeiching,
Tel. 0 90 02 / 46 99

M-E-I-N-U-N-G

Rainbow Islands gehört zu den fünf besten Geschicklichkeits-Spielen, die je für den Amiga erschienen sind. Hier paaren sich technische Klasse mit tollen Spielideen. Das Resultat ist ein höchst professionelles Programm, das für Motivations-Berge selbst bei Gelegenheits-Spielern sorgt. Steuerung, Scrolling und die niedliche Grafik sind tadellos gelungen – man hat das Gefühl, vor dem Spielautomaten zu sitzen. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab der dritten Insel ziemlich an, aber mit Übung und Taktik ist jede Stelle zu schaffen. Außerdem haben die Programmierer ein paar »Continues« spendiert, mit denen Sie im selben Level weiterspielen können. Sehen Sie sich dieses Spiel unbedingt an – soviel erstklassige Unterhaltung findet man nicht oft auf einer 3½-Zoll-Diskette.

Tennis für vier Spieler

TIE BREAK



Tie Break von Starbyte: genialer Vier-Spieler-Modus

von Jörg W. Kähler

Die zweite Tennis-Simulation, die derzeit die Amiga-Besitzer in Ihren Bann schlagen soll, ist das neue Tie Break von Starbyte. Der Knüller daran ist der Vier-Spieler-Modus. Dazu wird ein Hardware-Stecker für den Parallel-Port des Amiga mitgeliefert, in den sich zwei weitere Joysticks stecken lassen. Damit alle vier Spieler ihre Figuren gleichberechtigt sehen können, hat man sich bei der Programmierung für eine Draufsicht auf den Court entschieden. Der Platz paßt nicht ganz auf den Bildschirm, deswegen wird bei langen Bällen von oben nach unten gescrollt. Tie Break enthält die üblichen Spiel-Modi aller Tennissimulationen; angefangen vom Training über Tournament bis zum Spiel auf Listenplätzen. Vier verschiedene Platzbeläge beeinflussen das Sprungverhalten des Balles. Die Auswahl der Schlägertypen ist opulent: Sie werden in unterschiedlichen Härtegraden und Bespannungen angeboten. Hilfreich wäre eine farbliche Markierung zur Unterscheidung der Figuren gewesen, so daß jeder Mitspieler auch während des Spiels sieht, auf welcher Position er spielt. Das entspräche zwar nicht mehr dem Image des sauber-weißen Tennis-dress; doch wer braucht den heutzutage noch.

M-E-I-N-U-N-G

»Quiet please!«, heißt es im Vorspann von Tie Break, mit sonorer, digitalisierter Schiedsrichterstimme gesprochen. Danach folgt nicht nur eine nette Intro-Musik, sondern auch die Tennis-Simulation, die auf dem Amiga bisher am meisten Spaß bringt. Allerdings ist die Frage berechtigt, ob man überhaupt von einer Tennis-Simulation sprechen kann. Hübsch knubbelig sehen die Figuren von oben aus, und manchmal haben die Programmierer den Bierernst, der viele Amiga-Simulationen durchwabbert, schlicht beiseite gelassen (etwa wenn die Verlierer am Ende ihre Schläger verärgert auf den Court knallen). Manchmal springt der Ball entschieden zu komisch in der Gegend herum, da kann man angeschnittene Bälle spielen, die in der Realität wohl kaum vorkommen. Trotzdem verbreitet Tie Break ungeschlagen viel Spielspaß. Das liegt vor allem am Vier-Spieler-Modus. In Tie Break geht mit vier Joysticks wahrlich die Post ab.

AMIGA-TEST

gut

Tie Break

9,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

Titel: Tie Break
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Bomico, Elbinger Str. 1,
6000 Frankfurt 90,
Tel. 069 / 70 60 50

Weg des Kriegers

BUDOKAN



Wirbelnde Nunchakus: schwer verdauliche Stäbchen

von Michael Schmittner

Der greise Meister sitzt meditierend am Boden. Durch die mit Seidenpapier bespannten Wände dringt leises Vogelgezwitscher. Sie befinden sich im Dojo des Großmeisters Tobiko, um vier japanische Kampfsportarten zu erlernen.

Das neueste Spiel von Electronic Arts ist mehr als eine simple Kampfsport-Simulation: Karate, Kendo, Nunchaku und Bo, diese vier Sportarten können Sie in Budokan betreiben. Mit bloßer Hand, Bambusschwert, Doppel-Schlaghölzern oder einem langen Holzstock treten Sie entweder gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Vor dem Kampf sollten Sie ausgiebig trainieren. Die Paßwortabfrage wird erst beim Wettkampf benötigt; man kann also schnell mal eine Trainingsrunde einlegen, ohne das Handtuch rauskramen zu müssen. Die letzte Entscheidung fällt allerdings nicht im Dojo (Schule für Kampfsport) sondern bei der Weltmeisterschaft im Budokan (Kampfarena). Zwölf Kämpfer – alles Meister ihres Sports – warten darauf, Sie aus dem Wettbewerb zu werfen. Rufen Sie sich also vor Kampfbeginn die Worte Ihres Meisters in Erinnerung: »Denke immer daran! Der Budokan ist nicht das Dojo.« Darin wird der Spieler auch mit Waffen konfrontiert, deren Benutzung er selbst nicht lernen kann – seien Sie auf der Hut!

AMIGA-TEST

gut

Budokan

9,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/90

Titel: Budokan
Preis: etwa 70 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Amiga Eldorado, Dorfstr. 1,
8852 Rain-Unterpeiching,
Tel. 0 90 02 / 46 99

M-E-I-N-U-N-G

Budokan hebt sich aus der Masse der Hau-Drauf-Spiele deutlich ab. Das merkt man bereits an der Steuerung. Bringt bei anderen Spielen noch die »Rüttel-in-alle-Richtungen-Methode« erquickliche Erfolge, wird man damit bei Budokan kläglich scheitern: Zu komplex sind die Schlagkombinationen, die ein exaktes Timing und ein gutes Reaktionsvermögen erfordern. Die Grafik ist detailreich und ansprechend. Der Zwei-Spieler-Modus macht besonders viel Spaß: Auch hier kann sich jeder für seine Lieblingskampfkunst entscheiden und dem Partner kräftig einheizen. Budokan ist eine Sportsimulation die ihren Preis wirklich wert ist. Dazu trägt unter anderem auch das gut gemachte deutsche Handbuch bei, das neben der Spielerklärung einen kurzen Abriss über die Geschichte der japanischen Kampfsportarten enthält.

Tips zum Kampf um Japan

LORDS OF THE RISING SUN

von Matthias Lang

Zur Strategie

1. Als Einsteiger ist man gut beraten, sich zu Anfang mit Yoshitsune zufriedenzugeben. Falls Sie das Spiel schon einmal gelöst haben, können Sie sich auch an Yoritomo heranwagen, was jedoch weitaus schwieriger ist. Speichern Sie lieber öfter den Spielstand, auch wenn das anschließende Neuladen lästig ist.

2. Haben Sie Yoritomo als Spielcharakter gewählt, dann empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Warten Sie am Anfang in Ihrer Burg, bis Yoshitsunes Samurai vor der Tür stehen. Vermeiden Sie, so gut es geht, jeden Kampf, bis Sie (am besten mit zwei oder drei Armeen gleichzeitig) auf Yoshitsune selbst treffen. Ihre erste Schlacht ist spielentscheidend: Wenn es Ihnen gelingt, ihn zu töten (siehe Punkt 12 bis 14), unterstehen Ihnen ab sofort seine beiden Heeresführer Satake und Noriyori. Nun dürfen die beiden munter drauflos erobern, bis sie in einem (oder mehreren) der »Skills« Punkte erreicht haben. Jetzt sollte man daran gehen, einen oder maximal zwei Punkte davon auf einen seiner Ausgangs-Generäle (Yoritomo, Miura, Yoshinaka) zu übertragen (siehe Spielanleitung Seite 11). Dieses Spielchen kann so lange fortgesetzt werden, bis sich sechs Kampf- und überlebensfähige Heere zusammenbasteln lassen.

3. Es macht wenig Spaß, sich mühsam die Herrschaft über Osaka zu erkämpfen, und dabei zu bemerken, daß sich die Taira bereits wieder in Akita breitmachen. Deshalb sollte man seine Feldzüge grundsätzlich nur mit einer Armee durchführen und die anderen zur Absicherung bereits eroberter Burgen benutzen.

4. Versuchen Sie, vor allem die Hafenstädte unter Kontrolle zu bringen. Besonders wichtig: Akita (auf der Karte im Spiel die Nummer 49; beliebtes Ziel der Ronin), später Nagoya (30), Kochi (14) und Kumamoto (5). Wenn Sie Matsue und Kochi beherrschen, können Sie die Armeen von den östlicher gelegenen Hafenstädten abziehen.

5. Verglichen mit den Ronin sind die Taira ein harmloses und friedfertiges Völkchen. Zumindest ge-

lingt es einem ziemlich leicht, sich ihrer zu entledigen, was man von den Ronin nicht behaupten kann: Ihre Heeresführer tauchen, einmal getötet, entweder nach kurzer Zeit wieder auf, oder sie werden durch andere Generäle ersetzt (Meldung: Name xxx forms Army). Deshalb sollte man immer auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Taira und Ronin achten. Zumindest eine Burg sollten Sie den Taira bis zum Schluß noch lassen.

6. Vergessen Sie Ihre Ninjas. Mir ist es selbst nach acht Versuchen noch nicht geglückt, einen Killer erfolgreich zu dingen. Damit wäre Ihre Ehre beim Teufel und müßte durch Ihren eigenen Freitod (Seppuku) bewahrt werden.

7. Derselbe Ausweg bietet sich an, wenn der Gegner alle Ihre Armeen, bis auf Yoshitsune oder Yoritomo, vernichtet hat.

8. Wenn Sie vor einer Ihrer Burgen auf eine gegnerische Armee treffen, so sollten Sie diese – soweit möglich – ungehindert passieren lassen. Zwar wird dann diese Festung mit großer Wahrscheinlichkeit belagert, was aber dann nicht auf Ihre Kosten, sondern auf die der Burgbevölkerung geht. Dies gilt jedoch nicht für die unter Punkt 4 aufgeführten Hafenstädte, da diese meistens für die Gegner als Sprungbrett dienen, um zentraler gelegene Orte zu erreichen. In diesem Fall besteht Ihre Taktik darin, schnellstens dafür zu sorgen, daß Ihr Feind nicht mehr in der Lage ist, eine Festung zu belagern.

9. Belagern Sie feindliche Burgen nur, wenn Sie völlig ausgeruht sind und über die größtmögliche Anzahl von Samurai verfügen.

Die Schlacht

10. Versuchen Sie unbedingt, sich mit den gegnerischen Armeen zu verbünden (auch mit den Taira). Vielleicht stellen Sie fest, daß dieser Heerführer nichts weiter will als ungehindert passieren.

11. Falls Sie und Ihr Gegner ein etwa gleich großes Heer befehligen (beide Balken voll aufgefüllt), darf man es sich nicht entgehen lassen, die Schlacht selbst zu leiten.

12. Lassen Sie in der Schlacht Ihre Samurai so weit voranschreiten, bis sie Ihre Bogenschützen überholt haben und sich auf halber Höhe zwischen Ihnen und dem Gegner befinden. Erst dann das Signal zum Angriff geben. Klicken Sie mit dem Mauszeiger lieber etwas länger auf Ihren General, aber

auf keinen Fall zweimal. Sobald einer der gegnerischen Samurai fällt, gilt dies ebenfalls als Signal zum Angriff. Ihre Krieger sind so zu steuern, daß sie die feindlichen Samurai einkreisen und später bis zu den Bogenschützen (Archers) vordringen können. Dies wird den Gegner ziemlich schnell zur Kapitulation bewegen. Den Anführer immer selbst verfolgen. Notabene: Der General kann von Ihren Krieger nicht getötet werden.

Verfolgung zu Pferd

13. Hier gilt es eine besondere Technik zu beachten: Der Gegner zur Rechten der eigenen Spielfigur muß vorzugsweise getroffen werden. Falls Sie den feindlichen Heerführer zu Gesicht bekommen, vergessen Sie Ehre und Würde, und rennen Sie ihn einfach über den Haufen. Wenn Sie vorher noch keinen Samurai überrannt haben, gilt der Feind als getötet und die Armee somit als vernichtet.

14. Verfolgen Sie den Anführer einer kleinen Armee, so rennen Sie alles über den Haufen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Es kann sonst leicht passieren, daß er nach dem ersten verpaßten Samurai entkommt.

Burg belagern

15. Diese Szene birgt einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Man ist gut beraten, sie einfach dem Computer zu überlassen. Wenn sie unbedingt Wert darauf legen, diese Einlage selbst durchzuspielen, dann schlagen Sie zu Anfang dreimal mit dem Schwert gegen das Tor und schießen Sie ein paarmal mit dem Bogen hindurch. Wenn sich auf der anderen Seite der Mauer wirklich nichts mehr rührt (was gelegentlich bei schwer bewachten Burgen eine Weile dauern kann), schlagen Sie ein weiteres Mal zu und betreten die Festung. Jetzt können Sie den richtigen Weg nur erraten. Sollten Sie einmal verfolgt werden, laufen Sie weiter, bis Sie mit dem Rücken zur Wand, oder noch besser in einer Ecke, zu stehen kommen. Das hat den immensen Vorteil, daß dadurch die Angriffsfläche auf zwei oder drei Seiten verringert wird. Ihre Feinde lassen sich am besten mit Pfeil und Bogen erledigen. Die in der Spielanleitung erwähnten grauen Steine, die den Weg zum

Hauptverlies markieren, sind nicht die Steinhaufen, die gelegentlich in der Landschaft herumstehen. Und um einer weiteren Verwechslung vorzubeugen: Mit dem »Verlies« ist kein düsterer Kerker gemeint, sondern schlicht und ergreifend ein etwas größerer Platz am Ende des markierten Wegs.

16. Häufig stehen auch Dutzende Bogenschützen an den Seiten des Wegs. Laufen Sie hier unbedingt weiter: Erstens ist die Chance, daß Sie von ihnen getroffen werden, sehr gering, und zweitens ist die Zeit viel zu knapp bemessen, als daß man sich auf einen Kampf mit ihnen einlassen könnte.

17. Kommen Sie nicht auf die Idee, Karten von den Festungen zu zeichnen: Die Grundrisse wechseln nicht nur von Ort zu Ort, sondern auch von Spiel zu Spiel.

Im Belagerungszustand

18. Wenn Ihre eigene Burg belagert wird, spielen Sie diese Szene am besten selber durch. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn eine Ihrer Armeen in der betreffenden Burg steht. Die gegnerischen Samurai können schon vor der ersten Befestigungsmauer erledigt werden. Dazu einfach auf den Kopf zielen und schießen. Am besten sind sie jedoch zwischen der ersten und zweiten Mauer zu treffen.

19. Im Fall, daß ein paar Gegner die Befestigungen überwinden, nur nicht in Panik geraten und wild um sich schießen. Sobald ein etwas größeres Heer vor den Toren steht, ist es praktisch unmöglich, alle Feinde rechtzeitig abzufangen.

Die kaiserlichen Insignien

20. Entgegen der Anleitung und dem Vorspann kann man auch Shogun werden, wenn man nicht alle Insignien besitzt. Vor allem mit der Prinzessin hat man seine Probleme: Man steht vor einer feindlichen Festung, erhält die Meldung »The Princess is here«, erobert die Burg und zieht ohne Prinzessin wieder ab, weil diese bereits wieder in den Händen einer Taira-Armee ist. Vergessen Sie also des Kaisers Tochter und geben Sie sich mit dem Titel »General« (meist in Violett) zufrieden. ■

von Michael Thomas

Und es ward an der Zeit, da wollten die Menschen der Stadt Babylon in ihrer Selbstherrlichkeit zu Jahwe gelangen und ihm in das Angesicht schauen. Da bauten sie einen Turm, der bis in den Himmel ragen sollte, um vor ihren Schöpfer treten und sich auf seine Stufe stellen zu können.

Der Fortgang der Geschichte dürfte jedem bekannt sein, der sich schon einmal mit dem Alten Testament befaßt hat. Die Menschen erregten wegen ihrer Machtgier den Zorn Gottes, der entschied, daß von nun an alle Menschen nicht mehr die babylonische Einheitssprache, sondern verschiedene Sprachen sprechen sollten. Keiner verstand von da an den Kauderwelsch des anderen, und so konnte der Turm zu Babel nicht mehr fertiggebaut werden. Die Menschen verstreuten sich in alle Winde und leben bis heute in gegenseitigem Unverständnis.

Doch nach neuesten Untersuchungen ist die Geschichte um den babylonischen Turm falsch überliefert worden. Hier die wahren Hintergründe: Der Turm erregte nicht die Aufmerksamkeit Jahwes, sondern die Neugier der Insassen eines Neravas-Klasse-1-Raumkreuzers vom 30 Lichtjahre entfernten Planeten Zantor, der zufällig des Weges kam. Die Zantorianer waren fasziniert von dem gigantischen Bauwerk und traten mit den Menschen in Kontakt. In ihrer Gutmütigkeit überließen sie den selbstherrlichen Erdenbewohnern drei kräftige und intelligente Roboter, die beim Bau des Turmes behilflich sein sollten. Da jene Roboter riesigen gefährlichen Spinnen ähnlich sahen, ergriffen viele Menschen verwirrt und verängstigt die Flucht. Die Roboter waren in der Tat sehr leistungsfähig und klug, und mit der Zeit entwickelte sich zwischen den verbliebenen Menschen und den Maschinen ein gutes Verhältnis.

Nach der Fertigstellung des Turmes sollten die Roboter wieder in ihre Heimat zurückkehren. Einige bössartige Menschen wollten das nicht zulassen und versuchten mit Hindernissen und hinterlistigen Vorrichtungen, die Spinnenroboter daran zu hindern, das Bauwerk zu vollenden und auf die Spitze

Fesselndes 3D-Strategie-Spiel

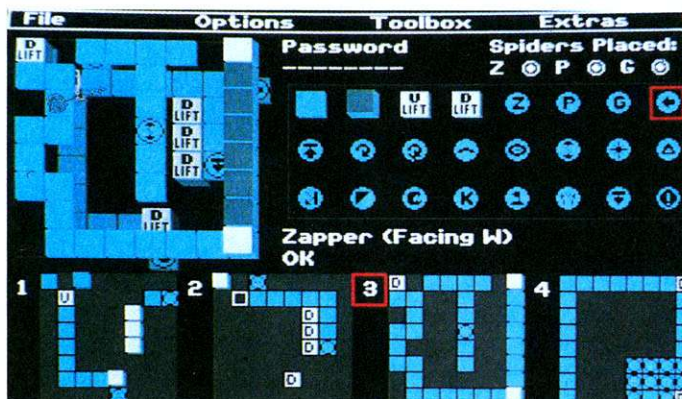
TOWER OF BABEL

Roboter, Laser und Aliens sind nur ein paar Essenzen aus dem Spiel des Monats. Tower of Babel von Rainbird wird jeden Amiga-Spieler begeistern.

**SPIEL
DES MONATS**



Klondike (Ecke rechts): Nur der Grabber kann die heißgeliebten



Tower Designer: dem Babel-Syndrom frönen

des Turmes zu gelangen. Für diese Tat wurden die bösen Menschen von den Spinnen eliminiert, doch die üblen Vorrichtungen und Fallen verblieben.

Noch immer versuchen die Spinnen, den Turm zu erklimmen, um von dort mit ihrem Raumschiff Kontakt aufzunehmen. Als Nachkomme der babylonischen Menschen ist es daher für uns eine Pflicht, diesen armen und friedfertigen Wesen zu helfen.

Der Turm, den es zu besteigen gilt, besteht eigentlich aus elf Gruppen zu je neun kleineren Türmen, die wiederum aus maximal vier Stockwerken aufgebaut sind. Der Spieler ist gefordert, die drei Spinnenroboter (siehe Kasten) sicher durch die verschiedenen Etagen der einzelnen Türme zu geleiten, und das Ziel – das höchste aller Plateaus – zu erreichen.

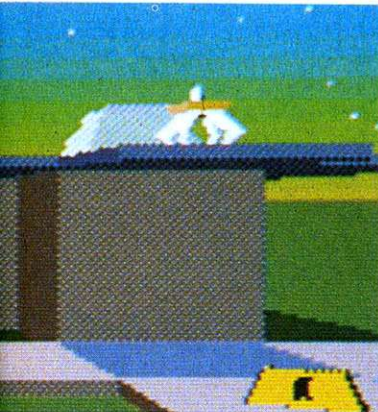
Doch die wahnsinnige Fantasie unserer bössartigen Vorfahren

kennt keine Grenzen. So stellten sie gefährliche Laser auf, die nahezu alles, was in ihre Bahn gerät, skrupellos zerstrahlen. An wichtigen Positionen platzierten sie sog. »Pusher«, die abstoßende Kraftfelder erzeugen und die fleißigen Robo-Spinnen wegzuschieben drohen. An anderen Orten versperren unzerstörbare Steinblöcke oder reflektierende Glasblöcke den Weg. Besonders hinterhältig sind die für Spinnen und Spieler unsichtbaren Prismen, die einen Laserstrahl um die Ecke lenken. Manches Mal werden Felder einer Turmebene auch mit Minen ge-

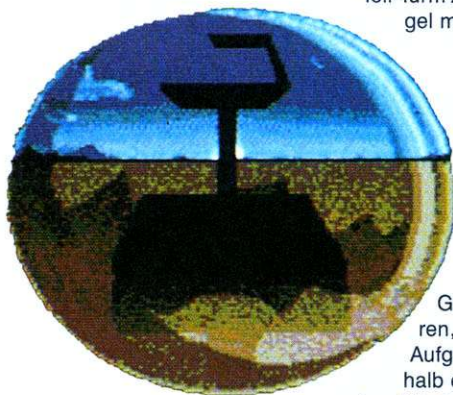


Zapper (vorne): Laserstrahlen um die Ecke lenken

BEL



Energiepakete sammeln



Tower of Babel: Ein Spiel für Denker und Strategen

schützt, die alles vernichten, wenn man sich in deren Nähe begibt. Zeitbomben hingegen zünden sich nach einer gewissen Zeit von selbst. Es gilt, eine damit gestellte Falle möglichst schnell hinter sich zu lassen.

Zudem sind die Türme von seltsamen Maschinen bevölkert, die das Weiterkommen erschweren. Besonders heimtückisch sind die Land-Lizards, dick gepanzerte Raupenfahrzeuge, die stur ihres Pfades ziehen. Solange sie dahinkriechen, droht keine Gefahr. Werden sie jedoch zum Umdrehen gezwungen, vernichten sie bei jedem Richtungswechsel ein Stück des Untergrundes, so daß die Spinnen nicht mehr darüber hinweglaufen können.

Um von einer Ebene in die andere zu gelangen, können die Spin-

nen Aufzüge benutzen, die entweder ein Stockwerk nach oben oder nach unten führen. Doch nicht immer sind die Aufzüge in der Stellung, die man gerade benötigt.

Die jeweils zu lösenden Aufgaben sind recht einfach. Ziel ist es, eine gewisse Anzahl von Klondikes (Energiepakete für die Spinnen) aufzusammeln oder mehrere Objekte zu zerstören. Danach kann man sich dem nächsten Turm widmen. Was zunächst trivial erscheint, wird bereits bei den ersten Turmkomplexen zu einem Stück kniffliger Denkarbeit. Im wahrsten Sinne des Wortes wird das »Umdie-Ecke-Denken« gefördert.

Die außerirdischen Roboter namens »Zapper«, »Pusher« und »Grabber« stehen all den Gemeinheiten der Menschen nicht schutzlos gegenüber. Jeder von ihnen besitzt eine besondere Eigenschaft, mit der er sich wirkungsvoll zur Wehr setzen kann (siehe Kasten). Die Fähigkeit eines Roboters allein hilft jedoch nicht immer, um einen Teil-Turm zu bewältigen. In der Regel müssen alle drei Spinnen Hand in Hand arbeiten.

Der Spieler kann dazu die drei Roboter veranlassen, in eine beliebige Richtung zu gehen, oder deren spezielle Fähigkeiten aktivieren. Oftmals ist es erforderlich, daß Zapper, Pusher und Grabber gleichzeitig agieren, insbesondere wenn die Aufgabe eines Turmes innerhalb einer vorgegebenen Zeit bewältigt werden muß. In einem Programmiermodus lassen sich deshalb pro Spinne bis zu acht Schritte vorprogrammieren und auf Wunsch gleichzeitig starten.

Während man den Spinnen Kommandos gibt, sieht man die Umgebung aus der dreidimensionalen Sicht des entsprechenden Roboters oder aber man betrachtet die Szene durch eine von vier außerhalb des Turms angebrachten Kameras. Ausgeklügelte Licht-, Farb- und Schatteneffekte erhöhen zusätzlich den räumlichen Eindruck. Zugleich sorgt eine für jeden Turm individuelle Geräusch- und Hintergrundkulisse für unheimliche Atmosphäre.

Hat man seine Spinnen durch alle 117 Turmbauten gekämpft (13 Spielstufen à 9 Tower) ist der Spielspaß noch nicht zu Ende. Mit ei-

M-E-I-N-U-N-G

Es beginnt ganz harmlos. Man sieht sich Tower of Babel nur einmal kurz an und ist zunächst fasziniert von der hervorragenden 3D-Darstellung. Stunden später – man hat seither keinen Blick mehr vom Monitor gelassen – zeigen sich die ersten schleichenden Symptome des bisher noch unbekannten Tower-of-Babel-Syndroms: Absolute Taub- und Blindheit gegenüber umliegenden Ereignissen, angestrengt starrer Blick auf den Bildschirm, gerötete Augen, vereinzelte Schweißausbrüche. Die Diagnose: Tower of Babel ist das Spiel, von dem keiner so einfach abläßt.

Der Grund dafür ist offensichtlich: das einfach zu verstehende aber mit komplexen Denkaufgaben versehene Spielprinzip, angereichert mit exzellenter 3D-Grafik und passender akustischer Untermalung, sowie vielen Gimmicks.

Aus einfachen Regeln setzt sich hier ein Knobelspiel zusammen, das mit der Komplexität des dreidimensionalen Schachs vergleichbar ist. Da müssen Blöcke verschoben, gegnerische Zapper zerstört oder Aufzüge richtig benutzt werden, um den angestrebten Klondike zu erreichen. Oftmals ziehen sicher scheinende Aktionen verheerende Konsequenzen mit sich, die alle gefaßten Pläne zunichte machen. Wie gut, daß man seinen Spielstand vorher speichern oder in einem solchen Fall den Turm neu beginnen kann.

Das Durchdachte dabei ist, daß man als Babel-Einsteiger nicht sofort ins kalte Wasser geworfen wird, sondern mit zunächst leicht lösbaren, aber danach stetig verzwickteren Türmen konfrontiert wird. Hat man nach einigen schlaflosen Nächten alle 117 »Standard«-Türme geschafft, muß man keine Entzugserscheinungen fürchten, da man mit dem im Spielprogramm integrierten Tower-Designer eigene hinterlistige Turmkonstruktionen mit allen Feinheiten erschaffen kann. Der Turm-Editor ist kein Anhängsel an das Hauptprogramm, sondern ebenso perfekt programmiert wie das Spiel selbst. Es macht damit einen Heidenspaß, sich neue Gemeinheiten für einen guten Freund einfallen zu lassen. Es sind sogar die Geräusch- und Hintergrundkulisse sowie die Farbpalette einer jeden Turm-Kreation nach Belieben einstellbar. Man kann also jedem seiner privaten Türme ein eigenes Flair geben und, was noch wichtiger ist, ungehindert seiner Babel-Sucht bis in alle Ewigkeit fröhnen.

dem »Tower Designer« darf man sich höchstpersönlich an die Konstruktion kniffliger Bauwerke wagen, um damit Freunden und anderen Spielern die Köpfe zum Rauchen zu bringen. jk

Drei Hauptfiguren:

Zapper – Der Zapper ist der gefährlichste aller drei Roboter, da er mittels eines am Kopfende montierten Lasers andere Objekte zerstören kann. Davon sind auch seine beiden Mitstreiter-Spinnen und möglicherweise auch er selbst betroffen, falls er den Laser auf einen reflektierenden Glasblock abfeuert.

Pusher – Der Pusher kann, wie auch die gleichnamigen gegnerischen Pusher, ein Kraftfeld aufbauen, mit dem er Gegenstände verschiebt, die nicht am Boden verankert sind.

Grabber – Im Gegensatz zum Pusher versteht es Grabber, ein Feld aufzubauen, welches die heiß geliebten Energiepakete (Klondikes) dematerialisiert. Zugleich vermag die Grabber-Energie Objekte auf dem Turm zu aktivieren, die spielrelevante Funktionen auslösen, wie z.B. Schalter für die Aufzüge.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Tower of Babel

10,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 7/90

Grafik					
Sound					
Spielidee					
Motivation					

Titel: Tower of Babel
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Rainbirds
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70 oder Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02 / 46 99

Flieger-Mission

P47 THUNDERBOLT

Die P47 Thunderbolt ist ein amerikanisches Jagdflugzeug aus den vierziger Jahren. P47 heißt auch das neue Spiel von Microprose. Zusammen weckt das Hoffnungen auf einen neuen Flugsimulator, auf spannende Luftkämpfe und Jagdbombermissionen. Doch schon der erste Blick auf den Bildschirm macht solche Hoffnungen zunichte. Wieder einmal lautet das Spielprinzip: Ballern, bis der Feuerknopf glüht. Damit ist P47 wohl das hundertste Shoot-em-up mit horizontalem Scrolling. Natürlich wartet am Ende jeden Levels der obli-



gatorische Supergegner, der manchen Schuß und viel Schweiß fordert. Auch die üblichen Extras wie Bomben und Raketen dürfen nicht fehlen. Der Sound und die Grafik sind recht flott, nur das Nachladen nach jeder Runde stört den Spielfluß. Alles in allem nichts aufregend Neues, eher Altbewährtes neu serviert. Nur wer den Diskettenkasten einfach nicht voll bekommen kann, wird das zum x-ten Mal aufgewärmte Spielprinzip zu schätzen wissen. A. Beaupoil/jk
Gesamturteil: 4,5 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Elite-Clone

SPACE ROUGE

Im Weltraum spielt das Schicksal böse Streiche. Kaum sind Sie aus dem Hyperraum aufgetaucht, erscheinen reaktionäre Aliens und zerstören Ihren Raumfrachter. Sie überleben nur, weil Sie gerade dabei waren, ein verlassenes Raumschiff zu untersuchen. Mit diesem Raumschiff als Startkapital heißt es nun, sich sein täglich »Raumfahrer-Brot« zu verdienen. Das Schiff muß besser ausgerüstet werden, um in ferner Zukunft die Kameraden zu rächen. Es gibt mehrere Wege, in der Galaxis zu Geld zu kommen. Welchen werden Sie wählen? Das gesetzlose Leben des Piraten? Den aufregenden Job



Comic-Spaß

TOYOTTES

Sie haben mit der WM in Italien immer noch nicht genug von Fußballen? Machen Sie sich mit »The Toyottes« von Infogrames auf die Suche nach einem Fußball und einem verlorenen Königssohn. Die Toyottes sind Ratten, die ein unterirdisches Gangsystem ihr Reich nennen. Normalerweise verlassen sie aus Furcht vor schrecklichen Monstern ihr Revier nicht. Bis eines Tages Barnabas, der torfköpfige Königssohn, seinen Fußball verliert. Prompt läuft er dem verschwundenen Spielzeug nach und verirrt sich in den unübersichtlichen Gängen. Der König schickt Zyprian unter Androhung der Folterstrafe aus, den Ball und den Prinzen zu finden und zurückzubringen. Die Suche geht durch Röhren und Aufzüge, über Stricke und Leitern, treppauf und -ab.

Das Spiel ist die animierte Version des gleichnamigen Comics. Auch wenn der Pseudo-3D-Effekt die Grafik etwas unübersichtlich macht, ist The Toyottes doch eine willkommene Abwechslung und als Action-Adventure nicht gerade einfach zu spielen.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 7,5 von 12

Bomico, Elbinger Str. 1, 6000 Frankfurt 90, Tel. 0 69/70 60 50



des Kopfgeldjägers? Oder das mühevoll Feilschen eines Händlers? Auf jeden Fall gibt es eine Menge zu erledigen. Das Schiff braucht bessere Waffen und Schilde; Raumstationen werden abgeklappt, um Waren an den Mann zu bringen. Dazu gilt es den Weltraum kreuz und quer zu durchmessen. Space Rouge ist Origins Antwort auf Elite, das Kult-Weltraumspiel. Einige Spielelemente wie das Erforschen von Raumstationen erinnern an Rollenspiele. Wenn Sie sich als Space Rouge mit Ihrem Raumschiff im Kampf befinden oder ein Docking-Manöver durchführen ist die 3D-Grafik undifferenziert und langsam, deshalb sollten Freunde dieser Art Spiele den Freibeuter des Alls einmal vortesten.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 7,8 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Baller-Vergnügen

TURRICAN

Morgul – das ist der finstere Fürst des Bösen. Vor undenklichen Zeiten wurde er geschlagen und verbannt. Seither lebten die Menschen in Frieden und Freude. Die Zeit des Glücks währte lange, doch Morgul hat seine Ketten gesprengt, das Böse kehrt zurück. Nur Helden haben noch den Mut, das schier Unmögliche zu vollbringen: Morgul ein zweites Mal her-



auszufordern und zu besiegen. Dazu gilt es, fünf Welten zu durchqueren und Morguls Abschaum mit allerlei Waffen zu eliminieren. Am Schluß jedes Levels wartet

auch hier natürlich ein besonders gemeiner Widersacher.

Der Softwaremarkt ist geradezu überschwemmt mit Ballerspielen. Ob es nun gegen Flugzeuge, Drachen oder Soldaten geht, das Grundprinzip ist dasselbe. Allerdings macht Turrican auf dem Amiga eine blendende Figur. Denn Rainbow Arts geht mit »Turrican« programmtechnisch den richtigen Weg. Für viele Softwarefirmen scheint nämlich das Wort »Ballerspiel« ein Freibrief für mangelnde Qualität zu sein. Turrican zeigt, was man aus dem Amiga herauskitzeln kann: abwechslungsreiche Grafik, butterweiches Scrolling und viel Sound. Ob man dies zwangsweise mit einem angestaubten Spielprinzip koppeln muß, sei dahingestellt.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 8,4 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Puste-Geist

BUBBLE +



Man hat sich ja schon an allerlei Gestalten gewöhnt, die sich auf dem Computerbildschirm tummeln. Drachen, Monster und Geister sind auch außerhalb von Fantasy-Spielen keine Seltenheit mehr. Bei Bubble + von Infogrames übernimmt ein Gespenst eine völlig neue Rolle: Statt einer Schreckensgestalt verkörpert es einen fliegenden Ventilator. Durch gezieltes Anpusten soll eine Seifenblase durch ein Schloß dunkler Gefahren bugsiert werden. Die Steuerung des Gespensts ist gewöhnungsbedürftig: Mit der Maus wird der Geist positioniert, die Maustasten lassen ihn rotieren. Zum Pusten muß man dann noch rechtzeitig die Space-Taste erwischen. Schon allein der Aufwand in der Steuerung läßt Bubble + schnell wieder in der Schublade verschwinden. Wen das allein nicht schrecken kann, den vergault spätestens die Minimal-Grafik. Nur der Sound wurde noch auf einem niedrigeren Niveau gehalten. Schade, denn vielleicht hätte man aus dem Spielprinzip ein nettes Geschicklichkeitsspiel machen können. A. Beaupoil/jk
Gesamturteil: 6,0 von 12

Bomico, Elbinger Str. 1, 6000 Frankfurt 90, Tel. 0 69/70 60 50

Boxer-Baby

KID GLOVES

Bei Kid Gloves standen die Programmierer vor der Frage: Wie bringt man ein abgegriffenes Spielprinzip auf attraktive Weise abermals an den Mann bzw. den typischen Amiga-Spieler? Kein Problem: mit witzigen Sounds, frischer Grafik und vielen ausgefallenen Extras. Denn, soviel sei gleich vorweggenommen, Kid Gloves ist zwar ein ganz und gar typischer Vertreter des guten alten Jump-and-Run-Prinzips, allerdings ein gelungener. Geleiten Sie Kid mit seinem Paar zauberhafter Boxhandschuhe, die er auf des Großpapas Dachboden gefunden hat, durch Level voller Geister und



Monster. Es gibt nicht viel Story, doch die Action spricht für sich. Die Steuerung ist sehr präzise, ist es doch an manchen Stellen bitter nötig, auf den Millimeter genau zu springen. Zwischendurch trifft man auf Shops, um mit gesammelten Münzen bessere Waffen (z.B. den Megalaser), Zaubersprüche (etwa Freeze) oder einfach ein Extra-Leben zu kaufen. Trotz peppiger Aufmachung des Spiels fehlt mir zur Abrundung eine durchdachte Continue-Funktion. Wer das letzte der neun Anfangs-Leben aushaucht, muß wieder von vorne beginnen.

J.W.Kähler

Gesamturteil: 8,4 von 12

Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80, Preis: ca. 85 Mark

Spar-Autorennen

NITRO BOOST CHALLENGE



Fünf Levels lang steuern Sie eine waffengespickte Karre durch unwegsames Gelände, rammwütigen Fahrzeugen und robusten Hin-

dernissen trotzend: »Nitro Boost Challenge« bietet herzhast gewürzte Action-Hausmannskost. Das Geschehen wird von oben gezeigt; anmutig scrollt der Bildschirm vertikalwärts. Originalität sucht man mit der Lupe; in den Tank wurde kein Tiger, sondern ein braves Kätzchen gepackt. Das Beste an diesem Allerwelts-Actionspiel ist der sehr niedrige Preis, doch auch der kann die Lust am Spielen dieser beauspufften Tragödie nicht nennenswert steigern.

Heinrich Lenhardt/jk

Gesamturteil: 3,6 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02/46 99, Preis: ca. 20 Mark

Piraten-Adventure

ISLAND OF LOST HOPE

Träumen Sie davon, Abenteuer unter Piraten zu erleben? Dann ist »The Island of Lost Hope« von Digital Concepts das richtige für Sie. Vorausgesetzt Sie mögen Grafikabenteuer, die mit kurzen Texteingaben gespielt werden, sowie eine Menge kleine, aber feine Bilder und digitalisierte Geräusche. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Kapitäns, der von Piraten überfallen und ausgeraubt wurde.



Mit Mühe rettet er sich auf eine einsame Insel. Hier setzt die Handlung ein. Mit Knochen, Palme und Kokosnuß gelingt ihm die Flucht von der Insel. Wie? Das sei hier nicht verraten. Allerdings führt ihn die Flucht auf das Schiff eines gefürchteten Piratenkapitäns. Nur wer es schafft, mit dem Schatz des Piraten heile nach Hause zu kommen, ohne über die Planke zu gehen, kann das Spiel gewinnen. Interessant ist die Aufteilung des Bildschirms in fünf klar getrennte Funktionsbereiche. Oben links befindet sich eine kleine Grafik, stimmungsvoll durch ein Bullauge betrachtet. Bis zu zehn Spielstände lassen sich über Funktionstasten schnell und komfortabel speichern und laden. Island of Lost Hope ist ein solides Adventure mit einem nicht zu geringen Schwierigkeitsgrad und einem recht hohen Maß an Benutzerfreundlichkeit.

R. Burhenne/jk

Gesamturteil: 8,6 von 12

Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80, Preis: 85 Mark

Zeitreise

CHRONO QUEST II



Chrono Quest II: Odyssee durch Jahrhunderte

von Rolf D. Busch

Sommerzeit ist Reisezeit, dachte sich wohl auch das Psygnosis-Team und reaktivierte die gute alte Zeitmaschine. Adventure-Freunde kennen das Vehikel namens Explora schon aus dem ersten Teil von Chrono Quest, einer schön bilderten Suchgeschichte mit moderatem Schwierigkeitsgrad. Damals ging es darum, einen flüchtigen Mörder durch diverse Zeitetappen zu verfolgen und zu stellen. Alles mit einer simplen Maussteuerung versehen. Doch das ist Vergangenheit, inzwischen befindet man sich auf der Rückreise in die eigene Zeit. Leider gerät die Zeitmaschine in eine Art temporales Unwetter und verbraucht auf einen Schlag ihren gesamten Treibstoffvorrat. Die Folge: Motorsatz und ein im Zeitstrom gestrandeter Spieler. Also heißt es, neuen Brennstoff in Form von Metall zu finden und damit den Reaktor zu füttern. Der Spieler zieht in einer Odyssee durch die Jahrhunderte. Man klickt fleißig Icons am unteren Bildschirmrand an und stirbt viele Tode – wie gut, daß man den Spielstand speichern kann. In der teils animierten Grafik verstecken sich diverse Rätsel sowie Metallteile, die, in der richtigen Reihenfolge an Explora verfüttert, einen kurzen Sprint in die nächste Zeitstufe ermöglichen. Wer im richtigen Moment allerdings das falsche Metallteil nachlegt, kann schon mal unerfreulicherweise mitten in einem Vulkan oder an ähnlich lauschigen Plätzen rematerialisieren.

jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Chrono Quest II

7,3

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/90

Titel: Chrono Quest II
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

M-E-I-N-U-N-G

Der erste Teil der Chrono Quest-Saga war putzig anzuschauen, reizt mich heute aber nicht mehr zu einem weiteren Ründchen. Die Motivation ist dahin. Und beim zweiten Teil geht es mir nicht viel besser: Die Rätsel beschränken sich darauf, durch Versuch und Ableben herauszufinden, was man alles nicht machen sollte. Eine logische Erklärung, warum in welcher Zeitperiode die Objekte gebraucht werden, gibt es nicht. Da hilft die schönste Icon-Steuerung nichts, wenn man sich nach einer halben Stunde schon fragt, warum man seine Zeit weiter mit dem Anklicken verbringen sollte. Na gut, die Neugier auf die nächsten Grafiken mag noch eine Triebfeder sein, aber da habe ich in letzter Zeit auch schon schönere gesehen. Für Freunde des ersten Chrono Quest ist die Fortsetzung bestimmt nicht schlecht; wer aber schon beim ersten Teil mit schweren Augenlidern zu kämpfen hatte, dem wird auch beim zweiten nichts welterschütternd Neues auffallen.

Anmache: Dritter Teil

LEISURE SUIT LARRY III



Leisure Suit Larry III: der Fernglas-Voyeur

von Rainer Burhenne

Da ist er wieder: Leisure Suit Larry, der erfolgreiche Antiheld aus der Feder von Al Lowe. Schon der Untertitel deutet an, um was es geht: »Passionate Patty in Pursuit of the Pulsating Pectorals (die man auch tatsächlich bewundern kann; welche Frau kann da widerstehen?) Während Larry II mehr eine Spionagegeschichte war, erlebt man im neuesten Larry-Abenteuer den sympathischen Underdog wieder bei seiner Lieblingsbeschäftigung, nämlich auf der Suche nach einer neuen Frau. Seine Ehefrau setzt ihn vor die Tür und dies zu Larrys Entsetzen nicht wegen eines anderen Mannes, sondern wegen einer neuen Frau. Also zieht Larry noch einmal seinen berühmten Leisure Suit an und macht sich auf die Suche. In Larry III geht es allerdings viel anzüglicher zu als beim Vorgänger. Deutlich sichtbar kommt Larry bei Tawny, Suzie und anderen zum Zuge, bis er schließlich die leidenschaftliche Barpianistin Patti trifft, in deren Rolle der Spieler im letzten Drittel des Programms schlüpft. Sie verfolgt ihren Traummann durch die Striptease-Bars von Nontonyt Island (Not Tonight) bis ins kannibalische Amazonien.

Leisure Suit Larry III bietet die bewährten Sierra Features: knallbunte Grafik, bewegliche Spielfigur, eine Menge Animationen und Einfallsreichtum und Witz, der unter anderem auch in der hervorragenden Spielanleitung zum Vorschein kommt.

jk

M-E-I-N-U-N-G

Nach dem etwas gemäßigten »Larry II« geht Sierras König der Anmacher im Endspurt der Trilogie wieder in die vollen. Er vernascht (korrekter wäre: er wird vernascht) reihenweise Strandhasen oder Anwältinnen an illustren Orten wie etwa dem Fitneßstudio. In bester Larry-Tradition wird vor allem das Freizeitverhalten der Amerikaner durch den Kakao gezogen, wie das Show-Business mit dem bescheuerten Superstar Paul Paul. Es gibt Ferienveranstaltungen (Grasweben) und abendliche Vorträge durch Aerobistar und Larrygespielin Bambi (Introduction to Sexual Aerobics) oder Larrys Beitrag »How Not to Pick up Women«. Für alle, die über einigermaßen gute Englischkenntnisse verfügen, ist der mitgelieferte Inselführer (die Spielanleitung) ein wahrer Genuß, denn dieses Heftchen ist eine Fundgrube von anzüglichen Wortspielereien, netten Cartoons und Lösungshilfen. Spielspaß ist mit dieser (wahrscheinlich letzten) Folge des lustigen Wahnsinns in jedem Fall garantiert.

AMIGA-TEST

gut

Leisure Suit Larry III

8,9

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/90

Titel: Leisure Suit Larry III
Preis: etwa 120 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

Musikalischer Hüpfen

JUMPING JACKSON



Jumping Jackson: hüpfen um die heißesten Rock-Platten

von André Beaupoil

Können Sie sich eine Welt vorstellen, die öde, wüst, grau und leer ist? Eine Welt der Depression, eine Welt ohne Lebensfreude? Kurz gesagt, eine Welt ohne Rock'n'Roll? Diese furchtbare Vision beschwört das neue Spiel von Infogrames herauf. Nur einer kann die Zivilisation vor den ungeheuren Schrecken der klassischen Musik bewahren: »Jumping Jackson«. Um den Beat zu retten, gilt es, seine Quintessenz wieder zu beschaffen. Die Platte, die die ganze Seele des Rock in sich vereint. Wie könnte es anders sein, es ist die erste Scheibe von Elvis Presley, dem unbestrittenen King des Rock 'n' Roll. Leider ist das nicht ganz so einfach, denn die weißhaarigen Klassik-Dirigenten lassen sich den Taktstock nicht aus der Hand nehmen. Klassische Instrumente wie Geigen, Trompeten und Pauken setzen alles daran, Jumping Jackson an der Erfüllung seiner Mission zu hindern. Auf Farbfeldern erhüpfen Sie sich eine Rock-Platte mit einer Teilmelodie. Wenn alle Plattenspieler in einer Spielstufe Ihre Scheibe aufliegen haben, ist der Weg in den nächsten Level frei. Lange genug wurde die Welt von der Klassik geknechtet, lassen Sie den Rock aufstehen.

jk

AMIGA-TEST

gut

Jumping Jackson

8,7

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/90

Titel: Jumping Jackson
Preis: etwa 65 Mark
Hersteller: Infogrames
Anbieter: Bomico, Elbingerstr. 1,
6000 Frankfurt 90, Tel. 069 / 70 60 50

M-E-I-N-U-N-G

Rock around the clock. Spätestens mit Jumping Jackson wird dieser Titel von Bill Haley and the Comets wahr, denn das neue Spiel von Infogrames ist absolut suchterzeugend. Die Spielidee ist alt (Felder werden umgefärbt, indem man auf sie hüpfte), und seit Q-Bert etliche Male wieder aufgelegt. Aber Jumping Jackson ist nicht nur eine Neuauflage oder, musikalisch gesehen, eine Coverversion. Das Spielprinzip ist so erweitert worden, daß ein neues Spiel entstand. Ob sich der kleine Hüpfen mit Hilfe einer Sonnenbrille in einen zähneknirschenden Edelrockner verwandelt und das mit einem deutlichen »Oh yeah!« verkündet, oder ob er mit einer Rockkassette aufdringliche Instrumente der Klassik abwehrt, man kommt bei diesem Spiel aus dem Grinsen nicht heraus. Also, Rockfans: Let's play some Rock Music.

Heldenhaft

Hero's Quest



Hero's Quest: als Rollenspiel getarntes Adventure

von Rainer Burhenne

Wer möchte nicht einmal zwischendurch den Helden spielen? Der neueste Coup des renommierten Software-Hauses Sierra ist Hero's Quest, eine Mischung aus Fantasy-, Adventure- und Rollenspiel.

Vor etwa 12 Jahren noch war das Reich des Barons Spielburg friedlich und frei. Doch mit der Ankunft der Hexe Baba Yaga weht ein Wind von schwarzer Magie, Tod und Verderben durch die Lande. In diese Situation platzt nun der Spieler, um das Land vom Bösen zu befreien und sich damit als Held zu beweisen. Dem Spieler werden drei Rollen angeboten: Kämpfer, Dieb oder Zauberer. Fünfzig Punkte lassen sich auf verschiedene Eigenschaften der Spielfigur verteilen (z.B. auf Kraft oder Kletterfähigkeit). Die zumeist sehr kurzen Befehle müssen über die Tastatur eingegeben werden, wobei etliche Abkürzungen die Arbeit erleichtern (z.B. CTRL-A für »ask about«). Das Spiel beinhaltet ein gehöriges Maß an Animationen, mit Großaufnahmen der Gegner, gegen die man im Kampf antreten muß. In der Auseinandersetzung mit Trollen, Kobolden, Goblins und Räubern kommt es auf die richtige Kampf-Strategie an. Ist es besser, sich erst zu ducken oder den Schlag des Gegners abzublocken? Die Fertigkeiten der Spielfigur im Kampf steigern sich im Verlauf des Spiels. Zu Beginn wird man wohl kaum gegen den baumlangen Troll gewinnen. jk

M-E-I-N-U-N-G

Mit Hero's Quest, Untertitel: »So you want to be a Hero«, versucht Sierra zum ersten Mal, auch den Rollenspielern etwas zu bieten. Es existiert jedoch keine Gruppe von Leuten, die gemeinsam Probleme lösen. Lediglich am Anfang des Spiels steht die Wahl frei für drei verschiedene Heldentypen. Im Grunde ist Hero's Quest ein Adventure wie die bekannten Vorläufer (Kings's Quest, Space Quest), allerdings mit einem entscheidenden Unterschied. Hero's Quest hat drei verschiedene Lösungswege, je nachdem, ob man sich für den Kämpfer, den Dieb oder den Zauberer entscheidet. Den Freunden purer Adventures sei gesagt, daß zum erfolgreichen Lösen des Spiels viele Action-Teile bewältigt werden müssen. Die Animationen sind gelungen, doch man erkennt wieder einmal die für Sierra-Spiele typische Grafik, die von der Umsetzung vom PC herührt.

AMIGA-TEST

gut

Hero's Quest

8,8

von 12

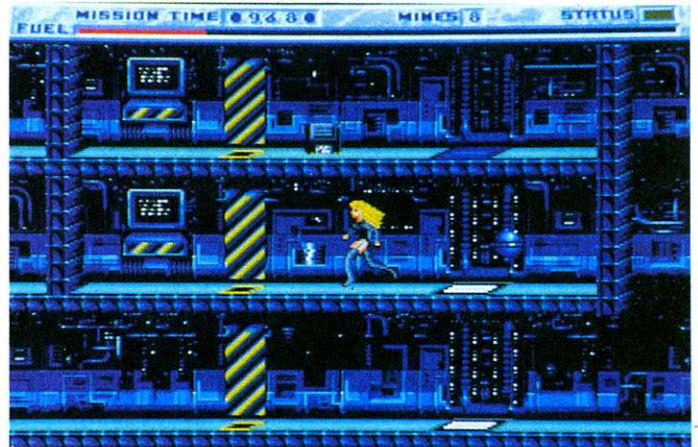
GESAMT-URTEIL

AUSGABE 7/90

Titel: Hero's Quest
Preis: etwa 120 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

Science-fiction-Epos

Final Countdown



Kommandantin Tairyk: Wettlauf mit der Zeit

von André Beauport

Wir schreiben das Jahr 2437. Seit ein paar Jahren beherrscht die Menschheit die überlichtschnelle Kommunikation. In Zusammenarbeit mit Rassen aus fernen Sonnensystemen ist inzwischen auch der überlichtschnelle Transport von Masse zur technischen Perfektion gediehen. Das heißt, fast zur Perfektion. Immer noch geht ein gewisser Bruchteil der Sendungen verloren. Nur 97,5 Prozent dieser Verluste sind auf erklärbare Ursachen zurückzuführen. Die restlichen 2,5 Prozent geben immer noch Anlaß zu wilden Spekulationen. Immer noch halten sich Wirtköpfe, die wilde Geschichten von fremden aggressiven Wesen erzählen. Lange glaubte niemand an diese Gerüchte, bis eines Tages die Störungen im interstellaren Verkehr stärker wurden. Als sämtliche Verbindungen abgerissen waren, suchten unerklärliche Naturkatastrophen die Erde heim. Laura Tairyk, die Kommandantin einer Raumfunkstation, ahnt einen Zusammenhang mit dem seltsamen Asteroiden, der kürzlich in der Plutobahn aufgetaucht ist. Sie teleportiert sich auf den kosmischen Steinbrocken, um sein Geheimnis zu lüften und die Erde vor dem drohenden Untergang zu bewahren...

jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Final Countdown

10,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 7/90

Titel: Final Countdown
Preis: etwa 70 Mark
Hersteller: Demonware
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

M-E-I-N-U-N-G

Final Countdown vereinigt die guten Eigenschaften einiger Spielearten in sich. Freunde des C64 werden sich an Klassiker wie »Hacker«, »Impossible Mission« und »Castles of Dr. Creep« erinnern. Final Countdown enthält alle ihre Vorzüge. An den im Asteroiden verteilten Terminals kann der Spieler Texte lesen, Bilder betrachten, Geräte bedienen und einiges mehr; möglichst ohne auf dem Alien-Schiff Alarm auszulösen. Natürlich ist auch dieser Computer ein Amiga, diesmal ein 9000er. Dankenswerterweise läuft hier alles in Deutsch ab, was das Spiel zu einer wahren Freude macht.

Wie ich Final Countdown einordnen würde? Ist es ein Strategiespiel? Ein Actionspiel? Ein Adventure? Ein bißchen was von allem, aber auf jeden Fall ist es ein sehr gutes Spiel.

von Peter Gunn

Die fieberhaft erwartete Amiga-Version von F-29 Retaliator ist fertig. Hält der »Rächer«, was er verspricht?

Momentane Flughöhe: 10000 Fuß; Geschwindigkeit: Mach 1. Auf 6 Uhr eine Mig. Die Situation ist kritisch. Schon hat mich der Gegner angepeilt. Die knallrote »Launch«-Leuchte zeigt mir, daß der andere Pilot allergisch auf mich reagiert. Ich habe nur eine Chance: Flares raus, Chaff ausstreuen und mittels Umkehrschub eine Vollbremsung hinlegen. Geschafft, die Rakete zieht an meinem Vogel vorbei, und explodiert im Nichts. Durch die abrupte Geschwindigkeitsverringern überrascht, schießt die gegnerische Mig an mir vorbei, genau ins elektronische Fadenkreuz meiner »fire and forget«-Rakete. Der Schußwinkel ist ideal. Ziel erfaßt! Die Rakete ist unterwegs. Wenige Sekunden nach dem Start der Sidewinder hat sich das Mig-Problem in Luft aufgelöst.

F-29 Retaliator ist ein Spiel, das seinen Hauptschwerpunkt nicht auf die Simulation eines Kampfflugzeugs, sondern auf Action legt. Dem Spieler stehen vier Szenarien zur Verfügung: Arizona, mittlerer Osten, Pazifik und Europa. Während Arizona lediglich das Testgelände ist, sieht sich der Spieler an den restlichen drei Schauplätzen des Geschehens jeweils einem handfesten Krieg gegenüber. Anders als bei »F-16 Falcon« oder »Fighter Bomber« sind die Gegner nicht irgendwelche namenlose Bösewichter bzw. Teilnehmer in einem Flugwettbewerb, sondern eindeutig Russen. Schon allein die Städtenamen im europäischen Szenario lassen einen schauern: Um »Hutgart«, »Nurgen« und »Coberg« herum tobt der dritte Weltkrieg.

Jedes Szenario erstreckt sich über mehrere Eskalationsstufen. Zu Anfang stehen dem Spieler – je nach gewähltem militärischen Rang – zwischen fünf und zehn Aufträge zur Verfügung. Wurde eine Mission erfolgreich beendet, kann sie nicht noch einmal geflogen werden. Wurden alle Aufträge einer Stufe ausgeführt, erfährt man im »War Update« an Hand einer Landkarte mehr über die neue Situation an der Front und die nächsten Einsätze. Wer die Anzahl der Missionen zusammenzählt, kommt auf knapp hundert ver-

Futuristisch

F-29 RETALIATOR



Flugzeugauswahl: Probleme mit der Simulation



Bodenziel im Fadenkreuz: seltsames Grafik-Umklappen

M-E-I-N-U-N-G

F-29 Retaliator ist ein typischer Vertreter der Programme, die einem beim ersten Hinsehen recht gut gefallen, bei genauerer Betrachtung allerdings enttäuschen. Der Aufdruck auf der Verpackung verspricht eine »Super Fast 3-D Flight Simulation«. Nun, schnell ist das Programm zweifellos. In dieser Beziehung kann ihm kein Mitbewerber das Wasser reichen; aber zu welchem Preis? In Wirklichkeit sieht man Flüsse oder Berge noch aus einigen Kilometern Höhe. Noch dazu sind solche Landschaftsmerkmale eine wichtige Hilfe bei der Navigation.

Die feindlichen Objekte (Schiffe, Panzer, Flugzeuge, Laster) sind zwar gut gezeichnet, allerdings scheint dem Programm deren 3-D-Darstellung leichte Probleme zu bereiten. Anders ist das mehrmalige Umklappen von Schiffsgrafiken um 90 Grad nicht zu erklären. Die Gestaltung des Cockpits ist gelungen. Auf den drei umschaltbaren

Monitoren und Kontrollanzeigen sind alle Funktionswerte schnell und gut ablesbar.

Bei F-29 Retaliator wird man das Gefühl nicht los, die Programmierer hätten das Szenario deshalb in die Zukunft gelegt, da sie mit der Simulation eines realen Kampfflugzeugs zu große Schwierigkeiten hatten. Ein Beispiel: Fliegt man mit einem Jet zu langsam eine enge Kurve (Falcon-Piloten können ein Lied davon singen), kommt es unweigerlich zu einem Strömungsabrieb (Stall). Nicht so bei F-29. Hier wacht ein superintelligenter Bordcomputer über das Leben des Piloten. Als Action-Spiel ist Retaliator in Ordnung. Dem »Rächer« das Prädikat Flugsimulator zu schenken, ist übertrieben. Dazu fehlt dem Programm die Realitätsnähe, die auch nicht durch das Verlegen der Handlung in die Zukunft gewonnen werden kann.

schiedene Kampfeinsätze. Diese sind thematisch breit gefächert und reichen von einfachen Aufklärungs- und Patrouille-Missionen bis hin zu Abfang- und Bombardierungsflügen.

Wie schon bei »Fighter Bomber« ist man beim F-29 Retaliator nicht auf ein Flugzeug festgelegt. Der Spieler hat die Wahl zwischen der »Lockheed F-22« und der »Grumman F-29«. Außer dem unterschiedlichen Erscheinungsbild (schwarzer oder weißer Rumpf) weisen beide Maschinen fast gleiche Flugeigenschaften auf. Weder Flughöhe noch Geschwindigkeit unterscheiden sich wesentlich voneinander. Die Lockheed kann zwar 2000 Pfund mehr laden; das ist aber auch schon alles. Ein zusätzliches Menü (Wahl des Flugzeuges); das ist es, was der Spieler von den »verschiedenen« Flugzeugen hat.

AMIGA-TEST

befriedigend

F-29 Retaliator

6,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 7/90

Grafik		
Sound		
Spielidee		
Motivation		

Titel: F-29 Retaliator
Preis: etwa 85 Mark
Hersteller: Ocean
Anbieter: Bomico, Elbingerstr. 1,
6000 Frankfurt 90, Tel. 069 / 70 60 50

Die sensible Steuerung erfolgt wahlweise über Joystick, Maus oder Tastatur. Schon leichteste Lenkbewegungen lassen den Stahlvogel seine Flugbahn ändern. Das Scrolling ist unglaublich schnell; kein anderes Spiel dieses Genres kommt an das von Retaliator heran. Loops und Drehungen flutschen in einer noch nie dagewesenen Geschwindigkeit. Um solche Geschwindigkeiten zu realisieren, griffen die Programmierer von Retaliator auf einen Trick zurück: Sämtliche Landschaftsdetails wie Flüsse, Brücken etc. werden ab einer bestimmten Flughöhe ausgeblendet; man sieht also nur noch blauen Himmel und braunen Boden (bei Einsätzen im Pazifik nicht mal das).

ms

von Jens Cremer

F-16 Combat Pilot ist einer der realistischsten Flugsimulatoren. Beim Nachtflug angefangen bis hin zu Wolken und verschiedenen Windgeschwindigkeiten ist alles vorhanden, was einem F-16-Piloten das Leben schwer macht. Nach der Lektüre unserer Tips wird Ihnen aber manche Mission leichter fallen.

1. Missionen

Es empfiehlt sich immer unter 500 Fuß Höhe zu fliegen, um vom gegnerischen Radar nicht entdeckt zu werden und um SAM-Stellungen zu umgehen. Tiefflug hat aber den Nachteil, daß der Treibstoffverbrauch sehr hoch ist, deshalb sollte man bei längeren Flügen nach Möglichkeit einen Außentank mitnehmen und den Nachbrenner nicht benutzen, um zusätzlichen Treibstoff zu sparen. Apropos Treibstoff: Überflüssige Ausrüstung muß vermieden werden.

Grundsätzlich sind für Bodenangriffe Mavericks und das sog. Latrin-Zielsystem mitzunehmen, denn die Bomben sind sehr schwer und ein Treffer ist reine Glückssache. Die Durandel-Bomben treffen jedoch die Landebahn fast immer, auch wenn das HUD ausgefallen ist.

2. Luftkampf

Für den Luftkampf ist es vorteilhaft, beide Luft-Luft-Raketen zu montieren, weil die Raketen unterschiedliche Eigenschaften haben:



Ein reichhaltiges Waffenarsenal steht zu Ihrer Verfügung

– Die Amraams besitzen eine hohe Reichweite, und sie sind sehr schnell, so daß man nicht lange darauf warten muß, bis die Flugzeuge in Reichweite der Rakete sind. Diese Rakete eignet sich wegen ihrer Geschwindigkeit für

Erste Hilfe für Piloten

F-16 COMBAT PILOT

Überraschungsangriffe. Trotz ihrer großen Reichweite sollte man sie nicht auf eine zu große Entfernung einsetzen, damit ein Treffer der Rakete auch sicher ist.

– Die Sidewinder eignen sich hervorragend für den Nahkampf, denn sie sind sehr wendig. Allerdings geben sie nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn man sicher ist, daß alle Störfaktoren (Wolken, andere Flugzeuge) ausgeschlossen sind. Die Raketen nur abfeuern, wenn sich das Ziel genau im Fadenkreuz befindet, damit die

In Notsituationen: Radar ausschalten, in Tiefflug gehen, Richtung wechseln und Nachbrenner einschalten, um Verfolgern zu entweichen. Chaffs und Flares erst benutzen, wenn man im Tiefflug von Raketen angegriffen wird.

Diese Methode funktioniert allerdings nur bei geringem AUW (All Up Weight).

3. Operation Conquest

Bei Operation Conquest ist der Gegner auf Angriffe vorbereitet, und er sendet Luftpatrouillen aus,



In voller Montur äußerst gefährliche Missionen fliegen

um tieffliegende Kampfflugzeuge (F-16) abzufangen. Jedoch hilft der Tiefflug, um nicht vom gegnerischen Radar erfaßt zu werden. Das bedeutet: Wer unter 500 ft fliegt, wird von zwei bis drei Abfangjägern angegriffen. Man kann das mit einem einfachen Trick umgehen: Anstatt den ersten Flug gegen gegnerische Kampfstationen (Flughäfen, Panzer) zu fliegen, bewaffnet man seinen »Vogel« mit Harms, Amraams und einem Außentank. Auf der Karte wird die Taktik folgendermaßen festgelegt: Alle Frühwarnradar-Anlagen an und die Radargebäude in der Mitte zerstören. Vor dem Flug weist man allen anderen Flugzeugen die Ziele zu: feindliche Flugstützpunkte. Wenn alle Radaranlagen und Flugfelder zerstört sind, wird man selten von einzelnen MIGs belästigt.

4. Modi

Der Luftkampfmodus wird mit der Taste »D« aufgerufen. Es gibt je-

doch noch zwei weitere Modi, die nicht erwähnt werden: Die Taste »W« bedeutet die Umschaltung in den Landemodus; und mit der Taste »E« ruft man den Angriffsmodus für alle Luft-Boden-Raketen (Harm, Mavericks) auf.

5. Wetter

Der Wind hat nur eine Auswirkung auf die Geschwindigkeit, d.h. er beschleunigt oder verlangsamt die F-16, während die Turbulenzen das Flugzeug vom Kurs abbringen und dieser immer wieder korrigiert werden muß. Die Wolken bieten dem eigenen Flugzeug Schutz vor Angriffen; jedoch haben sie eine negative Auswirkung auf Bodenangriffe (man muß sehr tief fliegen).

Nachteilsätze haben den Nachteil, daß man nur durch die Frontscheibe sehen kann; so läßt sich nicht feststellen, ob eine Durandel-Bombe die Rollbahn traf.

6. Landung

Unerfahrene Piloten sollten den Autopiloten für die Landung benutzen. Er ist bei Turbulenzen für gute Piloten ebenso hilfreich. Mit Hilfe der Karte läßt sich abschätzen, in welche Richtung man auf die Landebahn zufliegen sollte. Mit dem GCA kann man die Landung üben und ein Gespür für den Sinkflug (ca. -11 ft/s) bekommen. Es ist sinnvoll (bei Operation Conquest) vor der Landung den Tower zu verständigen, um zu erfahren, ob eine Landebahn beschädigt ist.

7. Waffenmagnet

Mit der linken Maustaste befestigt man alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Mit der rechten Taste kann man einzelne Waffen demontieren, so daß man nicht mehr »CLEAN« anklicken und dann wieder alle Waffen befestigen muß, nur weil man z.B. eine falsche Rakete montiert hat. Die gleiche Methode kann man verwenden, um den Treibstoff (etwas) zu entleeren. Man klickt einfach den Hahn mit der Überschrift »FUEL« an, und der Tank wird langsam entleert. Dies ist hilfreich, wenn man die Mission »Scramble« gewählt hat und, im Interesse besserer Manövrierfähigkeit, das AUW (Gesamtgewicht) auf ein Minimum reduzieren möchte. Der Einsatzradius ist teilweise so gering, daß 2000 lg für diese Mission ausreichen.

von Michael Thomas

Seit langer Zeit ist Ansalon, ein kleiner Kontinent im Süden der großen Welt Krynn, Schauplatz zermürbender Kriege. Mit Heerscharen böser Kreaturen startete Takhisis, die Königin der Dunkelheit, einen Angriff auf Ansalon. Tapfere Krieger unter der Führung der edlen Solamnischen Ritter versammelten sich, um der zerstörerischen Macht Einhalt zu gebieten. Leider konnten sie nicht auf die Hilfe der ebenfalls in Ansalon zahlreich vorhandenen Drachen hoffen, da diese zur Passivität gezwungen waren. Takhisis nämlich ließ sämtliche Dracheneier stehlen, als die Drachen ihrer Lieblingstätigkeit nachgingen – dem Schlaf. Mit der Drohung, den wertvollen Drachennachwuchs zu zerstören, sobald sich ein Drache gegen die dunklen Mächte erhebt, hielt sie ihre gefährlichsten Gegner in Schach.

Trotz ihres ausgetüftelten Plans scheiterte die Königin der Dunkelheit an der Tapferkeit der edlen Ritter. Takhisis wurde geschlagen und endgültig aus der Welt verbannt. Der Triumph war groß, doch die unbezahlbaren Dracheneier waren immer noch verschwunden.

Die Freude über den Sieg währte nicht lange, da der Magier Raistlin Majere, ein ehemaliger tapferer Kämpfer gegen die böse Königin, seinerseits die Chance witterte, das zerschlagene Land zu unter-

Das bekannteste Fantasy-Rollenspiel-System der Welt gibt es jetzt endlich in einer Amiga-Version. Auf in den Kampf mit den Champions of Krynn.

**SPIEL
DES MONATS**

Advanced Dungeons & Dragons Rollenspiel

CHAMPIONS OF K



Draconier-Angriff als farbenprächtige Spielszene: meist kommt es



Kampfarena: Figuren mit Movement-Points



Animierte Krynn-Porträts: sehr intelligente Figuren

WAS IST AD&D?

AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) ist ein ausgeklügeltes Fantasy-Rollenspielsystem, bestehend aus einem ausführlichen Regelwerk und vielen Abenteuer, die man meist in Gruppen von mehreren Personen spielen kann.

Man benötigt dazu nur einen Bleistift, einige Blatt Papier und einen Satz spezieller Würfel. Einer der Mitspieler ist der Spielleiter (Master), der den Verlauf des Abenteuers und der darin auftauchenden Monster steuert. Jeder der übrigen Spieler übernimmt einen eigens ausgesuchten Charakter mit zufällig ausgewürfelten Attributen wie Stärke oder Intelligenz. Diese Charaktere begeben sich nun in der Phantasie der Spieler auf abenteuerliche Reisen.

Die gesamte Steuerung des Spiels beruht auf mehreren Wahrscheinlichkeitswerten, die mit verschiedenartigen Würfeln geworfen werden. Ein Beispiel ist das komplexe AD&D-Kampfsystem. Monster oder Charaktere »würfeln«, ob sie einen Treffer landen konnten oder nicht. Dabei wird der Wurf des Angreifers mit einem zwanzigseitigen Würfel und die Ver-

wundbarkeit des Gegenübers (Armor-Class: 10 nackt bis -10 gepanzert) zusammen mit der von verschiedenen Werten abhängigen Trefferwahrscheinlichkeit (THAC0) verrechnet. War ein Schlag erfolgreich, wird gemäß der verwendeten Waffe mit einem weiteren Würfel der Grad der Verwundung (Damage) entschieden. Auch anderes, wie bestimmte Fertigkeiten (Skills), Glück oder die Auswirkungen von Zaubersprüchen, werden in Form von Prozent-Wahrscheinlichkeiten ausgewürfelt.

Ebenso komplex ist das Magiesystem, das je nach Erfahrungsstufe des Magiers verschiedene Sprüche anbietet. Bevor Magie angewandt wird, muß sie allerdings in zeitraubenden Meditationen vorbereitet werden. Ein einmal gesprochener Zauber muß für weiteren Gebrauch zunächst wieder gelernt werden. Der organisatorische und technische Aufwand bei »realen« AD&D-Rollenspielen ist recht groß und erfordert genaues Wissen um die Zusammenhänge. Bei Champions of Krynn übernimmt der Computer die gesamte Arbeit, so daß nur die reine Spielfreude bleibt.

werfen. Aus dem ehemals neutralen roten Magier wurde ein der schwarzen Magie verfallener Zauberkundiger. Zur Zeit ist sein einziger Plan, Gott über die Welt Krynn zu werden. Und so schwappt eine neue Welle des Unheils über Ansalon, schlimmer und böser als alles zuvor Dagewesene. Noch ist die Tapferkeit der Solamnischen Ritter ungebrochen. In schweren Gefechten konnte das Böse bisher im Zaum gehalten werden. Doch wie lange noch?

Soweit die epische Vorgeschichte des neuen Rollenspiels von US-Hersteller SSI. Champions of Krynn ist das Top-Spiel einer Reihe von Fantasy-Rollenspielen, die die bekannten Spielregeln von AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) der Firma TSR zur Grundlage haben (siehe Kasten). Wer schon einmal AD&D-Abenteuer mit Papier und Bleistift durchgestanden hat, wird sich in diesem Computer-Rollenspiel vorzüglich zurechtfinden. AD&D-Vorkenntnisse sind für

das Spiel jedoch nicht erforderlich, da das beigelegte Handbuch genügend Informationen bietet.

Bevor man sich ins turbulente Geschehen stürzen kann, ist einige Vorarbeit zu leisten. So muß man, wie bei Rollenspielen üblich, zunächst eine Gruppe von gut ausgebildeten Abenteurern zusammenstellen. Folgende Rassen stehen zur Auswahl: Hill und Mountain Dwarves, Silvanesti und Qualinesti Elves, Half-Elves, Humans

KRYNN



zu Scharmützeln



Krynn-Titelbild: bekanntes Rollenspiel-System

und die besondere Rasse der Kender. Kender sind im Umgang mit einer speziellen Waffe, der Hoopak, sehr gefährliche Kämpfer und sollten daher in einer Abenteuergruppe nicht fehlen. Je nach Rasse und den ebenso wichtigen Attributen wie Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Ausdauer und Ausstrahlung gibt es verschiedene Berufsklassen für die einzelnen Gruppenmitglieder: schwertführende Krieger, Waldläufer, Solamnische Ritter, geschickte Diebe, sowie zauberkundige Kleriker und Magier. Einige Rassen dürfen sogar mehrere Berufe annehmen (Multi-Class), um flexibler agieren zu können.

Neben den organisatorischen Dingen muß man für jeden neu geschaffenen Charakter ein Bildschirm-Symbol (Sprite) gestalten, dessen Aufgabe im Verlauf des Abenteuers offenbar wird.

Um die Bande zum ursprünglichen AD&D-Rollenspielsystem

noch enger zu knüpfen, ist es sogar erlaubt, unter einem besonderen Menüpunkt die Fähigkeiten der Charaktere an bereits existierende AD&D-Spielfiguren anzupassen. Es verleitet jedoch eher zum Schummeln, da damit alle Attribute auf den Maximalwert gesetzt werden können.

Unerfahren beginnt die wackere Gruppe das Abenteuer bei einem Außenposten der Solamnischen Ritter. Ziel des Spieles ist es in erster Linie, den Solamnischen Rittern bei der Zerschlagung der finsternen Mächte zu helfen. Nicht minder wichtig ist es, im Kampf mit Monstern neue Erfahrungsstufen zu erlangen, Schätze und magische Gegenstände zu finden, um so Kraft für weitere Schlachten und Abenteuer zu sammeln.

Verläßt die Gruppe den Außenposten, findet sich der Spieler auf einer Landkarte wieder, auf der die

wichtigsten Städte des Landes eingezeichnet sind. Innerhalb von Städten oder Labyrinthen ändert sich die Bildschirmdarstellung. Die Umgebung wird in 3D-Sicht gezeigt. Für bekannte Gebiete ist eine Karte abrufbar, somit wird das Kartenzeichnen überflüssig.

Während der Erkundungen trifft man auf viele Monster und Personen. Gelegentlich kann mit ihnen eine Unterhaltung angestrengt werden, doch meist kommt es zu Scharmützeln. Für die Kampfscenen ändert sich die Bildschirmdarstellung in einen für Rollenspiele einmaligen »Combat-Screen«. Das Kampfgeschehen wird von schräg oben gezeigt. Die Abenteuergruppe besteht aus einzelnen Sprites. Die Schlacht erfolgt streng nach den Regeln des AD&D-Systems. Organisatorisches, wie das Würfeln der Trefferpunkte, übernimmt der Computer, so daß man sich voll auf den Kampf konzentrieren kann. Jede Figur erhält gemäß ihren Eigenschaften innerhalb einer Kampfunde eine gewisse Anzahl von Punkten (Movement-Points), die sie für Bewegung, An-

M-E-I-N-U-N-G

Champions of Krynn ist das beste Rollenspiel, das derzeit für den Amiga erhältlich ist. Grafik und Sound sind zwar nicht spektakulär, jedoch zweckmäßig und markant gestaltet. Die animierten Porträts von Monstern und Personen sind besonders hübsch gezeichnet. Bei Rollenspielen ist jedoch weniger das Grafische und Akustische als vielmehr die Handlung und der logische Aufbau des Spielsystems ausschlaggebend. Beides ist bei Champions of Krynn ausgezeichnet gelungen. Nicht zuletzt ist dies auf die konsequente und programmtechnisch perfekte Umsetzung des AD&D-Rollenspielsystems zurückzuführen, das eine solide Grundlage für ein abwechslungsreiches und interessantes Abenteuer bietet. Alle Regeln des AD&D-Systems sind verwirklicht worden. Dies gilt für die Eigenschaften der verschiedenen Rassen und Charakter-Klassen, die Auswahl der Ausrüstungsgegenstände sowie für die beiden Herzstücke eines jeden Rollenspiels: die Kampfregeln und die Magie. Insbesondere das »Combat-System« sucht seinesgleichen unter den Computer-Rollenspielen. Sowohl wilde Gemetzel, inklusive Umzingelung des Gegners, als auch die taktische Anwendung von Fernwaffen und Zaubersprüchen sind möglich.

Daneben ist die Handlung von Champions of Krynn äußerst packend. Man gerät sofort nach Spielbeginn in die kompliziertesten Verstrickungen von Gut und Böse. Nach und nach gelangt man an wichtige Informationen, die die weitschweifenden Handlungsstränge zu einem faszinierenden Ganzen verschweißen.

Nie ist man vor Überraschungen sicher, seien sie schrecklich oder erheitend. So gesellen sich beispielsweise immer wieder computergesteuerte Charaktere (NPCs: Non Player Characters) zu den wackeren Kämpfern. Dann werden ehemals gefährliche Gegner zu Verbündeten oder kämpfen liebeskranke weiße Drachen einmütig mit den Abenteurern. Hat man eine Schlacht geschlagen, ist man begierig auf den Fortgang der Geschichte. Aufhören fällt hier extrem schwer.

Für Liebhaber von Rollenspielen ist Champions of Krynn ein wahrer Leckerbissen, den man auf keinen Fall verpassen darf.

griff, Feuern einer Fernwaffe oder Zaubern verwenden kann. Jede Aktion verbraucht einige dieser Punkte, so daß man bei entsprechender Aufteilung mehrere Dinge innerhalb einer Runde unternehmen kann.

Die Monster haben natürlich gleiche Rechte. Jedes von ihnen hat gemäß seinen Fähigkeiten ebenfalls eine Anzahl von Punkten, die es intelligent ausnutzt. Bei einer Heerschar von 40 Draconiern kann man sich vorstellen, daß die Kämpfe einige Zeit in Anspruch nehmen. Um eine Schlacht zu vereinfachen, kann der Spieler die Steuerung einzelner Charaktere dem Computer überlassen. Wird es brenzlich, erhält man mit einem Tastendruck die Handkontrolle zurück.

Auch der Einsatz von Magie entspricht der AD&D-Philosophie. Alle verfügbaren Zaubersprüche sind ungeändert aus dem AD&D-Regelwerk entnommen. Während Kleriker die Kraft für ihre Zauberkünste von ihrem Gott erhalten, müssen Magier jeden Spruch nach ausgiebigem Schlaf in zeitraubenden Sitzungen erneut erlernen. Der verschwenderische Umgang mit Magie (Spellpoints), wie bei Rollenspielen der Reihe »Bard's Tale«, ist hier nicht möglich. Jeder Spruch muß mit Bedacht gelernt und verwendet werden. Zaubern ist bei Champions of Krynn ein schwerer Job.

Nichtsdestotrotz dürfen unsere furchtlosen Retter des Guten nicht zu lange rasten, da die Welle des Bösen sich immer weiter ausbreitet, viel weiter als man vielleicht vermuten mag. jk

AMIGA-TEST

Sehr gut

Champions of Krynn

10,8
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: Champions of Krynn
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: SSI
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70
oder Amiga Eldorado, Dorfstr. 1,
8852 Rain, Tel. 0 90 02 / 46 99

von Rolf D. Busch

Es war einmal ein Commodore-64-Programm namens »Pirates!«. Es kam vor etwa drei Jahren auf den Markt und kletterte in den Software-Charts rapide nach oben. Ermutigt durch diesen Erfolg, übersetzte Hersteller Microprose das Programm mit dem Ausruferzeichen im Namen auch für andere Computer: Apple-Besitzer, IBM-User und zuletzt auch Atari-ST-Freaks konnten sich in die Welt der Südsee-Piraterie entführen lassen. Nun ist das inzwischen technisch überarbeitete Programm wieder zu Commodore zurückgekehrt: Die Amiga-Fassung wird bereits verkauft. Mit neuem Sound, mehr und schöneren Grafiken, aber unverändert im Spielablauf.

In diesem Spiele-Klassiker dreht sich alles um die Karriere eines jungen, aufstrebenden Kapitäns in den Jahren zwischen 1560 und 1680. Der Spieler wählt zunächst Nationalität, Namen und eine von vier Schwierigkeitsstufen. Der Neuling tut gut daran, sich wirklich zunächst an dem einfachen Apprentice-Level zu versuchen. Schwertkämpfe oder Navigation sind hier noch leicht zu meistern, außerdem hilft eine erfahrene Mannschaft ihrem Kapitän. An die Einzelmissionen, die als Kurzspiele noch zur Auswahl stehen, sollten sich nur fortgeschrittene Sabelraßler wagen. Eine erste Besonderheit der Amiga-Version steht übrigens als Programmpunkt Nummer 4 im Menü: »Listen to Pirates songs« – eine Art Demoprogramm für die enthaltenen Musikstücke.

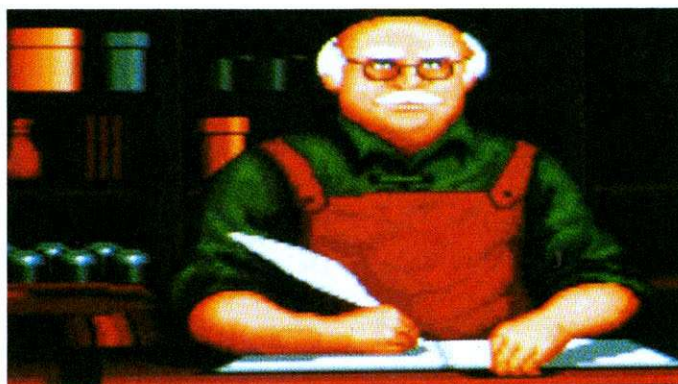
Genug ausgewählt? Mitnichten. In eine von sechs historischen Perioden darf sich der Spieler hineinwagen. Verzichtet er darauf, wählt der Computer die leichteste für ihn aus. Schnell noch festgelegt, wo die besonderen Stärken der Spielfigur liegen sollen. Hier kann dem angehenden Herren der Sieben Meere etwas mehr Fechtglück, Navigationswissen, Schußgenauigkeit oder ganz einfach Charme verpaßt werden. Dann endlich kann das große Abenteuer losgehen; ab geht's in die gut bevölkerte Karibik.

Zunächst sollte man in den Niederlassungen auf lauschigen Tropeninseln die Gouverneure besuchen, mit deren Töchtern sich hervorragend flirten läßt. Wer mehr Action mag, hält Ausschau nach

Karibik ahoi! PIRATES!



Seekarte mit Schiff: lauschige Tropeninseln besuchen



Kolonialhändler: Ruhm und Vermögen anhäufen

M-E-I-N-U-N-G

Als ich Pirates! früher auf anderen Maschinen kennenlernte, war es zweifelsohne ein hervorragendes Spiel. Und die Jahre haben es nicht zum alten Eisen gemacht, sondern es ist ein bisher unerreichter Klassiker auf seinem Gebiet geworden. Die grafischen und akustischen Fähigkeiten des Amiga haben Pirates! jedoch nochmals kräftig aufgemöbelt. All die Details, die ich mir damals gewünscht habe, sind endlich verwirklicht. Da sieht man Grafiken, wo frühere Fassungen noch mit erklärenden Texten auskommen mußten, hört Sounds, die den Spieler noch stärker in die ohnehin dichte Atmosphäre der Karibikwelt hineinziehen. Viele Details sind es, die das Programm von guter zu fast perfekter Unterhaltung aufwerten. Die zahllosen Entscheidungswege für die Spielerkarriere, kaum eingeschränkt durch einen vorgegebenen Handlungsfaden, verbinden sich mit den subtilen, zufälligen Spieleinflüssen, vorbestimmt durch Wahl der Nationalität oder Zeitepoche, zu einer anhaltenden Motivation. An der technischen Umsetzung gibt es sowieso nichts zu bemängeln. Das Herz ei-

nes Spieltesters schlägt hier besonders hoch, denn zur Abrundung wurde auch die Installation auf Festplatte nicht vergessen. Spielstände lassen sich in unbegrenzter Zahl speichern, und selbst beim Spiel von Diskette sind die Ladezeiten erträglich. Ein besonderes Lob verdient das Handbuch. An jedes Menü wurde gedacht. Eine Masse an historischen Daten machen die fast 80seitige Anleitung zu einem wertvollen Nachschlagewerk, das zwar nicht die Tiefe wie bei »Battle of Britain« erreicht, dafür aber komplett in Deutsch gehalten ist. Klingt das, als wäre ich von diesem Spiel noch immer begeistert? Falsch. Ich bin erneut begeistert. Pirates! gehört einfach zum Besten, was Sie Ihrem Amiga-Laufwerk zu füttern geben können.

gegnerischen Schiffen oder versucht Hafenstädte zu plündern. Besonders interessant sind die Spezial-Missionen. Mal spielt man den Postboten für einen französischen Gouverneur (der einem daraufhin eine Beförderung und vielleicht sogar ein paar Hektar Land schenkt), ein anderes Mal gilt es den Verbleib verschollener Familienmitglieder aufzuklären, oder man sucht lieber gleich den legendären Schatz der Inkas. Pirates! beschränkt sich in den wechselhaften Spielphasen jedoch nicht nur auf das Simulationsmoment. Bei der Planung der eigenen Karriere sind Taktik und Voraussicht gefragt. Wer in den heißen Fechtduellen nicht den Kopf verlieren möchte, sollte sich vorsorglich am Joystick trainieren. Alle, die lieber den Weg des braven Händlers einschlagen, müssen vor allem Geduld mitbringen und die Übersicht behalten. Im Laufe der Zeit sam-

AMIGA-TEST
sehr gut

Pirates!

10,6

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 8/90

Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sound	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Spielidee	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Motivation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Titel: Pirates!
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70 oder Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain, Tel. 0 90 02 / 46 99

melt sich Vermögen, Ruhm und Land an; eventuell findet sich sogar eine hübsche Gouverneurstochter als Ehefrau. Voraussetzung: Immer brav den Spielstand speichern, denn auch Kerker und Tod lauern in der Südsee. Nach vielen Stunden Spielzeit entscheidet der Computer, daß es langsam Zeit sei für den Ruhestand. Dann zeigt sich, ob der Lebenswandel ergiebig genug war, ob der Spieler als Berater des Königs in die »Hall of Fame« einziehen darf oder als Bettler sein Leben fristet. *jk*

von André Beaupoil

Am 8. August 1940 wurde das bis dahin größte militärische Unternehmen der Luftfahrtgeschichte gestartet. Der Angriff der deutschen Luftwaffe auf England. Seine Abwehr ging als die Luftschlacht um England in die Geschichte ein.

»(Ich) Spielte eine Weile mit den Heinkel 111 und erwischte schließlich eine an beiden Motoren. Noch nie habe ich so viel Spaß gehabt!« Das ist kein Zitat eines ballerfreudigen Computerfreaks, sondern das eines Piloten der Royal Air Force.

Mit »Battle of Britain« kann man jetzt ähnlich viel Spaß haben, ohne sich und andere zu gefährden. Keine High-Tech-Multi-Millionen-Dollar-Fluggeräte stehen im Mittelpunkt, sondern Maschinen, die für heutige Verhältnisse lächerliche Leistungen bringen. Fliegen pur heißt die Devise. Um das Ganze abwechslungsreich zu gestalten, werden nicht nur 36 Missionen angeboten, sondern auch acht verschiedene Flugzeuge simuliert. Was man außerdem wörtlich nehmen kann, denn jede Maschine weist ein anderes, realistisches Flugverhalten auf. Spätestens wenn man von einem Jäger in einen Bomber umsteigt, wird man dessen gewahr. Auch die Gestaltung der Cockpits orientiert sich am Original und läßt auf Amigas mit mindestens 1 MByte RAM selbst originalgetreue Seitenausschnitte zu. Gegenüber dem Vorgänger »Battlehawks 1942« wurde ein »Mission Builder« zugegeben, mit dem sich spezielle Einsätze entwerfen lassen, sollten einmal die vorgegebenen Aufträge ausgereizt sein. Eigene Missionen dürfen auf Diskette gespeichert und an Freunde weitergegeben werden; als individuelle Herausforderung.

Wie schon aus Battlehawks bekannt, wurde wieder an eine Funktion gedacht, 100 s des Flugkampfes zu »filmen« (im RAM zu speichern), um sich später einen Überblick zu verschaffen. In Battle of Britain ist diese Option mit verschiedenen Blickwinkeln und Speichern des Films erweitert worden. Das Handbuch hat die von Hersteller Lucasfilm gewohnten Dimensionen und historische Tiefe. Mit 200 Seiten Umfang, original Fotos, Karten, Zitaten und Personenporträts ist es eine komplexe Mischung aus geschichtlichen Fakten und Spielanleitung.

Their finest hour

BATTLE OF BRITAIN



Luftschlacht um England: voll Action und Details



Mission Builder: die individuelle Herausforderung

M-E-I-N-U-N-G

Wieder einmal ein neuer Flugsimulator. Und wieder einmal ein lang erwarteter. Seit Lucasfilm vor etwa einem Jahr Battlehawks herausbrachte, fieberten Kenner dem obligatorischen Nachfolger entgegen. Würde die Fortsetzung wieder die technische Güte von Battlehawks erreichen? Unser klares Urteil: Battle of Britain übertrifft seinen Vorgänger deutlich. Die ohnehin schon exzellente Grafik wurde noch weiter verbessert, die Bewegungen sind noch weicher, die Flugzeuge noch detailreicher. Doch nicht nur das, auch die Anzahl der herausfordernden Missionen wurde auf 36 erhöht. All das fordert seinen Tribut an Speicherplatz. Um genau zu sein, mehr Speicherplatz als ein Amiga in der Grundversion zur Verfügung stellen kann. Die logische Konsequenz kennt man bereits von »F-16 Falcon«. In der 512-KByte-Version kommen die Soundeffekte zu kurz,

und die Grafik ist nicht voll ausgestaltet. Battle of Britain ist in dieser Hinsicht noch radikaler: Bei 512 KByte RAM hört man gar nichts, nicht einmal ein leises Motorengerbrumm. Die Grafik ist stark eingeschränkt, die Aussichten aus den Flugzeugen sehen alle gleich aus. Wer nicht mindestens 1 MByte Speicher hat, schaut also durchs Ofenrohr ins Gebirge. Erst die betuchten Amiga-Besitzer mit Speichererweiterung sind fein heraus, denn dann ist Battle of Britain eine beinahe perfekte Mischung aus Action und komplexer Simulation. Das Erstaunliche ist die Menge an Flugzeugtypen, die zur Auswahl stehen und sich durch unterschiedliches Flugverhalten auszeichnen. Vom Jäger über Sturzkampfbomber bis zum Bomber

reicht die Palette. Das hat man bisher noch nie in einer Amiga-Simulation gesehen. Wer sich ausgiebig mit dem Spiel beschäftigt, wird außerdem fasziniert sein von der Komplexität der Handlung. Lucasfilm hat quasi allen Flugzeugen, die sich in der Luft befinden, eine Künstliche Intelligenz verpaßt. Da rotten sich Gegner für schlagkräftige Angriffe zusammen und Freunde helfen einander aus. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Selbst wenn man Battle of Britain mit nur 512 KByte RAM spielt, ist es ein sehr gutes Programm; ab 1 MByte Speicher beginnt die Genialität. Sicher bringt mich der Weltkriegs-Hintergrund nicht zum Jubeln. Es ist mehr die technische Brillanz, der das Programm seine gute Note verdankt. Allerdings liegt der Schwerpunkt in Battle of Britain auf taktischen Aufgaben sowie auf der Herausforderung, ein realistisch simuliertes Kampfflugzeug fliegerisch zu meistern. Insofern sind viele Ballerspiele blutrünstiger, auch wenn Science-fiction-Aliens abgeschossen werden.

Wie im Kinofilm »Luftschlacht um England«, der erst vor kurzem im Deutschen Fernsehen wiederholt wurde, führt auch Lucasfilm im Handbuch einen Ausspruch von Winston Churchill an, der programmatisch über der Leistung der Programmierer stehen kann:

Enden wir mit einem Zitat: »Nie zuvor haben so viele so wenigen so viel geschuldet.« jh

AMIGA-TEST

sehr gut

Battle of Britain

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/90

Grafik	5
Sound	4
Spiellidee	5
Motivation	5

Titel:
Their finest hour: Battle of Britain
Preis: etwa 100 Mark
Hersteller: Lucasfilm
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Science Horror

MANHUNTER 2



Manhunter 2 von Sierra: brutales San Francisco

von Rainer Burhenne

Wie bei dem auf Adventures spezialisierten Hersteller Sierra üblich, folgt nach dem ersten Teil der Manhunter-Saga, der in New York spielte, nun der Menschenjäger Teil 2. Diesmal wird der Westen der USA, genauer San Francisco, heimgesucht. Die Programmierer sind ihrem Stil treu geblieben und so erwartet den Spieler auch im neuen Programm wieder die gewohnte Horrorstimmung, angereichert durch abgeschnittene Arme, menschenzernagende Ratten und mit Körperteilen handelnde Geschäftsleute. Manhunter 2 knüpft inhaltlich unmittelbar an den Vorgänger an. Im Vorspann sieht man, wie die Manhunter-Spielfigur den bösen Massenmörder Phil in der Luft bis nach San Francisco verfolgt, dort aber leider mit seinem Spaceshuttle abstürzt. Der Spieler bekämpft nebenbei die Invasoren der Erde, die Versuche mit Menschen und Ratten durchführen lassen. Die Bedienung von Manhunter 2 läuft ausschließlich über die Maus. In dem Programm wimmelt es von Geschicklichkeitsspielen aller Art: Kampf-, Kletter- und Kreisspiele sowie Labyrinth und vieles mehr. Einige dieser Spiele sind ausgesprochen schwierig zu meistern, so daß man schon im Arkademodus »Easy« leicht an der eigenen Geschicklichkeit zu zweifeln beginnt. Horror-Fans dürfen sich schon auf die Veröffentlichung von Manhunter 3 freuen. Diesmal macht der böse Phil London unsicher. Jawohl Phil, denn so sehr man sich auch anstrengt, Phil entwischt wieder. Ohne ihn gäbe es kein Manhunter 3.

jk

M-E-I-N-U-N-G

Ob sich Sierra im Falle von Manhunter 2 mit seiner üblichen Fortsetzungspolitik einen Gefallen getan hat, muß ich stark bezweifeln. Eine zwingende Notwendigkeit für die gezeigten Horrorbilder gibt es vom Handlungsablauf nicht. Welche Gründe dann zur Verwendung vieler Geschmacklosigkeiten geführt haben, mag der Leser uns schwer selbst herausfinden.

Grafisch und soundmäßig bieten die drei Disketten nichts Weltbewegendes. Die Bilder sind direkt von einer mageren PC-Version konvertiert worden. Die Atmosphäre des Spiels ist düster und zeigt ein vom Verfall gezeichnetes Bild der USA. Massenmörder, verrückte Wissenschaftler und Mutanten bevölkern San Francisco. Nun liest man des öfteren, daß Adventures, die im weitesten Sinne durch Icons gesteuert werden, relativ leicht zu lösen seien. Dies trifft für Manhunter 2 allerdings nicht zu. Vor allem die Fülle an Arkade-Einlagen macht das Spiel nicht einfach. Wer ein wenig das Brutale liebt, für den ist Manhunter 2 ein Spiel, an dessen Rätseln und Problemen er einige Zeit knabbern wird.

AMIGA-TEST

ausstehend

Manhunter 2

4,9

von 12

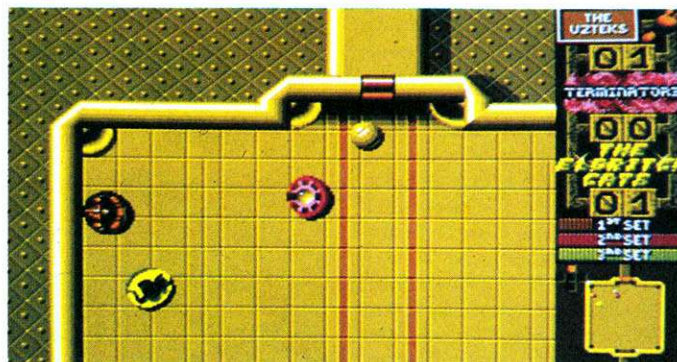
GESAMT-URTEIL

AUSGABE 8/90

Titel: Manhunter 2
Preis: etwa 120 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44/40 80

Fixes Ballspiel

PROJECTYLE



Projectyle Kampfarena: drei Spieler, sechs Tore

von Jörg W. Kähler

Es ist Zukunft und jedermann hat Langeweile. Was hilft, die Massen aus ihrer Lethargie zu reißen? Ein Spiel um einen rasanten Puck namens Projectyle.

Dieses Spiel hat aber nicht nur zwei Mannschaften und zwei Tore. Das wäre doch wohl ein bißchen zu einfach. Hier rangeln gleichzeitig drei Teams darum, den geschoßartigen Puck in eines von sechs Toren zu schubsen. Ohne ein extravagantes Spielfeld geht da natürlich gar nichts. In Projectyle sind es fünf gleich große Felder, die so nebeneinander liegen, daß sie ein Kreuz bilden. Das Feld in der Mitte besitzt auch Tore, die jedoch nur als Durchgang zum nächsten Feld benutzt werden, das in einer der Himmelsrichtungen angrenzt. In den Feldern im Westen, Norden und Osten ist jeweils das Tor eines Teams, während in der südlichen Arena noch mal alle drei Tore angebracht wurden. Bis zu drei menschliche Spieler lassen pro Spielfeld jeweils eine Ramm-Scheibe herumsausen, um Gegner abzudrängen und den Puck in eines der Tore zu stoßen. Ab und zu erscheinen Bonusteile und Geld in der Arena, die dem, der sie aufammelt, einen kurzen Vorteil verschaffen. Für Geld lassen sich die Mitglieder des eigenen Teams in ihren Fähigkeiten wie etwa Kraft und Masse verbessern. Per Menü können fast zwanzig spielbestimmende Parameter von Soundeffekten über Trainermodus bis zum Diskettenlaufwerk für das Speichern im Ligamodus eingestellt werden.

AMIGA-TEST

sehr gut

Projectyle

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 8/90

Titel: Projectyle
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

M-E-I-N-U-N-G

Electronic Arts schlägt wieder zu. Erneut hat ein piffiges Team von Programmierern ein Top-Spiel für den englischen Ableger der amerikanischen Spielefirma zusammengebastelt. Mit »Populous« von Bullfrog hatte EOA ja bereits einmal das Glück, einen Megahit zu landen. Projectyle besitzt zwar nicht 100prozentig die Klasse eines Populous, kommt jedoch meiner Meinung nach schon ganz schön nah heran. Sicher, Projectyle ist ein rasanten Action-Spiel und spricht vielleicht Denker und Strategen nur mäßig an. Doch es besitzt ein nahtlos passendes Design, bei dem selbst das i-Tüpfelchen stimmt. Da kommt Freude auf, sogar beim Spiel gegen zwei Computer-Mannschaften, erst recht natürlich mit mehreren Spielern an den Joysticks. Ein bißchen schade ist jedoch, daß die Anleitung nicht gerade super ausführlich gestaltet wurde. Ein paar Hilfen, wie man sich z.B. einen Adapter für den dritten Joystick baut, hätten nicht schlecht getan.

Kälte-Drama

MIDWINTER



Midwinter von Rainbird: Skifahren im Fraktal-Land

von André Beauport

Ziehen Sie sich warm an – mit Midwinter von Rainbird wird es selbst im Hochsommer eiskalt.

Die Unheilspropheten haben ausgespielt. Der Treibhauseffekt ist besiegt. In Gemeinschaftsarbeit haben die führenden Industrienationen die Naturgewalten besiegt. Die Lösung war erstaunlich einfach: Wenn es wärmer wird, muß man für Abkühlung sorgen. Also her mit einer kleineren Eiszeit, die den Effekten der Aufheizung entgegenwirkt. Doch leider kann man Naturgewalten nicht immer exakt kontrollieren. Die Folgen sind katastrophal. Die Temperaturen sind überall in den Keller gesackt, Europa ist unter Gletschern begraben. Die Menschen flüchten vor den Eismassen, suchen Schutz in wärmeren Regionen. Natürlich geht das nicht ganz ohne Ärger ab. Immer wieder flammen regionale Kriege auf, die Menschheit findet keine Ruhe. Eine kleine Gruppe von Flüchtlingen hat eine Insel entdeckt, die aus dem Meer aufgetaucht ist. Hier suchen sie Ruhe und Frieden. Doch kaum ist die Eisinsel mühsam erforscht, da landen die Truppen eines bösen Generals. Was folgt, ist ein Guerillakrieg in Schnee und Eis. Als Spieler muß man zuerst eine schlagkräftige Truppe aus oppositionellen Söldnern zusammensuchen. Beim Skifahren wird nebenbei versucht, ein paar feindliche Gleiter vom Himmel zu holen oder Mörser-Bombardements auszuweichen. Ziel ist es, besetzte Dörfer zurückzuerobern und den General von der Insel zu jagen. jk

M-E-I-N-U-N-G

Midwinter ist eine erschreckende Zukunftsvision. Der Größenwahn der Menschheit und ihrer Führer bringt die Erde an den Rand des Untergangs. Aus diesem Stoff kann man eine Menge machen: ein Rollenspiel vielleicht oder ein Action-Spiel. Ein Strategiespiel wäre natürlich auch möglich. Und was hat Rainbird daraus gemacht? Ein bißchen von allem: Rollenspiel, mit 32 detaillierten Charakteren; Action-Spiel wegen der Skizzen und Strategiespiel mit taktischen Einzelaktionen. All das zu kombinieren war eine schwierige Aufgabe. Wie mir scheint, zu schwierig für Rainbird. Gute Beispiele für Kombinationen von Action und Taktik (Sherman M4) oder Action und Simulation (Battle of Britain) gibt es genug. Aber alles in ein Spiel packen zu wollen, ist einfach zuviel. So sterben die 3D-Szenen in langweiligem Aktionismus, die Charaktere bleiben flach und die Strategie zu simpel. Midwinter ist allerdings ein technisch gut gemachtes Spiel. Man wird einiges an Spielzeit brauchen, um Midwinter durchzuspielen.

AMIGA-TEST befriedigend

Midwinter

7,5

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/90

Titel: Midwinter
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: Rainbird
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70
oder Amiga-Eldorado, Dorfstr. 1,
8852 Rain, Tel.: 0 90 02/46 99

Kunstflug

BLUE ANGELS



Cockpit-Aussicht bei Blue Angels: Jäger im Sturzflug

von André Beauport

Fliegen einmal anders. »Blue Angels«, der neue Flugsimulator von Accolade, macht's möglich.

Langsam schieben Sie den Schubhebel nach vorn und die Turbine erwacht donnernd zum Leben. Die Bremsen gelöst – und schon fängt die Maschine an zu rollen. Immer schneller jagt der Vogel die Landebahn entlang. Behutsam ziehen Sie den Steuerknüppel zurück, schließlich kostet die Maschine »minimal« mehr als 2 Mark 50. Das Fahrwerk löst sich sanft vom Boden und Ihre F/A18 steigt majestätisch in den Himmel. Normalerweise machen Sie jetzt ihre Waffen scharf und schlagen den Kurs auf ein Angriffsziel ein. Doch heute nicht. Statt dessen ziehen Sie die Maschine immer höher, beschreiben einen Looping, bevor Sie mit einer Viertelrolle nach Steuerbord ausscheren. All das trägt Ihnen aber keinen Anpfiff von Ihrem Vorgesetzten ein. Im Gegenteil, Tausende von Zuschauern verfolgen gebannt Ihre Flugkünste.

Mit Blue Angels können Sie als Mitglied der weltberühmten Kunstflugstaffel einen Hochleistungsjet fliegen, ohne Maschinengewehre zum Rattern zu bringen oder Raketen in die Gegend zu jagen. Während der Flugschau warten 25 Manöver darauf, ausgeführt zu werden. Sogar an einen Testsimulator wurde gedacht, mit dem sich Flugbewegungen trainieren und analysieren lassen. jk

AMIGA-TEST befriedigend

Blue Angels

7,7

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/90

Titel: Blue Angels
Preis: etwa 85 Mark
Hersteller: Accolade
Anbieter: Ariolasoft, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44/40 80

M-E-I-N-U-N-G

Na, bitte schön: Schon wieder ein neuer Flugsimulator. Und abermals wird das High-Tech-Flugzeug F/A18 Hornet simuliert. Das haben wir doch bereits öfter gesehen. Oder doch nicht?

Blue Angels ist nämlich in einer Hinsicht etwas ganz Besonderes. Es ist ein friedlicher Flugsimulator. Das muß man sich ganz langsam auf der Zunge zergehen lassen, denn davon gibt es nicht besonders viele.

Leider ziehen die Programmierer aus den Eigenschaften einer Flugschau keinen Vorteil. Da alles auf relativ engem Raum stattfindet, muß man kein großes Gelände simulieren. Der Speicherplatz könnte also für mehr Details, bessere Aussichten aus dem Cockpit und bessere Flugeigenschaften verwendet werden. Unter diesem Gesichtspunkt vermitteln Flugkampf-Simulatoren wie »F-16 Falcon« ein besseres Fluggefühl. Schade, denn mit einer etwas besseren Leistung wäre Blue Angels eine gute zivile Alternative zu den kriegesischen Simulatoren.

ik

66

Gepanzert SHERMAN M4

Wieder einmal geht es kriegerisch zu auf dem Bildschirm des Amiga. Doch statt rasantem Luftkampf mit ratternden Maschinengewehren wie bei »Battle of Britain«, dreht es sich diesmal um krachende Kanonen und rasselnde Ketten. In Sherman M4 von Logiciel wird einer der bekanntesten Panzer des Zweiten Weltkriegs simuliert. Für Feldzüge in der Normandie, den Ardennen und der Wüste Nordafrikas befiehlt der Spieler vier Shermans und zwei Jeeps. Da man höchstpersönlich nur einen Panzer fahren kann, lassen sich die anderen über Funk steuern. So kann der Kommandant Befehl geben, einen bestimmten Punkt anzufahren. Im Falle eines Angriffs verteidigen sich die Panzer automatisch, doch nicht so



treffsicher wie ein geschickter Spieler das schafft. Trotzdem ist die geballte Feuerkraft von vier Panzern für viele Missionen unerlässlich. Grafik und Sound sind einfach aber zweckmäßig und unterstützen das Taktikelement.

A. Beaupoil/jk

Gesamtwertung: 8,2 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstr. 1, 8852 Rain,
Tel. 0 90 02/46 99, Preis: ca. 75 Mark

Taktik-Fantasy

SWORD OF ARAGON

Strategie- und Rollenspiel in einem – das ist Sword of Aragon von SSI. Erobern Sie als Kämpfer, Walddläufer oder Magier das Land Aragon zurück, das von machthungrigen Landesherren unterworfen wurde. Die Gegner möchten mit Vorliebe Ihren Stammsitz stürmen, die Festung Allada. So gilt es, Heere zu rekrutieren, um sich der Feinde zu erwehren. Die Offensive sollte man aber auch nicht vergessen.

Armeen sind extrem teuer, da sie nicht nur angeheuert, sondern auch ausgerüstet und vor allem (wie bei Rollenspielen) trainiert werden müssen. Nur durch Training steigt ihre Erfahrungsstufe und damit ihre Schlagkraft.



Actionreiche Umsetzung des Spielautomaten

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Planet X heißt der künstliche Himmelskörper, auf dem die beiden Weltraum-Legionäre Jake und Duke mal wieder so richtig »losberserkern« dürfen. Sie müssen die menschliche Besatzung aus den Klauen der ekeligen Reptilians befreien, die den Industriepaneten als Sprungbrett für die Invasion der Erde benutzen. Das Spiel mit dem etwas langen Namen ist die aktuelle Adaption eines Arcade-Automaten, den Domark unter dem Tengen-Label veröffentlicht. Wie in der Spielhalle macht es natürlich mit zwei Kämpfern mehr Spaß, den Reptilians und ihrer Armee von Robotern tüchtig einzuheizen. Die Grafik und Animationen sind comichaft, befinden sich aber, wie der Sound, auf hohem Niveau. Spieltechnisch hat man sich sowieso sehr stark an das Original angelehnt, daher kann auch diesbezüglich nicht viel schiefgehen. Obwohl der Schwierigkeitsgrad recht happig ist, macht das Spiel extrem Spaß.

J. W. Kähler

Gesamtwertung: 8,4 von 12

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel. 0 69/70 60 50, Preis: 65 Mark



Catchen total INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP WRESTLING

Wenn zwei Leute sich nach Regeln prügeln, nennt man das Boxen. Wenn zwei Leute ohne Regeln so tun, als ob sie sich prügeln, nennt man das Catchen. Hunderte von Leuten zahlen in den USA viel Geld, um im Catch-Zirkus zuzuschauen. Auch in Europa kommt diese Rängelei immer mehr in Mode. Neuerdings als Wrestling bezeichnet, schwappt Catchen nicht nur ins Fernsehen, sondern auch in den Amiga. Hewson bringt mit »International Championship Wrestling« (ICW) ein Computer-Beispiel dieser tragikomischen »Sportart«. Ein normaler Catch-



Gesamtwertung: 8,0 von 12

Amiga Eldorado, Dorfstraße 1, 8852 Rain,
Tel. 0 90 02/46 99, Preis: 80 Mark

kampf schwankt üblicherweise zwischen schlechter Schauspielerlei und grober Lächerlichkeit; ICW tendiert stark zu zweitem. Grafik und Sound, die so schlecht sind, daß sie fast von sich aus komisch wirken, wurden auf zwei Disketten verteilt, was bestenfalls zu einem angestrengten Ringkampf mit dem Disketten-Laufwerk führt. Die einzigen, die hier neben den Programmierern wirklich Prügel verdienen, sind die Hersteller, die für ICW noch satte 85 Mark verlangen.

A. Beaupoil/jk

Gesamtwertung: 3,3 von 12

Ariolasoft, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80, Preis: ca. 85 Mark

Knifflig

LOGO

Knifflige Denkspiele mit einfachen Regeln sind seit geraumer Zeit bei den Amiga-Besitzern sehr stark gefragt. Auch bei Starbyte will man hinter der allgemein grassierenden Knobelmanie nicht zurückstehen. Neuestes Produkt für den Amiga ist Logo, ein Spiel mit Zahlen und Steinen zum Kopf-Heiß-Denken. Immer wieder überraschend ist es, zu sehen, mit was für einfachen Regeln die schwierigsten Knobelaufgaben entstehen.



Bei Logo müssen Spielsteine in einer 8 x 5 Felder großen Arena mit der Maus abgelegt werden, um ein vorgegebenes Muster zu erzeugen. Die Steine tragen Zahlenwerte, die sich verändern können, je nachdem wieviel Steine man im Umfeld plaziert hat. Für Abwechslung sorgen drei Spielvarianten. Logo bietet viel Abwechslung und Denkstoff für Strategen. Wer die Level löst, bekommt nach und nach eine digitalisierte Grafik zu Gesicht, die mehr oder minder verhüllte Damen zeigt. Mich stört daran eigentlich nur die schwache Bildqualität. Starbyte hätte sich ruhig einen etwas besseren Digitizer zulegen können.

J. W. Kähler

Gesamtwertung: 8,0 von 12

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90,
Tel. 0 69/70 60 50, Preis: ca. 90 Mark

Wenn ein neues Produkt aus den Werkstätten von Lucasfilm Games erscheint, heißt es für Spieler Augen und Ohren auf. Auf welche Weise »Loom« Ihre Sinnesorgane verwöhnt, erfahren Sie in unserem Bericht.

von Rainer Burhenne

Endlich ist es erhältlich: »Loom« (dt. Webstuhl), das Grafik-Adventure des Jahres, wie es Hersteller Lucasfilm bereits vorab bezeichnet. Die Vorgänger »Zak MacKracken« oder »Indiana Jones« legen diesen Schluß nahe. Liegt mit Loom tatsächlich wieder ein Geniestreich von Lucasfilm vor?

Die Antwort heißt klar: »Ja«. Allerdings haben wir auch eine kleine Einschränkung anzumerken, doch dazu später mehr.

Loom wird auf drei Disketten ausgeliefert. Die Anleitung ist kurz, verständlich und informativ. Außerdem liegt dem Spiel ein bebildertes Heft bei, das sog. »Book of Patterns«. Darin finden sich »Zauber melodien«, geordnet nach Namen und mit einer Funktionsbe-

Musikfilm **LOOM – VON LUCA**



schreibung versehen. Ferner können Loom-Käufer einem 30minütigen Hörspiel auf Kassette lauschen.

Worum geht es bei Loom? Man übernimmt die Rolle des 17jährigen Bobbin Threadbare (dt. fadenscheinig). Seit Bobbins Geburt läuft einiges schief im Land. Das liegt vor allem am »Herrn Chaos«. Bobbins Heim-Gilde, die sich auf der Insel der Weber vom Rest der Welt abgekapselt hat, bleibt ebenfalls nicht verschont. Das Insel-



Bobbin im Haus der Schäferin (links Mitte). Das düstere Kastell der Kleriker (unten). Lady Cygna, Lord Chaos und dem Ältesten Atropos (Porträts von oben nach unten).

SFILM



**SPIEL
DES MONATS**

reich wird von einer Art Ältestenrat regiert, der als letzte Rettung beschließt, Bobbin zu verbannen.

Eine freundliche alte Dame namens Hetchel hat jedoch für unseren Helden gesorgt und ihm beigebracht, wie man einzelne Tonfolgen in magische Kraft verwandelt. Zu Beginn des Spiels hat Bobbin bereits gelernt, durch Anwählen der Tonfolge E-C-E-D etwas zu »öffnen« (z.B. ein Ei, den Himmel oder Türen).

Als der Ältestenrat von Hetchels Tat erfährt, wird sie bestraft und in ein Tier verwandelt. All das zeigt der Vorspann des Spiels. Jungweber Threadbare muß mit ansehen, wie die Gilde der Weber wegen der schlechten Behandlungen Hetchels von einem großen, weißen Schwan (Bobbins Mutter) angegriffen wird. Alle Weber werden in Schwäne verwandelt und verschwinden durch ein Himmelsportal. Einzig Bobbin bleibt zurück und muß, nur in eine Robe gekleidet, auf die Suche nach seinen Artgenossen gehen.

Der üppige Vorspann kann übrigens durch Tastendruck übersprungen werden, wie sich überhaupt alle Teile des Spiels, in denen Filmsequenzen ablaufen und der Spieler nicht selbst handelt, auf diese Weise abkürzen lassen.

Loom ist kein Adventure nach bekanntem Strickmuster. Es ist vielleicht noch nicht einmal ein Adventure, wie die meisten Amiga-Spieler es gewohnt sind. Ebenso wenig finden sich Rollenspielelemente, und es wird auch keine mehr oder weniger sinnvolle Auseinanderreihung von sog. »Kopfnüssen« präsentiert. Loom ist eher als eine Art Film zu verstehen, der abläuft, aber beeinflusst werden kann. Er ist ausgestattet mit exzellenten Motiven, fantastischer Grafik und guten Soundeffekten. Es ist

M-E-I-N-U-N-G

Loom, das Supergrafikspiel für den Supergrafikcomputer?

Ja, Loom ist das Spiel für den Amiga mit seinen ausgezeichneten Grafik- und Soundqualitäten. Brian Moriarty, bekannt durch die Adventure-Hits von Infocom, hat ein ausgezeichnetes Spiel entworfen. Allerdings auch eines, in dem der Spieler mehr zum Betrachter wird. Wunderschön die Szene, in der Bobbin auf einer Wendeltreppe steht, die kurz vor ihrem Ende aufhört. Unter Anwendung einer Zaubermelodie, die man rückwärts spielt, kann die Treppe nun regelrecht »entwendelt« werden. Die Animationen sind hervorragend, so daß es sich lohnt, sie mehrmals anzuschauen.

Spielen bei Loom heißt also vor allem, sich in Ruhe vor den Monitor zu setzen, die Lautstärke aufzudrehen und eine Fantasiewelt in sich fließen zu lassen. Eine eigentliche Handlung im strengen Sinne gibt es nicht, denn Bobbin ist nur Mittel zum Zweck. Es gibt ihn nur, weil es mit seiner Hilfe möglich ist, eine gelungene Mischung aus einerseits interessanten Standorten wie Höhle oder Schmiede und andererseits aufregenden Lebewesen wie Drachen zu zeigen. Man beachte z. B. den Jungschmied »Rusty Nailbender« (dt. Rostiger Nagelbieger).

Diejenigen Adventure-Freunde, die eine ausgefeilte Folge von Problemen und Schwierigkeiten wie in Indiana Jones erwarten, werden von Loom enttäuscht, von Grafik und Sound aber mehr als verwöhnt. So hat es wohl deutlich in der Absicht der Entwickler gestanden, aus Loom ein Programm zu machen, das mit seinen drei Schwierigkeitsstufen nur Freude und Staunen auslöst und Frust gar nicht erst aufkommen läßt. Dies hat zwei Effekte: Einerseits läßt das Spielprinzip (Anklicken von Zaubersprüchen) nicht die Probleme mit einem Text-Parser auftauchen, in den man Wörter eingeben muß, die man nicht kennt oder auf die man gerade nicht kommt. Andererseits führt das von den Designern gewählte Spielprinzip dazu, daß man ein sehr einfaches »Adventure« geschaffen hat. Am Ende des Tests hat sich bei mir die Meinung verdichtet, daß die Games-Division von Star-Wars-Erfinder George Lucas mit Loom etwas »gewoben« hat, das zwar viel schneller durchzuspielen ist als seine Vorgänger, aber dennoch ein großer Erfolg werden dürfte.

nicht nötig, ständig zu speichern, denn Bobbin ist unsterblich. Die Lösung der Aufgaben, die sich Bobbin stellen, ist meist ganz in der Nähe zu finden, und das kann man wörtlich verstehen.

Zu Beginn des Abenteuers weiß der Spieler, der sich in die Hauptfigur Bobbin hineinversetzt fühlt, noch nicht viel über die magische Kraft der Weber. Indem er sich Gefahren aussetzt und Situationen meistert, steigen seine Zauberkraften (mehr Töne) bis hin zum großen Finale. Das Ungewöhnliche an Loom ist nicht nur die Tatsache, daß kein Text eingegeben wird, sondern daß man Objekte, Menschen, Tiere, Monster oder Orte anklicken muß, um eine kurze Notenfolge zu erhalten. Diese Notenfolge muß nun, sofern man ihren Sinn erkannt hat, auf andere Objekte angewendet werden. Darauf wird auch von Lucasfilm in der Anleitung hingewiesen. Dies ist kein Programm für Wochen des Knobels und Tüftels, sondern es geht um das spielerische Bewältigen, um das Genießen von Grafik, Animation und Sound. Spielt man die falsche Zaubermelodie auf der am Bildschirm abgebildeten »Stockflöte«, so passiert nichts Nachteiliges. Die Maus wird außerdem noch verwendet, um Bobbins Wegziel am Bildschirm anzugeben, und mit ihr aktiviert man auch einige Icons und Noten. Loom kann aber auch mit Joystick oder Tastatur gespielt werden. Der Spieler darf sogar einstellen, ob er das nächste Bild sofort sehen, oder ob er hinein»gescrollt« werden möchte.

jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Loom

10,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 9/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: Loom

Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Lucasfilm

Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Der gefürchtete schwarze Drache und sein Schatz: Spielen mit Tonfolgen voll magischer Kraft (kleines Bild auf dieser Seite)

Der Webstuhl in der Halle der Ältesten: Lady Hetchel erwartet ihre Verurteilung (großes Bild oben)

Drachenritt

UNREAL

von Jörg W. Kähler

Seit Michael Ende den Ritt auf einem Drachen als das höchste Glück in seiner »Unendlichen Geschichte« beschrieb, sind nicht nur Leser, sondern offensichtlich auch Spiele-Designer dieser Idee erlegen. In Unreal bietet ein kupferner Drache seinen breiten Rücken an, damit Held Artaban darauf Platz nimmt und gegen Horden von massigen Monstern aus der Unterwelt anreiten kann.

Noch vor ein paar Monaten konnte sich auch die schöne Isolde an Spielereien mit dem freund-

lichen Feuerspucker erfreuen. Doch diese Zeiten sind vorbei; der dunkle Polymorph, ein hämischer Magier, hat durch Schwarze Magie des Burgfräuleins Geist vernebelt. Er will sie heiraten und hat sie deswegen auf seine Burg entführt. Das schreit nach dem Helden, der zur Rettung eilt und nebenbei die Ungeheuer aus den Brutstätten des garstigen Zauberers en gros einschern muß. Fünf Level sind in 3D-Manier auf dem Drachentrücken zu durchfliegen. Zwischendurch hat Artaban drei Spielstufen lang kein Gefährd. Da muß er zu Fuß (in 2D-Grafik) durch Sümpfe, Steppen und über Berge wandern, nur mit einem Fellslip bekleidet und dem obligatorischen Schwert in der Hand. Gut, daß das wenigstens ein Zauberschwert ist. ■



Flimbo's Quest: Plattformhelden haben's schwer

Jump-and-Run

FLIMBO'S QUEST

von Jörg W. Kähler

Man nehme einen Helden und stelle ihm eine schöne Prinzessin an die Seite; addiere einen Zauberer, schön böse muß er sein; vermixe das Ganze mit jeder Menge Monster, Drachen und Mutanten und erdenke sich eine bunte Fantasy-Landschaft. Fertig ist ein neues Jump-and-Run-Spiel.

Das Label System 3 aus England hat es erneut gewagt, einen typischen Vertreter dieses Genres auf dem Amiga zu veröffentlichen. Der Held Flimbo sieht ein bißchen aus wie eine Comic-Figur. Von der Prinzessin mit dem hübschen Namen Pearly bekommt man nur ein Portrait am unteren Bildschirmrand präsentiert. Denn, wie sollte es anders sein, sie wurde von Fiesling Franz Dandruff entführt. Er will ihr die Lebensenergie entziehen, um sein eigenes Leben zu verlängern. Flimbo, und somit dem Spieler der ihn steuert, bleiben nur 25 Minuten reale Spielzeit, um in den siebten Level vorzustoßen. Wenn er brav die Mutanten dezimiert, bleiben manchmal Geld-

stücke, ein Zeitbonus oder magische Scrolls liegen. Mit den Scrolls bastelt er sich im Shop eines freundlichen Zauberers ein Paßwort für den nächsten Level zusammen. Mit Geld lassen sich Extras wie Waffen oder Unverwundbarkeit kaufen. ■



Unreal 3D-Level: Massige Monster stürzen heran

M-E-I-N-U-N-G

Ubi-Soft geht in die Vollen. Mit Unreal will man beweisen, daß man auf dem Amiga zumindest technisch ein Meisterstück abliefern kann. Diesbezüglich kann ich Unreal das beste Zeugnis ausstellen. Die 3D-Level zeigen eine blitzschnelle Grafik, die sich selbst in der Spielhalle nicht zu verstecken braucht. Rasant stürzen die riesigen Monster auf den Spieler ein, der sie durch anhaltendes Dauerfeuer zerbrezeln muß. Die Level, in denen Artaban bei 2D-Scrolling umherläuft, sind prall gefüllt mit detaillierter Hintergrundgrafik und hier kommen die wirklich brillanten Stereo-Soundeffekte richtig zur Geltung. Technik ok; doch der Spielwitz ist einerseits der eines simplen Action-Spiels mit viel Balerei und Rumgehops, andererseits bestialisch schwer zu meistern.

AMIGA-TEST

gut

Unreal

8,2

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 9/90

Titel: Unreal
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ubi-Soft
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01/60 70

AMIGA-TEST

sehr gut

Flimbo's Quest

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 9/90

Titel: Flimbo's Quest
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: System 3
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Taktik der Zukunft IMPERIUM

von Peter Gunn

Mit Imperium hat Electronic Arts ein klassisches Thema für Computer-Spiele aufgegriffen: die Simulation eines Kaiserreichs. Diesmal werden jedoch keine Bauern geknechtet – bei Imperium sind andere Dimensionen angesagt.

Man schreibt das Jahr 2020. Soeben wurden Sie zum Chef eines kleinen Hinterwäldler-Imperiums gewählt. Nun liegt es an Ihnen, das bekannte Universum zu erobern. Die zur Verfügung stehenden Mittel sind vielfältig. Um es dem Spieler anfangs nicht zu schwer zu machen, können einzelne Bereiche (Diplomatie, Wirtschaft, Militär) komplett an einen Berater, »Minister Amiga«, übergeben werden. Das menügesteuerte Spiel wird über 16 Icons kontrolliert. Jedes Icon öffnet ein Fenster, in dem die Entscheidungen durch Auswahl von Aktionen getroffen

werden. Die Fenster lassen sich nach Workbench-Manier auf dem Bildschirm verschieben und durch einen »Schrumpf«-Knopf bis auf Ihre Titelseite verkleinern. So kann sich der angehende Regent sein individuelles Kontrollpult zusammenstellen.

In die Liste der Entscheidungen wurde fast alles aufgenommen, was man sich bei einem Strategie-Spiel dieser Größenordnung denken kann: Verhandlungen auf diplomatischer Ebene? Ja! Komplexe Wirtschaftssimulation? Selbstverständlich! Militärische Konfrontationen? Aber sicher! Sogar Planeten-Invasionen mit Bodenkämpfen sind vorgesehen. Imperium besitzt in bezug auf Komplexität kaum ernsthafte Konkurrenz auf dem Spielemarkt. Um aus Imperium mehr als ein gradliniges Strategie-Spiel zu machen, wurde das Nostrum eingearbeitet. Dabei handelt es sich um eine lebenserhaltende Droge, mit der man die Untertanen bei Laune hält. Extras, wie Katastrophen oder Verräter in den eigenen Reihen, geben Imperium den letzten Schliff. *ms*



Imperium: Sternensysteme unter Kontrolle

M-E-I-N-U-N-G

Für die Freunde komplexer Simulationen à la »Balance of Power« ist Imperium ein Leckerbissen. Endlich können sich die Strategen mal so richtig austoben. Die Benutzerführung ist sowohl grafisch als auch didaktisch vom Feinsten. Zu leichten Abzügen in der B-Note führt die Tatsache, daß der Spieler von der Informationsflut überrollt wird. Selbst wenn man einzelne Gebiete an den Computer übergibt – ohne einen dicken Notizblock läuft nichts. Die Grafiken – wenn überhaupt welche auftauchen – sind mehr zweckmäßig als Meisterwerke. Der Schwerpunkt von Imperium liegt sowieso eher im taktischen Bereich. Im großen und ganzen ist Imperium ein Spiel, das schon fast zu komplex ist, aber bestimmt seine Freunde finden wird.

AMIGA-TEST

gut

Imperium

9,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 9/90

Titel: Imperium
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

ULTIMA IV

(Fortsetzung von S. 48)

Wenn jemand denkt, daß er wieder »Straftaten« begehen kann, wenn er einen Teil des Kreuzes hat, dann irrt er sich. Man muß nämlich alle Bedingungen weiter beherzigen, da man sonst den entsprechenden Teil des Kreuzes riskiert.

DUNGEON

Die Dungeons sind, wie vieles andere, auf der sehr unvollständigen Karte nicht eingezeichnet.

Covetous: B'L/J'M'
Deceit: E'J/P'A'
Despise: E'D/F'L'
Destard: K'I/E'I'
Hyloth: P'A/O'P'
Shame: G'G/D'K'
Wrong: B'E/H'O'

AVATAR-BEDINGUNGEN

Virtue	Mantra	Schrein	Bedingung	Rune
Compassion	MU	F'M/I'A'	Nur böse Monster töten	Britain: A'B/B'J'
Honesty	AHM	E'C/O'J'	Keine fremden Dinge stehlen	Moonglow: A'G/A'I'
Honor	SUMM	M'P/F'B'	Nie Gold stehlen	Trinsic: SW Giftquadrat
Humility	LUM	N'I/O'H'	Immer die Wahrheit sagen	Paws: B'N/B'N'
Justice	BEH	A'C/E'J'	Kein Gold stehlen	Yew: oberste Zelle
Sacrifice	CAH	C'N/M'N'	Immer Bettlern Gold geben	Minoc: Feuer des Schmieds
Spirituality	OM	Mondtor bei Minoc (Mittern.)	Immer Hawkind besuchen	Brittania: Schatzkammer
Valor	RA	O'F/C'E'	Nie aus einem Kampf fliehen	Jeholm: In Stadtmauer

DIE ABENTEUERGRUPPE

Name	Beruf	Stadt	Wo?
Dupre	Paladin	Trinsic	in der Kneipe am Tisch
Geoffrey	Fighter	Jhelom	im abgeschl. Zimmer des Inns
Iolo	Barde	Britain	am Lagerfeuer
Jaana	Druide	Yew	im Wald am Lagerfeuer
Juliah	Trinker	Minoc	im Poor-House
Katrina	Shepherd	Magincia	SW außerhalb der Stadtmauern
Mariah	Mage	Moonglow	bei der Schatztruhe
Shamino	Ranger	Skara Brae	links vom Kreuz

Personen

Jede Stadt (nicht Dorf und nicht Castle) ist einem Virtue geweiht. In jeder Stadt läuft eine Person herum, die man mit »Join« auffordern kann, die Gruppe zu begleiten.

REAGENZIEN

Wie sollte es auch anders sein, es stimmt nicht alles, was im »Book of Mystic Wisdom« steht. Daß Lord British auch zu faul war, die Orte preiszugeben, an denen Mandrake Root und Nightshade wächst, könnte man ihm fast übel nehmen. Für alle Ungeduldigen folgen nun die Koordinaten der »Wachstumsorte«:

Nightshade: J'F/C'O'
Mandrake Root: D'G/L'G'

Zu beachten ist beim Suchen, daß man die Reagenzien nur bei Vollmond aufstöbern kann.

(Fortsetzung auf S. 79)

Mercenary 2 DAMOCLES



Damocles: Sonnensystem in satter 3D-Grafik

von Heinrich Lenhardt

Wenn ein Programmierer sich ein halbes Jahrzehnt Zeit für die Fortsetzung eines großen Software-Hits nimmt, sind die Erwartungen groß. Mit »Mercenary« legte der Brite Poaul Woakes Mitte der 80er Jahre ein Action-Adventure mit schneller 3D-Grafik vor, das rasch die Hitlisten erstürmte. Die Abenteuer eines Weltraum-Söldners auf dem Planeten Targ werden jetzt fortgesetzt: Damocles ist da.

Am Ende von Mercenary hat unser Held die Flucht von Targ geschafft und fliegt zu Beginn der Fortsetzung das Gamma-Sonnensystem an. Hier droht eine Katastrophe: Nur wenige Stunden bleiben, bis der Komet Damocles mit dem Planeten Eris kollidieren wird. Sicherheitshalber ist die Bevölkerung bereits evakuiert worden. Wäre doch schade, wenn der ganze Planet zu Bruch ginge. Deshalb verspricht man dem eine schöne Belohnung, dem es gelingt, Eris vor der Vernichtung zu bewahren. Es gibt fünf Lösungswege mit variablem Schwierigkeitsgrad. Besonders anspruchsvoll (aber machbar) ist das Kunststück, die Kollision zu verhindern, ohne daß dabei Damocles zerstört wird.

Spielerisch hat sich seit Mercenary nicht viel getan. Im wesentlichen kommt's darauf an, Informationen zu sammeln, Gegenstände einzusacken und diese am richtigen Ort einzusetzen. Als Spielfeld dient das Sonnensystem mit seinen neun Planeten und 14 Monden. Auf vielen Welten sind Gebäude, die man betreten kann. Das Science-fiction-Szenario wird in ausgefüllter 3D-Grafik gezeigt. *jk*

M-E-I-N-U-N-G

Die abstrakte Grafik von Mercenary erinnerte mich immer frappant an Drahtkleiderbügel. Sie war zwar schnell, aber alles andere als schön. Bei Damocles zeigt Paul Woakes uns seine Science-fiction-Welt in satt ausgefüllter 3D-Grafik, ohne beim Tempo nennenswerte Abstriche zu machen. Die Qualität des Spielgefühls dankt's. Zudem beschränkt sich das Geschehen nicht nur auf einen Planeten; ein ganzes Sonnensystem will vom Spieler erkundet sein. Und weil die Atmosphäre bei diesem Stückchen Weltraum, das in den Amiga gequetscht wurde, gar so schön ist, verzeiht man auch das eher schlichte Spielprinzip. Damocles ist nichts weiter, als eine groß angelegte Suchaktion nach Hinweisen. Das Action-Adventure lebt mehr von seinem tollen Feeling. Der Damocles-Spieler lebt jedoch am besten, wenn er gute Kenntnisse der englischen Sprache besitzt: Die vielen Texte auf dem Bildschirm, die wichtige Hinweise enthalten, wurden leider nicht übersetzt. Nur die Anleitung präsentiert sich in Deutsch, wenn auch vor stilistischen Schlampeien strotzend.

AMIGA-TEST

gut

Damocles

8,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 9/90

Titel: Damocles
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Novagen
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Müllsuche FLOOD



Quiffy in Action: Flucht vor der Flut

von Jörg W. Kähler

Er heißt Quiffy, und er ist ein »Wee Green Blobbie«.

»Was ist ein Wee Green Blobbie?«, fragen Sie. Nun, er ist zunächst einmal grün, sieht aus wie ein Tropfen und düst herum. Den Auftritt seines Lebens hat er im neuen Spiel von Electronic Arts mit dem beziehungsreichen Namen Flood. Die Flut oder besser Überflutung, um die es dabei geht, findet in einem unterirdischen Labyrinth aus Abwasserkanälen statt. Erdacht und programmiert sowie mit Sound und Grafik angefüllt, wurde Flood in den Software-Labors des englischen Labels Bullfrog. Tief durchatmen, liebe Leser, es ist richtig: Von Bullfrog kommt das bisher in Leser- und Kritikergrünste Spiel überhaupt: »Populous«.

Dasselbe Designer-Team hat sich mit Flood in den Bereich Action-Adventure hineingewagt. Der Spieler steuert die Hauptperson Quiffy mit dem Joystick auf der Suche nach Müll – davon lebt nämlich ein Wee Green Blobbie. Jump-and-Run-Elemente sind ebenfalls vorhanden. Quiffy muß entarteten Verwandten wie Psycho Teddys oder Beady Balls ausweichen. Quiffy kommt erst in den nächsten Level, wenn er alle Abfälle gefunden hat. Viel Zeit bleibt nicht, denn jemand hat die Wasserhähne aufgedreht und die Unterwelt läuft langsam voll.

AMIGA-TEST

sehr gut

Flood

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 9/90

Titel: Flood
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

M-E-I-N-U-N-G

Bravo Bullfrog! Ein so nettes Jump-and-Run-Spiel habe ich schon lange nicht gesehen. Abgesehen davon, daß das Spiel technisch erstklassig programmiert ist, bietet Flood alles, was ein gutes Action-Game ausmacht. Die Grafik ist in Design und Farbwahl superb abgestimmt und mit unzähligen witzigen Details angereichert. Der Sound ist voluminös, wenn es drauf ankommt; um beispielsweise den vielen Extra-Waffen, die der Held gegen Monster einsetzen kann, die nötige Ausdruckskraft zu verleihen. Andererseits gibt es filigrane Geräusche wie das des Wassers, das fein im Stereobild verteilt wurde. Über die Steuerung gibt es nur Gutes zu berichten: Quiffy kann nämlich tauchen, an der Decke krabbeln oder mit Ballons umherfliegen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und ein Paßwort-System erleichtert in höheren Spielstufen das Weiterspielen. Flood ist das beste Beispiel für ein hervorragend spielbares, modernes Action-Spiel.

Wüsten-Epos KHALAAN

Der Krummsäbel rasselt, der Muezzin ruft, die Kamele schnauben und der heiße Wind der Wüste pfeift. El Haradj, die Stadt des Kalifen Ali kennt sicher noch andere Geräusche, doch die eben genannten kommen in dem Wüsten-Epos von Rainbow Arts vor. El Haradj ist eine der großen Städte des Großkalifats Khalaan, einem blühenden orientalischen Reich. Doch das Reich ist zerstritten, die Kalifen der Hauptstädte kämpfen um die Herrschaft. Außerdem droht eine geheimnisvolle Macht, Khalaan von außen zu unterwerfen. Retten Sie das Reich! Wie? Die Antwort ist klar: Besiegen Sie Ihre Rivalen und den Eindringling, und vereinen Sie den Wüstenstaat. Dazu müssen nicht nur Armeen aufgestellt und ausgeschickt, sondern auch Handel und Seefahrt betrieben werden. Die feine Kunst



des Meuchelmords darf natürlich nicht fehlen. Nehmen Sie Festungen und Steuern ein, vergrößern Sie Ihren Reichtum und Ihre Macht. Digitalisierte Bilder und orientalisch angehauchter Sound sorgen für die richtige Stimmung und lassen ein Gefühl von Wüstenwind aufkommen. Möge Allah mit denen sein, die auf solche Strategie-Handelsspiele abfahren.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 7,3 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Zulu-Krieg RORKE'S DRIFT

Britische Geschichtsbewältigung der geschmacklosen Art: Am 22. Januar 1879 wagten 4000 Zulu-Krieger einen Angriff auf ein Fort der britischen Kolonialherren, die sich ungebeten in ihrer Heimat niedergelassen hatten. Da den 4000 Eingeborenen gerade einmal 137 britische Soldaten gegenüberstanden, brauchte man auf den Ausgang des Kampfes keine Wetten abzuschließen. Pulverdampf und Bajonett zum Trotz wurden die ungebetenen Gäste dahingerafft,



Kampf der Götter FIRE AND BRIMSTONE

Der letzte Schrei der immer wieder aktuellen Jump-and-Run-Mode kommt aus dem Hause Firebird und heißt »Fire and Brimstone«. Die Handlung ist für ein Action-Spiel dieser Klasse wundersam ausgestaltet. Es ist die Geschichte einer Reise in die Abgründe des Bösen. Das Abenteuer von einem, der auszog, die sengenden Flammen der Hölle der Nordmänner für immer zu ersticken. Gott Thor (Donar) erhebt sich als Auserkorener aus dem Kreis der Götter. Er soll die nordische Welt durchqueren und die Urquelle von Hel finden. In der Unterwelt des Grauens muß er die diabolischen Flammen ersticken und Hel zerstören, die Inkarnation des Bösen. Aber der Weg zu Hel ist voll Tücken, Hinterhalte, Fallen und jeder Menge Unholde.

Die Grafik des Spieles ist putzig bunt. Leider gibt es nur beim Titelbild eine gutklingende Melodie. Während des Spieles wurde aus unerfindlichen Gründen auf eine Begleitmelodie verzichtet. Dafür wird man mit guten Soundeffekten belohnt. Das Spiel ist nur durchschnittlich motivierend. Wer aber Fan von Lauf-Schieß-Spielen ist, findet in Fire and Brimstone eine gute Ergänzung seiner Spielesammlung.

B. Schmidt/jk

Gesamturteil: 6,9 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70



schafften es aber immerhin, ihr Fort zwölf Stunden lang zu verteidigen. Es entzieht sich meinem Vorstellungsvermögen, was an diesem Gemetzel so furchtbar interessant und heldenhaft gewesen sein soll? Auf der Suche nach einem skurrilen Szenario für ein simples Strategie-Spiel griff das Softwarehaus Impressions jedenfalls auf diese urwäldliche Tragödie zurück. Das Spielprinzip paßt sich in negativer Hinsicht an: Sie steuern jeden der 137 britischen Soldaten einzeln. Das Resultat ist eine zähe »Klick-Organie«, die Strategie-Experten und Einsteiger gleichermaßen zu Tode langweilt. Grafisches Kuriosum am Rande: Das Scrolling setzt auf dem Amiga »Maßstäbe«, was Ruckligkeit und Kriech-Geschwindigkeit angeht.

H. Lenhardt/jk

Gesamturteil: 2,6 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Es war einmal... KING'S QUEST IV

Gerade als sich König Graham vom aktiven Adventure-Leben zurückziehen will, befällt ihn eine mysteriöse Krankheit. Eine Geheimmedizin könnte ihn retten. Einzig Königstochter Rosella ist in der Lage, diese von einer hilfreichen Fee zu besorgen.

Rosellas Suche ist Thema des märchenhaften vierten Teils des Abenteuerspiels »King's Quest«. Allerdings auf amerikanische Art wild durcheinandergewirbelt: der Frosch, der zum Prinzen wird, Schneewittchen, die Sieben Zwer-



ge. Zwei Jahre mußten Abenteuer-Fans auf die Amiga-Umsetzung mit dem Untertitel »The Perils of Rosella« warten. Das Programm wird, wie von Hersteller Sierra gewohnt, mit einer Menge Extras ausgeliefert und weist den bekannten Bedienungskomfort der Vorgänger auf. Man bewegt die Heldin Rosella mit dem Joystick über den Bildschirm und tippt kurze, englische Befehle ein. Standorte wie Friedhöfe, Höhlen, Geisterhäuser und Hexenhütten fehlen bei der gewählten Thematik natürlich nicht. King's Quest IV ist zwar ein märchenhaftes Adventure mit niedlicher Grafik, putzigen Animationen und Kindermelodien, jedoch nicht gerade einfach zu lösen.

R. Burhenne/jk

Gesamturteil: 7,8 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Tödliche Samurais DYNASTY WARS



Bei dieser Umsetzung eines aktuellen Capcom-Spielautomaten gibt's spielerisch wenig Neues. Schauplatz des historischen Sprite-Metzels ist das mittelalterliche China. Die Jungs von der Han-Dynastie fühlen sich von einem Nachwuchs-Provinzfürsten beleidigt und galoppieren mit einem heiseren Kampfschrei auf den Lippen in den Krieg. Nachdem man eine von vier Spielfiguren gewählt hat, holpert man zu Pferde quer durch die Spielstufen, bringt gegnerische Sprites durch forschendes Säbelschwingen ums Lebenslicht und weicht feindlichem Beschuß aus. Zwei Spieler können gleichzeitig die Schwerter zücken, doch den lauen Spielspaß vermag dieser Umstand nicht aufzupäpeln. Dynasty Wars ist allenfalls Dutzendware; durch die bunte, aber rucklige Grafik und die uninspirierten, kurzen Levels rasselt das Programm in die Niederungen der überflüssigen Actionspiele. Das Programm animiert auf Dauer allenfalls zum Absatteln (respektive Amiga-Ausschalten).

H. Lenhardt/jk

Gesamturteil: 5,0 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Wer ist Tom, was hat er mit Geistern zu tun und warum ist das neue Action-Adventure von Blue Byte so gut? Antwort auf diese Fragen gibt unser Test zum »Spiel des Monats«.

von Michael Thomas

Es war einmal ein kleiner Junge, der hatte seine Mutter verloren... Halt, halt! Dies ist kein Märchen, wie Sie vielleicht vermuten. Den Zeiten, da uns Märchen als Gute-Nacht-Geschichten vorgelesen wurden, sind wir doch längst erwachsen. Es folgt auch gleich die Action: Junge überlebt mit Zivilisationsmüll, guter Geist erscheint, beide kämpfen sich durch ein Schloß voller Vampire, Drachen und Geister, am Ende wird Mutter aus der Hypnose eines miesen Magiers befreit. Ende gut, alles gut. Ist ja fast wie im Märchen.

Naja, wenigstens fast. Denn das Programmiererteam von Blue Byte aus Mühlheim hat aus dieser schnurgeraden Story ein abwechslungsreiches Action-Adventure gebastelt. Vielleicht war die Beschreibung der Handlung auch etwas zu knapp. Hier nochmal die ausführliche Version:



Tom Peppard der Tourist:
Übermut tut selten gut

Die Hauptfigur ist Tom Peppard, ein siebenjähriger Junge, der seinen Vater vor einiger Zeit bei einem Unfall verloren hat. Seine Mutter Ellen versucht ihr Bestes, um alleine mit dem Jungen klarzukommen. Doch Tom hat manchmal seinen eigenen Kopf. Eine Abwechslung, auf die sich beide schon lange gefreut haben, bietet sich in Form einer Europareise. Eine Hauptattraktion der Reise sind die alten Schlösser in den schottischen Highlands.

Hier nimmt das Unheil seinen Lauf. Die Führungsrouten durch die Burg findet Tom nämlich reichlich langweilig. Abseits der ausgetretenen Pfade sind vielleicht einige tolle Geheimnisse zu entdecken. Wie recht Tom doch mit dieser Vermutung hat.

Seine Mutter sucht inzwischen verzweifelt ihren Sohn, wohlwissend, daß sie dabei ebenfalls die erlaubten Wege verlassen muß. Und schon ist es passiert. Nur wenige Räume sind durchsucht, da wird Ellen von einem Blitz geblen-

AMIGA-TEST

sehr gut

Tom & the Ghost

10,3

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 10/90

Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■

Titel: Tom & the Ghost
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Blue Byte
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70



Mutter Ellen Peppard: Sie wird vom Bösen gekidnappt



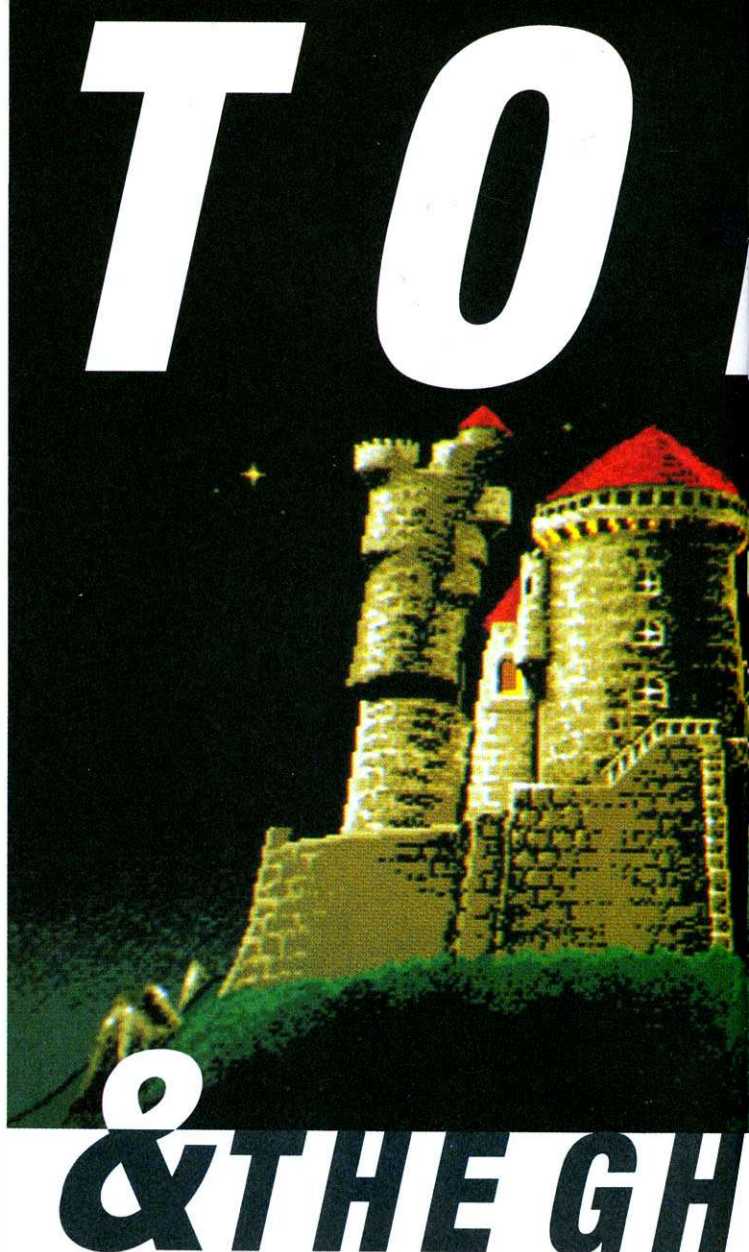
Ritter Sir Reginald Arrow:
geistlicher Retter in der Not



Bogenschütze: Ein Gegner, der tödliche Pfeile versendet



Tom, sein Beschützer Sir Reginald Arrow und die Schloßgeister: die kleinen für den Jungen, die großen für den Ritter



det. Als sie wieder halbwegs sehen kann, erkennt sie die düstere Gestalt des wahnsinnigen Magiers Mac'n'Row. Von ihm wird sie entführt und in der höchsten Kammer unter dem Dach eines der Burgtürme eingesperrt. Damit Ellen keine Hilfe herbeirufen kann, legt sie der Zauberer noch flugs in einen Hyp-



SPIEL DES MONATS

siert sich eine seltsame Gestalt. Der Geist des längst verstorbenen Ritters Sir Reginald Arrow kann nicht umhin, dem kleinen Jungen zu helfen. Wie der Zufall es will, findet der Ritter ver-

streut liegende Gegenstände, die ihm bei der Aufgabe, Tom und seine Mutter zu retten, gute Dienste leisten. Da ist zu-

nächst einmal eine Trillerpfeife, die ein achtloses Touristenkind weg-
geworfen hat. Auf die Pfeife dieser lauten Pfeife reagiert Tom ganz hervorragend. Außerdem haben sich die Touristen, schlampig wie sie sind, all dessen entledigt, was sie an Abfall nicht mehr mit sich herumtragen mochten. Dies sind

So lockt der Rittergeist den Jungen durch die Hallen, Türme und Verliese, immer auf der Suche nach weiteren Anhaltspunkten, Waffen und natürlich Essen für Tom.

Alle bösen Geister versuchen, die Suche zu behindern. Große, gefährliche Erscheinungen stürzen sich allerdings nur auf Sir Arrow und entziehen ihm wichtige Energie. Während die kleinen Geister es auf Tom abgesehen haben und ihm Angst machen wollen, so daß er wegrennt und sich sogar vor Sir Arrow hinter einer der Türen versteckt. Wenn Tom gut drauf ist, plättet er solche Kleingeister allerdings mit Leichtigkeit durch einen Schwung mit seinem Baseball-Schläger.



Sir Reginald und der Schwarze Ritter: Während Tom nur zuschauen kann, entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod



Zauberer: Wo hat er bloß Toms Mutter versteckt?

noseschlaf. So weit, so schlecht für Tom. Der irrt natürlich immer noch nichtsahnend durch das Schloß. Langsam weiß er nicht mehr ein noch aus. Außerdem beginnt ihn der Hunger zu plagen. Da nützt auch kein Hilferufen, die Reisegesellschaft ist längst weitergezogen.

Wie gut, daß so ein schottisches Schloß nicht nur böse Geister beheimatet. Als Tom am Boden zerstört vor sich hin flennt, materiali-



Weiße Jungfrau: In Grün ist sie bekömmlicher

vor allem die Reste von Milkshakes und Hamburgern, die jetzt überall in der Burg verstreut liegen. Wenn Sir Arrow diese Leckereien aufammelt und sie Tom zuschiebt, dann verbessert sich nicht nur dessen körperlicher Zustand, sondern er fühlt sich einfach besser. Manchmal wird er sogar wieder etwas übermütig.



Der Feuerdrache: gefährliches Monster im Burgteller

Der Spieler steuert bei Tom & the Ghost die Figur des Sir Reginald Arrow. Tom kann er nur beeinflussen, indem er ihn bei Laune hält. Also immer schön etwas zum Essen anbieten. Dann wird der Junge durch Benutzen der Pfeife hinterher gerufen. Um Fallen und Abgründe zu überqueren, nimmt der Geist seinen Schützling einfach Huckepack und trägt ihn in Sicherheit. Sir Arrow kann fünf Gegenstände bei sich tragen, die an den

M-E-I-N-U-N-G

Wow! Tom & the Ghost glänzt nicht nur durch Spielkomfort, sondern auch durch Spielbarkeit. Das ist der Stoff, aus dem man Spiele des Monats macht. Die Idee mit der Figur des kleinen Jungen, den der Spieler nicht direkt steuern kann, sondern um den er sich im wahrsten Sinne des Wortes kümmern muß, ist wirklich genial. Das bringt eine Menge Abwechslung ins Spiel. Mit Witz und Ideen sind die Designer bei Blue Byte verschwenderisch umgegangen. Was passiert z.B., wenn man Tom zu viele Hamburger zu futtern gibt? Er läuft grün an und wirft einen guten Teil seines Mageninhaltes in hohem Bogen aus. Ein besonderes Lob für die Grafik, vor allem für die Animation der Charaktere. So weiche, detaillierte Bewegungen mit etlichen Bewegungsstufen hat man in einem Action-Spiel noch nicht gesehen; egal, ob Tom mit seinem Baseball-Schläger herumwirbelt, oder Sir Arrow Leitern erklimmt. Das Gameplay ist schön knifflig, das Schloß wurde mit vielen Tips gespickt, und geheime Gänge gibt es auch zu entdecken. Alles in allem bleibt nur zu sagen: »Blue Byte, weiter so!«



Schwarzer Ritter: Er ist nicht einfach zu besiegen

richtigen Stellen angewendet, einen Hinweis über den weiteren Spielverlauf geben. An einigen Stellen in der riesigen Burg finden sich Diskettensymbole; dort darf ein Spielstand gespeichert werden.

jk

von Jörg W. Kähler

Es ist der Traum eines jeden Hackers. Ein Senso-Band um die Stirn gelegt, ein Computerterminal unterm Arm und alles, was man noch braucht, ist eine Cyberspace-Steckdose. Dann kann die sinnliche Reise der eigenen Persönlichkeit in die unendlichen Weiten eines gigantischen Datennetzwerks beginnen. Der amerikanische Science-fiction-Schriftsteller William Gibson hat das Szenario in seinem Buch Neuromancer entworfen, Electronic Arts bringt jetzt das Spiel unter dem gleichen Namen auf dem Amiga heraus.

Den Eintritt in den Cyberspace stellt Gibson in seinem Buch so dar:

„Eine graue Scheibe, Himmelsfarbe von Chiba... Die Scheibe begann zu rotieren; immer schneller, wurde zur hellgrauen Sphäre. Weitete sich.“

Und floß, entfaltete sich für ihn. Wie ein Origami-Trick in flüssigem Neon entfaltete sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3D, unendlich ausgedehnt. Das innere Auge öffnete sich zur abgestuften, knallroten Pyramide der Eastern Seaboard Fission Authority, die leuchtend hinter den grünen Würfeln der Mitsubishi Bank of America aufragte. Hoch oben und sehr weit entfernt sah er die Spiralarmler militärischer Systeme, für immer unerreichbar für ihn.

Der Einbruch in den Cyberspace, wie der mental-elektronische Datenraum genannt wird, ist jedoch ein Kunststück. Auch die Hacker im 21. Jahrhundert haben es nicht leicht. Die Hauptfigur, dessen Rolle Sie übernehmen, erwacht eines Morgens mit einem Kater und dem Gesicht in einem Teller Synth-Spaghetti. Es war eine harte Nacht. Statt sich noch einen Nachtisch-Pudding zum Weiter-schlafen zu bestellen, bezahlt er die Rechnung und macht sich auf, sein geliebtes UXB-Deck (Computer-Terminal) aus der Pfandleihe zu holen. Doch um in den Cyberspace einzubrechen, benötigt er ein besseres Deck, z.B. eines der Marke Ono-Sendai, und außerdem die Software Comlink 6.0. Für beides braucht man zunächst einmal Geld, was unserem Held natürlich fehlt. Und so beginnt eine fesselnde Suche nach Informationen, Paßwörtern und Link-Codes, mit

Spiel zum Buch

NEUROMANCER



Hardware-Shop: Traum eines jeden Hackers



Neuromancer-Titelbild: entweder Hopp oder Top

denen sich einige kleine Datenbanken knacken lassen. Wer weiß, vielleicht gibt es eine Möglichkeit, an das große Geld zu kommen.

Als Untertitel von Neuromancer erscheint der Begriff »Cyberpunk Role-Playing Adventure«. Wer Role-Playing ersatzlos streicht, kommt eher hinter das, was das Spiel ausmacht. Denn Rollenspiele haben mit Neuromancer soviel gemein, wie Kühe melken und Cyberspace. Das Spiel ist ein lupenreines Adventure. Der Held wird zwar mit der Maus gesteuert und bewegt sich in einem Quasi-3D-Szenario, doch der Spielablauf ist typisch für Abenteuerspiele. Den einzigen steuerbaren Charakter der Handlung müssen Sie mit sog. Skill-Chips ausrüsten. Das sind Bio-Implantate, die ihm bestimmte Fertigkeiten verleihen. Außerdem müssen Sie genug Geld und Informationen sammeln, damit er irgendwann in den Cyberspace gelangt. Ein bißchen hacken darf man nebenbei auch. Nur über Mailboxen gelangt man nämlich an lebenswichtige Hinweise und Paßwörter. Allerdings spielt sich hier alles in Gibsons High-Tech-Englisch ab. Ein Stolperstein für Englisch-Anfänger. ■

M-E-I-N-U-N-G

Das Spiel zum Buch, dem besten Science-fiction-Roman des Jahres 1985, immerhin mit vier hochdotierten Preisen ausgezeichnet, ist ein Muß für jeden SF-Fan. Allerdings muß man eben auch Adventures mögen. Diese Spielform bietet mithin die beste Möglichkeit, eine so hochkomplizierte Materie wie Gibsons Neuromancer überhaupt auf einen Computer-Bildschirm zu bannen. Das Spiel bietet als abwechslungsreiches Element das eigentliche Hacken an. Bevor man den Cyberspace erreicht, muß man viele kleine Mailboxen und Datenbanken auf der Suche nach Paßwörtern und illegaler Software durchstöbern. Der Sound ist spärlich, bis auf einige wenige Melodien, während die Grafik über dem Durchschnitt liegt. Obwohl

das Szenario nur aus einzelnen, gemalten Bildern besteht, kommt der 3D-Effekt gut zur Geltung. Die Hauptfigur wird mit sehr weichen Bewegungen animiert und liegt in dieser Beziehung um Klassen über den vergleichbaren Sierra-Adventures.

Wer das Abenteuer beginnt, wie ich es getan habe, und nur mal kurz hineinspielt, macht allerdings einen folgenschweren Fehler; oder besser, er wird der Materie nicht gerecht. Denn Neuromancer ist nichts zum »mal zwischendurch spielen«. Man wird von der Masse an Namen, Tips und Hinweisen förmlich überrollt und kämpft vor allem mit Gibsons High-Tech-Prosa. Da hilft nur eines, und das kann ich jedem potentiellen Spieler wärmstens empfehlen: vorher das Buch lesen. Wer darauf verzichtet, hat keine Chance. Im Spiel verbergen sich jede Menge irreführende Information und Sackgassen, die man nicht richtig beurteilen kann, wenn man nur die Anleitung kennt, obwohl sie sehr ausführlich ist. Durch das Buch wird nicht zu viel über das Spiel verraten, denn einiges läuft hier ganz anders ab. Neuromancer ist im Heyne-Verlag erschienen als SF-Band Nr. 4400, ISBN 3-453-31389-5. Wer übrigens das Buch nicht mag, der wird das Spiel erst recht nicht mögen. Für Neuromancer als Buch sowie als Spiel gilt: Entweder man schmeißt es nach fünf Minuten in die Ecke, oder man ist enthusiastisch begeistert. Bei mir trifft letzteres zu.

AMIGA-TEST

gut

Neuromancer

9,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 10/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: Neuromancer
Preis: etwa 80 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Tom Clancys Buch als Spiel

RED STORM



RISING

von André Beauport

Microprose, Spezialist auf dem Gebiet der Computersimulationen, schlägt zurück. Die Firma konnte den Erfolg von »688 Attack Sub« von Electronic Arts nicht auf sich sitzen lassen und kontert mit »Red Storm Rising«.

Tom Clancy, Meister des Techno-Thrillers aus den USA, beschreibt in seinem Buch Red Storm Rising eine düstere Zukunftsvision. Es geht um das beklemmende Szenario eines fiktiven Dritten Weltkriegs. Nach Explosionen in der größten sowjetischen Raffinerie steht das Riesensland vor katastrophalen Energie-Engpässen. Als Truppen des Warschauer Pakts die Ölländer am Persischen Golf besetzen, kommt es zur Eskalation. Kurz darauf wird die NATO angegriffen. In dieser Situation müssen Sie als U-Boot-Kommandant versuchen, die Schiffswege in die USA offenzuhalten. Zwischen Arktis und Europa, zwischen England und der Halbinsel Kola gilt es, U-Boote abzufangen, Tanker zu versenken und Flugzeugträger zu zerstören. Es gibt jede Menge Action; kein Wunder, daß sich Microprose das umstrittenste Clancy-Buch als Vorlage ausgesucht hat.

Natürlich drängt sich der Vergleich zu »688 Attack Sub« (Spiel des Monats in Ausgabe 6/90) auf. Obwohl beide Programme dasselbe Thema haben, sind doch zwei unterschiedliche Philosophien erkennbar: 688 Attack Sub wird mit der Maus gesteuert, bei Red Storm Rising dominiert die Tastatur. Auch die verschiedenen Funktionen werden anders realisiert. Red Storm Rising weist eine Unmenge von technischen und taktischen Displays auf, während sich sein Konkurrent auf wenige, aufgeräumte Stationen beschränkt.

Noch ein Unterschied fällt ins Auge: 688 Attack Sub ist wesentlich stärker grafikorientiert. In einer animierten Grafik werden bei Red Storm Rising nur Torpedo- und Ra-

ketentreffer gezeigt. Ansonsten begnügt man sich bei Microprose mit der Darstellung der Situation durch taktische Zeichen. Fans von »688« werden vielleicht den Aus-



Tactical Display in Red Storm Rising: Das Hauptarbeitsfeld des Kommandanten ist spartanisch

M·E·I·N·U·N·G

Das Szenario, das Microprose für seine U-Boot-Simulation gewählt hat, ist bedrückend und zum Glück veraltet. Die alten Feindbilder funktionieren offensichtlich nur noch im Computer. Abgesehen vom Szenario bildet Red Storm Rising zusammen mit 688 Attack Sub die Spitze der U-Boot-Simulationen. Obwohl der Amiga die besten Grafikmöglichkeiten bietet, nutzt Red Storm Rising diese nicht konsequent aus. Hier sind nicht die Bilder, sondern die Taktik gefragt. Eine farbige Linie, deren Spitze ein Torpedo darstellt, reicht aus, um Computerfreaks ins Schwitzen zu bringen. Obwohl es in Red Storm Rising oft sehr hektisch zugeht, kommt die taktische Überlegung nicht zu kurz: Kurswechsel, Täuschbojen und die Waffen müssen geschickt eingesetzt werden, um zu überleben und den Auftrag zu erfüllen. Wer nur entspannen

möchte, dem sei die neue Simulation von Microprose nicht empfohlen. Man muß nämlich einige Zeit aufwenden, will man es bei der Navy zu etwas bringen. Hinzu kommt, daß das Spiel mit seiner taktischen Note absolut sucht-erzeugend ist. Wer einmal angefangen hat, sein U-Boot durch den Nordatlantik zu schippern, kann nur schwer wieder aufhören. Für Simulationsfans ist Red Storm Rising genauso ein Muß wie »F16 Falcon« oder »688 Attack Sub«. Vielleicht kann Red Storm Rising sogar ein paar von denen »bekehren«, die bisher wenig Gefallen an Taktik und Simulation gefunden haben. Also: Lieber mit Red Storm Rising abtauchen, als in der Badewanne untergehen.

blick durch das Periskop als Enttäuschung empfinden. Trotzdem kommt bei Red Storm Rising Spannung auf, auch wenn ein taktisches Display nur einfache Linien zeigt, die auf das eigene Boot zu steuern. »688« gewinnt zwar den Grafikvergleich, doch Red Storm Rising kann auf anderen Gebieten Punkte sammeln. Es wird nicht nur das U-Boot der Los-Angeles-Klasse simuliert, sondern gleich fünf weitere Jäger der Meere. Auch bei den Waffensystemen hat Red Storm Rising einen Vorsprung: Endlich können feindliche Hubschrauber bekämpft werden. Größter Vorteil des Microsoft-Produktes aber ist die Kriegszug-Option. In dieser strategischen Herausforderung kann jede Aktion den Krieg in Europa entscheiden. Vergleichbar mit den »War Patrols« des U-Boot-Klassikers »Silent Service«, sorgt diese Option für stundenlange Spannung. Also: Computer an und Leinen los! jk

AMIGA-TEST

gut

Red Storm Rising

8,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 10/90

Grafik	■■■■■	■
Sound	■■■■■	■
Spielidee	■■■■■	■
Motivation	■■■■■	■

Titel: Red Storm Rising
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

von Michael Thomas

Ontaflareth war einst eine friedliche Welt. Durch Intrigen unter den machtvollsten Wesen dieser Welt, den Drachen, begann Zwietracht über das Land hereinzubrechen. Alles steuerte auf ein furchtbares Gemetzel zwischen Gut und Böse hinaus. Keiner ging dabei als Sieger hervor, doch die Folge war, daß die einstmal im Lande hochangesehene Kunst der Magie vergessen wurde. Schlimmer noch: Alle verbliebenen Drachen, die einstmal die Magie aufs Vortrefflichste beherrschten, sind nach dem »Krieg des Todes« spurlos verschwunden.

Ein Zwerg, eine schöne Elfin

M-E-I-N-U-N-G

Das Abenteuer von »Dragonflight« fängt gut an, wenn man als erstes das schön gestaltete Handbuch mit Hochglanzseiten und bunten Illustrationen aufschlägt. Eine pathetische Geschichte stimmt vortrefflich auf das bevorstehende Abenteuer ein. Doch beim Griff zur Spieldiskette wird der neugierige Rollenspiel-Fan auf eine harte Probe gestellt. Eine extrem lange Ladezeit läßt die Freude jäh abflauen und die Tatsache, daß »Dragonflight« partout nicht auf einer Festplatte zu installieren ist, stößt dem eingefleischten, festplattenverwöhnten Rollenspielkenner säuerlich auf.

Die Ladepausen ziehen sich durch den gesamten Spielablauf, und das nicht nur beim Betreten einer Stadt oder dem Abstieg in einen neuen Dungeonlevel, sondern in jedem Raum eines Verlieses. Die Anleitung verspricht für Besitzer größerer Hauptspeichermengen kürzere Ladezeiten, weil dieser sozusagen als RAM-Disk verwendet würde. Doch davon merkt man nur wenig. Immer wieder leuchtet einem der Satz entgegen: »Es wird geladen«, verbunden mit einer unfreiwilligen Spielpause, ob dem Amiga nun viel RAM innewohnt oder nicht.

Aufgrund guten Willens kann man auch darüber hinwegsehen, daß man mit vier vorgefertigten Charakteren (bei Rollenspieler eigentlich verpöht) auf die Reise gehen muß. Nicht aber über die fehlende Flexibilität während des Spielablaufs. So stellen sich im

Fantasy-Rollenspiel

DRAGONFLIGHT



Kampf in Seitenansicht: taktisches Raster oben links

Laufe der erste Spielstunden verblüffende Inkonsistenzen heraus. Die Abenteurergruppe legt eine enorme Verfressenheit an den Tag. Nahezu im Sekundentakt geht der teuer erstandene Proviant zur Neige. Daß bei großen Wanderungen durch das in der Tat riesige Land viele Rationen verbraucht werden, ist verständlich. Weniger einleuchtend ist, daß auch in Städten und Dungeons jeder dritte Schritt Proviant verbraucht. Glücklicherweise wirkt sich das damit unvermeidliche Übergewicht der Charaktere nicht auf die Kampfkraft aus, wohl auf die Motivation des Spielers. Fast ausschließlich wird er damit beschäftigt sein, genügend Geld heranzuschaffen, um die nötigen Essenspakete zu erstehen. Jeder Schritt wird zu einem Wettlauf gegen den Hungertod. Der Spielspaß bleibt auf der Strecke.

Der scheinbar ausgeklügelte Kampfmodus in Seitenansicht inklusive taktischer Draufsicht entpuppt sich bald als unflexibel und platte Hau-drauf-Szene. Monster können nur von vorne oder direkt von hinten angegriffen werden. Ein Schlag in die Flanken etwa ist gar nicht möglich. Nicht einmal mit Fernwaffen oder Magie kann ein Gegner aus einem anderen Winkel als direkt frontal niedergestreckt werden. Fein säuberlich muß der Bogenschütze oder Magier dem Monster in direkter Linie gegenüberstehen. Wozu ein taktisches Raster, wenn man noch nicht einmal von der Seite attackieren kann?

Die Tatsache, daß alle Mitglieder der Truppe zu Beginn der Reise nicht den geringsten Zauber zu sprechen vermögen, ist einleuchtend. Erträglich ist auch, daß selbst einfache und lebensnotwendige Zauberformeln wie etwa zum Entfachen von Licht derart spärlich

in den Dungeons verteilt sind, daß die Truppe lange Zeit ganz auf Magie verzichten muß. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht sich dadurch lediglich.

Ein absolutes Novum ist allerdings, daß ein Zauberkundiger in der Welt Ontaflareth, sei er auch noch so erfahren, immer nur einen Zauberspruch gleichzeitig im Gedächtnis behalten kann. Ist er gesprochen, kann im Kampfgeschehen keine neue Formel verwandt werden. Dies bedeutet, daß selbst ein erfahrener Zauberer während des Kampfes bald zum Schwert greifen muß. Das taktische Zusammenspiel von Muskelkraft und Magie, wie es den Reiz von Rollenspielen ausmacht, ist bei »Dragonflight« unterentwickelt.

All diese Eigenheiten dämpfen trotz schöner grafischer Aufmachung des Spiels die Motivation schon nach wenigen Spielstunden. Sicherlich steckt hinter Dragonflight eine interessante Geschichte. Deren Ende dürften jedoch aufgrund der mangelhaften technischen Präsentation und der besagten Ungereimtheiten wohl nur endlos geduldige, hartnäckige und anspruchslöse Rollenspiel-Enthusiasten erfahren. Wer Computerrollenspiele nach Mustern wie AD&D von SSI und Might & Magic II von New World Computing kennt oder die ungeheure Flexibilität von Ultima schätzt, wird sich an Dragonflight kaum erfreuen.

und zwei junge Menschen – die Abenteurergruppe von »Dragonflight« – sind nun angehalten, das vergessene Wissen der Magie in den Ruinen der einstigen Zauberstätten wieder ausfindig zu machen und vor allem den Verbleib der Drachen auszukundschaften.

Ausgangspunkt ist die Stadt Pegana. Es gibt auch andere Städte und Orte, die man allerdings auf eigene Faust finden muß, da zunächst nur ein kleiner Teil der Weltkarte im Besitz der Abenteurer ist. Gelegentliche Gespräche mit Dorfbewohnern bringen wertvolle Hinweise zur Lösung der Aufgabe.

Dragonflight besitzt optische Ähnlichkeit mit den Klassikern unter den Rollenspielen, der »Ultima«-Reihe. Die Umgebung der Abenteurer wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Sowohl die Kämpfer als auch Monster sind kleine, wenig animierte Sprites, die mit den Cursor-Tasten durch die Gegend bewegt werden. In Dungeons wechselt die Darstellung: Modrige Wände und verfallene Türen sieht man in 3D-Sicht. Betritt man einen Raum, ändert sich das Bild abermals. Jedes einzelne Mitglied der Gruppe wird dabei in einer Seitenansicht gezeigt. In dieser seitlichen Ansicht werden auch die Kämpfe ausgefochten. Ein Raster in der linken oberen Ecke des Bildschirms zeigt zusätzlich das Geschehen in der Draufsicht. Es soll taktischen Zwecken dienen. Jeder Kämpfer verfügt über eine Anzahl von Bewegungspunkten, die er für die Fortbewegung, das Abfeuern einer Fernwaffe, das Zaubern oder das Zuschlagen im Nahkampf verwenden kann. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Dragonflight

7,3

von 12

GESAMT-URTEIL

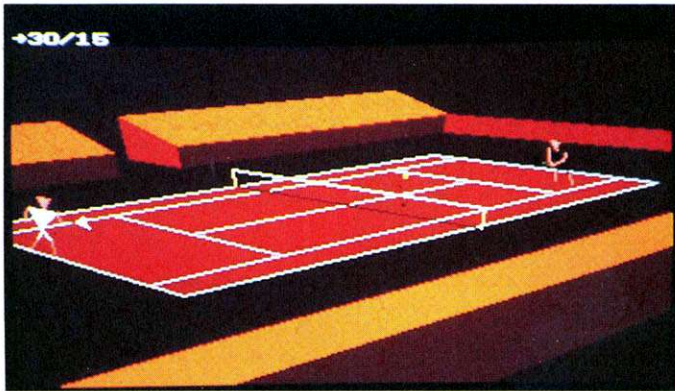
AUSGABE 10/90

Grafik	5	5	5	5	5
Sound	4	4	4	4	4
Spielidee	4	4	4	4	4
Motivation	4	4	4	4	4

Titel: Dragonflight
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Thalion
Anbieter: United Software, Hauptstr.
70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Tennis einmal anders

INTERNATIONAL 3D TENNIS



3D-Aussicht des Courts: Tennis mit Vektorgrafik

von Heinrich Lenhardt

Was, schon wieder eine Tennis-simulation? An Amiga-Versionen der weißen Sportart herrscht zur Zeit kein Mangel. Doch dieses gute Stück bietet einen besonderen Clou: International 3D Tennis zeigt auf dem Bildschirm lupenrein berechnete Vektorgrafik. Das bedeutet, daß Sie die Ansicht des Spielfelds selbst bestimmen können. Es gibt eine Reihe gespeicherter Perspektiven (z.B. von schräg hinten oder von der Seite). Sie können auch mit dem Joystick einen Blickwinkel ganz nach Ihrem Geschmack justieren. Auf vier Schwierigkeitsgrade (je höher, desto komplexer ist die Steuerung) tritt man entweder gegen Computergegner oder einen Freund an. Auf den Levels 1 und 2 gibt es eine kleine Schlaghilfe: Die Spielfigur flackert, wenn es an der Zeit ist, den Ball per Feuerknopfdruck zu returnieren. Auf heiße Doppel-Matches mit zwei Joysticks muß man leider verzichten.

Für Solospieler gibt es einen reizvollen Turniermodus, bei dem es darum geht, innerhalb einer Saison möglichst viel Geld durch Turnierfolge zu scheffeln. Prämien und Bodenbeläge werden entsprechend den richtigen Grand-Prix-Turnieren angeboten; Klassiker wie Wimbledon oder die U.S. Open sind natürlich auch dabei. Bei den hochkarätigen Turnieren können Sie nur teilnehmen, wenn Sie auf dem anspruchsvollsten Schwierigkeitsgrad spielen. jk

M-E-I-N-U-N-G

Von dem Programmiererteam Sensible Software liegt mit »Microprose Soccer« bereits ein gutes Sportspiel für den Amiga vor. Der eine oder andere wird außerdem früher mit Begeisterung »Wizball« gespielt haben, das von denselben Autoren stammt. Doch International 3D Tennis wird kaum in die Software-Annalen eingehen, zumal das mittelmäßige Programm zu einem unglücklichen Zeitpunkt auf den Markt kommt: Für den Amiga gibt es mit »Great Courts« und »Tie Break« bereits zwei gute Tennissimulationen. Grafisch und spielerisch kann da International 3D Tennis nicht mithalten. Einzig die Idee mit dem Saisonmodus kann uneingeschränkt gefallen. Daß der Spielwitz nicht so recht ins Rollen kommt, liegt am merkwürdigen Ballverhalten, das wohl durch einen verbogenen 3D-Algorithmus entsteht. Der verhaltene Spielspaß degradiert International 3D Tennis auf Mittelmaß. Der Kauf lohnt sich nur für Sportsammler.

AMIGA-TEST

befriedigend

Int. 3D-Tennis

6,7

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 10/90

Titel: International 3D-Tennis
Preis: etwa 85 Mark
Hersteller: Palace
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

ULTIMA IV

(Fortsetzung von S. 71)

FUNDORTE DER SCHLÜSSEL

Altarraum	Dungeon	Level	Steine
Courage	Shamed	8	Orange, Purple, Red, White
Love	Deceit	8	Green, Orange, White, Yellow
Truth	Deceit	8	Blue, Green, Purple, White

Schlüssel der 3 Hauptteile

Zu jedem Hauptteil existiert ein Altarraum. Um den Schlüssel zu bekommen, muß man jeweils vier Steine in einem Raum benutzen (use):

TOTENKOPF, BUCH, ETC.

Buch (Book):

Das Buch der Wahrheit befindet sich bei »R« in der Bibliothek des Lycaenum.

Glocke (Bell):

Die Glocke des Mutes liegt im Meer bei N'A/L'A'.

Kerze (Candle):

Die Kerze der Liebe ist im geheimen Raum des Tempels von Cove. Totenkopf (Skull):

Der Kopf des toten Zauberers Mondain verstaubt bei P'F'/M'F'.

Horn (Silver horn):

Das Horn liegt auf einer kleinen Insel im Westen vom Spirit Wood. Mit Search suchen.

NOCH MEHR TIPS

– Es geht das Gerücht um, das die stärkste Waffe der »Magic Wand« sein soll. Ich bin da anderer Meinung (obwohl ich auch einen hatte). Man sollte sich aber trotzdem einen zulegen und ihn Mariah, der Magierin anvertrauen, da sie sich nur mit einem Stab oder einer Schleuder wehren kann. Man findet diesen magischen Zauberstab in einem kleinen Dörfchen namens »Buccaner's Den«. Dieses Dorf, das wie viele andere nicht auf der Karte eingezeichnet ist, läßt sich mit dem Schiff anfahren, und zwar von den »Fens of the Dead« aus immer nach Westen.

– Das Dorf Cove liegt mitten im Lock Lake. Es kann also nur mit einem Schiff erreicht werden. Wie kommt man mit einem Schiff in einen See? Hineinfahren! Und zwar in den Strudel, der ab und zu irgendwo im Meer auftaucht.

– Bei der Durchquerung der Piratenbucht wird man von vielen Piratenschiffen angegriffen. Um hier nicht zu schnell das Zeitliche zu segnen, sollte man sich das »Magic Wheel« unter den Nagel reißen. Dieses erhöht die Stärke des Schiffsrumpfes auf satte 99 Punkte. Man findet das magische Rad in der Bucht des »Cape of Heroes« im Meer tief versunken.

– Das »Silver Horn« hat auch eine besondere Bewandtnis. Mit ihm kann man die vielen Dämonen vertreiben, die den »Shrine of Humility« bewachen.

Nachfolger KICK OFF 2

Es gibt Leute, die können einfach nicht genug bekommen. Genau auf diese Leute zielt der englische Spielehersteller Anco ab. Für alle, die nach Italia'90 noch nicht genug vom runden Leder haben, gibt es jetzt Kick Off 2. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger »Kick Off« nichts verändert. Noch immer sieht man das Fußballfeld aus der Vogelperspektive, mit einer kleinen taktischen Einblendung in der linken, oberen Ecke. Aber ansonsten hat sich einiges getan. Ein Ligaspielmodus bietet sich an, Taktiken können gewählt werden, die Trikots wollen entworfen sein und so weiter, und so fort. Zum Glück verliert Kick Off auch in der neuen Version nichts von seiner guten Spielbarkeit. So-



gar die Option für vier Spieler ist erhalten geblieben. Gerade gegeneinander bereitet Kick Off 2 wieder einmal den totalen Spielspaß. Das einzige, das mir bei Kick Off 2 gefehlt hat, war die Mannschaft aus Kamerun.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 9,6 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Detektivarbeit POLICE QUEST 2

In bester Sierra-Online-Tradition erscheint jetzt die Amiga-Umsetzung von Police Quest 2, ein weiteres Abenteuer des Polizisten Sonny Bonds. Autor ist Jim Walls, selber Ex-Polizist und Verfasser des Spionageabenteuers »Codename Iceman«, das demnächst für den Amiga erhältlich sein wird.

»Police Quest 2« knüpft an die Handlung des ersten Teils an. Der Todesengel Jessie Bains, damals von Bonds verhaftet und seit einem Jahr im Knast, ist entflohen. Sonny Bonds, inzwischen zum Detective befördert, wird beordert, den Gangster wieder einzufangen. Doch bevor es losgeht, muß man noch viel erledigen, z.B. den Tatortkoffer finden, Akten lesen, Schießübungen veranstalten etc. Viel Zeit verbringt der Spieler mit seinem Partner Keith im Auto, des-

Zauberlehrling

SORCERORS APPRENTICE



Und wieder einmal ein Jump-and-Run-Spiel. Diesmal garniert mit ein bißchen Ballerei, vielen Geistern, Zombies und ähnlichem. Also ungefähr die 2468. Version eines ach so beliebten Themas. So gesehen wäre »Sorcerors Apprentice« uninteressant, da es wohl kaum Spieler gibt, die nicht schon etliche Programme dieses Genres besitzen. Trotzdem spricht einiges gerade für dieses Spiel. Grafik und Sound sind so, wie man es von einem Spiel für den Amiga erwartet, was nicht unbedingt bei allen Neuererscheinungen der Fall ist. Außerdem ist die Frage der Spielschwierigkeit hervorragend gelöst. Am Anfang erzielt man schnell Erfolge, die späteren Level geben dem Spieler härtere Nüsse zu knacken. Da die Anfangs-Level schnell gelöst sind, kommt keine Langeweile auf. Sorcerors Apprentice vermittelt auch über die Steuerung ein sehr gutes Spielgefühl. Wenn es also unbedingt noch ein Jump-and-Run-Spiel sein muß, dann wenigstens Sorcerors Apprentice.

A. Beaupoil/jk

Gesamturteil: 7,3 von 12

Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70



sen Slang-Englisch einige Nerven kostet. Nach einem Besuch im Gefängnis und im Einkaufszentrum folgt die erste Schießerei zwischen dem Gangster Bains und Polizist Bonds.

Police Quest 2 weist die bewährten Sierra-Eigenheiten auf: Eingabe von kurzen Befehlen über die Tastatur, farbenfrohe Bilder, Animationen, Action-Menüs (F-Tasten: Load, Draw, Fire). Die Spielfigur bewegt sich einigermaßen hurtig über den Bildschirm. Das Spiel ist durch seine für Detektivfreunde interessante und auch verzwickte Handlung bestimmt nicht schnell zu lösen. Andererseits weist Police Quest 2 weder eine überragende Grafik auf, noch ist es eine Fundgrube von Humor, was wohl mit der Thematik zusammenhängt.

R. Burhennel/jk

Gesamturteil: 7,8 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Karateklassiker LAST NINJA 2

Lang genug hat's gedauert, doch jetzt erscheint der 8-Bit-Klassiker »Last Ninja 2« endlich für den Amiga. In diesem Action-Adventure steuern Sie den Titelhelden, der im schwarzen Ninja-Dreß durch eine Reihe von Räumen spaziert, die in perspektivischer »Schräg-von-oben«-Grafik dargestellt werden. Unser Ninja ist auf der Suche nach dem schurkigen Shogun Kunitoki, der ein Bösewichtimperium regiert. Auf dem Weg zu Kunitoki müssen Sie sich mit dessen Handlangern herumschlagen, sowie nach Waffen und Hinweisen suchen. Erreicht man einen neuen Level, darf der Spielstand gespeichert werden. Neu gegenüber dem C64-Original ist auch die Punktwertung, ansonsten blieb alles beim alten. Last Ninja 2 ist ein solides Action-Adventure, das auf dem Amiga nicht die großen Begeisterungstürme entfacht, wie es vor zwei Jahren auf dem C64

der Fall war. Das Spielprinzip ist anständig, aber mittlerweile etwas altbacken. Grafisch ist alles nett und übersichtlich, ragt aber nicht allzusehr aus der Masse der Neuheiten heraus. Die Soundeffekte fallen unter Dutzendware; Musik wird erst mit 1 MByte RAM hörbar. Alles in allem ein solides Spiel, aber für 85 Mark bekommt man besseres geboten. Wer nicht gerade ein Ninja-Nostalgiker ist, der seinen Liebling aus alten C64-Tagen nochmal durchspielen will, kann relativ ruhigen Gewissens auf das Programm verzichten.

H. Lenhardt/jk



Gesamturteil: 6,3 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Schiebespiel MAGIC LINES

Das neueste Produkt aus der Software-Küche von Thalio ist das Denkspiel Magic Lines. Man erinnere sich: Vor ein paar Monaten kam von dort das geniale »Atomix«, bei dem man Atome zu Molekülketten zusammenschieben mußte. Bei Magic Lines geht es auch ums Verschieben, diesmal allerdings mit Plättchen in einem 5 x 6 Felder großen Raster. Nur ein Feld ist frei, dorthin können angrenzende Steine geschoben werden. Richtig: Das Prinzip ist abgeleitet von den Taschenspielen für Kinder. Doch hier ist nicht nur das Feld größer. Wie bei »Pipe Mania« beginnt eine Flüssigkeit vom Startfeld zu fließen, so daß der Spieler schnellstens passende Rohrstücke herbeischieben muß. Man kann's auch übertreiben. Mit



derartigen Sperenzen baggert man das beste Konzept zu und macht das Spiel unspielbar. Ähnlich wie »E-Motion« ist Magic Lines ein Spiel, das zu haarig ist, um Spaß zu machen.

J. W. Kähler

Gesamturteil: 5,7 von 12
United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

von Rainer Burhenne

Neuester Titel der Erfolgsautorin Roberta Williams von Sierra ist das Kriminalabenteuer »The Colonel's Bequest« (Das Vermächtnis des Oberst). Es umfaßt satte fünf Disketten. Das beigelegte Handbuch, das wie ein Theaterstück konzipiert wurde, führt umfassend (mit Tutorial) in die Spieltechnik ein. In der Verpackung befindet sich außerdem eine farbige Übersichtskarte der Insel, die als Schauplatz der Handlung entworfen wurde. Die Rückseite dieser Karte dient gleichzeitig als Kopierschutz: Fingerabdrücke der im Spiel vorkommenden Personen müssen identifiziert werden.

In der mehr als zehnminütigen animierten Einleitung werden die zwölf Charaktere des Stücks in Bild und Schrift vorgestellt. Außerdem wird in die recht verzwickte Handlung eingeführt, die Roberta Williams aus ihrem großen Erfahrungsschatz mit anderen Sierra-Abenteuern entwickelt hat. Große bildschirmfüllende Panoramabilder wechseln mit Nahaufnahmen und Animationen, unterstützt durch Melodien und einige Sounds wie Donnerschlag oder das Knarren von Türen. Wer das Intro schon kennt, kann es natürlich überspringen.



Laura Bow, der weibliche Detektiv: ein Mörder unter zehn Verdächtigen

Die Hauptfigur Laura Bow wird im Jahr 1925 von ihrer Studienfreundin Lillian auf den Besitz ihres reichen Onkels Colonel Dijon eingeladen. Er lebt auf einer Insel, in den von Alligatoren bevölkerten Sümpfen des südlichen US-Staates Louisiana. Die Insel beherbergt außer dem Stammhaus weitere

Eine Leiche zum Dessert

THE COLONEL'S BEQUEST



Der Friedhof des Colonels: Gefahr für die Hauptfigur



Gäste am Dinnertisch: Der Colonel bittet zum Mord

M-E-I-N-U-N-G

Dieses »Mammutspiel«, wie man es aufgrund seines Umfangs, aber auch wegen der hohen Qualität nennen muß, könnte die Basis für eine neue erfolgreiche Sierra-Serie sein. Selten habe ich einen stimmungsvolleren Einstieg in ein Adventure erlebt und wurde von ungewohnt detailreichen Grafiken überrascht. Diesen Stil hat man bei allen bisherigen Abenteuern von Sierra nicht gepflegt. Man denke nur an die poppig bunten Szenarios der Reihe um den Frauenhelden »Leisure Suit Larry«. In »The Colonel's Bequest« sieht man große, bildschirmfüllende Bilder, originelle Motive, exzellente Licht- und Schattenspiele sowie Animationen, deren Qualität gegenüber den Vorläufer-Abenteuern um einiges verbessert wurde.

Laura muß alle Personen ausgiebig befragen, Gegenstände fin-

den und richtig anwenden; dies alles natürlich zur richtigen Zeit. Das Spiel zerfällt in acht Akte, diese wiederum in Szenen. Gewisse Handlungen müssen in einem bestimmten Zeitraum (15 Minuten) durchgeführt werden. All dies macht »The Colonel's Bequest« zu einem recht schwierige Adventure, das durch seine hohe Qualität hinsichtlich Grafik, Handlung, Benutzerführung und Atmosphäre viele Stunden Spaß und Tüftelei verspricht.

lauschige Örtlichkeiten wie Stalungen, Gartenhütten oder den Friedhof. Laura, deren Vater schon Detektiv war, und Lillian platzen in eine Dinnerparty der Verwandten der Familie. Als der Oberst endlich erscheint, ist jeder gespannt auf die folgende Ankündigung:

In seinem Testament, so lamentiert der Greis, habe er festgeschrieben, daß nach seinem Tode das riesige Vermögen als Erbschaft zu gleichen Teilen unter den überlebenden Mitgliedern der Familie aufgeteilt werden soll. Damit ist der Grundstein für, im wahrsten Sinne des Wortes, mörderische Intrigen gelegt.

In Akt I, Szene 6 beginnt ein Killer sein Unwesen zu treiben. Daher ist häufiges Speichern die erste Adventure-Pflicht, denn das Leben im riesigen Haus des Colonels ist extrem gefährlich. Auch in den umliegenden Gartenanlagen kann der Spielfigur einiges zustoßen. Wundern Sie sich nicht, wenn plötzlich ein Kronleuchter herabsaust oder sich die Axt der Ritterrüstung selbständig macht. In den düsteren Ecken der Geheimgänge zwischen den Zimmern läuft Laura immer Gefahr stranguliert zu werden. Es gibt zehn Verdächtige in diesem durchdachten Kriminalfall, oder muß man vielleicht den Oberst dazurechnen? Vor allem, wird es Laura gelingen, den eiskalten Mörder zu entlarven, ehe es auch für sie zu spät ist? */jk*

AMIGA-TEST

gut

The Colonel's Bequest

9,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 10/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: The Colonel's Bequest
Preis: etwa 130 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: United, Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44/40 80

von Arne Peters

„ Gratulation – Sie werden es noch bereuen, auf nur drei Disketten so viel geballtes Grauen, heuchelnde Hinterlist und scheinbar Auswegloses gekauft zu haben. „

So begrüßt Sie die Anleitung von EGOs Fatal Heritage. Keine Angst, es handelt sich hier keinesfalls um ein Programm »Wie fülle ich meine Steuererklärung aus?« – es geht vielmehr darum, daß Sie geerbt haben. Doch die Sache hat einen Haken: Erste Aufgabe für den Spieler ist es, sein Erbe zu finden, wobei man sich vor den Häschern eines Drogenkartells in Acht nehmen sollte. Auf Ihrem zukünftigen Besitz, einer Plantage in Südamerika, wird anscheinend mehr als nur Tabak angebaut.

Nichtsdestotrotz schrecken Sie vor einem solchen Abenteuer nicht zurück. Das Beste ist, erst einmal die eigene Wohnung auf den Kopf zu stellen und alle nützlichen Dinge zu finden, mit denen man die bevorstehenden Aufgaben bewältigt. Viele Dinge sind im späteren Verlauf des Abenteuers nützlich, doch einige ebenso unnütz. Hilfreich sind auch Freunde, die Sie aus einer Kartei auswählen können. Sie tragen verschiedene Sachen bei sich, wie einen Schraubenzieher, mit dem sich Schubladen öffnen lassen.

Ein wichtiges Ziel in der Anfangsphase des Spiels sollte das Füllen der Brieftasche sein. Hier gilt wie im richtigen Leben: Ohne Moos – nix los! Also ab zur Bank und Geld holen. Für den Fall, daß sie geschlossen ist, steht dort ein Geldautomat, der einem aber ohne Scheckkarte und Geheimnummer lediglich einen guten Tag wünscht.

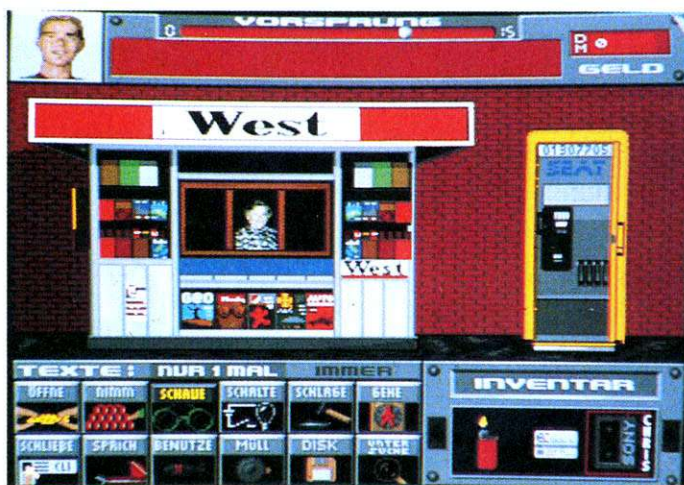
Ist man endlich im Besitz von Bargeld, sollte man darüber nachdenken, wie man am schnellsten nach Südamerika kommt. Ein bißchen Beeilung tut not, denn die Verfolger des Kartells haben Ihre Fahrte aufgenommen. Das wird durch eine Zeitanzeige am oberen Rand des Bildschirms verdeutlicht. Der Vorsprung läßt sich nur durch Reisen wieder vergrößern. Haben die fiesigen Gangster Sie erwischt, sind die Chancen lebend davonzukommen gering. Um zu verhindern, daß Ihnen das Geld durch die notwendigen Flugreisen ausgeht, sollten Sie sich hin und wieder auf ein kleines Glücksspiel-

Gefährliche Erbschaft

FATAL HERITAGE



Spielfigur aus der Begleiterkartei: Freunde zu Hilfe holen



Fatal Heritage: Hat die Zeitungsfrau einen Tip?

M-E-I-N-U-N-G

Das auf dem Spielesektor noch unbekannte Software-Label EGO legt mit Fatal Heritage ein gelungenes deutsches Adventure mit dichter Atmosphäre vor. Nicht nur die hübschen Grafiken, die aus digitalisierten und gezeichneten Bildern bestehen, tragen dazu bei. Auch die Soundeffekte während des Spiels und die Titelmelodie sind passend gewählt. Das gesamte Abenteuer ist gut durchdacht und mit viel Aufwand programmiert. Es umfaßt immerhin drei Disketten, wobei natürlich ein Großteil der Daten auf die gepackten Grafiken entfällt. Zum letzten Schliff fehlt jedoch leider die Installation auf Festplatte. Die recht witzigen Dialoge mit den Charakteren, die einem während des Spiels begegnen, sind mit einer gehörigen Por-

tion an Humor versehen. So bleibt ein wiederholtes Schmunzeln nicht aus. Fatal Heritage entführt den Spieler keineswegs in irgendeine Fantasiewelt. Irgendwie wirkt es alles recht realistisch, obwohl »Otto Normalverbraucher« wohl kaum in solch gefährliche Situationen gerät. Das Programm bietet vom Spiel Aufbau eigentlich nicht viel Neues, es ist im Grunde ein ganz typisches Grafik-Adventure. Trotzdem hat es einen unwiderstehlichen Charme, der den Spieler gnadenlos in seinen Bann zieht. Vielleicht ist es die Vorstellung, selbst einmal eine große Erbschaft antreten zu können?

chen einlassen. Gelegenheit dazu gibt es auf jedem ausländischen Flughafen.

Fatal Heritage ist komplett mausgesteuert, eine Texteingabe während des Spiels ist nicht erforderlich. Auch die Konversationen mit den Personen, die man unterwegs trifft, sind einfach durch Anklicken einer per Auswahlmenü vorgegebenen Antwort zu bewältigen. Herumliegende Gegenstände werden jedoch nicht im Textfenster erwähnt, deswegen sollte man sich die Mühe machen, alle Dinge in einer Szene mit der Maus zu untersuchen. Nur so läßt sich deren mögliche Funktion herausbekommen. Rechts unten am Bildschirm stehen 12 Symbole (Icons), die im Zusammenhang mit den Grafiken, die gesamte Steuerung erlauben. In einigen Situationen wird diese Eingabemaske am unteren Rand des Bildschirms verschwinden, um für besondere Eingaben Platz zu machen. Um nach schwerwiegenden Fehlern nicht wieder ganz von vorn zu beginnen, sollte der Spielstand hin und wieder gespeichert werden. Da auf Diskette lediglich ein Speicherplatz für den Spielstand zur Verfügung steht, kann man nur entweder von Anfang an oder vom gespeicherten Punkt aus weiterspielen. Das kann zu umständlichem Hin- und Herfliegen führen, wenn Sie beispielsweise in Miami bemerken, daß Sie einen wichtigen Gegenstand in Berlin vergessen haben.

Der Einsatz eines Wörterbuches entfällt, da das Adventure komplett in deutscher Sprache programmiert ist, was wohl vor allem diejenigen freuen wird, die mit englischen Programmen nicht so viel anfangen können. jk

AMIGA-TEST

gut

Fatal Heritage

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/90

Titel: Fatal Heritage
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ego Software
Anbieter: Delta Konzept, Bösingh-
hovener Str. 98, 4005 Meerbusch,
Tel.: 0 21 59/8 10 07

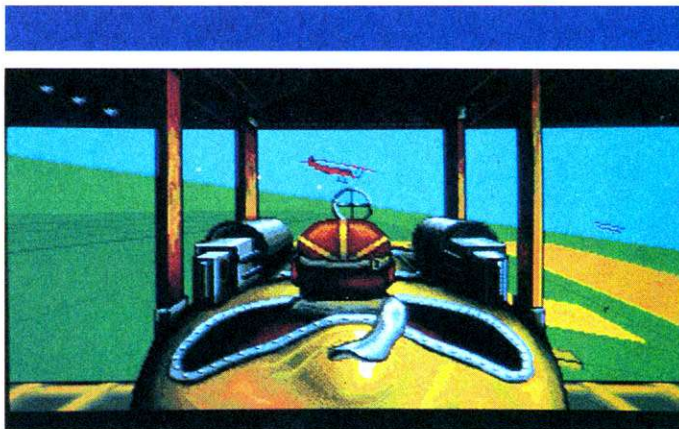
von André Beauvoir

Das Label Cinemaware ist unter Amiga-Spielern bekannt für Sportspiele mit fantastischer Grafik. Mit ihrem neuen Spiel versuchen sich die Entwickler von Cinemaware an einem Flugsimulator.

Es soll Leute geben, die glauben, ohne Nachbrenner käme man nicht in die Luft. Mit »Wings« werden sie eines Besseren belehrt. Selbst ohne Düsentriebwerk und Schwenkflügel können sich Bildschirmpiloten in die Lüfte schwingen. Ja selbst ohne Höhen-, Geschwindigkeits- und Treibstoffanzeige ist Fliegen möglich.

Wie? Ganz einfach. Für Cinemaware sind moderne Jagdmaschinen wie die F16 Falcon oder die F18 Hornet uninteressant. Der Rückblick geht sogar noch viel weiter als in Lucasfilms »Battle of Britain«. In Wings werden zum ersten Mal die ältesten Jagdflugzeuge auf den Amiga-Bildschirm gebracht.

1915: Die Fronten im Ersten Weltkrieg sind erstarrt, als eine neue Erfindung von sich reden macht: Das Flugzeug wird, wie wohl jede technische Innovation, schnell zur Waffe umgebaut. Anfangs sind es noch unbewaffnete Aufklärer, doch schon bald werden Bomber oder Jäger eingesetzt. Eine legendäre Maschine war die S.E.5. Heute lesen sich die technischen Daten wie ein Witz, aber die S.E.5 galt mit 132 Meilen pro Stun-



Wings Luftkampf: Jagd auf den Roten Baron



Bombenmission: unnötig martialisch

Ritter der Lüfte

WINGS

M-E-I-N-U-N-G

Cinemaware – eine Name, der die Augen der Computerfans aufleuchten läßt. Nach »TV Sports Football« und »Basketball« steigt Cinemaware in den Bereich Flugsimulation ein. Und Cinemaware-Fans werden nicht enttäuscht: Die Grafik ist wieder einmal hervorragend. Microprose, Lucasfilm und Electronic Arts haben somit einen nicht zu unterschätzenden Konkurrenten. Wie zu erwarten war, übernimmt Cinemaware einige gute Ideen von seinen Mitbewerbern. So wird mit Wings ein umfassendes Handbuch ausgeliefert, wie es von »Battle of Britain« bekannt ist.

Doch auch die Kritik an Wings bleibt nicht aus: Die Zitate im Handbuch sind für meinen Geschmack oft entweder zu romantisch oder zu markig. Doch das ist nur der Anfang. Der Luftkampf und

die Bombenmissionen bieten noch das, was man von vergleichbaren Spielen kennt, aber die Tiefflugangriffe sind einfach zu brutal. Hier werden u. a. Infanteristen angegriffen, man sieht, wie sie getroffen werden. Derartiger Realismus ist wirklich unnötig. Ich denke, Cinemaware hat genügend auf dem Kasten, um durch Grafik und Animation zu begeistern. Ich hoffe, daß sich nur wenige Spieler von dieser üblen Metzelei begeistern lassen. Cinemaware-Sportspiele haben gezeigt, daß es auf dem Monitor ganz und gar unmartialisch und doch aufregend zugehen kann. Leider schlägt jetzt das Pendel zum anderen Extrem aus. Sicherlich ist jedes Kriegsspiel fragwürdig. Auch bei »F16 Falcon« oder bei »Battle of Britain« wird geschossen und gebombt. Aber trotzdem hat man bei diesen Simulationen immer noch ein deutlich besseres Gefühl als bei Wings. Wen bereits die abgeschossenen Piloten beim Pazifikluftkampf »Battlehawks« gestört haben, der wird von Wings entsetzt sein. Das ist schade, denn

die Luftkampfszenen in Wings sind wirklich sehenswert. Aus ihnen allein könnte man eine eindrucksvolle Simulation machen. Auch die Bodenangriffe hätte man ähnlich gestalten können, doch da sind wohl die Pferde mit den Cinemaware-Programmierern durchgegangen. Wenn in Wings ausschließlich die Luftkampsimulation zum Tragen gekommen wäre, hätte dies wahrscheinlich für einen schnellen Start und Aufstieg des Spiels in den Hitparaden gesorgt. Die Grausamkeiten der Angriffsszenen werden jedoch dafür sorgen, daß Wings da landet, wo es hingehört, auf dem Index.

de als sehr schnell und mit zwei Maschinengewehren als schwer bewaffnet.

Warum sucht sich Cinemaware so ein Flugzeug aus, wo doch moderne Maschinen mit doppelter Schallgeschwindigkeit dahinrasen und sich die High-Tech-Simulation geradezu aufdrängt? Offensichtlich geht es in Wings weniger um Simulation als um spannende Flugkämpfe. Bei der S.E.5 braucht man keine Instrumente. Der Pilot merkt, daß er zu niedrig fliegt, wenn die Büsche und Bäume am Boden größer und größer werden. Eine »Stall«-Anzeige gibt es nicht, man hört ja, wenn der Motor spuckt. Radar? Wozu? Der Pilot sieht sich mit eigenen Augen um. Kurzum: Der Luftkampf bei Wings ist Fliegen pur, ohne all den neumodischen Schnickschnack. Hier kommt es auf fliegerisches Können an, Technik ist Nebensache.

Neben dem in fixer 3D-Grafik gezeigten Luftkampf bietet Wings auch Bombenmissionen und Tiefflugangriffe in 2D-Grafik. Für die Bombenmissionen wurde eine Draufsicht gewählt, während der Spieler beim Tiefflug einen Schräg-von-oben-Blickwinkel hat. So wird das Spiel abwechslungsreich und bietet Frontkampfstimung ähnlich wie in einem Ballerspiel. Wegen der Vielfalt der Missionen und der Masse an Grafik benötigt Wings jedoch mindestens 1 MByte Speicherplatz. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Wings

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/90

Grafik	☒	☒	☒	☒	☒
Sound	☒	☒	☒	☒	☒
Spielidee	☒	☒	☐	☐	☐
Motivation	☒	☒	☒	☒	☒

Titel: Wings

Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Cinemaware

Anbieter: United Software,

Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,

Tel.: 0 52 44/40 80

von Heinrich Lenhardt

Mit Autorennen für den Amiga ist das so eine Sache: Es gibt zwar reichlich Programme, die mit Dutzenden von Strecken prahlen, aber oft fährt sich eine Piste langweiliger als die andere. Unter einer Rennsimulation verstehen viele Programmierer anscheinend nicht mehr, als den Joystick schnell nach links oder rechts zu drücken, wenn eine Kurve naht. Daß man ein Programm umgekehrt auch mit Details und Spielereien zumüllen kann, hat Electronic Arts mit »Ferrari Formula One« bewiesen: Hobbymechaniker hatten ihre Freude an den Dutzenden von Einstell- und Rumschraubmöglichkeiten; die Spielbarkeit des eigentlichen Rennens konnte man aber getrost vergessen. Als Kompromiß zwischen einer gut spielbaren, aber durchaus realistischen Rennsimulation präsentiert sich Indianapolis 500, das bereits in der PC-Version viel Kritikerlob und dicke Verkaufszahlen einfuhr.

Etwas überraschend ist die Tatsache, daß sich das Programm allen Ernstes auf eine einzige Strecke konzentriert: Das legendäre 500-Meilen-Rennen im amerikanischen Indianapolis. Machen Sie sich also darauf gefaßt, immer auf

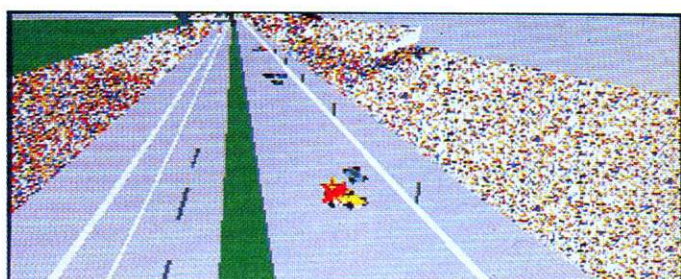
Autorennen über 500 Meilen

INDIANAPOLIS

Pack' den Tiger in das RAM: »Indianapolis 500«, die schneidigste Rennsimulation, die Sie in Ihren Amiga laden können, bietet: röhrende Motoren, klappernde Auspuffe und nervenzerfetzende Unfälle.



Cockpit-Ausblick: forsches Ansetzen zum Überholmanöver



derselben Piste Ihre Runden zu drehen, die allerdings mit allen Details und in exzellenter 3D-Grafik eingefangen wurde.

Bevor es ins Rennen geht, können Sie in diversen Menüs ein paar nützliche Einstellungen vornehmen. So läßt sich der Detailreichtum der 3D-Grafik in drei Stufen bestimmen. Je weniger Feinheiten am Bildschirm gezeigt werden, desto schneller ist die Grafik. Die grafische Bandbreite unter »High Detail« geht allerdings auf Kosten der Spielbarkeit: Der Bildschirmaufbau erfolgt etwas schleppend. Doch auch bei »Medium« und »Low Detail« bekommt man genügend zu sehen und die Grafik fließt dabei tadellos. Sie haben außerdem die Wahl zwischen drei Rennwagen,

die alle besondere Eigenheiten und Vorzüge aber auch Nachteile haben. So gibt es z.B. einen soliden Brummer für Anfänger, der nicht der allerschnellste ist, aber dafür eine gutmütige Kurvenlage bietet. Im Gegenzug nimmt der schnellste Flitzer heftige Steuermanöver eher krumm und gerät relativ leicht ins Schleudern. Außerdem dürfen Sie ein bißchen an Ihrem Wagen rumfummeln, im Raserjargon »Tunen« genannt. Der PS-Bolide hat zwar solide Standardeinstellungen, aber durch Feintuning an Spoiler und Bereifung können Sie das Fahrverhalten optimal an Ihren Stil anpassen.

AMIGA-TEST
sehr gut

Indianapolis 500

10,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: Indianapolis 500
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70

Wer will, kann direkt in ein Rennen springen. Sie bestimmen, ob die Fahrt 10, 30, 60 oder 200 Runden lang sein soll. Die Kurzstrecken sind einfacher, da der Sprit für die ganze Distanz reicht. Kollisionen haben außerdem keine Auswirkungen auf den Zustand eines Fahrzeugs, so daß man auf Boxenstops verzichten kann. Könnern wagen sich an die Langstreckenrennen, bei denen die zahlreichen Boxenstops für eine zusätzliche taktische Note sorgen. Bevor Sie ein Rennen beginnen, dürfen Sie sich in einer vier Runden langen Trainingsfahrt mit anderen Fahrern, die der Computer steuert, messen. Hier gilt es, eine günstige Startposition herauszufahren.

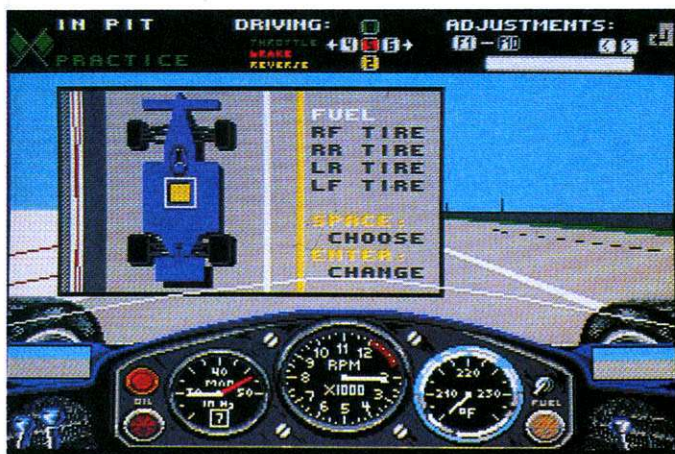
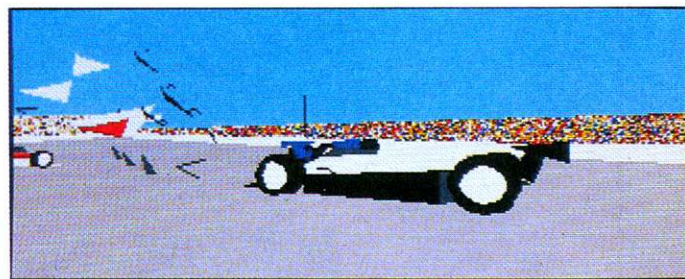
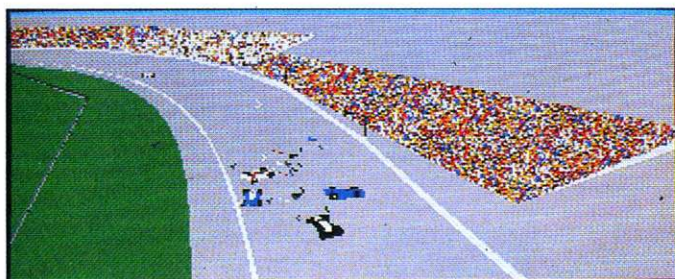
500

Wenn Sie darauf verzichten, beginnen Sie das Rennen als letzter Wagen im Feld. 33 computergesteuerte Fahrzeuge werden sich reichlich Mühe geben, vor Ihnen im Ziel einzutreffen.

Seinen Wagen steuert man mit Joystick, Maus oder Tastatur, wo-



Unfall aus mehreren Blickwinkeln (Bildreihe unten)



Boxenstop auf dem Indianapolis-Speedway: Hier kann der Fahrer nach Herzenslust mit Details herumprobieren

bei die Maussteuerung am exaktesten ist. Der Flitzer reagiert sachte auf die kleinste Bewegung. Je ein Mausknopf dient zum Gas geben und zum Bremsen. Die Piste, die gegnerischen Wagen und das Drumherum (Zuschauertribünen, Boxen etc.) sausen in 3D-Grafik seitwärts vorbei. Ein Blick in den Rückspiegel verrät, ob von hinten ein Fahrzeug naht. Am oberen Bildrand können Sie sich eine Reihe von Statistiken zeigen lassen, zwischen denen man mit den Funktionstasten umschaltet. Darunter befinden sich recht aufschlußreiche Informationen, z.B. Rückstand auf das nächstbeste Fahrzeug, Zustand der Reifen und Höhe des Spritverbrauchs.

Besonders viel Liebe zum Detail gönnte der Programmierer den Unfällen. Schrammt man zu dicht an der Leitplanke vorbei, stieben effektiv die Funken. Bei härteren Crashes spuckt der Auspuff eine Extraportion Abgase und einzelne Teile der Karosserie werden in die Landschaft gedonnert. Richtig genial wird diese Crash-Action erst durch das »Instant Replay«-Feature. Mitten im Rennen kann man innehalten und sich die letzten Sekunden des Pistengeschehens aus einem von sechs Blickwinkeln erneut ansehen. Die Auswahl an Perspektiven ist grandios.

M-E-I-N-U-N-G

Vergessen Sie alles, was bisher im Renngenre für den Amiga erschienen ist. Indianapolis 500 überrundet die Konkurrenz ohne Mühe und bietet eine nahezu optimale Mischung aus unkompliziertem Spielspaß und realistischer Simulation. Man kann ohne großartige Handbuchlektüre gleich drauflosfahren. Doch ein komplettes Rennen heil zu überstehen, ist eine andere Sache. Die exakt simulierte Piste von Indianapolis ist nichts für Bleifüße. Die Computerfahrer sind gerissene Kerle und nur mit viel Können zu schlagen.

Ausschlaggebend für die hohe Spielmotivation sind die exakte Steuerung, die herrlich schnelle 3D-Grafik und der kernige Sound. Das Motorheulen klingt absolut realistisch; überholt Sie ein anderes Fahrzeug, wird es z.B. mit einem verblüffend echt vorbeihustenden »Rrrrrroarrrr« begleitet (schwer zu beschreiben – man muß es gehört haben).

In dieser Form absolut einmalig ist das »Instant Replay«, was spielerisch zwar nichts bringt, aber ungeheuer viel Spaß macht. Die detaillierte Darstellung der Unfälle hat eine eigenwillige Faszination und verleitet zu Spaßchen, die

Sie können spektakuläre Szenen z.B. aus der Sicht direkt hinter Ihrem eigenen Wagen, aus der Vogelperspektive oder von einer TV-Kamera aus betrachten, die am Pistenrand installiert ist. Da das Programm die Crashes korrekt weiterberechnet (Solche Massenkarambolagen hat man noch nicht gesehen...), steigt der Unterhaltungswert der Unfallbegutachtung in ungeahnte Regionen. Zudem darf man seine Lieblingssequenz speichern und sich später wiederholt ansehen. *jk*

man sich im Straßenverkehr lieber verkneift. Versuchen Sie z.B. mal die »Geisterfahrervariante«: Nach Beginn eines Rennens abbremsen, wenden und dem Pulk der Fahrzeuge todesverachtend entgegenrasen. Wer an den meisten Wagen vorbeikommt, bevor er aufgespießt wird, gewinnt...

Kritisch bleibt anzumerken, daß nur eine Piste (und sei sie noch so schön dargestellt) auf Dauer ein bißchen wenig ist. Außerdem geht dem Programm eine Art Grand-Prix-Modus ab, bei dem man Meisterschaftspunkte erhält und seinen Spielstand speichern kann. Wer diese beiden Mankos verschmerzen kann, wird an dem PS-Paket einen Heidenspaß haben – nur Fliegen ist schöner.

von Rainer Burhenne

Wenn sich der Held im neuen Adventure von Delphin Software vorstellt, heißt es: »My name is Glames, John Glames.« Gemeint ist natürlich der legendäre James Bond, dessen Name hier etwas geändert wurde. Es kommt aber zu den typischen, teilweise haarsträubenden Abenteuern, die Agenten mit Hilfe von geheimen Erfindungen wie einer Uhr mit Springseil oder einem Füller mit Schweißapparat erledigen.

Die filmhafte Einleitung zeigt den Diebstahl des neuen supergeheimen amerikanischen Flugzeuges »Stealth«. John Glames erhält den Auftrag, diesen ach so gefährlichen High-Tech-Jet auf schnellstem Wege wiederzufinden. Die Spur führt in den fiktiven Staat Santa Paragua, auf dessen Flugplatz John von mißtrauischen Flughafenbeamten und Terroristen erwartet wird. Da seine Auftraggeber dies vorausgesehen haben, ist der in einen eleganten schwarzen Anzug gekleidete Geheimagent mit einer Maschine ausgerüstet, mit der er Pässe verschiedener Nationalität herstellen kann.

Im Verlauf des Spiels, das auf drei Disketten verteilt ist, spürt Glames den Bomber auf und entdeckt dabei nach mehrmaliger Gefangenahme und Flucht, daß die Terrororganisation »Spider« mit ihrem Führer Dr. Why und dem Agenten Otto ein horrendes Lösegeld fordert. Wird diese Bedingung nicht erfüllt, droht Dr. Why, mit Hilfe des Stealth-Bombers Atomraketen auf westliche Großstädte abzufeuern.

Der Spieler steuert den Agenten John Glames mit der Maus über den Bildschirm. Etwas mehr Gewöhnungszeit braucht man für die Handhabung der Maus bei der Befehlseingabe. Sie erfolgt ausschließlich über die Maus (Operation Klick), indem man erst die rechte Maustaste drückt und so ein kleines »Pop-Up-Menü« mit Verben erhält (take, use, examine, operate, speak usw.). Mit der linken Maustaste können dann Objekte und Personen aus dem Grafikbildschirm angeklickt werden. Durch erneuten Klick mit der rechten Taste aktiviert man die Objekte, die der Agent bei sich führt. Das klingt zunächst etwas kompliziert, ist aber nach einer Weile leicht zu beherrschen. »Use the passport on the opening« erfordert z.B. die Klickfolge R-R-L. Betätigt man beide Maustasten gleichzeitig, kann man speichern oder einen Spiel-

John Glames schlägt zurück

OPERATION STEALTH



Operation Stealth: die Entführung des geheimen Bombers

stand laden, was in diesem schwierigen, von vielen Action-Sequenzen durchzogenen Adventure unbedingt nötig ist.

Die gerade angesprochenen Action-Spielteile scheinen zu Beginn schwieriger zu sein als die Rätsel, Probleme oder Schwierigkeiten im eigentlichen Adventure-Teil. Doch nach einigen Übungsanläufen ist es möglich, eine riesige Unterwasserhöhle zu durchtauchen oder in vier aufeinanderfolgenden Labyrinthen haufenweise Terroristen abzuwehren und die begehrten Schlüssel zu bekommen. In typischer James-Bond-Manier versucht man, einen russischen Agenten bei einem Rennen auf dem Meer zu fangen oder den Gegnern auf einem Wasser-Scooter zu entkommen. Tödliche Ratten krabbeln auf den Spieler zu in einem Indiana Jones ähnlichen Labyrinth und vieles mehr. Einige dieser Geschicklichkeits- oder Strategiespiele sind mit einem Zeitlimit versehen, was den Schwierigkeitsgrad abermals erhöht.

Große, farbenprächtige Grafiken wechseln mit kleineren Bildern vor meist schwarzem Hintergrund. Beträchtliche Teile des Programmes laufen ab wie Filmszenen, in die man als Spieler nicht eingreifen kann. Die hier gezeigten Animationen sind professionell gemacht. Ihr guter Eindruck wird verstärkt durch flotte Melodien und digitalisierte Sounds. Die Texte werden zusätzlich über die Sprachausgabe der Amiga-internen Software vorgelesen. jk

M-E-I-N-U-N-G

Operation Stealth ist ansprechendes Futter für das Laufwerk von Adventure-Freunden. Der Nachfolger von »Future Wars« aus dem französischen Software-Haus Delphine zeigt die bewährten Merkmale wie ausgezeichnete Grafik, gute Auswahl der Motive, interessante Handlung, überzeugende Animation und ausschließliche Steuerung über die Maus. Gerade Letzteres ist unter Adventure-Freunden umstritten. Ich persönlich ziehe es vor, Texte über die Tastatur einzugeben, vorausgesetzt, das Programm besitzt einen Parser der Klasse von Magnetic Scrolls (Pawn, Guild of Thieves etc.). Da in Operation Stealth aber Textfenster benutzt werden – eins für einige wenige Verben und eins für die Gegenstände, die man bei sich trägt – und nicht irgendwelche geheimnisvollen Icons, gestaltet sich die Benutzerführung sehr komfortabel. Man muß sich erst einmal daran gewöhnen, daß man einen Gegenstand auf dem Bildschirm oder aus dem Inventory mit »Operate« benutzen kann. Während bei einem Objekt, das auf ein anderes angewendet werden soll, das Verb »use« anzuklicken ist.

Das Spiel ist detailreich, besonders hinsichtlich der Grafik. Wichtige Gegenstände, die man zu finden hat, sind nicht mehr so winzig und versteckt wie beim Vorgänger,

so daß wirklich Spielspaß aufkommt. Außerdem sind die einzelnen Rätsel, über die John Glames stolpert, nicht so schwierig, daß sich großer Frust breitmacht. Man trägt nur ein paar Dinge mit sich herum und kann nur wenige Verben anwenden.

Die Schauplätze sind ohne Zweifel interessanter als die Charaktere, sei es nun John Glames oder der verrückte Dr. Why. Geheimagent Glames geht durch geheimnisvolle Straßen und Parks, in denen plötzlich vor seinen Augen ein angeblicher Kontaktmann von Maschinengewehrgeräuschen durchlöchert wird, abgefeuert aus einem fahrenden Wagen. Glames dringt in Bankverließe oder untermeerische Hangars ein oder wird in eine Höhle geschleppt, deren Eingang gesprengt wird. Doch Glames gelingt es wie Bond immer wieder, dem sicheren Tod ein Schnippchen zu schlagen; etwa wenn er die Fische besucht, mit einem Betonklotz am Bein, oder wenn er in einem Käfig in ein Piranha-Becken versenkt wird. Eine Menge Abwechslung wird in Form von animierten Filmszenen, vielen unterschiedlichen Spielen, Sounds und Beleuchtungseffekten geboten.

Ausgesprochen ärgerlich ist jedoch die Tatsache, daß man sich die dargebotenen Texte auch noch anhören muß. Aussprache und Intonation der normalen Amiga-Sprachausgabe sind bekanntlich nicht vom Feinsten. Wer die Sprache nicht hören möchte, schaltet einfach seinen Zusatzspeicher aus. Leider umgeht man dann nicht nur die schlampige Vertonung der Texte, sondern alle Soundeffekte und die Musik. Aber trotz solcher sprachlichen und akustischen Einschränkung ist Operation Stealth ein Programm, das in hohem Umfang Spielspaß vermittelt.

AMIGA-TEST

gut

Operation Stealth

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/90

Titel: Operation Stealth

Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: U.S. Gold

Anbieter: United Software,

Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,

Tel.: 0 52 44/40 80

Donnergleiter

THUNDERSTRIKE

Die Gesellschaft der Zukunft lechzt zur Befriedigung ihrer Vergnügungssucht nach Gewalt: Geldgierige Fernsehsender, deren Hauptziel hohe Einschaltquoten sind, veranstalten brutale Gladiatorenkämpfe, die meist mit dem Tod der Spieler enden. In »Thunderstrike« wird der Kampf von fünf Piloten in wendigen Raumgleitern ausgetragen. Die Gegner sind verschiedene Arten von Roboter-Drohnen, die aus Abschussbasen ständig in die Gegend entlassen werden. Das Ziel ist es, alles, was sich bewegt, abzuschießen und schließlich auch die Drohngeneratoren zu vernichten. Außerdem haben Sie noch diverse Bodeneinrichtungen vor gegnerischen Attacken zu verteidigen. Nach einer erfolgreichen Kampfrunde wird anhand der gemessenen Einschaltquoten der Zuschauer die Attraktivität der vorangegangenen Drohnenschlacht beurteilt und die Eigenschaften Ihres Gleiters (Beschleunigung und Wendigkeit) zur Strafe gemindert oder als Belohnung verbessert.



Die grafische Darstellung der Kampfszenen macht zunächst einen interessanten Eindruck, da man in schneller und ruckelfreier 3D-Grafik über eine hügelige Landschaft saust. Die Kameraposition ist ein Stück hinter dem eigenen Raumgleiter angebracht, so daß man stets seinen Kofferraum im Blickfeld hat. Leider macht die Kamera die Bewegungen des Raumschiffes nur recht träge mit Kurvenflüge sind daher kaum ordentlich abzuschätzen und ab und an passiert es, daß die Flugmaschine aus dem Sichtfeld gerät. Das ist besonders peinlich, wenn sich gerade ein Gegner anschickt, einem den Garaus zu machen.

Die Folge: Aus dem zunächst guten 3D-Feeling wird ein orientierungsloses Hin- und Hergedöse, da man sich trotz Kompasses und Radarschirmes nie so recht sicher ist, wohin man tatsächlich fliegt.

Überdies sorgen kleine Grafikfehler für weitere Verwirrung. Wenn der Gleiter beispielsweise durch rasante Mausektionen mal nach oben »wegflutscht«, taucht er plötzlich nach weiterer Aufwärtsbewegung auf wundersame Weise wieder am unteren Rand des Fensters auf und setzt seinen Flug fort, als ob nichts gewesen wäre.

Alles in allem ein flauer Action- und Geschicklichkeitsspaß, da sich der Spielablauf, mit Ausnahme einiger kleiner Extrawaffen, nicht viel ändert. Die nachteilige Perspektive des Spielers erhöht die Schwierigkeit derart, daß die Motivation nach einigen Spielrunden in den Keller sackt. Nur hartnäckigen Action- und 3D-Fans zu empfehlen.

M. Thomas/jk

Gesamturteil: 6,2 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80

Steine legen

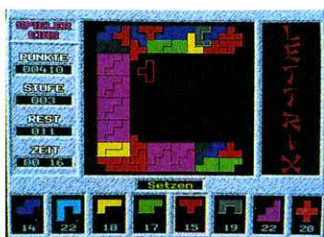
LETTRIX

Der aktuelle Beitrag zur allgemein grassierenden Kniffelmanie auf dem Gebiet der Denk- und Reaktionsspiele kommt von Software 2000. »Lettrix« heißt das Produkt in Anlehnung an Tetris und weil es etwas mit Buchstaben (Lettern) zu tun hat. Pro Runde wird dem Spieler dabei ein Buchstabe des Alphabets in Großform auf dem Bildschirm präsentiert. Diese Form gilt es, vollständig mit bunten Steinchen auszulegen. Was gar nicht so einfach ist, da die Spielsteine selbst recht unterschiedliche Formen aufweisen und nur in begrenzter Anzahl vorhanden sind. Die Steine lassen sich mit der Maus aufnehmen und einpassen, jedoch nur in eine Richtung drehen. Ein knallhartes Zeitlimit erzieht auch den langsamsten Spieler zum Schnelldenker. Wie gut, daß nach je fünf Spielstufen ein Paßwort verraten wird, mit dem man bei Spielstart in den jeweiligen Level springt. Ich würde Lettrix klar in die Riege der besseren Knobelspiele einreihen, als da sind: Shanghai, Tetris und Atomix. Lettrix ist auf jeden Fall höchst unterhaltsam und suchterzeugend.

J. W. Kähler

Gesamturteil: 8,4 von 12

Software 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön, Tel. 0 45 22/13 79



Bestialisch

SHADOW OF THE BEAST II

Oh nein! Nicht schon wieder.

»Oh doch!«, sagt Psygnosis und bringt mit »Beast II« die Fortsetzung zu »Shadow of the Beast«, dem urgewaltigsten aller Haudrauf-Spiele. Grafisch und soundtechnisch gehörte schon der erste Teil dieses Action-Spektakels zum Allerfeinsten, was man auf dem Amiga zu sehen bekam. Beast II setzt sogar noch einen drauf. Das Scrolling der endlosen Megabytes an Hintergrundgrafik ist fast zu schön, um wahr zu sein. Die Melodien sind so heroisch, die Sounds so märchenhaft und die Sample-Qualität so bitgenau wie bei keinem anderen Programm. Welch Graus, daß den Programmierern gerade das Spieldesign immer so herzhaft aus den Händen gleitet. Psygnosis täte gut daran, den wirklich guten Programmierern einmal einen genialen Spiele designer vorzustellen, dann würde, so glaube ich, ein wunderbares Spiel entstehen. So aber bleibt es beim selben Anrennen der Spielfigur gegen die Horden von klotzigen Super-Sprites aus der Unterwelt. Der Boß der teuflischen Armee hat nämlich die Schwester des Protagonisten entführt, was nach einer



Befreiungsaktion schreit. Sicher, das Spielprinzip wurde mit vielen Extras, wie auswählbare Waffen oder sogar einer Textoption angereichert, doch mir stößt viel mehr die brutale Schwierigkeit auf. Das eine Bildschirmleben ist so schnell verbraucht und dann heißt es: schon wieder von vorne anfangen.

J. W. Kähler

Gesamturteil: 7,8 von 12

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/40 80



Prellball

HELTER SKELTER

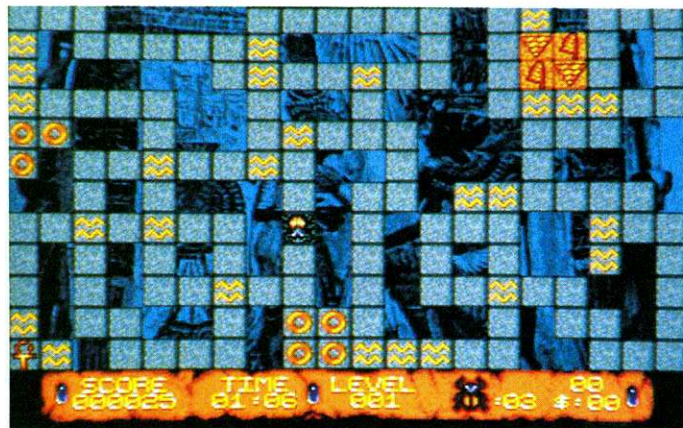
Im wahrsten Sinne des Wortes »auf und ab« geht's bei »Helter Skelter«, einem neuen Geschicklichkeitsspiel von Audiogenic. Ihre Aufgabe besteht darin, einem Gummiball durch 80 Level den nötigen Drive zu geben, um garstige Monster in Grund und Boden zu hüpfen.

Das klingt recht einfach, ist es aber bei weitem nicht. Der »Helter-Skelter«-Spieler hat die lästige Auflage, immer nur ein bestimmtes (mit einem Pfeil markiertes) Monster zu zermalmen. Versucht man sich an einem unbepfeilten Unhold, zerspringt er in zwei kleinere Baby-Monster, die wiederum einzeln niedergewalzt werden müssen. Da für jeden Level ein sehr knappes Zeitlimit gesetzt ist, sollte man das »Erzeugen« von Baby-Monstern vermeiden. Noch schlimmer als Monster-Vermehrung und begrenzte Zeit ist die überaus sensible Dynamik des Gummiballs. Beflügelt von der Schwerkraft strebt er immer dem unteren Bildschirmrand zu und prallt je nach Fallgeschwindigkeit mehr oder minder stark vom Boden ab – wie ein Gummiball eben. Als verzweifelter Spieler kann man dem Gummihüpfer lediglich einen Drall nach rechts oder links geben oder ihn nach unten beschleunigen, damit er stärker abspringt. Diverse Extras, die entweder Uhr oder Monster anhalten, das Zeitlimit erhöhen oder ein Extraleben bedeuten, erleichtern das Spielerleben. Interessant ist, daß man auch mit zwei Bällen, sprich Spielern, den Monstern zu Leibe rücken kann, um sich entweder in Teamwork oder gegeneinander durch die Plattformen zu kämpfen. Sind alle internen Levels gemeistert, verspricht ein Level-Editor unbegrenzten Spielspaß.

M. Thomas/jk

Gesamturteil: 7,0 von 12

Gutsortierter Fach- und Versandhandel



Spieleraster von Ra: auf der Suche nach dem Steinepärchen

Steine schieben

RA

von Rolf D. Busch

Wieder mal ist eine Gottheit böse auf den armen Computerspieler. Diesmal ist es der ägyptische Gott Ra, dem das Spiel seinen Titel verdankt. Jeder, der ihm in die Quere kommt, wird in einen kleinen Käfer verwandelt: in einen Skarabäus – das liegt auf der Hand. Der kleine Käfer wird auf den tiefsten Level einer Pyramide verbannt, um dort 1000 Jahre zu schmachten. Die einzige Chance, aus den finsternen Gewölben zu entkommen und die Kneifzangen am Kopf wieder loszuwerden, besteht darin, Rätsel zu lösen. Mit wachsenden Schwierigkeitsgraden der Kombinationen erscheinen buntgemusterte Steinchen auf dem Bildschirm, die an den richtigen Platz geschoben und paarweise vernichtet werden müssen – frei nach dem Memory-Spielprinzip. Ekligerweise gibt es aber noch Sondersteine wie Teleporter, Fallen, Glatteis oder solche, die sich partout nicht bewegen lassen. Wer sich durch ein Level geschoben hat, bekommt ein Paßwort, mit dem er beim späteren Wiedereinstieg direkt weiterspielen kann. Für mehr Hektik als dieses reine Logik-Spiel sorgt die per Menü anwählbare Arcade-Version, bei der das niedliche Kerbtier mit einer begrenzten Anzahl von Leben gegen die Uhr ankrabbelt. Bonbon für Labyrinthbastler: der User-Modus, ein Editor für eigene Level. jk

M-E-I-N-U-N-G

Ägyptischer Gott oder nicht, ich bleibe dabei: »RA« ist die Abkürzung für Rainbow Arts (daher auch das große A). Aber mal im Ernst – das Rätseln und Steineschieben mit einem Insekt kommt mir irgendwie bekannt vor. Im nächstlichen Gewande kommen viele Elemente der fernöstlichen Mah-Jong-Ablegerspiele wieder auf den Bildschirm: Ein Häppchen »Shanghai«, ein Schuß »Lin Wu's Challenge«, dazu ein paar abgeschnittene Scheiben von »Rock 'n' Roll« und »Atomix«. Grafik und Sound sind gut gelungen, das Paßwort-System sowie der Editor für eigene Rätsel-Level tragen zur Motivation bei. Zum »Suchtspiel« fehlt allerdings noch ein spritziger Schuß Sensation. Aber auch aus vielbenutzten Zutaten läßt sich bekanntlich ein gutes Menü zusammenstellen. Die Steinchensuche mit dem putzigen Skarabäus-Krabber ist bestimmt nicht die schlechteste Art, einen Nachmittag zu verbringen. Gut für die kleinen grauen Zellen ist es allemal.

AMIGA-TEST

gut

RA

8,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/90

Titel: RA
Preis: etwa 90 Mark
Hersteller: Rainbow Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

15^g AMIGA

Markt & Technik

Grundlagen

Alle Fakten, die ein Amiga-User kennen muß, komplett in einem Heft

Workshops - mit detaillierten Informationen und ausführlichen Beispielen zur Workbench-Oberfläche und CLI - erwerben Sie den Grundstock für den Umgang mit dem Amiga.

Amiga Wissen - Allgemeine Einführung in die Welt des Amiga - Grundsteine der "Batch-Programmierung" - Alle Files der Workbench-Diskette im Überblick.

Listings - "Reeder" die komplexe Handels-simulation für bis zu vier Spielern - "Super-Menull" die Basic Erweiterung für anspruchsvolle Programmierer - "Checkie 42" die Eingabehilfe.



Das neue

AMIGA-Sonderheft 15 ist erhältlich ab 6. Dezember 1990 beim Zeitschriftenhändler!

Starten Sie ins Abenteuer. Cadaver ist ein Spiel mit tödlichen Fallen und schrecklichen Monstern, aber auch mit Reichtum und Ruhm. Castle Wulf erwartet Sie.

von Michael Thomas

Die Zeiten sind vorbei, da das Land um Castle Wulf mit seinem König Wulf III und dem weisen Lord Carolus glorreich und friedlich war. Das Land ist darnieder und siecht dahin. Das mächtige Schloß trotzte jedoch Krieg, Krankheit und Tod. Verlassen ragt es inmitten modriger Sümpfe aus dem Nebel empor. Doch es ist nicht ganz verlassen. Als schrecklicher Sieger, der um Castle Wulf ausgefochtenen Schlachten und Intrigen, residiert nun ein Diener finsterner Mächte in der ehemals glänzenden Festung. Sein Name ist »Dianos, the Necromancer«. Umgeben von gräßlichen Monstern und Dämonen steuert er von Castle Wulf aus sein böses Regiment.

Als kleiner Zwerg namens Karadoc wollten Sie eigentlich nichts davon wissen. Eher zufällig hören Sie von Veteranen der einstmaligen großen Armee des Lord Carolus böse Geschichten um das sagenhafte Schloß. Sie erfahren von grausamen Schlachten, Tod und Leid der Bevölkerung und dem heimtückischen Mord am guten Lord. Nach einigen Runden Bier lassen Sie sich schließlich überreden, den Kampf mit Dianos aufzunehmen. Der Tod von Carolus muß gesühnt werden. Natürlich spielt bei Ihrer Entscheidung auch der pure Eigennutz eine Rolle, denn man erzählte Ihnen von gewaltigen Schätzen und von Gegenständen unglaublicher Magie, die Ruhm und Reichtum bringen.

Mit eisernem Willen, aber auch mit dem Gedanken klingender Goldmünzen im Hinterkopf, begeben Sie sich auf die Reise nach Castle Wulf. In einem kleinen, wackligen Boot wagen Sie die beschwerliche Fahrt durch die Sümpfe. Am Schloß angelangt, entdecken Sie eine kleine Felsöffnung und steuern Ihre Nußschale hinein, in der Hoffnung einen Eingang zum Schloß gefunden zu haben. Kurz darauf stößt die kleine Barke in einer spärlich beleuchteten



Cadaver: Der neue Geniestreich der Bitmap Brothers

ten Höhle an einem Steinvorsprung an. Der Aufprall reißt ein Loch in die morschen Planken, das Boot läuft voll Wasser. Es gibt kein Zurück mehr.

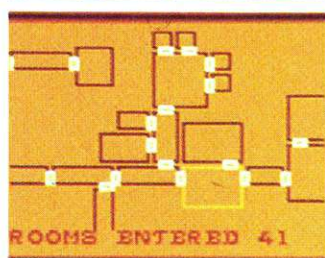
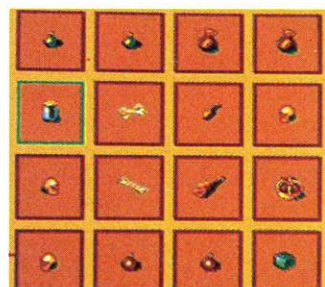
Sie erkennen an den grob gehauenen Wänden, daß Sie sich in Kellergewölben unterhalb des Schlosses befinden. Der richtige Eingang zu Castle Wulf ist also noch nicht gefunden. Sie blicken an die Höhlendecke. Irgendwo dort oben sitzt Dianos und erwartet seinen Gast. Sie schreiten auf die erste in den Stein eingelassene Tür zu, ziehen am Griff und begeben sich damit in ein aufregendes Abenteuer.

Karadoc, die Spielfigur, bewegt sich in einer dreidimensionalen Welt, die von schräg oben präsentiert wird. Mit dem Joystick können Sie Ihren Helden in alle vier Himmelsrichtungen bewegen und ihn Sprünge ausführen lassen, um et-

wa höher gelegene Gegenstände zu erreichen, Fallgruben zu überqueren oder angreifenden Monstern auszuweichen.

Auf seinem Weg durch Höhlen und Räume findet Karadoc allerlei Nützliches. Phiole enthalten meist hilfreiche Tränke, einige Flaschen sind jedoch vergiftet. Runensteine und Zauberschriften bergen die Macht eindrucksvoller Magie, die, an richtiger Stelle eingesetzt, das Spielerleben stark erleichtert. Pergamente und Bücher enthalten hingegen wertvolle Hinweise, um die zahlreichen kniffligen Rätsel zu lösen, oder hinterhältige Fallen zu überleben.

Nähert sich Karadoc einem im Raum befindlichen Objekt, erscheint automatisch ein Menü mit verschiedenen Symbolen, die die möglichen Aktionen anzeigen. Auf



Rucksackinhalt (oben), Kartenfunktion (unten): Hilfe mit Zoom und Scroll

diese Weise besteht kaum die Gefahr, einen eventuell wichtigen Gegenstand zu übersehen. Die Fähigkeiten Karadocs, mit Objekten umzugehen sind vielfältig. So kann er beispielsweise Hebel bewegen, Knöpfe drücken oder Schlüssel und Münzen in Öffnungen stecken. Nicht selten müssen auch mehrere Dinge zur Erlangung eines Ziels kombiniert werden. Schweres Gerät, wie etwa Kisten oder Steinsäcke vermag Karadoc zwar nicht zu heben, doch immerhin zu verschieben. Nicht selten verbirgt sich dahinter ein geheimer Mechanismus oder ein wichtiges Artefakt.

SPIEL
DES MONATS



Level 2: Knackige Rätsel und garstige Monster

Mittels Menü oder Tastatur sind auch noch zahlreiche andere Aktionen erreichbar. So können der Inhalt des Rucksacks oder einzelne Gegenstände daraus begutachtet werden, sowie Objekte fortgeworfen oder als Waffe getragen werden. Über den Rucksack kann man auch das Tagebuch Karadocs erreichen, das einige Informationen über den Reichtum, den Gesundheitsgrad und den Erfolg des tapferen Zwergenhelden auf seiner abenteuerlichen Reise enthält. In diesem Statusbuch läßt sich die stetige Entwicklung des wackeren Kämpfers verfolgen, da er mit jeder Meisterung eines Problems oder einer gewonnenen Schlacht ähnlich einem Rollenspielcharakter mehr Erfahrung und damit Lebenskraft erhält. Auf Tastendruck ist auch eine Karte der bereits erkundeten Räume abrufbar. Kartenzeichnen ist bei Cadaver also nicht notwendig, wohl aber das Notieren

wichtiger Hinweise zur Lösung der zahlreichen Rätsel.

Es ist wahrlich ein großes Abenteuer, auf das sich Karadoc da eingelassen hat. Denn das Schloß ist von innen ebenso gewaltig, wie es von außen wirkt. Insgesamt müssen fünf Stockwerke mit jeweils etwa 70 Räumen durchforstet werden, bis er endlich vor Dianos, dem mächtigen Zauberer steht.

Die Schwierigkeiten, sein Ziel zu erlangen, werden für den Helden in der Zwergenrüstung im Laufe des Spiels stetig umfangreicher und scheinen immer unlösbarer zu werden. Doch Karadoc läßt sich von seinem Vorhaben durch nichts abhalten, und wenn es sein Leben kosten sollte.

M-E-I-N-U-N-G

Was sich hier hinter dem schlichten Namen »Cadaver« versteckt, ist alles andere als »nur« eines der zahlreichen Action-Adventures mit Rollenspiel-Touch, die sich derzeit auf dem Amiga-Spielemarkt tumeln. Obgleich Cadaver nicht auf einer Festplatte installierbar ist, besticht es zunächst durch seine programmtechnische Perfektion. Die detailreiche Grafik der Umgebung erzeugt eine zum Spielthema passende unheimliche Atmosphäre. Die Objekte sind vielfältig und mit Liebe ausgearbeitet. Sowohl der Spielheld als auch die Unzahl von Monstern in verschiedenen Größen bewegen sich derart fließend in ihrer Umgebung, daß man schnell vergißt, nur animierte Grafikbildchen vor sich zu haben. Gut gelungene Soundeffekte, wie Schrittgeräusche oder Kettengerassel, machen die Abenteuerwelt Karadocs noch lebendiger.

Der Spielablauf ist ungemein flüssig, die Bedienung der einzelnen Funktionen geht schnell in Fleisch und Blut über, so daß man sich vollkommen dem Spielinhalt widmen kann. Nicht einmal Kartographieren ist notwendig, da Cadaver automatisch zeichnet.

Vollends überzeugt hat mich das Spiel jedoch durch die unglaubliche Vielseitigkeit im Spielgeschehen. Was die Spielfigur Karadoc alles kann, hat kaum noch mit bekannten Action-Adventures zu tun. Nicht nur Springen, Laufen und Zuschlagen gehören zu Karadocs Repertoire, sondern auch das Bewegen von Hebeln, Betätigen von Knöpfen und das Verschieben von Gegenständen. Objekte können sogar übereinandergelegt oder gestapelt werden. Die Möglichkeiten, Probleme anzugehen, sind damit ungemein vielfältig. Das ist auch nötig, da die Anforderungen an die Kombinationsgabe des Spielers mit jedem neuen Rätsel wachsen. So gilt es beispielsweise in einer vergleichsweise simplen Situation, einen Gegenstand in einer Nische oberhalb Greifhöhe mittels eines herbeigezerrten Holzfasses zu erreichen, und nebenbei ein garstiges Monster zu überlisten, das sich in den Kopf gesetzt hat, mit Karadoc ein Festmahl zu veranstalten.

Gelegentlich aber sind Monster schlichtweg »nur« mit vorhandenen Waffen zu schlagen. Der Hirnmuskel wird dadurch entspannt und die Spannung entlädt sich in Action. Eine kleine Zugabe aus dem Rollenspielbereich macht die Mischung aus den beiden Elementen Denken und Action noch perfekter. Karadoc erhält im Laufe sei-

ner Erlebnisse Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die in regelmäßigen Abständen zur Verbesserung seiner Lebenskraft führen. So kann man zusehen, wie der kleine Held stetig kräftiger und überlebensfähiger wird.

Schwierigkeiten dürfte allerdings in den ersten Spielstunden die isometrische »schräg-von-oben«-Sicht machen, da man durch die Abstände nach links, rechts, oben oder unten nur schwer abschätzen kann. So kann es anfänglich des öfteren vorkommen, daß ein geworfener Stein auf unerklärliche Weise das gemeine Monster verfehlt, da man Karadoc nicht exakt auf die räumlich richtige Höhe gebracht hat. Oder aber man trippelt verzweifelt um eine Goldmünze herum, ohne daß man sie aufnehmen könnte. Ohne es zu erkennen, steht man nicht neben der Münze, sondern direkt auf ihr. Ein Schritt zur Seite genügt, um Karadoc von dem betreffenden Gegenstand hinabsteigen zu lassen. Durch diese und ähnliche »Anfänger«-Fehler sollten Sie sich nicht abschrecken lassen. Nach einigen Probesitzungen und Testläufen mit Karadoc werden Sie vergessen, jemals perspektivische Probleme gehabt zu haben. Übung macht bekanntlich den Meister.

Ich werde Cadaver wohl nicht eher ins Regal stellen, bis ich im obersten Stockwerk des Schlosses den widerlichen Dianos zur Strecke gebracht habe. Und das will etwas heißen bei jemandem, der, wie ich als eingefleischter Rollenspielfan, von Action-Adventures bisher nur wenig gehalten hat.

AMIGA-TEST

sehr gut

Cadaver

11,1
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 12/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: Cadaver
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Image Works
Anbieter: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

von Michael Thomas

Der »Krieg der Lanze« im Lande Krynn ist im vollen Gange. Während tapfere Truppen und wagemutige Abenteurergruppen die Bekämpfung der bösen Armeen am Boden übernehmen (siehe SSI-Rollenspiel »Champions of Krynn«) tut sich eine weitere Gefahr aus der Luft auf. Massen von bösen Drachen und Mutanten aus den Eiern guter Drachen kontrollieren den Luftraum über den Schlachtfeldern und scheinen den Krieg zu einem bösen Ende zu führen.

Der Hintergrund all dieser Gemetzel ist der stete Versuch böser Mächte, die Herrschaft von Krynn an sich zu reißen. Eine dieser machtlüsternen Kreaturen hat den Namen Takhisis, Königin der Dunkelheit. Sie hatte die teuflische Idee, die Nachkommen (Eier) aller guten Drachen zu entführen, um die Einmischung guter Drachenarmeen in den Krieg zu verhindern. Als die guten Drachen jedoch erfuhr, daß ihre Eier zu grausamen Experimenten mißbraucht würden, hielten sie nicht länger still. Zusammen mit den solamnischen Rittern stellen sie eine gewaltige Luftarmee auf: die Drachenreiter.

In »Dragonstrike« verkörpern Sie einen dieser Elitekämpfer, wenn auch vorerst nur einen Neuling mit wenig Erfahrung. Als Waffen stehen zwei Drachenodems (Breath-Weapons), eine schwere Drachenlanze, sowie für den Nahkampf das eigene Schwert, die Drachenfänge und die -klauen zur Verfügung. Unter den ruhigen Flügelschlägen Sirdars schweben Sie über die Landschaft Krynn in dreidimensionaler Vektordarstellung.

Als Hilfen besitzen Sie eine magische Kristallkugel, mit der – einem Fantasy-Radargerät gleich – alle nahenden Feinde als Punkte angezeigt werden. Ein magischer Pfeil zeigt zudem stets in Richtung des nächsten Gegners. Im Laufe der Missionen werden Sie noch

Drachenflug-Simulator **DRAGONSTRIKE**



Krynn-Karte: Das Land muß zurückerobert werden



Dragonstrike: Der Flug auf dem Drachen

weitere magische Gegenstände aufstöbern.

Einige Balkenanzeigen spiegeln zudem den Zustand des Drachenodems, der Ausdauer und der Gesundheit von Reittier und Kämpfer wider. Die Kommandos an den Drachen können wahlweise per Maus, Joystick oder Tastatur gegeben werden.

Ist eine Mission vollbracht, kehrt Ihr Drache sofort zum Stützpunkt zurück, wo Sie in der Erfahrung aufgewertet werden und dadurch mehr Ausdauer und vielleicht ein neues, besseres Reittier erhalten.

Die Solamnische Gilde ist in drei Gruppen aufgeteilt, von der eine edler als die andere ist. Als Novize beginnt man bei den in der Rangstufe niedersten »Knights of Crown«. Wird man nach einigen erfolgreichen Missionen für würdig befunden, kann man jeweils in die nächsthöhere Gilde überwechseln, oder aber freiwillig in der alten Gilde weitermachen. Auf diese Weise kann das Spiel auf drei verschiedene Wege gelöst werden.jk

M-E-I-N-U-N-G

Die Programmierer von Dragonstrike hatten mit ihrem Drachenflug-Simulator eine gute Idee, haben jedoch gleichzeitig die Meßlatte besonders hoch gelegt. All das, was technisch lösbar war, ist wirklich gut gelungen: der Flug über die Landschaft in annehmbarer grafischer Geschwindigkeit, die verschiedenen Drachen mit ihren persönlichen Flugeigenheiten, die zahlreichen, nervenaufreibenden Missionen und der differenzierte Aufstieg nach AD&D-Rollenspielmanier.

Auch der Fernkampf mit Feuerbällen oder Lichtblitzen ist realistisch, da man für den Drachenodem kein Fadenkreuz zum Zielen hat. Das Rosten von Gegnern oder Bodenzielen ist daher übungsinintensiv.

Dort, wo die Programmierertechnik weniger zählt als die Fantasie der Programmierer, ist allerdings ein Schwachpunkt festzustellen. Der Nahkampf mit Schwert, Fängen oder Krallen ist kaum beeindruckend. Denn der vollzieht sich automatisch, sobald ein Gegner in Reichweite kommt. Akustisches wie »Kling«, »Klong« oder »Arrgh« ist zu vernehmen und Meldungen wie »Enemy hit« erscheinen auf dem Bildschirm. Ohne daß man als Spieler einen rechten Einfluß auf die Aktionen hat, ist man selbst oder der Gegner urplötzlich hinüber. Diese Hilflosigkeit des Spielers hebt nicht gerade die Motivation. Insbesondere für Rollenspiel-freunde ist diese Nahkampflösung unbefriedigend.

Trotzdem macht Dragonstrike einen guten Eindruck. Sowohl Aufmachung als auch Programmierung ist, wie bei den meisten SSI-Spielen, solide und ansprechend.

Dragonstrike sei vor allem denjenigen ans Herz gelegt, die sich bisher mit zweimotorigen Sportflugzeugen oder Kampfmaschinen in die Lüfte erhoben haben. Denn der Ritt auf einem Drachen ist sicherlich eine gute Abwechslung zwischen F16, F18 und F19.

AMIGA-TEST

gut

Dragonstrike

9,0

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 12/90

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spielidee	★★★★
Motivation	★★★★

Titel: Dragonstrike
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: SSI
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/40 80

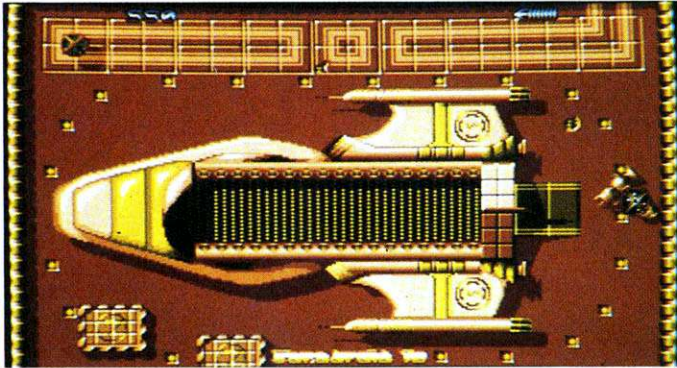
von Jörg W. Kähler

Es war einmal ein Roboter, der gab seinen Namen für ein Spiel her, das auf dem C64 ein Riesenhit wurde. Für »Paradroid«, so hieß das Spektakel damals, ließen die Besitzer des kleinen taschenrechnenden Brotkastens alles stehen und liegen und spielten Stunden um Stunden voller Enthusiasmus vor sich hin. Im Spiel geht es darum, daß der winzige aber mutige Roboter ständig andere viel größere Roboter überfällt, sie mit einem Logikspielchen unter Kontrolle bringt und sich in ihrem Körper einnistet.

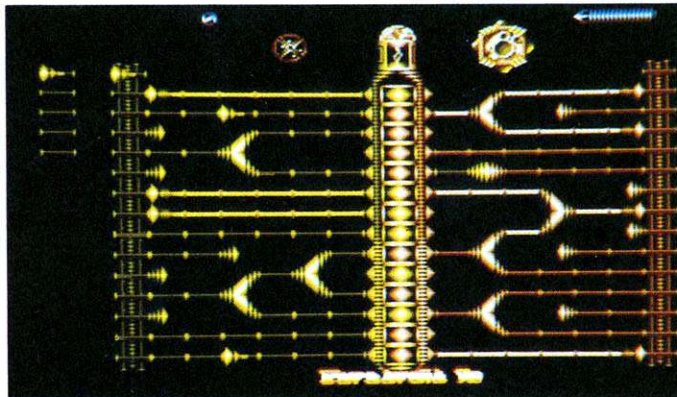
Jetzt übernimmt Paradroid auch den Amiga, er nistet sich in seinem RAM ein und ist dort überhaupt nicht mehr fortzubewegen. Wie hypnotisiert muß der Besitzer Stunden um Stunden weiterspielen, denn nicht nur auf dem C64 ist Paradroid eines der besten Spiele überhaupt. Die Amiga-Version des Fang-den-Robot-Spaßes wurde erheblich aufgepeppt. Mit neuer Musik und schicker Grafik versehen, dürfte es Paradroid '90, so der neue Titel, leichtfallen, die Herzen der Amiga-Spieler zu erobern.

Der Paradroid für die 90er Jahre hat noch dasselbe Spielprinzip wie die ursprüngliche, von Andrew Braybrook programmierte Version. Zu Beginn steuert der Spieler einen kugelförmigen Roboter mit der Nummer 101. Die Nummer zeigt, daß er am unteren Ende der Skala aller Robotertypen steht. Obwohl er nur mittelmäßig schnell auf seinem Antigravkissen gleitet und einzig kleine Plasmabolzen verschießt, hat er eine Fähigkeit, die etwas Besonderes aus ihm macht. Er koppelt sich an seine größeren Brüder an und kämpft ein Logikspiel mit ihnen aus. Wenn er gewinnt, setzt er sich auf sie und steuert sie so lange durch die Gegend bis sie abgenutzt sind. Das Ganze findet auf den Decks eines Raumschiffs statt. Ziel ist es, jedes Deck von allen amoklaufenden Robotern zu reinigen (übernehmen oder zerstören), erst dann ist das Schiff wieder in den Händen der Menschen.

Fang-den-Robot **PARADROID '90**



Paradroid im Einsatz: Welcher Robot ist der Nächste?



Logikspiel: Zusehen, wie der andere Munition verbraucht

Im Logikspiel geht es darum, in einer senkrecht am Bildschirm gezeigten Leiste von 14 Lämpchen möglichst viele in der eigenen Farbe zu setzen. Die Leiste ist nach rechts und links mit einer schaltplanähnlichen Verdrahtung versehen. Von der Seite her muß der Spieler Energiebolzen ansetzen, die dann in der Mitte seine Farbe hervorrufen. Hat am Ende jeder sieben Felder gefärbt, steht es unentschieden und eine weitere Runde wird gestartet. Ab jeweils acht Feldern gewinnt entweder der Computer, und der 101. Robot wird zerstört, oder der Spieler darf fortan mit einem schußkräftigen 742er oder dem gepanzerten 729er umherfahren. Ist ein Deck von allen Robots befreit, hört man einen erlösenden Ton, und die Bodenfarbe wird eine Schattierung dunkler. Als Zugabe zum alten Paradroid wurden in die neue Version die Raiders eingebaut. Das sind humanoide Piraten, die das Schiff ausrauben wollen. Man muß sie zerstören, wobei sie eine unangenehme Eigenschaft haben: Für kurze

Zeit machen sie sich unsichtbar, was die Trefferquote gewaltig senkt. Die Decks sind durch ein System von verschachtelten Aufzügen miteinander verbunden; man kann nicht sofort überallhin fahren. Wer am Ende alle Ebenen von der Roboterflut befreit hat, wird auf ein anderes Raumschiff gebeamt. Dort wartet bereits die nächste Horde darauf, von Robot 101 bezwungen zu werden. ■

M-E-I-N-U-N-G

Ich bekenne! Auch ich war ein Paradroid-Süchtiger und ich werd' es wieder. Denn Paradroid auf dem Amiga ist noch viel besser als die Urversion. Grundsätzlich hat sich am Spielprinzip nichts geändert. Und das ist gut so: Wie bei keinem anderen Spiel bilden die verschiedenen Teilaufgaben eine Einheit. Das Herumsausen in den Schiffskorridoren ist der Action-Teil. Da muß man vorsichtig um Ecken schauen und sich geschickt in Nischen verbergen, um dann überfallartig selbst auf die dicksten Roboter zuzurasen. Im darauffolgenden Taktikspiel hat man auch gegen einen 999er eine Chance, obwohl der über viel mehr Energiebolzen verfügt. Man muß nur genau hinschauen und den anderen zuerst handeln lassen. In welcher Reihenfolge man die Roboter übernimmt und welche Decks man zuerst säubert, bleibt einem selbst überlassen. Das gibt dem Spiel eine übergreifende strategische Note. Grafik und Sound sind sowieso vom allerfeinsten; besonders wenn man sich mit seinem Robot an ein Terminal begibt, um allgemeine Deckdaten abzurufen: Dann scheint das Licht vom Terminalbildschirm sanft über einen Schreibtisch. Den Spielstand kann man zwar immer noch nicht speichern, doch das ist unwichtig. Bei Paradroid gilt: Der Weg ist das Ziel.

AMIGA-TEST
sehr gut

Paradroid '90

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 12/90

Grafik,	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Titel: Paradroid '90
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Hewson
Anbieter: United Software, Hauptstr.
70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

von Arne Peters

Niemand weiß Genaues über die Entstehung des Lebens – den einzigen Aufschluß über die Schöpfungsgeschichte gibt das alte Buch von Aran. In diesem Werk wird erzählt, daß die vier Herren der Schöpfung die Welt formten und Leben entstehen ließen. Die Erstgeborenen, wie die neuen Lebewesen genannt wurden, bekamen von den vier Herren die Gaben des Metalls, des Steins, des Wassers, der Luft, der Pflanzen und Tiere und schließlich die der Magie. Unter der Herrschaft von Aran, dem ersten König und Magier verlebten sie eine Zeit in Harmonie. Tief in Arans Krone war der Stein des Lebens eingelassen, mit dem er die geheimnisvollen Kräfte der Magie beherrschte.

Trotzdem war der Untergang der Erstgeborenen besiegelt. Aran war der letzte Überlebende, aber er verfiel dem Wahnsinn und brachte sich schließlich selbst um. Er hinterließ das Buch des Aran und den Stein des Lebens, welcher in unzählige Scherben zersplitterte. Doch es entstand neues Leben, und es begann das Zeitalter der vier Königreiche. Jeder der Könige trug ein Stück der Scherben des Steins des Lebens in seiner Krone. Die übrigen Kreaturen folgten den Königen. Die vier Rassen (Elfen, Zwerge, Menschen und Orcs) entwickelten sich nach eigener Art:

Die Elfen wurden ein Volk der Natur und des Waldes, die Zwerge ein Volk der Erde. Die Menschen wurden Bauern, während die Orcs Ruhm und Macht durch Schlachten und Kriege suchten. Als die vier Königreiche wuchsen, überschritten sich deren Grenzen und das Zeitalter des Konflikts begann.

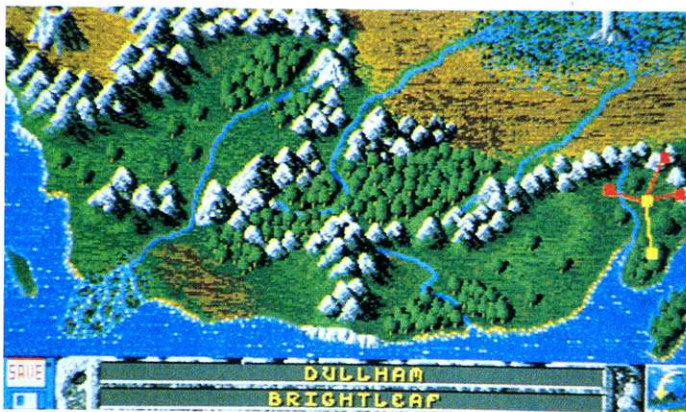
Daraus ergibt sich in »Battlemaster« die Aufgabe des Spielers; nämlich die Ordnung wieder herzustellen, indem er alle vier Königreiche erobert. Zu Beginn des Spiels kann man von 16 verschie-

Fantasy-Gemetzel

BATTLEMASTER



Battlemaster: Wer kann am besten Schlachten führen?



Die Weltkarte: Kämpfer auf der Siegesstraße

M-E-I-N-U-N-G

Battlemaster ist kein Rollenspiel, das ähnlich gespielt wird wie »Bard's Tale« oder »Champions of Krynn«. Wie es der Name schon sagt, geht es im wesentlichen darum eine Armee aufzubauen und Schlachten zu schlagen. Viele Elemente sind zwar typisch für Rollenspiele (z.B. das Erkunden der Szenarios), doch während der Schlacht gibt es jede Menge Action, und man kommt im Spiel nur voran, wenn man sich die richtige Strategie zurechtlegt.

Grafik und Sound spielen außerdem eine wichtige Rolle. Damit wird vor allem die richtige Atmosphäre erzeugt. Die Musik bzw. die Soundeffekte sind zwar etwas spärlich, Doch dies stört den eigentlichen Spielablauf nur wenig. Wer dieses Spiel allerdings ernsthaft spielen will, wer also alle vier Teile des Steins beschaffen will, dem sei gesagt, daß er sich dazu

schon ein wenig Zeit nehmen sollte. Anfangs spielt sich Battlemaster recht einfach, aber dies stellt sich nach den ersten vier bis fünf Szenarios als Trugschluß heraus. So kann man mit den herkömmlichen Waffen zwar mit Gegnern wie den Zwergen oder den Elfen fertig werden, aber um einigen Monstern den Garaus zu machen, muß man schon im Besitz von besonderen Waffen und Rüstungen sein. Das Drumherum wie Handbuch und Story sind gelungen. Selbst Einsteiger haben hier eine gute Chance, alles zu verstehen, zumal die Anleitung in Deutsch verfaßt ist. Battlemaster ist zwar nichts für Rollenspielpuristen, bietet durch sein ungewöhnliches Konzept jedoch Spielstunden voller Abwechslung.

denen Personen (je vier pro Rasse), einen Führer auswählen, der die gestellten Aufgaben erfüllen soll. Der Führer und dessen Gefolgschaft läßt sich sowohl durch Maus und Joystick, als auch über die Tastatur steuern. Die Spielfiguren bewegen sich in verschiedenen Landschaften oder Gebäuden und sind aus einer Perspektive von 60 Grad zu sehen. Es gilt in jedem Szenario eine Menge Fallen und Hindernisse zu überwinden sowie gegen fremde Truppen und Monster zu kämpfen. Um die Helden bei bester Gesundheit zu halten, muß man Nahrung sammeln, die genau wie Waffen und Zauberartefakte, meist in den Behausungen der Gegner zu finden sind. Aber auch durch Verhandeln und anschließenden Kauf kommt der Spieler in den Besitz von Waren.

Hat man sich durch ein Szenario gekämpft oder durch Verhandeln den freien Durchzug erkaufte, so kann man sich auf einer Weltkarte den weiteren Weg für seine Truppe aussuchen. Es gilt, seine Armee weiter aufzubauen, um so in den vier Hauptstädten die Könige zu besiegen. Übrigens wird die Magie hier nicht in Form von Zauberformeln angewandt, es gibt dafür spezielle Objekte, die dem Kämpfer Zauberkräfte verleihen, ohne die eine Eroberung aller vier Königreiche kaum möglich sein wird. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Battlemaster

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/90

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	5
Motivation	4

Titel: Battlemaster
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: PSS
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Autorennen für zwei Spieler

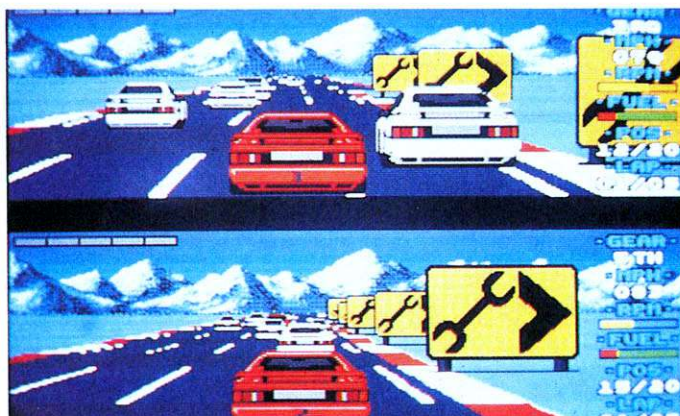
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

von André Beaupoil

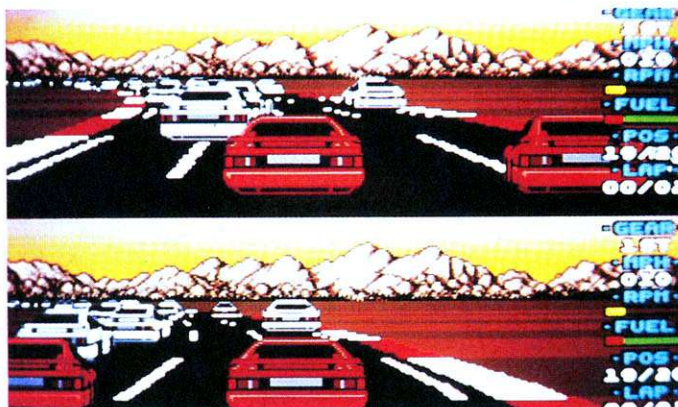
Läuft das auf der Turbokarte, oder warum ist das so schnell? Das war die häufigste Reaktion, sobald jemand den Spielern beim Testen des neuen Autorennens aus dem Haus Gremlin über die Schulter schaute. Um es gleich vorweg zu sagen: Nein, »Lotus Esprit Turbo Challenge« lief nicht auf einem Amiga mit Turbokarte. Es ist auf jedem Amiga so schnell.

Die Firma, die ein neues Spiel in einer der bekannten Kategorien wie Simulation, Baller-, Sport- und Hüpfspiele oder Autorennen ansiedelt, muß sich mit der starken Konkurrenz messen. In jedem Genre gibt es inzwischen gute Spiele. Wer auffallen will, muß etwas ganz Besonderes bieten. Die Macher von Autorennen haben es hier nicht gerade leicht. Grundsätzlich haben alle Spiele die gleichen Merkmale. In der Ausführung gibt es jedoch himmelweite Unterschiede.

Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Lotus Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einem Amiga-Bildschirm »kroch«. Spaß beiseite, Lotus Esprit stößt an die Grenzen des spielbaren. Ein wenig schneller und selbst Niki Lauda



Boxenstopp: Zur rechten Zeit das rechte Manöver



Lotus Esprit: Alles, was zwei Spieler brauchen

AMIGA-TEST
sehr gut

Lotus Esprit

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/90

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Titel: Lotus Esprit Turbo Challenge
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Gremlin
Anbieter: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44/40 80

würde verzweifeln. Aber das Spiel ist nicht nur schnell. Auch die Grafik kann sich sehen lassen. Rasant und butterweich fließt sie dahin und stellt detailreich 32 verschiedene Rennstrecken dar. Neben Hügeln und engen Kurven warten auch Ölflecken oder Felsbrocken auf den Hochgeschwindigkeitsfanatiker. Das Schönste an der Grafik ist, daß die Straße endlich einmal nicht gestreift vorbeiflimmert, sondern die Augen der Spieler mit einem satten Grau schont. Pech für Augenärzte, Glück für alle, die stundenlang vor dem Bildschirm hängen. Zur Sucht wird Lotus Esprit vor allem durch den Zwei-Spieler-Modus. Auf dem waagrecht geteilten Bildschirm können zwei Spieler gleichzeitig

gegeneinander und gegen achtzehn Hinderniswagen antreten. Wer keinen Ehrgeiz entwickelt, wenn er vom Mitspieler überholt wird, ist für jede Art von Computerspielen hoffnungslos verloren. Wer einmal mit dem Lotus Esprit gefahren ist, wird nur noch Pause machen, um für die letzten Runden aufzutanken.

j/k

M-E-I-N-U-N-G

Autorennen, Autorennen, Autorennen. Die Fantasie des Menschen ist unbegrenzt, doch bei Computerspielen scheint sie sich auf wenige Themen zu beschränken. Deswegen kann man in jedem gut-sortierten Computerladen mindestens 20 verschiedene Autorennen erwerben. Lotus Esprit Turbo Challenge muß also etwas Besonderes sein, wenn es in der spielerproben AMIGA-Redaktion Begeisterung auslöst. Und es ist wirklich etwas besonderes.

Überraschend ist vor allem, wie durch Verbesserung von Details eine neue Güteklasse erreicht wird. Denn eigentlich bietet das Spiel wenig Neues. Hügel gab es früher schon. Öl auf der Fahrbahn? Danke, hatten wir auch schon. Schilder am Straßenrand sind ein alter Hut und gespernte Fahrbahnen entlocken Rennfreaks nur noch ein Gähnen. Aber Lotus Esprit verbindet all das und steigert die bisher gekannte Qualität enorm. Die Hügel sind so steil, daß man beim Beschleunigen am Berg denkt, man würde eine Ente fahren. Die Ölflecken liegen genau in einer scharfen Kurve, deren Außenseite mit Schildern bestückt ist. In höheren Levels ist dabei noch eine von drei Fahrbahnen gesperrt. Dazu kommt auch noch die gute Aufmachung des Spiels. Sei es die Wahl der Lieblingsmusik über den im Auto installierten CD-Player oder die seltsam vertrauten Namen der Computergegner (Nelson Pickets, Mickey Louder und Nigel Main-sail): Lotus Esprit ist einfach gut gemacht. Doch Hersteller Gremlin hat auch an Boxenstopps und an einen genialen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Dadurch setzt Lotus Esprit neue Maßstäbe. Es mag ja ganz lustig sein, allein vor dem Bildschirm zu sitzen und Computerautos zu überrunden, aber mit der Herausforderung durch einen menschlichen Gegner, kommt erst richtig Pfeffer ins Spiel. Gegen einen Mitspieler sieht jeder Computergegner alt aus. Nichts steigert den spielerischen Ehrgeiz so sehr wie ein Mitspieler, von dem man unverhofft überholt wird. Allein die Kommentare, die in solchen Situationen entstehen, sind den Preis von Lotus Esprit wert. Geschlossene Meinung der gesamten AMIGA-Redaktion: Lotus Esprit Turbo Challenge ist zur Zeit die erste Wahl unter den Autorennspielen.

Zauberhaft

APPRENTICE



Apprentice: Ein Zauberer, der Kisten tritt

von Rolf D. Busch

In Douglas Adams' Kultroman »Per Anhalter durch die Galaxis« gibt es die unvergeßliche Beschreibung, warum ein Handtuch für den interstellaren Reisenden so unentbehrlich ist. Als fast ebenso vielseitig erweist sich ein alltäglicher Gegenstand in »Apprentice«, nach dem Motto: »Hüpf-durch-die-Level-und-platte-alles-was-sich-bewegt«. Bislang hat die Welt nämlich der guten alten Holzkiste viel zu wenig Aufmerksamkeit gezollt. Auf seinem Weg durch das riesige Reich des bösen Drachens Fumo lernt der Titelheld die überall herumliegenden Kisten zu schätzen. Er kann sie tragen, stapeln, aus dem Weg treten und werfen. Dadurch dienen ihm die schlichten Container als Waffe, als Treppenersatz, als Brückenbaustein und Monsterblockade gleichzeitig. Mit ihnen kämpft, hüpf, läuft und klettert er durch seine Welt, sammelt Obst (und damit Punkte) und Geld, das er in diversen Shops wiederum für Extras ausgeben kann; als da sind: Sprungfedern, Flugschuhe oder Drinks, die ihn feuerfest machen. Die Tür zum nächsten Level läßt sich nach guter Tradition nur mit dem farblich passenden Schlüssel öffnen, und wenn der Gegner nach einem gezielten Holzkistenwurf immer noch den Weg versperrt, kann der Spieler auf kleine Bömbchen als Argumentationshilfe zurückgreifen.

Alle paar Level gibt's ein Codewort, das später den Direktzugang zu den höheren Spielerebenen öffnet.

jk

M-E-I-N-U-N-G

Auch wenn die Bedienungsanleitung freundlich warnt: »Beware of anything that moves« – ein Ballerspiel ist Apprentice nicht. Dafür ist das Strategie- und Knochelement zu sehr ausgeprägt. Der kleine, putzige Apprentice muß Stahlkappen in den Schuhen haben – so munter und ausdauernd wie ihn, habe ich selten jemand Kisten kicken sehen. Die vielen Spielelemente sorgen für ständige Abwechslung und überraschende Lösungswege. Mein privater Lieblingsgag: Findet der »Lehrling« ein bestimmtes Symbol, kann er für eine kurze Zeit stehenbleiben und statt dessen einen Mini-Ableger seiner selbst rumlaufen lassen. Dieser »Little Player« ist zum Lösen einiger Level wichtig, denn er kann sich in Höhlen zwängen, die dem Apprentice selber versperrt wären, oder über auffällige Brücken schleichen. Fazit: Apprentice ist ein sehr unterhaltsamer Weg, mal wieder so richtig die Holzkiste fliegen zu lassen.

AMIGA-TEST

gut

Apprentice

9,6

von 12

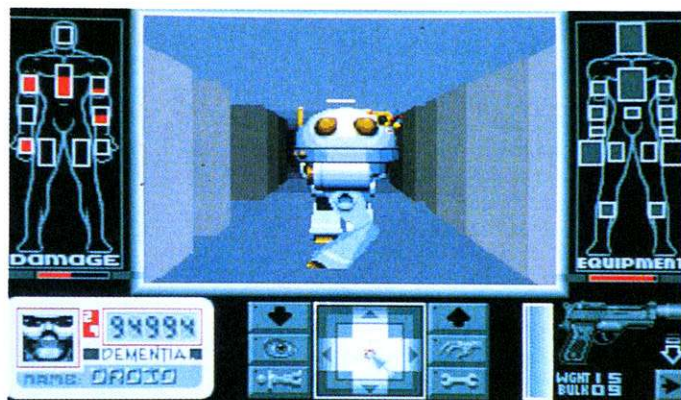
GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/90

Titel: Apprentice
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Rainbow Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70

Bio-Agent

CORPORATION



Corporation: Monster im Laborkomplex

von Michael Thomas

Grauenhafte Monster in der Londoner Innenstadt erhärten den Verdacht, daß eine namhafte Firma schreckliche und gefährliche Genversuche vornimmt. Ein Top-Agent soll dem Geheimnis auf die Spur kommen und wird in das Gebäude des beschuldigten Unternehmens geschleust.

Noch vor kurzem war UCC eine bedeutungslose, kaum erfolgreiche Elektronikfirma. Als sie jedoch ihren ersten autarken Roboter auf den Markt brachte, stieg das Ansehen des Unternehmens. Die Roboterreihe wurde weiter entwickelt und bald war UCC einer der mächtigsten und einflußreichsten Roboterhersteller. Das Monopol entglitt der staatlichen Kontrolle. In ihrer Selbstherrlichkeit starteten die UCC-Vorstände neue Projekte, um Kampfmaschinen zu entwickeln. Auch Genversuche blieben nicht aus. Doch für eine Anklage müssen handfeste Beweise auf den Tisch. Die Gefahren, die im UCC-Komplex lauern, sind tödlich, da UCC zur Sicherung ihrer Anlagen modernste Abwehrmittel installiert hat.

Wählen Sie einen von sechs Agenten aus, um den UCC-Komplex zu infiltrieren. Als Gag kann man das Spiel sogar mit »persönlichem« Charakter spielen, nachdem man einen Fragebogen inklusive Paßfoto an den Hersteller geschickt und eine Diskette mit den eigenen Spielerdaten zurückerhalten hat.

jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Corporation

7,2

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 12/90

Titel: Corporation
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Core Design
Anbieter: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 0 52 44/40 80

M-E-I-N-U-N-G

Corporation zeigt insbesondere grafisch Bemerkenswertes. Die dreidimensionale Vektorgrafik ist schnell und flüssig. Zusammen mit den akustischen Unterhaltungen wird hier ein hervorragendes Agentengefühl erzeugt.

Auch die körperliche Fitneß ist sehr differenziert gelöst. So werden, je nach Ursache, nur bestimmte Körperteile verletzt oder unbrauchbar. Hier aber zeigt sich schon der erste Schwachpunkt: man schläft schnell ab. Alle fünf Minuten muß man seinen Charakter ausruhen lassen, um nicht vor Erschöpfung das Bewußtsein zu verlieren. Ein gestählter Top-Agent von ZODIAC müßte eigentlich länger aushalten.

Zu komplex ist die Steuerung der Spielfigur. Schnell torkelt der Agent wie betrunken durch die Gänge. Eine einfachere Joysticksteuerung wäre der Spielmotivation sicher zuträglich gewesen.

Und er fliegt und fliegt

FALCON MISSION 2



Mission 2: Mehr Waffen und neue Aufträge

von André Beauvoir

Ein Flugzeug setzt zur Landung an, berührt nur ganz kurz den Boden und hebt sofort wieder ab. Touch-and-Go heißt dieses Manöver auf deutsch: Durchstarten. Und genau das hat Mirrorsoft mit der »Falcon Mission Disk 2« getan: kräftig durchgestartet.

Wie verbessert man einen Flugsimulator? Indem man die Bewegungen schneller und weicher macht. Das ist für »Falcon« kein gangbarer Weg, außerdem fließt die Grafik bereits sehr weich. Zweite Möglichkeit: man erhöht den Realitätsgrad. Auch das ist schwierig, denn Falcon simuliert eine F16 sehr genau. Drittens: Ich Sorge für mehr Abwechslung im Spiel, sprich mehr Missionen.

In der Tat bietet die neue Falcon Mission-Disk einige Abwechslung: Verbesserte Panzer und Züge, einen neuen Flugzeugtyp und sogar feindliche Hubschrauber. Außerdem wurde an ein neues Spielprinzip gedacht. Bisher mußte man immer nur angreifen, jetzt heißt es feindliche Jagdbomber und Hubschrauber vom Angriff auf die eigenen Truppen abzuhalten. Dazu helfen u.a. die neuartigen Waffen, auf die Falcon-Freaks schon sehnsüchtig warten. Falcon geht jetzt in die dritte Runde, bleibt aber spannend und detailreich wie eh und je.

jk

M-E-I-N-U-N-G

Wenn etwas erfolgreich ist, dann macht man am besten eine Serie daraus. Natürlich bleibt auch die Software-Branche nicht von solchen Serienprodukten verschont. Und – wie gewohnt – reichen solche Nachfolger meist nicht an das Original heran. Deswegen fällt es besonders angenehm auf, wenn endlich einmal das zweite oder dritte Spiel einer Serie noch so gut ist wie das erste. Genau das ist bei der Falcon Mission-Disk 2 der Fall. Das Spiel hat nichts von seiner Faszination verloren. Das Fluggefühl, die Grafik, der Sound sind um keinen Deut schlechter als bei dem Urprodukt. Mehr und feiner gestaltete Ziele lassen das Programm sogar noch ein bißchen besser aussehen. »The best just got better.« – Der beste (Flugsimulator) ist noch besser geworden – steht lakonisch auf der Packung und in diesem Fall stimmt es sogar. In seiner Vielfalt, Komplexität und Spielbarkeit gehört Falcon klar in die Spitzenposition auf dem Spielmarkt.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Falcon Mission 2

10,5

von 12

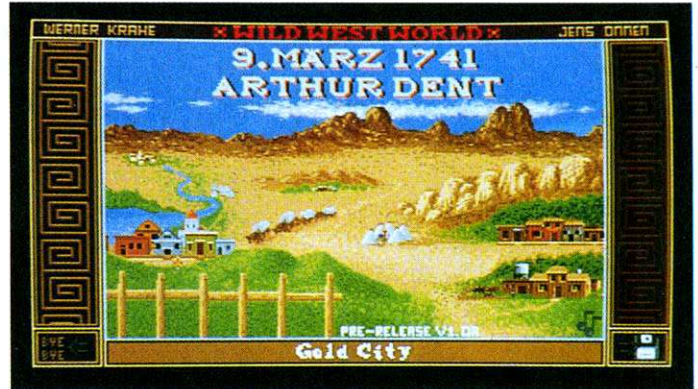
GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/90

Titel: Falcon Mission 2
Preis: ca. 65 Mark
Hersteller: Mirrorsoft
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Auf nach Westen

WILD WEST WORLD



Aktionsmenü: Wie werd' ich Wild-West-König?

von Jörg W. Kähler

Lieben Sie den Wilden Westen? Träumen Sie von spannenden Abenteuern bei der Erschließung eines neuen Kontinents?

Wenn Sie nicht nur Action-Spiele mögen und eine richtige Simulation des amerikanischen Lebens der Jahre 1740 bis 1760 suchen, dann sollten Sie sich »Wild West World« von Software 2000 anschauen. Schon die extravagante Ausstattung weist darauf hin, daß es sich um ein komplexes Wirtschaftsspiel mit strategischer Note handelt: Neben der umfangreichen Anleitung liegen eine Karte und mehrere Spielsteine sowie tabellierte Notizzettel bei.

Als neuer Siedler mit Namen Jack Putter läßt sich der Spieler im Wilden Westen nieder und versucht der angesehenste Bürger in den drei umliegenden Städten zu werden. Dazu muß er Gefolgsleute anwerben (Farmer, Cowboys, Scouts) und Land kaufen. Auf seine Ländereien schickt er dann Trecks mit Ausrüstung und errichtet auch ab und zu ein Bergwerk. Wie es der Zufall will, gibt es verschiedene Ereignisse, die selbst den schönsten Plan durchkreuzen. In Wild West World warten etwa 120 »Events« darauf, im Spiel zu erscheinen (Naturkatastrophen, Indianerüberfälle oder Ärger mit dem Sheriff). In fünf Schwierigkeitsstufen haben ein oder zwei Spieler jede Menge zu tun, um den Wilden Westen zu zähmen.

AMIGA-TEST

gut

Wild West World

8,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/90

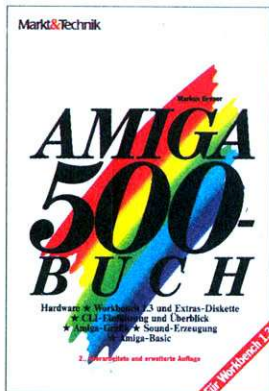
Titel: Wild West World
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Software 2000
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

M-E-I-N-U-N-G

Handelssimulationen sind nicht neu, doch den Wilden Westen als Thema, das hatten wir noch nicht. Die Programmierer zählen das Science-fiction-Strategiespiel »MULE« nicht umsonst zu den Vorbildern für Wild West World. Das Entwickeln der Landparzellen erinnert frappant an den Klassiker. Allerdings ist der Kampf um den Wilden Westen ungleich komplexer, mit einer Masse an verflochtenen Ereignissen versehen. Kleine Action-Spiele lockern deswegen das Spielgeschehen spürbar auf. Darf's auch ein wenig Kritik sein? Das Spiel kann trotz aller Komplexität nicht dem Meister seiner Klasse, dem Karibikabenteuer »Pirates!«, das Wasser reichen. Es ist im wesentlichen auf eine Rolle, die des Neusiedlers, festgelegt. Wer noch eine solide Simulation aus den Bereichen Handel und Strategie mit Action-Einlagen sucht, der leistet sich mit Wild West World keinen Fehlgriff.

Spitzenbücher zum Amiga

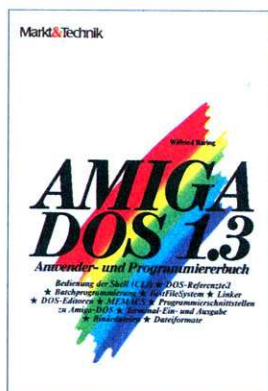
Hol Dir, was Di



M. Breuer
Amiga-500-Buch
Eines der erfolgreichsten Commodore-Bücher in aktueller Überarbeitung. Alles über Hardware, Software, Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageteil werden die Shell-Befehle erläutert. 2., überarb. Auflage 1989, 541 Seiten
ISBN 3-89090-300-2
DM 49,-



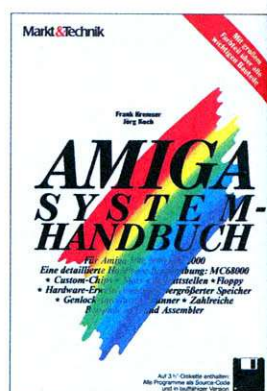
■ **NEU**
M. Breuer
Amiga-2000-Buch
Vollständig überarbeitete und aktualisierte Neuauflage dieser fundierten Einführung in die Bedienung des Amiga 2000 und 2500. Mit leichtverständlicher Beschreibung der Hardware und der verschiedenen Ausbaumöglichkeiten. Dazu ausführliche Darstellung von Workbench 1.3, CLI und der neuen Shell. 2., überarb. Auflage 1990, 672 Seiten
ISBN 3-89090-287-1
DM 59,-



W. Häring
Amiga-DOS 1.3
Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell- und die Amiga-DOS-Befehle, Startup-Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem speziellen Anhang finden Sie viele nützliche Tipps zur Konfiguration Ihres Druckers. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und macht sie mit dem Betriebssystem und der Hardware vertraut. 1989, 392 Seiten,
ISBN 3-89090-802-0
DM 69,-



■ **NEU**
P. Lukowitz/O. Pfeiffer
Amiga Datenstruktur-Lexikon
Alle Systemdatenstrukturen werden unter Angabe des Offsets aufgelistet und ausführlich beschrieben. Zu den vier wichtigsten Programmiersprachen – C und MODULA-2, Basic und Assembler – finden Sie detaillierte Benutzerhinweise und Anwendungsbeispiele. Referenzlisten der Systemroutinen machen die Vorgänge endgültig transparent. 1990, ca. 250 Seiten,
ISBN 3-89090-250-2
DM 69,-



J. Kremser/F. Koch
Amiga-Systemhandbuch
Aufbau, Vergleich und Erläuterung des Amiga 500, 1000 und 2000, die Custom-Chips Denis, Agnus und Paula, Ansprechen der Cooper-, Blitter-, Playfield-, Audio- und CIA-Hardware in C und Assembler, Aufbau externer Hardware wie Floppy und SideCar, PAL-Modulator, RAM-Erweiterung, Genlock-Interface, Amiga 500 in der MS-DOS-Welt. 1988, 421 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-550-1
DM 79,-

h besser macht!



■ NEU

H. Mitmansgruber/M. Jobst **M&T-Workshop Amiga Sonix**

Wenn Sie noch keine Erfahrung in Sachen Musik und Amiga besitzen, dann erfüllt dieses Buch alle Voraussetzungen für einen erfolgreichen und sicheren Start. Es bietet: Tutorium mit einer Einführung in die Musiklehre, Komponieren (extra Notenheft liegt bei), ausführliche Referenz. Für Sonix-2.0-Anwender. 1990, 272 Seiten
ISBN 3-89090-897-7
DM 39,-



■ NEU

F. Belzner **Kreative Grafik auf dem Amiga**

Anhand zahlreicher Programm- und Bildbeispiele erhalten Sie eine Fülle von Tips und Tricks, mit denen Sie die Möglichkeiten der Programmiersprache GFA-Basic 3.0 voll ausschöpfen können. Dazu zwei große Grafikprogramme mit ganz neuartigen Optionen, die Sie anwenden können, ohne GFA-Basic 3.0 zu besitzen. 1990, 360 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-227-8
DM 79,-



W. Häring

Schnellübersicht Amiga-DOS 1.3

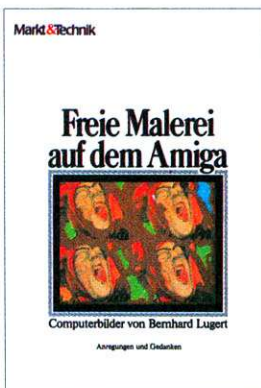
Alles schnell im Griff: Grundlagen und Peripherie, Massenspeicher, Verzeichnisse und Laufwerke, Dateien und ihre Sicherung, Ein- und Ausgabe – sowie Antworten auf alle Fragen, die bei der täglichen Arbeit auftreten. 1989, 292 Seiten,
ISBN 3-89090-730-X
DM 39,-



P. Wollschläger

Schnellübersicht Amiga-Basic

Die Beschreibungen sind problemorientiert aufgebaut, und die Informationen werden so vermittelt, wie sie bei der täglichen Arbeit auftreten. Eine ausklappbare Themenübersicht und Querverweise erleichtern die Arbeit zusätzlich. 1989, 336 Seiten,
ISBN 3-89090-736-9
DM 39,-



* unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

■ NEU

H. Gzella **Amiga- Grafikprogrammierung**

Der Einsteiger lernt zunächst den Umgang mit den einfachen Grafikbefehlen und ist bald in der Lage, farbenprächige Grafiken darzustellen. Der Fortgeschrittene findet Erläuterungen zu Themen wie Sprites und Animationen, Copper, Blitter, Fraktal- und Vektorgrafik, Laufschriften, Scrolling und vieles mehr. 1990, 552 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-89090-339-8
DM 89,-

A. Plenge

Amiga – 3-D-Grafik und Animation

Angefangen bei einfachsten Problemstellungen, lernen Sie, professionelle 3-D-Grafiken auf Ihrem Commodore Amiga zu planen, zu programmieren und darzustellen. Auch scheinbar komplizierte Grafiken werden einfach und nachvollziehbar erklärt. 1988, 376 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-526-9
DM 69,-

■ NEU

B. Lugert **Freie Malerei auf dem Amiga**

Eine Einführung in die Computermalerei und ihre Disziplinen; besonders amigaspesifische Maltechniken mit Programmen wie »DPaint« und »PhotoPaint«. Der Autor möchte zu Impressionen anregen und Computeranwender aus der kühlen Welt der Bits in den Himmel der schönen Künste entführen. Mit vielen Bildern und literarischen Texten. 1990, 94 Seiten
ISBN 3-89090-233-2
DM 98,-


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

**Programmier-
Wettbewerb Spiele**

30 000 Mark zu gewinnen!

1. PREIS 20 000 DM 2. PREIS 6 000 DM 3. PREIS 4 000 DM

Warum gute Ideen verschenken? Bei uns gibt es viel Geld dafür! Machen Sie mit beim großen Spiele-Programmierwettbewerb des AMIGA-Magazins. Insgesamt 30 000 Mark warten auf die besten Spieleprogrammierer. Mitmachen und mitgewinnen heißt das Motto: Programmieren Sie Ihr Traumspiel! Es gibt noch genug Ideen, die niemand in ein Spiel umgesetzt hat. In der Thematik sind Sie ganz ohne Beschränkung. Ob Rollenspiel, harte Action, knifflige Strategiespiele, Simulationen, Sport oder anderes – nur die Qualität allein zählt. Natürlich kann Ihr Spiel auch ein Adventure sein (dann aber bitte mit Lösungsweg für uns). Gute Spiele müssen übrigens nicht unbedingt lang sein. Auf die Idee und den Spielspaß kommt es an.



COUPON

SPIELE-PROGRAMMIER-WETTBEWERB

Für eine Teilnahme am Spiele-Programmier-Wettbewerb verwenden Sie bitte diesen Coupon. Programme ohne diesen Coupon nehmen nicht am Wettbewerb teil.

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Wohnort: _____

Alter: _____ Beruf: _____

Name des Programms: _____

Hiermit erkläre ich mich mit den abgedruckten Teilnahmebedingungen einverstanden. Das oben genannte Programm soll am Markt & Technik-Spiele-Programmier-Wettbewerb teilnehmen. Ich habe es vollständig selbst erarbeitet und nicht, auch nicht teilweise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Programm ist frei von Rechten anderer Personen und liegt zur Zeit keinem Dritten zur Veröffentlichung vor.

Ich bin damit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG das Programm in ihren Zeitschriften oder Büchern abdruckt sowie (beispielsweise durch die Herstellung von Disketten) vervielfältigt und verbreitet.

Bei Druck oder sonstiger Verwertung meines Programms erhalte ich ein entsprechendes Honorar.

_____, den _____

(Unterschrift)

Bei Minderjährigen muß diese Erklärung vom gesetzlichen Vertreter bestätigt werden:

_____, den _____

(Unterschrift)





SUPERCHANCE
Die 30 000 Mark in diesem Koffer
könnten bald Ihnen gehören.

TEILNAHME- BEDINGUNGEN

- Jede Art von Spiel ist erlaubt.
- Auf der Diskette (Amiga-Format, 3 1/2 Zoll) muß das lauffähige Programm sowie der Quellcode enthalten sein.
- Eine ausführliche Dokumentation muß auf Diskette und ausgedruckt vorliegen.
- Ihr Programm muß frei von Rechten Dritter und noch unveröffentlicht sein.
- Programme ohne ausgefüllten Coupon nehmen nicht am Spiele-Programmier-Wettbewerb teil.
- Mitarbeiter der Markt & Technik Verlag AG und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Einsendeschluß: 15. April 1991.
- Schicken Sie die Unterlagen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion AMIGA
Stichwort: 30 000 Mark
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Rollenspiele aufgerollt

BARD'S TALE II: THE

von Markus Kuster
und Peter Wicker

LEGENDE

- 1.: Hütte in der Wildnis.
- 2.: Stadt mit Namenszeichen in der Wildnis.
- 3.: Spinner (Teleporterfalle); Pfeil gibt den Ort an, an den man teleportiert wird.
- 4.: Spinner, die nur die Blickrichtung verändert; kann mit »Nosperring« verhindert werden.
- 5.: Darkness; ewige Dunkelheit.
- 6.: Iron Gate; kann mit dem Master Key geöffnet werden.
- 7.: Wand, die nach der Lösung eines Rätsels verschwindet.
- 8.: Tür.
- 9.: Tür, die nur von einer Seite aus vorhanden ist.
- 10.: Wand.
- 11.: Wand, die in Pfeilrichtung nicht vorhanden ist (Durchgang), von der anderen Seite aber als normale Wand erscheint.
- 12.: Treppe; der Pfeil gibt an, ob die Treppe nach oben oder unten geht.
- 13.: Portal; der Pfeil gibt die Richtung des Portals an, nach oben oder unten.

Die Buchstaben auf den Plänen der Dungeons geben an, wo sich die Hinweise, Snares oder Magic Mouths befinden. Die Beschreibungen sind unterhalb der Pläne. Bei den Stadtplänen sind die leeren Häuser schraffiert dargestellt. Häuser, in denen sich etwas befindet, sind entweder mit einer Zahl oder zwei Buchstaben markiert. Die Zahlen beziehen sich ausschließlich auf Tempel und Kneipen, deren Namen unter den Stadtplänen angegeben sind. Die anderen Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

AG: Guild of Adventurers

Ba: Bank

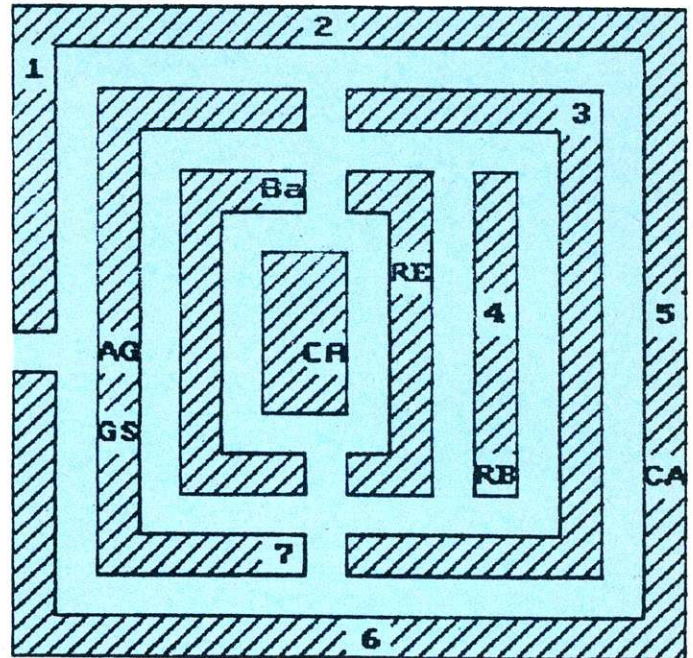
CA: Casino

GS: Garth's Shoppe

RB: Review Board

RE: Roscoe's Energy Emporium

Die Abkürzungen der Städtenamen auf der Karte der Wildnis entsprechen deren Anfangsbuchstaben. Die Dungeons sind alle 22 x 22 Felder groß, wobei von 0-21 gezählt wird; die der Städte 16 x 16 Felder.



TANGRAMAYNE

1. Vroom Temple
2. Zandurea Inn
3. Fixer Temple
4. Blacksmoke
5. The chamber above the Dark Lord's Domain
6. Foul Breath
7. Brotherly Love (Temple)

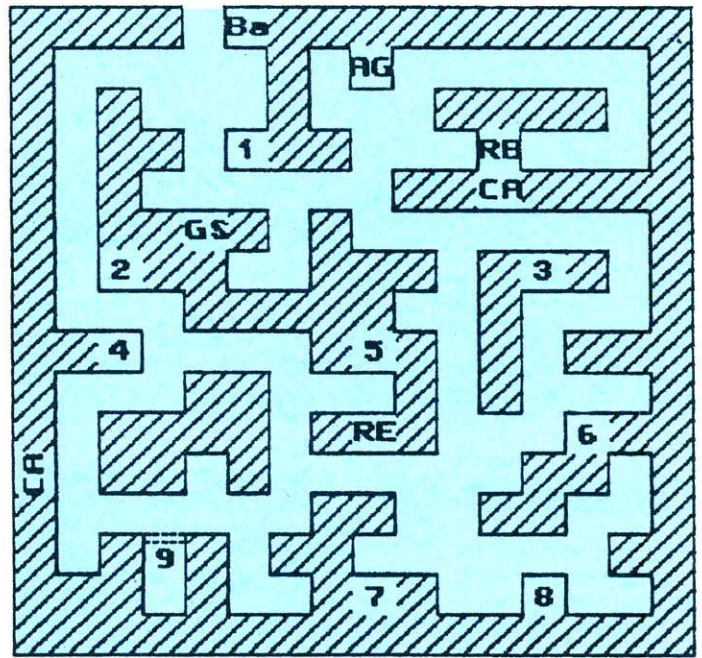
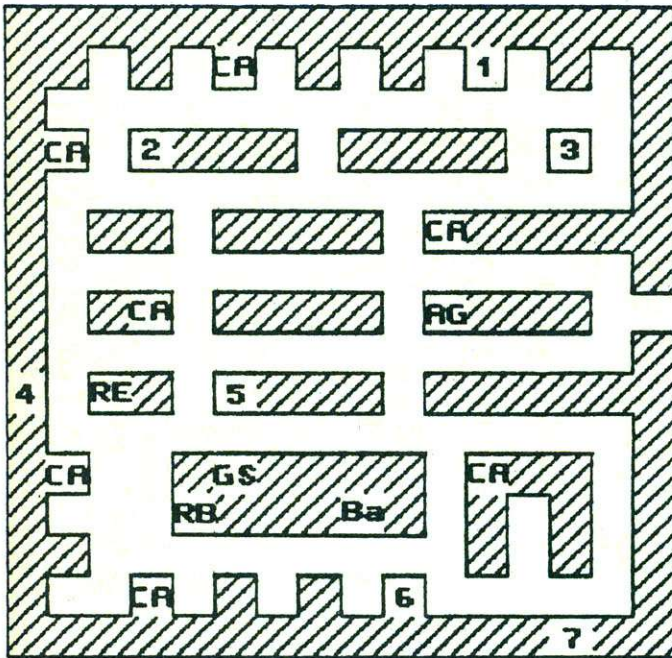
Zu 5.:

Druid: »The story is a tragic one. The Daughter of Endor the Mighty King of all the land, has been kidnapped by the Dark Lord, whose domain lies just under these chamber. I would rescue her myself, but the Dark Lord has laid a mighty spell upon his domain and I am barred from entering. Take care and be sure to map every inch of the Dark One's domain. I'll be waiting here for you to return.

Rückkehr:

»Thou has finished the quest! Well done, oh faithfull adventurers.« The magician waves his hand over your group ... and you feel much more experienced!

DESTINY KNIGHT



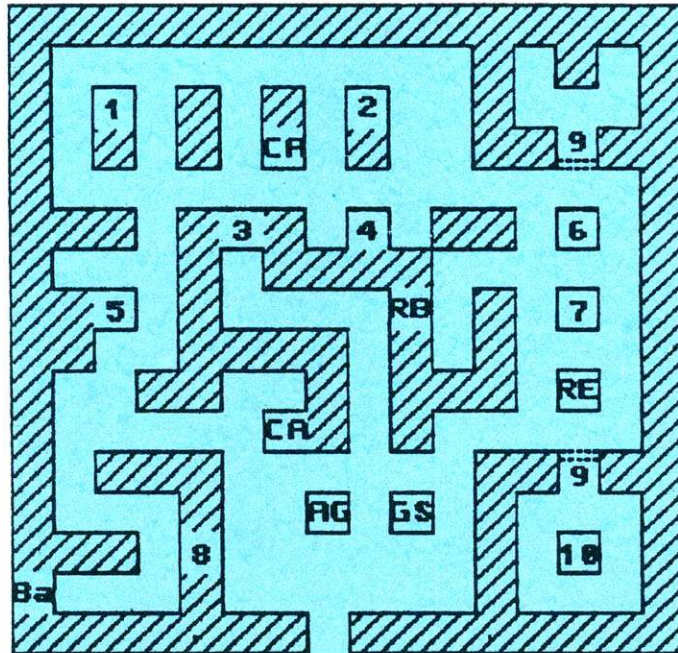
THESSALONICA

1. Entrance to the Maze of Dread
2. 15 Miracles Temple
3. Bone Breaker
4. Lone Disciple Temple
5. Manic Monk Temple
6. Crescent Kick
7. Viod Epce Inn

Zu 1.:

A voice says: »Where steel is bright and blood runs red walk down stairs to the Maze of...«

-> Dread



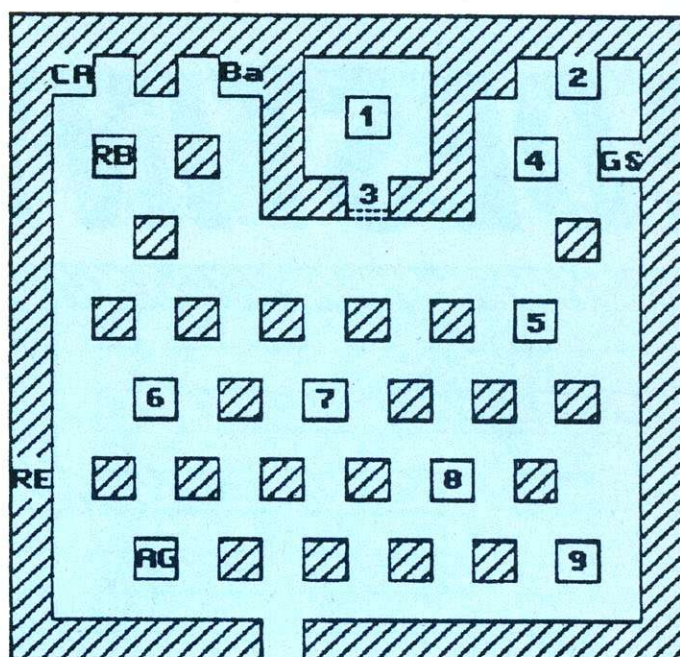
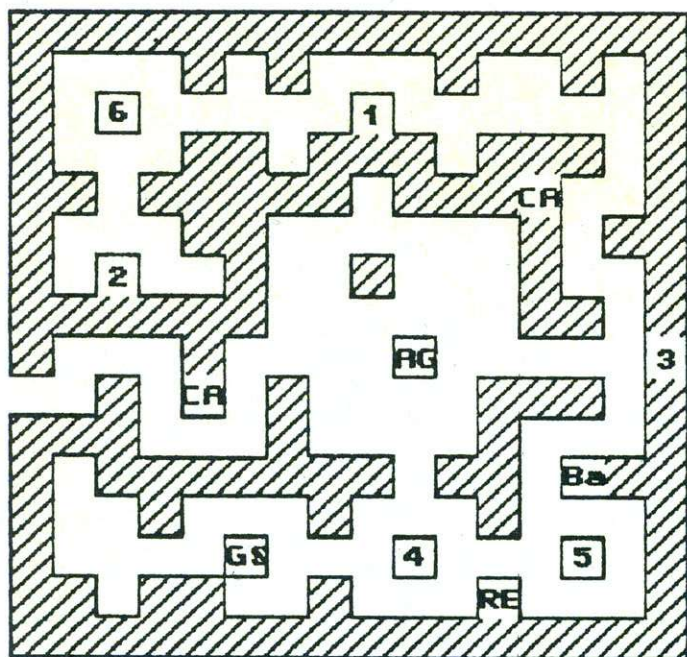
PHILIPPI

1. Wurmonger Inn
2. Temple

3. Ganzu Inn
4. 102 Blessings
5. The Mad God
6. Redpoint Inn
7. Shadow Temple
8. Millenium Inn
9. Iron Gate
10. Dargoth's Tower

EPHESUS

1. Zinskea Inn
2. Temple of Rok
3. One God Temple
4. Bein Tavern
5. Ancient Tombs
6. Skull Tavern
7. Greysword Inn
8. The I Am Temple
9. Iron Gate



Colosse

1. Bogus Shrine
2. Fun Run Inn
3. Orc-Skinner
4. Kneipe
5. Kneipe
6. Entrance to Destiny Stone

Zu 6.:

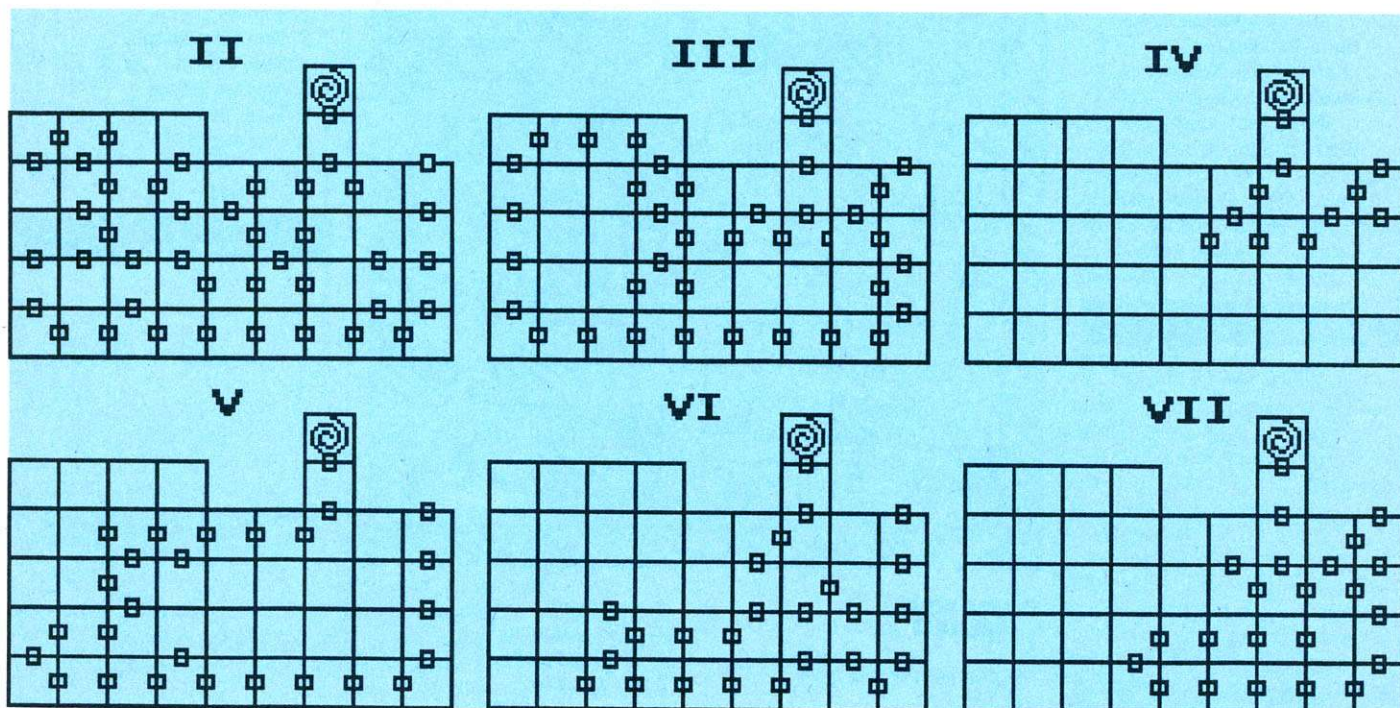
A mage standing by a large stone, blocks your way. He says, »Tell me two things you knockleheads, to split the rock.

Seek the answer in the Tombs, but don't return here until you finish the Crypt.« The mage disappears.

-> Freeze, Please

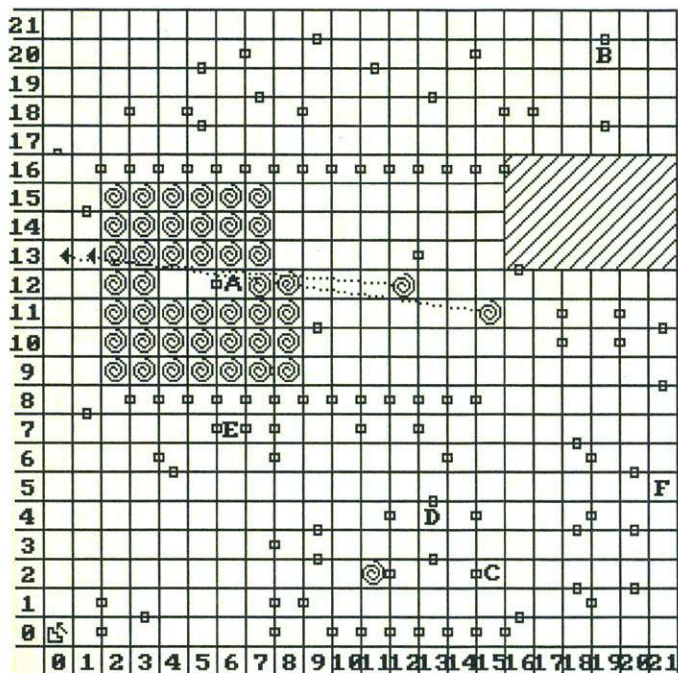
CORINTH

1. Oscon's Fortress
2. Zen Tavern
3. Iron Gate
4. Temple 14 Miracles
5. Party Shrine
6. Funky Friar Temple
7. Limbo Time
8. Party Shrine



SNARE OF DEATH

Die Snare von »Destiny Stone 3«: Sie kann sich verändern, die Phasen 2 bis 7 sind hier aufgeführt



THE TOMBS 1

A: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »Greetings, mortals. These Tombs are a trap for the unwary. Take care you do not perish as a result of your carelessness ...«

B: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »Things change, even unnoticed, and not always for the better.«

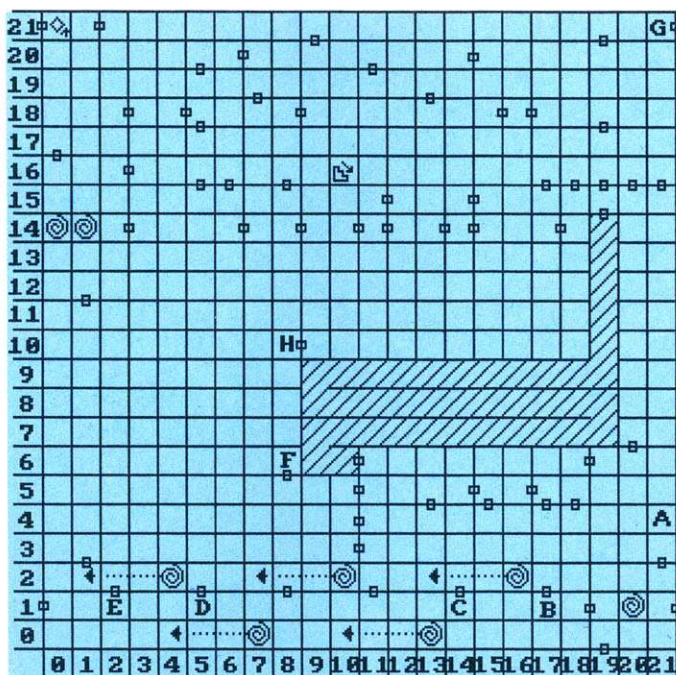
C: A voice whispers: »After the toxic one, check yourselves for a special thing that appears common ...«

D: A living statue stands before you saying, »Name the city - P. ...«

Know this, then, the first Snare lies on the third level of the Tombs.« He suddenly vanishes.

E: On the wall, scrawled in blood, is this message: »Look, oh ye mighty and despair. The Tombs are not ...«

F: On the wall is etched this poem: »The Snare of Death right spins in whole ... as fire - once on dead man's soul ... yet savage words can cut the rock ... and feathers split the headman's block.«



THE TOMBS 2

A: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »The test of time has laid to waste the power of the true wand. Only the one can save it, yet at a cost of losing his old life ...«

B: Scratching on the wall: »The great T had, at the end of things, to beg with a kind word.«

C: Scratching on the wall read: »He was told to burn, and in that paradox knew a multitude of solutions.«

D: Scratching on the wall read: »The great one knew success at all points. Defeat was never etched on

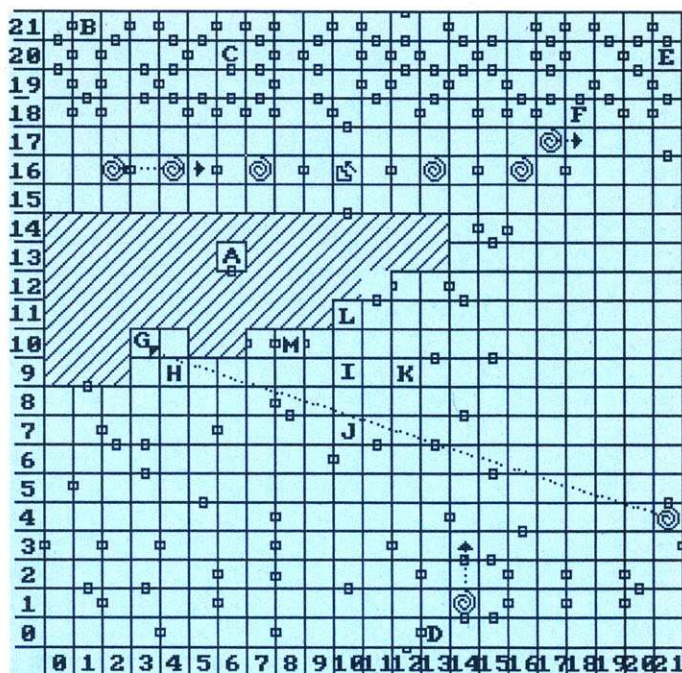
his destiny.«

E: Scratchings on the wall read: »Tracheam's task was always reversed. This is the paradox.«

F: You have entered the chambers of the Dead King. He doesn't look too pleased to see you. He screams a curdling battlecry and heads your way ... I think you're in trouble!!!

G: Scratchings on the wall read: »The strange mage wants two words: What Tr. did, in answer to the paradox, and what word he said at the end of things.

H: An old man is here, and says to you: »I am the keymaster. I have something to sell you for the low price of 50000 gold pieces.«



THE TOMBS 3

A: A voice says: »And the old shall lead the way.«

B: On the wall, screwed in blood, is: »Pick yer poison, boys.«

C: You see some words on the wall: »Age before all others, when time is short. For the last must be first.«

D: An old man (doing a fireball trick) wearing a garment of pure gold, says: »The name of it is the staff of: Old«

E: Etched on the wall are these words: »A party of sick people might escape where the healthy fail.«

F: Etched on the wall is the rhyme: »The won flame in aient grip might cause the cloudy one to slip ...«

G: SNARE # 1

A cloudy face appears, and says: »Your time draws to a close, mortals. Show the answer to me or perish.«

H: My goodness, you look thirsty!

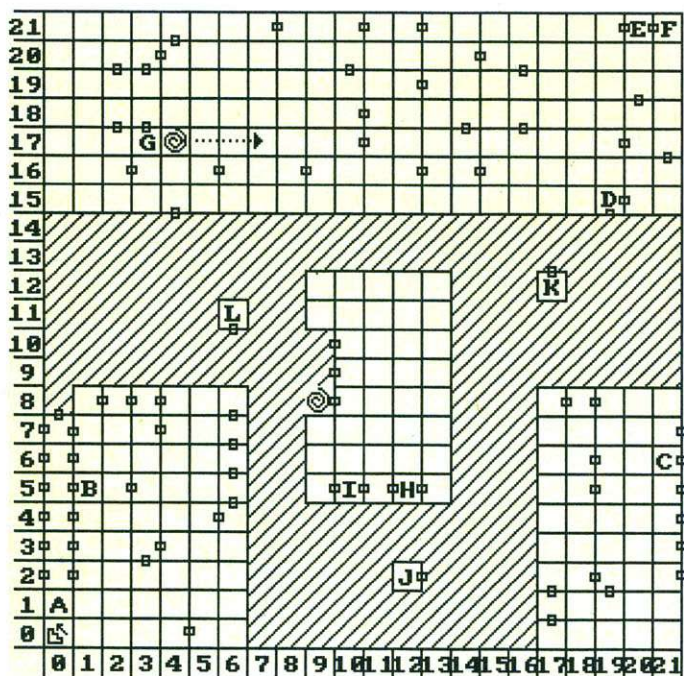
J: There is a toxic giant here.

K: There is a fountain here, of foul water. Who will drink?

L: There is an old warrior here.

M: There is a segment of the cepter here. »Very impressive for the time. But my time will come.«

N: On the wall is written: »The staff of Old once lost, once sold. Name it to he of purest gold.«



FANSKAR'S FORTRESS

A: Your light illuminates the dingy walls of Fanskar's Fortress. You hear voices in the distance.

B: A sign reads: Guards' Quarters - women please wait in the hall.

C: »Ask the wise of Dargoth!«

D: A plaque reads: »Fanskar's Quarters.«

E: You've entered the living chambers of Fanskar himself. He and »A friend« are rather surprised to see you. »Kill them!« Fanskar screams.

F: SNARE #2

A voice says: »Welcome, mortals! Choose one of three doors, but only 1 leads to the segment. The other 2 bring instant death ...«

G: A voice says: »Fanskar guards the Death Snare with his very life.«

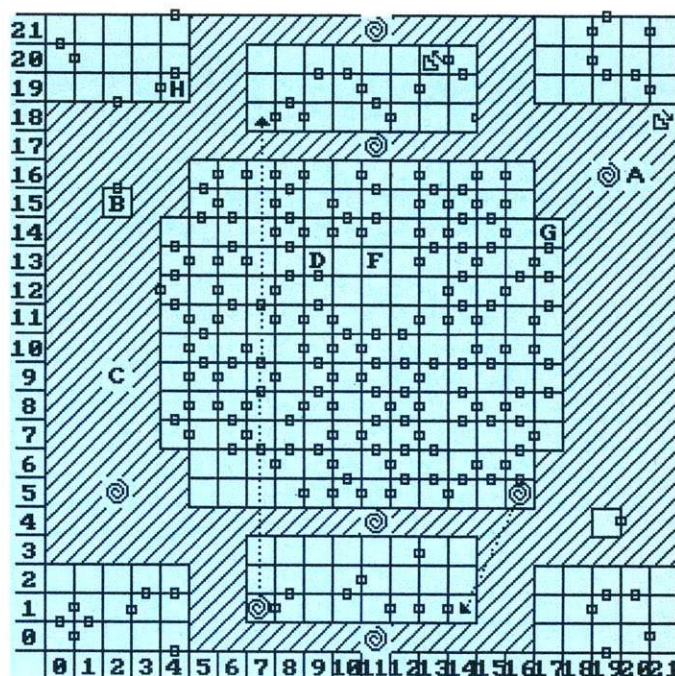
H: You have succeeded again, mortals.

I: There is a segment to the cepter here.

J: A magic mouth: »Ponder this: The white shall lie, and in this knowledge reflects your only answer.«

K: You've entered the quarters of Fanskar's bodyguard. His grotesque form launches at you without fear. »Time to die ...«

L: Scrawled on the wall is this message: »For right and left is hazardous when time runs short, yet in the four corners is knowledge...«



THE TOWER 2

A: You're heading the wrong way!

B: On the wall is etched this poem: »In the darkest calm he steals the men who seeks the wand and reads the ten his cry is called but none knows when.«

C: Where are you going?

D: The Death Snare is not on the first three levels of the Tower.

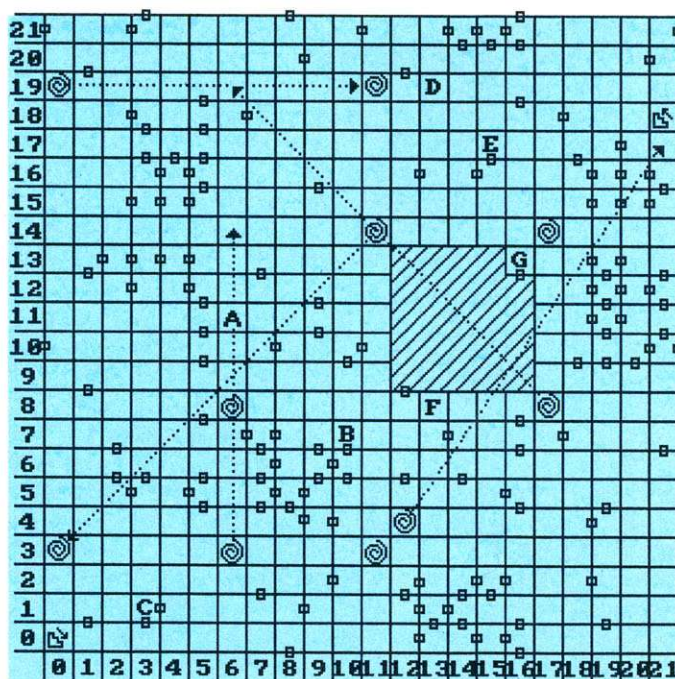
E: Keep the faith, kid.

F: There are 7 statues here. Which one will you examine?

-> It attacks you!

G: A voice says: »Cryptic origins are typified in the unnatural scheme ...«

H: A voice says: »The sword of tune can only be drawn by one who has faced the battle test.«



THE TOWER 1

A: The ground is slippery here

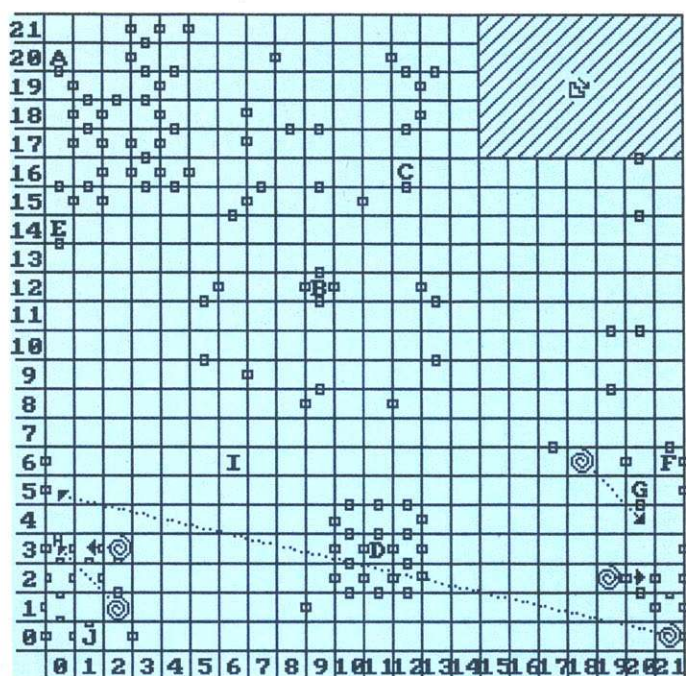
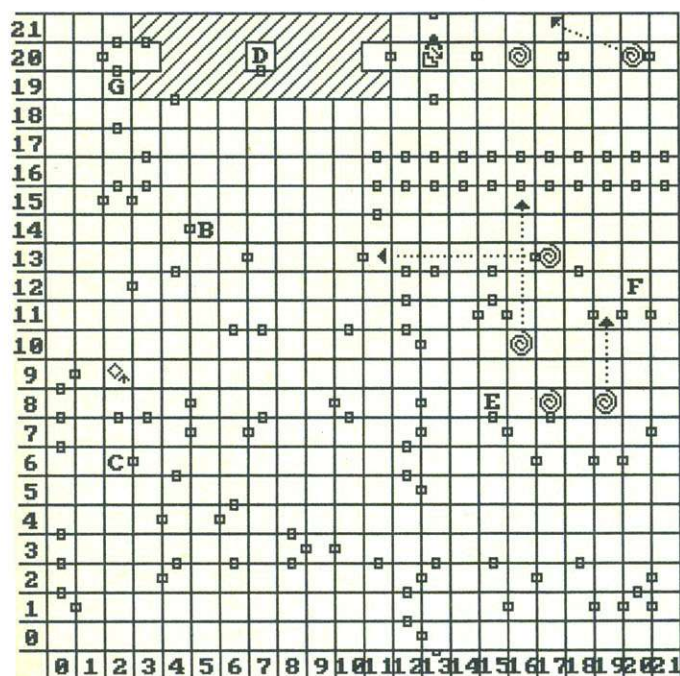
B: A voice says: »Seek the Zen Master, friends.«

C: Scrawled on the wall is a message: »Frequency is the ultimate key.«

D: I think you're lost.

E: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »What truly counts is rarely said; ask the Wise of the Maze of Dread.«

F: A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: »Answer this, foolish ones: Is it better to burn out or to fade away?«



THE TOWER 3

A: A voice says: »Three words of wisdom must be found, or else stay closer to the ground!«

B: A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: »In the land within, and the traps between, what was secret once – now cannot be seen.«

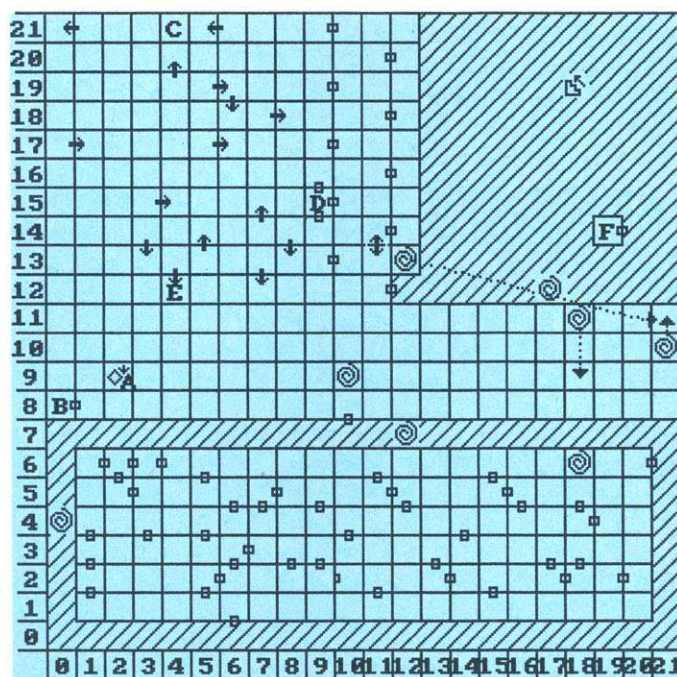
C: A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: »Speak the three, in sequence:« –> Earth, Compassed, Fountain.

D: A voice says: »The sorrows of hell compassed me about; the snares of death prevented me.«

E: A voice says: »The claw of the Wise is a fountain of life, to depart from the snares of death.«

F: A voice says: »The first say dwell, the second hell and the third of wisdom it will tell.«

G: A voice says: »From the first take the last, fifth from the second, and eight from the third.«



THE TOWER 4

A: On the wall is written this note: »Not everything has two sides, take care, friends.«

B: On the wall is written this: »And this, the first, it quenches thirst.«

C: On the wall is written this note: »To give him four ... he'll not be poor!«

D: On the wall is etched: »For three, you see, cannot be free.«

E: On the wall is printed: »And number two is never true.«

F: A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: »First five here, next five above, the fifth, of course, cannot be love.«

THE TOWER 5

A: Don't look now, but you've walked in on Dargoth and a few of his close friends. Dargoth doesn't have much patience with humans and decided to eat you.

B: Speak the ten in sequence and find the Death Snare:

–> »Water, Lie, Slave, Gold, Hate, Rooster, Large, Early, Bard, Women«

C: For seven and eight reverse tiny and late.

D: On the wall is written: The last you see is number ten. They cannot be called many men.

E: On the wall is: Six well know will try to crow.

F: A mage appears, saying: »The room maze leads to salvation«, he then disappears.

G: SNARE #3

Welcome, foolish mortals. Time runs short.

H: A voice is heard laughing. Without pain can come no success.

I: A magic mouth on the wall speaks to you, saying this:

»1.The secret is hidden in the dreamspell.

2.The Snare of Death can be beaten by the mage.

3.Turn right at the joke, then right then ahead, then left twice, ahead twice, right and left.

4.Drop all your items or you'll be lost.

5.Cry »Havok« and let slip the dogs of war.

6.Kill off all your spellcasters and you'll be saved.«

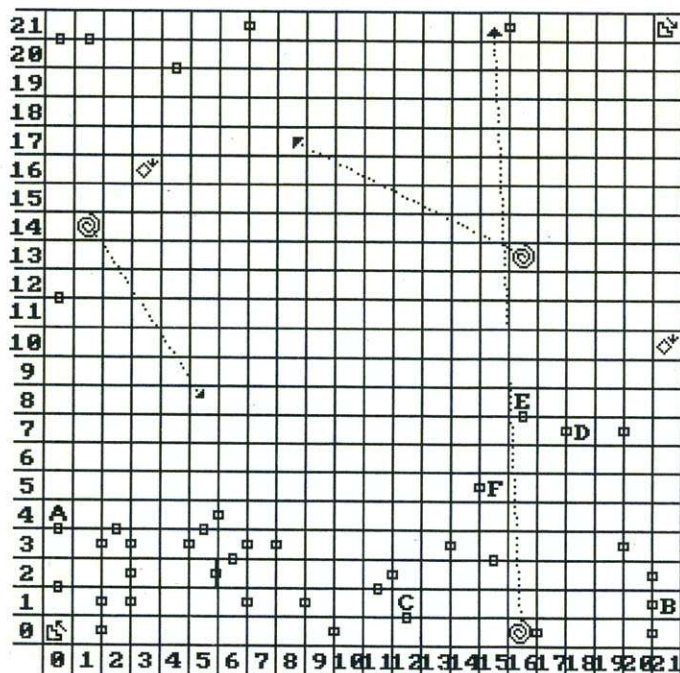
K: A statue standing before you, comes to life and says: »Give me your battlecry, or die.«

–> Havok

–> »Correct. I give to each of you a small token of my esteem.« He suddenly disappears.

L: A voice says: »Words of wisdom are great in value. Hearing them 3 or 5 times can really give them worth.«

M: Look at the wall. Thou has beasted me again, oh meagre ones. But I await thy coming shouldst thy live that long.



MAZE OF DREAD 1

A: The dark corridors of this sinister maze have been tunneled from raw earth and lined with scrumbling flagstones. It doesn't look like a safe place.

B: You stand in a 10 x 10 room with three buttons on the wall. You can: Press button 1,2,3.

C: Not white while you can stand and fight.

D: As cold as coulfoots longest break.

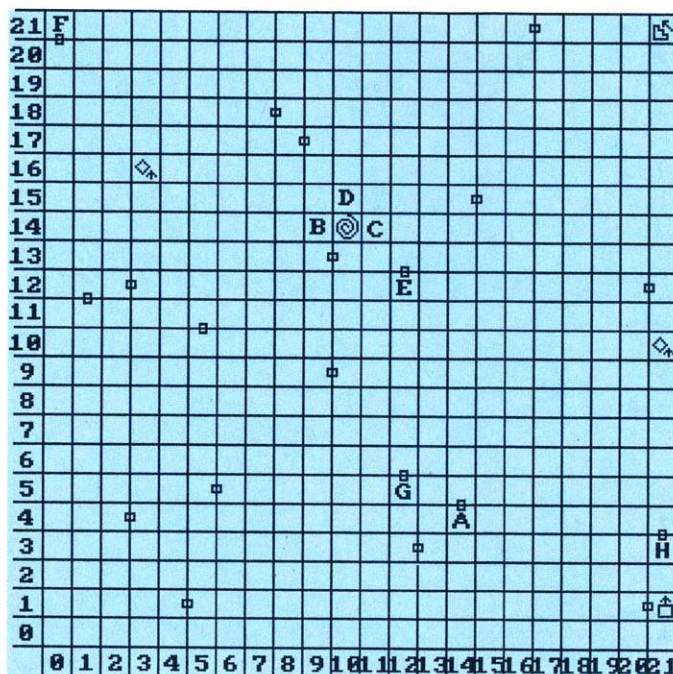
E: Try green, the one who lies unseen.

F: As yellow as the great one's below.

MAZE OF DREAD 2

A: Time is short on the Snare ... take care!

B: On the wall is written: The Riddler's clues lie on the entry level.



C: A whispering voice says: »The sword of Zar lies below!«

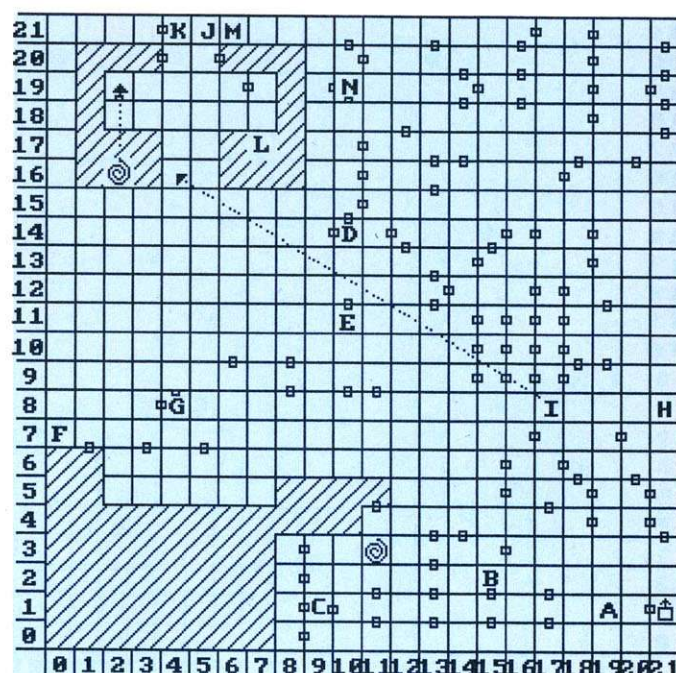
D: A man appears in a puff of smoke, and speaks to you: »Blue, red, green, brown, black, white, yellow; color cast in the artist's pot, name the false while canst be caught ...«

E: Etched on the wall is this message: The first brings an even score of jaunts.

F: The Graphnar Lord is magic-proof.

G: Seek the Zen Master friends!

H: A voice says: »Ask him of Oscon, he who knows many things.«



MAZE OF DREAD 3

A: A sign proclaims: Intruders - know that you trespass on the grounds of the Graphnar Fist. Leave or die.

B: A sign reads: Troop Baracks (B) - Swordsmen.

C: A sign reads: Troop Baracks (A) - Archers.

D: A sign reads: Training center. Weapons and Stealth.

E: This is the weapons school. Before you is the Arms Master of the Graphnar Fist and 12 of his pupils. »Intruder!« he calls out. »Here's your chance, boys ... have at'em!«. I think you're in trouble.

F: A sign proclaims: Caution! Officers allowed to pass here with permission only. (Absolutely no mages allowed ahead!)

G: You just walked into the meeting room, and before you stands the Lord of the Graphnar mercenaries and his personal guard. »You're not my men,« he shouts. »Put them to death!« I think, you're in trouble.

H: Danger: Troops beware! Ahead lies the realtime Puzzle Snare. Proceed at thy own risk.

I: SNARE #4

A voice says: »Greetings again, ye potential corpses. Even as you listen to me your time grows short ...«

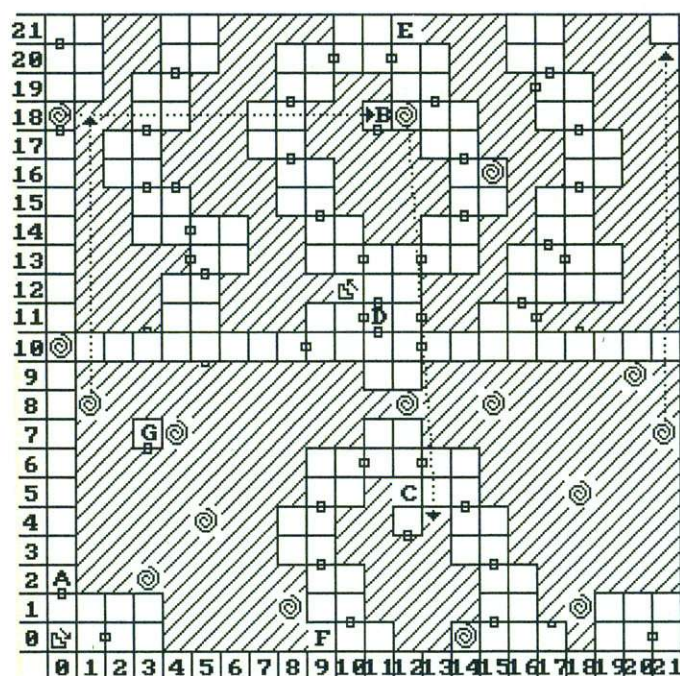
J: On the wall is written: For every need there is a satiation.

K: A voice says: »Keep the faith, kid.«

L: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »Say me the value of rote actions:« -> Endurable

M: A man appears before you saying: »I am the Master Alchemist. Take my gift and leave me be.« - He then disappears.

N: A voice says: »Once again thou hast defeated my Snare. And, yet, you see, you're but half way there! Proceed, small ones, and met my dare ...«



OSCON'S FORTRESS 1

A: A magic mouth says: »The Fortress of Oscon challenges all who brave its chambers. But its tripwires are treacherous; if you should hit one and the message »Tripwire« appears, you have but scant moments to continue through the passage you are in, or you will die. Turning back at that point will insure your deaths – you must head forward. Good Luck.«

B: On the wall is written this poem:
In caverns deep near pits of fire.

C: On the wall is written this poem:
Sword of silence – axe of hate.

Death arrows path is always straight.

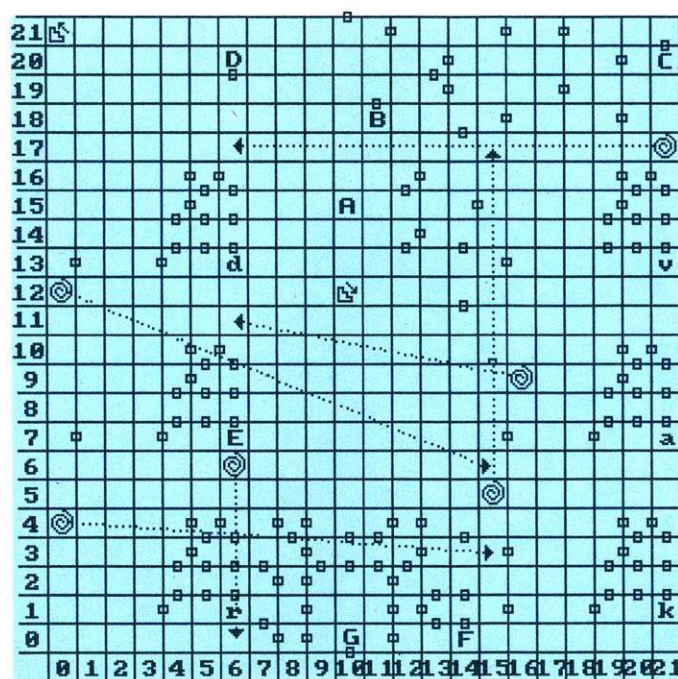
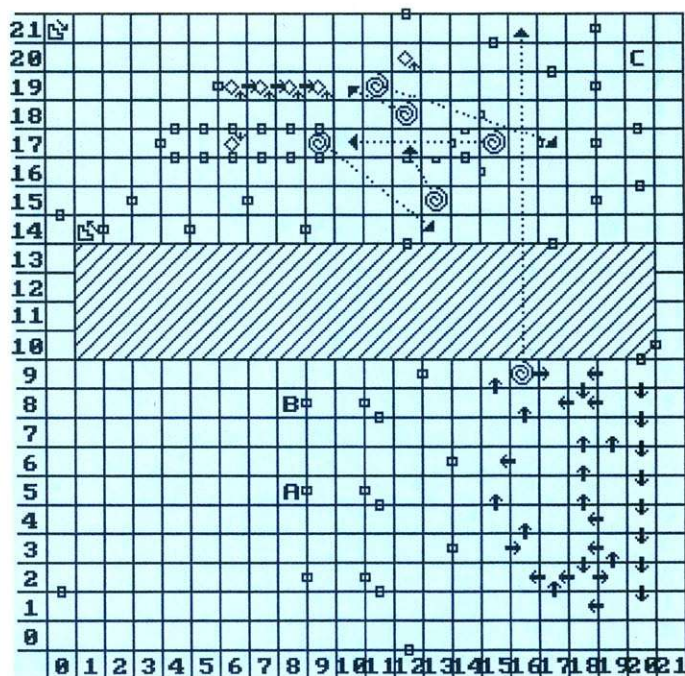
D: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »Seek the master of zen, whose might was caused by Zanta's men.«

E: On the wall is written this poem:
Off battles fought in the land of Krill
Sing bards without a ghostly will.

F: A voice whispers: »The Zen Master cometh!«

G: A magic mouth on the wall speaks to you saying this:

»Pits of ...« -> Fire
»Land of ...« -> Krill
»Sword of ...« -> Silence
»And the word is still ...«



OSCON'S FORTRESS 2

A: Tripwire! Your party has mere moments to get to the other end of the passage!

B: The six you need in directional order, as is spoken of, but you must bond them into a single word.

C: An old man stands before you, saying: »Give me the name of the last Destroyer:« -> Dervak

D: To leave and rise then seek 6 lies: First the three west, then three east, from north to south to be released.

E: Bond them into the last one's name.

F: Only 4 men can solve the Snare aboth.

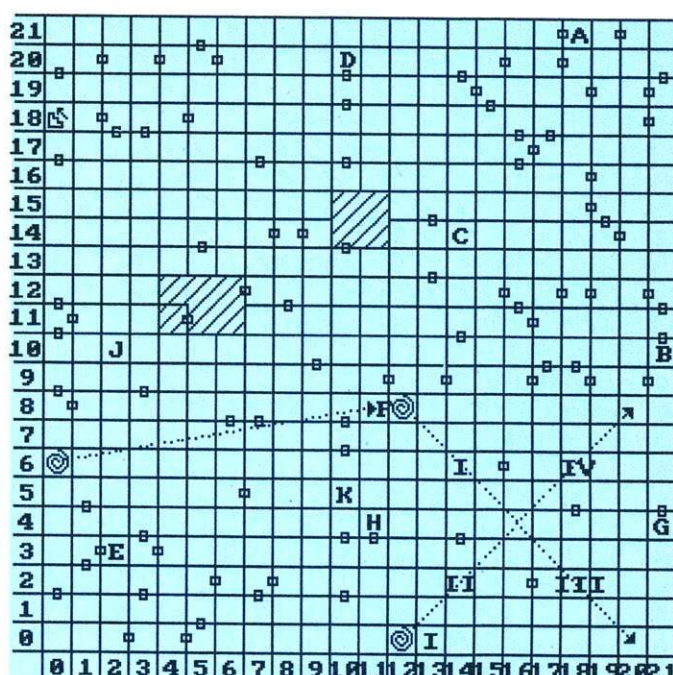
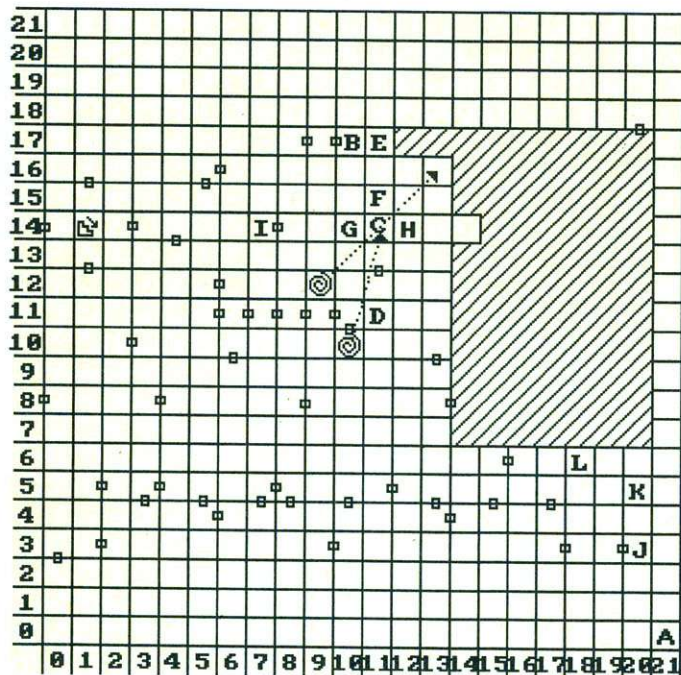
G: Oscon's mirror room

OSCON'S FORTRESS 3

A: Say the word to ascend

B: In Skara Brae did Mangar reside, yet his brother travelled farther yet, and now is your nemesis.

C: The Bezwerk came
The axeman fell
The key was dropped
Within the well



OSCON'S FORTRESS 4

A: Mages beware: Oscon allows none to glory.

B: Ask the wise of the Grey Crypt.

C: SNARE #5

»Once again I got thee, oh ye soon-to-die. You're within the Death Snare, and must seek the solution, before you're totally lost.«

D: There is a strange statue here

-> Scissor, Rock, Paper

E: Not yet, mortals. Until three of the paradox fill the top of your ranks, you must return.

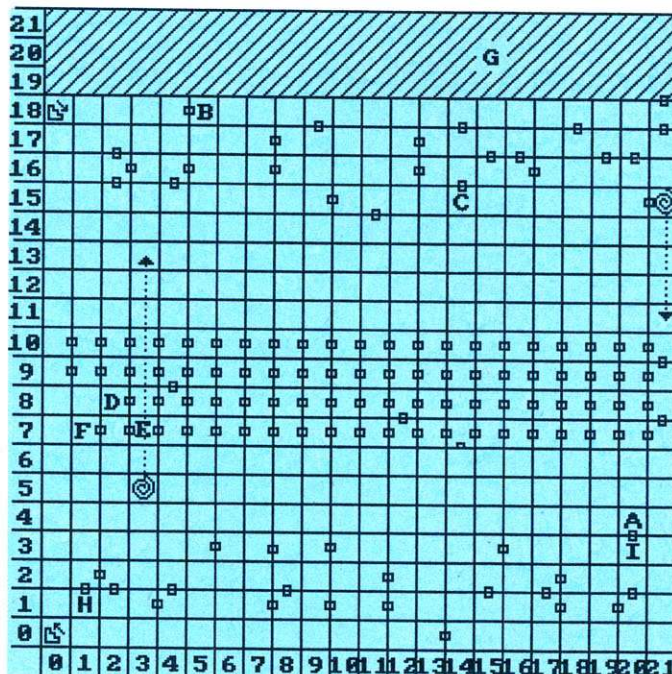
F: Hear from he who knoweth best: east has always bested west.

G: Exit turn right, walk 2, turn left, walk 2, turn to see »Scissor«.

H: Name the three, east, south, and west, to gain exit when needed. That which flame can defeat wins over the one which leads to life. Your travels converge on this or death. Time is vasting.

I: As you enter the room, a fiery cavalcade assaults your mortal forms instantly. Some wandering adventurers find your ashes though and return them to the Guild.

Or: There's a segment to the cepter here.



GREY CRYPT 1

A: A magic mouth on the wall speaks to you: »Hear this, mortals: The Sphinx asks a riddle with two answers, one which allows release through the sword, and one which wisely brings you closer to the Snare.«

B: A voice says: »You sell your steel past down and drift, yet secret is the ancient gift to offer up a blessed lift.«

C: On the wall is etched: »Be not bold - it's twice foretold!«

D: Ask the wise of »Destiny Stone«.

E: There are some bleached bones here.

F: The Sphinx stands before you and says: »Two answers I will accept; each is a creature of the crypt, name it:« -> WIZE ONE -> »I think, I like you«

bzw.: -> DEATH SWORD -> (Treppen sind wieder da)

G: A voice says: »Past days of wisdom's early reign, past years of fire, wrath and pain, a passage down you've yet to gain.«

H: The unic silence of the crypt lies all around you. This is a place which drains all magic from the air around you, and all will from your mortal forms.

J: On the wall is scrawled this message: To continue is to cut off all hope of life!

GREY CRYPT 2

A: Be not bereft ... first try lower left!

B: The Snare is a calculated sequence; learn it quickly, or perish!

C: A voice whispers: »Past the tomb lies the true Snare.«

D: Soon the Zen Master comes.

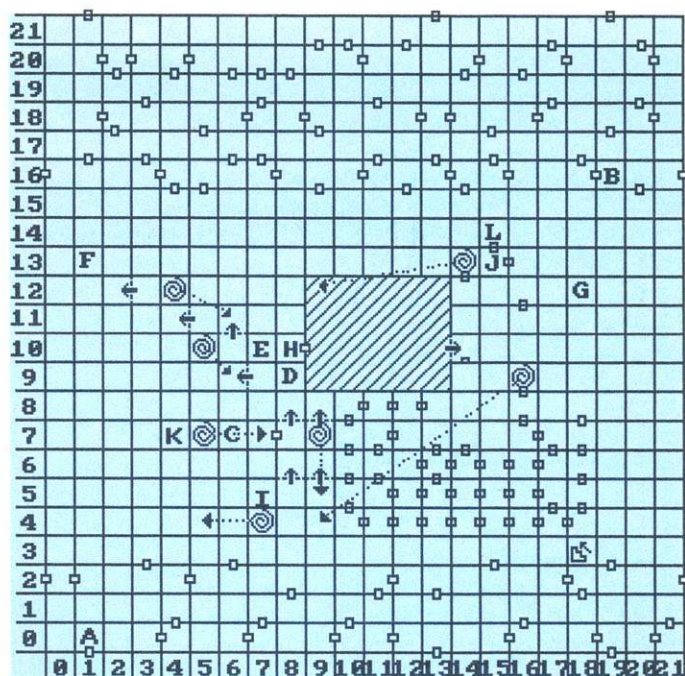
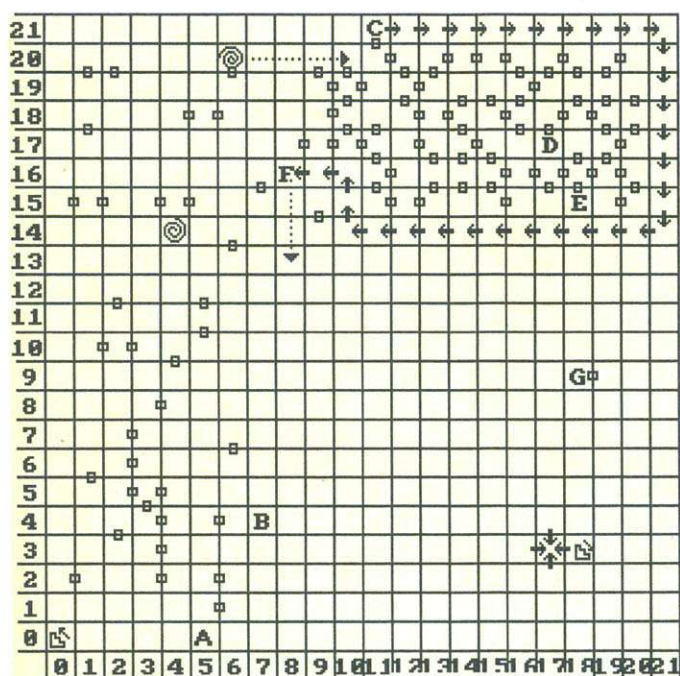
E: A sign reads: The tomb of the Vampire Dragon -- Adventurers Beware.«

F: SNARE #6

A voice says: »Prepare for your death, oh mortal fools. The sixth Snare will beat you and few are those, who have ever solved its twisted pattern.«

G: A mage in a grey robe appears and says: »The game you thrice must then commit, and now I'll see you in a bit.«

H: A mage in a blue robe appears and says: »A sequence lost must now be found - with that I think, I'll see you round.« Sequence: (I,II,III,IV) 3x



DESTINY STONE 1

A: Only a Master Mage can do the impossible.

B: Hear the sphere, speak the truth, the plan is near though quite uncouth.

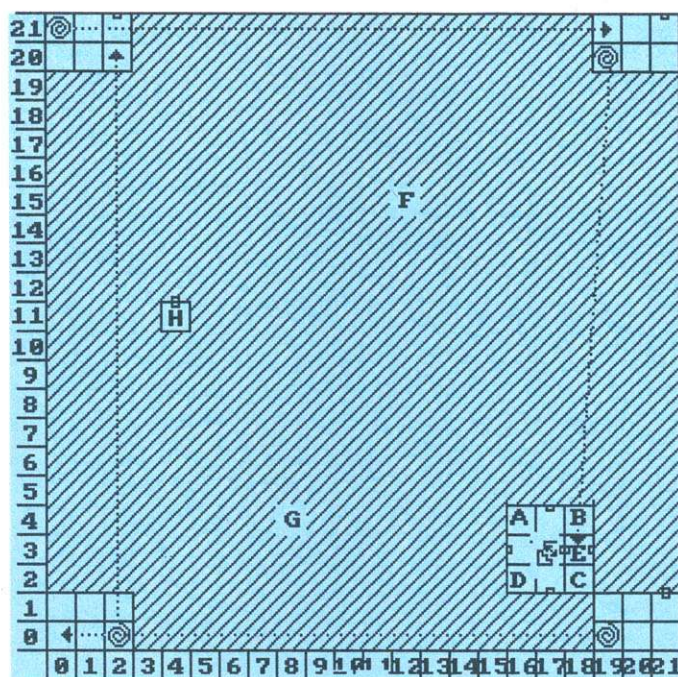
C: It's a one way road to the Snare. Continue at thy own risk.

D: Seek the Narn Temple. He who approaches the altar may restore that which was broken.

E: The Bold One cometh!

F: A mage stands in this chamber tossing a tiny sphere. He snarls at you saying: »Okay, scumbags, tell me what the plan is, or you're going nowhere.« -> Near

G: To call the Dreamspell say »Zzgo«.



DESTINY STONE 2

A: There is a statue of a pale old man here.

B: There is a statue of a Knight with a bronze shield here. You can: Look at it; -> it came to life

C: There is a statue of a blue lizard here.

D: There is a statue of a small yellow dragon here.

E: The four statues will attack you, if examined.

F: Where are you going?

G: It's a kind of slippery here.

DESTINY STONE 3

A. The Narn Temple lies close to the Sage, to the northeast.

B: SNARE #7

Once again foolish ones, you have sprung the Snare. This one will beat you, though. The clock is running ...

C: There's nothing to be seen here ... yet.

D: When danger often a variale can split an old path.

E: Only he of which we sing can in good faith make use the ring.

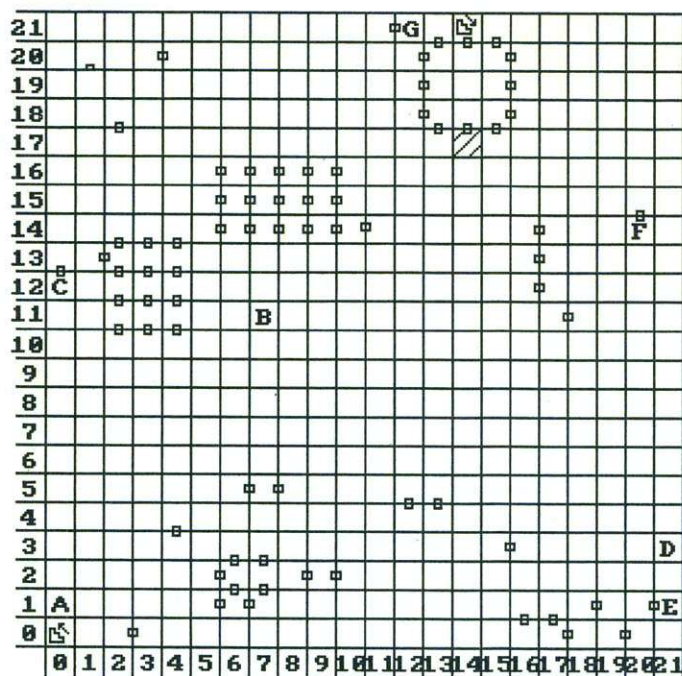
F: A magic mouth: »Of old portent the song will read; name the hands which did the deed.« -> Storm Fists

G: A magic mouth: »The ancient scribe had named it all. Name to where went evil's call« -> Gale

H: A magic mouth: »A tale to tell of ages gone, which bards once sang in deep despair, of he who fought the evil one and cast his fate within the Snare. Past shuttered door and fractured glass, the Dark one called into the gale within the black and shadowed mass, the face of Bold began to pale. As Storm Fists scored his broken back and steel whirled in his bloody hand, the Bold one screamed and then, alack, his sword became as brittle sand. The one of pure and solid creed - was gone and bent to evil's task. Until by good he shall be freed. His name is all, I truly ask:« -> Zen Master

I: Hot coals ahead
J: A magic mouth on the wall speaks to you saying this: »The one of whom is great in fame, restore to him his proper name:« -> Arkast
K: He's but a corpse without a past. Until you call his name »Arkast«.

L: »Curses! I'll see you soon, foolish ones! Seek me at the hut of the Sage, and ... meet your destiny.«



DARK DOMAIN 1

A: Magic Mouth: »Turn back Adventurers – you are not the first and you won't be the last to save the Princess.«

B: In the room beyond the dark lies the bite behind the bark. To avoid a gruesome fate, line your arrow true and straight.

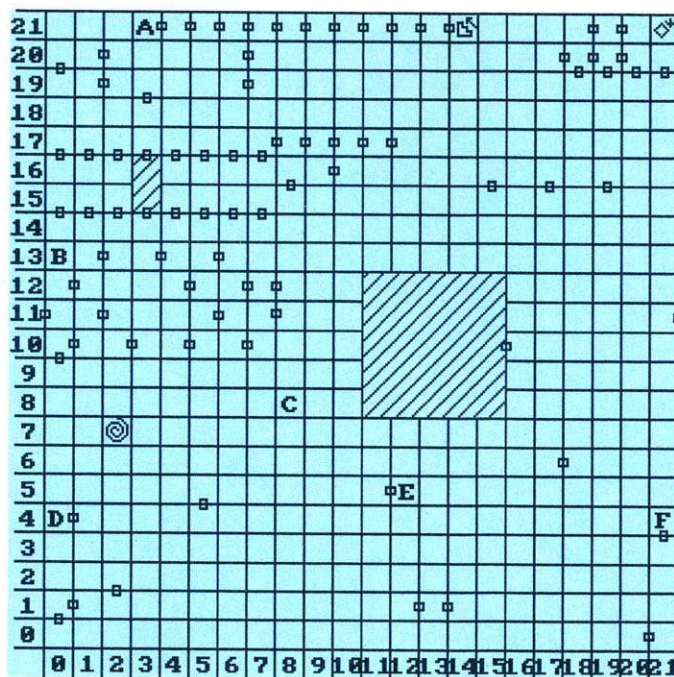
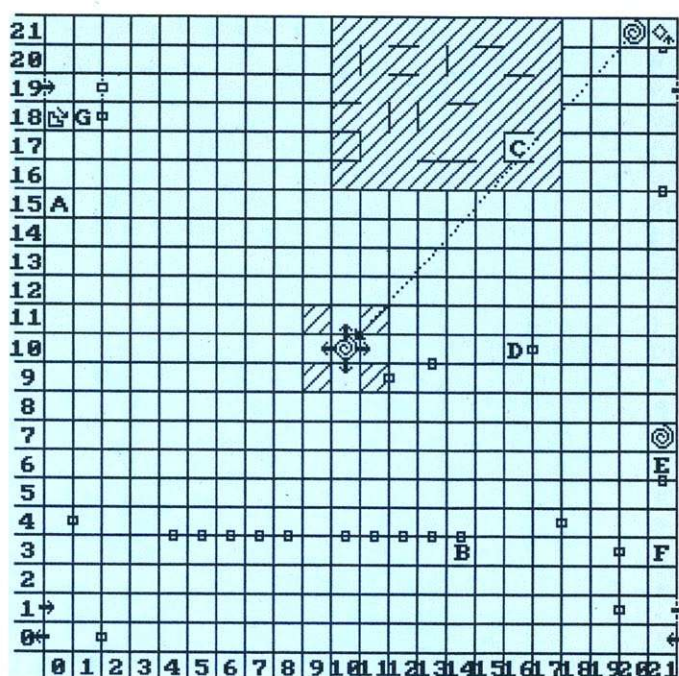
C: The door here locks if something was trying to get out.

D: There are some scribbles on the wall: »The Princess lives ...«

E: Beware the creature that lies in the middle of the darkness!

F: In areas unpassable seek entrance by Phase Door to learn the secret of the Double Doors.

G: An old man appears and speaks to you: »Below you, now, thrice count the floors, play the last for the double doors.« He then vanishes.



DARK DOMAIN 3

A: A sign says »Stairs straight ahead.«

B: A magic mouth on the wall speaks to you saying this:
»Look at the wall of sorcerous kind;
Who's the master of mind?«
-> Mangar

C: A voice proclaims: »The winged one can traverse the gap.«

D: Seek the four cornered letters.

E: The answer to the double doors lies hidden above.

F: A corpse is here with a tombstone marked: Hotwind.

G: A magic mouth appears: »Speak the word to pass by:« -> Pass

DARK DOMAIN 2

A: Scrawl on the wall: »Mangar was here!«

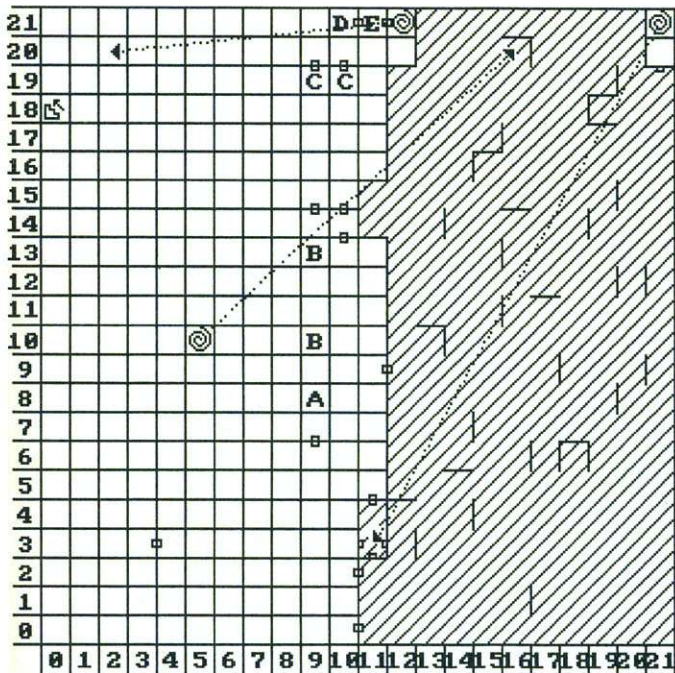
B: A voice whispers: »Ask the bearded one of the Tombs.«

C: One level down map wall and door look toward the corners and read the four.

D: A strange message is written on the wall: »Samen Nghoint«

E: A winged creature offers to join up with you!

F: A sign on the wall says »Monster Reformatory«



DARK DOMAIN 4

A: A deep chasm can be seen to the north!

B: The winged creature carries you over the chasm which lies before you.

C: Two huge double doors block your path to the north! -> (Lied Nr.7 spielen)

D: You've entered the throne room of the Dark Lord. He doesn't sound pleased to see you. »Destroy these scum!«, he screams. His friends advance on you hungrily. I think you're in trouble!

E: There is a princess here. She really wants to be rescued. Ask to join.

TEMPLE OF NARN

(mit 7 Segmentteilen)

Something strange is happening to him ...

Alex El Cas 1 has become the One of legend, known to all men as the Destiny Knight! Power courses through him as never felt before. The full extent of his powers is as yet unknown ...

... but they appear to be incredible! it was foretold that you shall receive power when the spirit has come upon you. you must now go and be witness of this to all ...

THE SAGE

Welcome my friends to the home of Lagoth Zanta! You've been cunning, it is true, but your days have now come to an end. Your quest is true, fools. Prepare to die. -> Kampf

Well done! At The death of Zanta the armies of the Realm muster and march to defeat the invading hordes, who will easily fall. The king himself enters the hut and salutes you. »Oh mighty ones, I thank thee truly for thy service to the Realm. May the All Hight bless thee and keep thee strong and prosperous. In my own little way, I give you all a little bonus.«

Congratulations your quest is over. But a new one is bound to begin ...

HINWEISES THE SAGE

The Tombs:

»Hidden beneath the city of Ephesus, the Tombs have been closed for centuries. Seek the entrance at the Temple of Darkness, in the city's center.«

Fanskar:

»Fanskar is a deadly warrior-mage who tried once to claim the title of Destiny Knight and failed. His castle is a well-guarded fortress, located south-west of colosse.«

Dargoth:

»Dargoth is a creature more animal than man, whose tower is hidden in the city of Philippi. Take care friends, for he is death itself.«

Maze of Dread:

»The Maze is said to be the home of the Graphnar Fist, a group of elite mercenaries who kill for both gold and pleasure. The Maze itself exists from ancient times. Seek it in Thessalonica.«

Oscon:

»In the city of Corinth is the Fortress of the mage Oscon, whose strength is legendary and whose skill surpasses even Mangar's. Only an item of Kazdek will gain you entrance.«

Kazdek:

»Ah, yes, Kazdek. The immortal one, as he is called, he is in fact a living statue. Seek him between Thessalonica and Colosse, with the word of his name.«

Grey Crypt:

»Take care, my friends. None has left the Grey Crypt alive. Know you, however, that no magical spells will work therein.«

Destiny Stone:

»A rock it is, in fact, yet much more. Ponder this my friends: Never find and never fool, the last one drinks the poison pool, the first one reads the ancient tome, the third one breaks the double dome.«

Lagoth Zanta:

»An evil genius is Lagoth, else he'd not have posed the threat to the land that he has. Yet, an enemy to be respected, I think. His whereabouts are unknown, but I'd not be surprised to find him near.«

Luckshield:

»Ah, that one makes you lucky at avoiding bad spells, thrown weapons, and dragon breath.«

Death Stars:

»A Ninja weapon, they do 16-64 damage and have a range of 60 feet.«

Mage Staff:

»The Mage Staff regenerates spell points and boosts the AC by 2.«

Thief Dagger:

»A thief with that has an increased chance of hiding in shadows.«

Katos Bracer:

»An ingenious device! If given to a monster ally, he is not likely to turn on you.«

Ag's Arrows:

»Ag's arrows do 24 to 96 in damage and have a range of 90 feet.«

Elf Boots:

»Ah, that one makes you lucky at avoiding bad spells, thrown weapons and dragon breath.«

Ring of Return:

»That ring does a Safety Spell when you use it. Careful of that!«

Breathring:

»That ring protects the wearer from breath attacks. Most useful!«

Wizhelm:

»Ah, that one casts a Wizard War, when you use it.«

Speedboots:

»Those boots aid you in running from fights. Not a manly item ...«

Zen Arrows:

»Zen Arrows ... Oh yes. They do 40-160 in damage, to a range of 70 feet.«

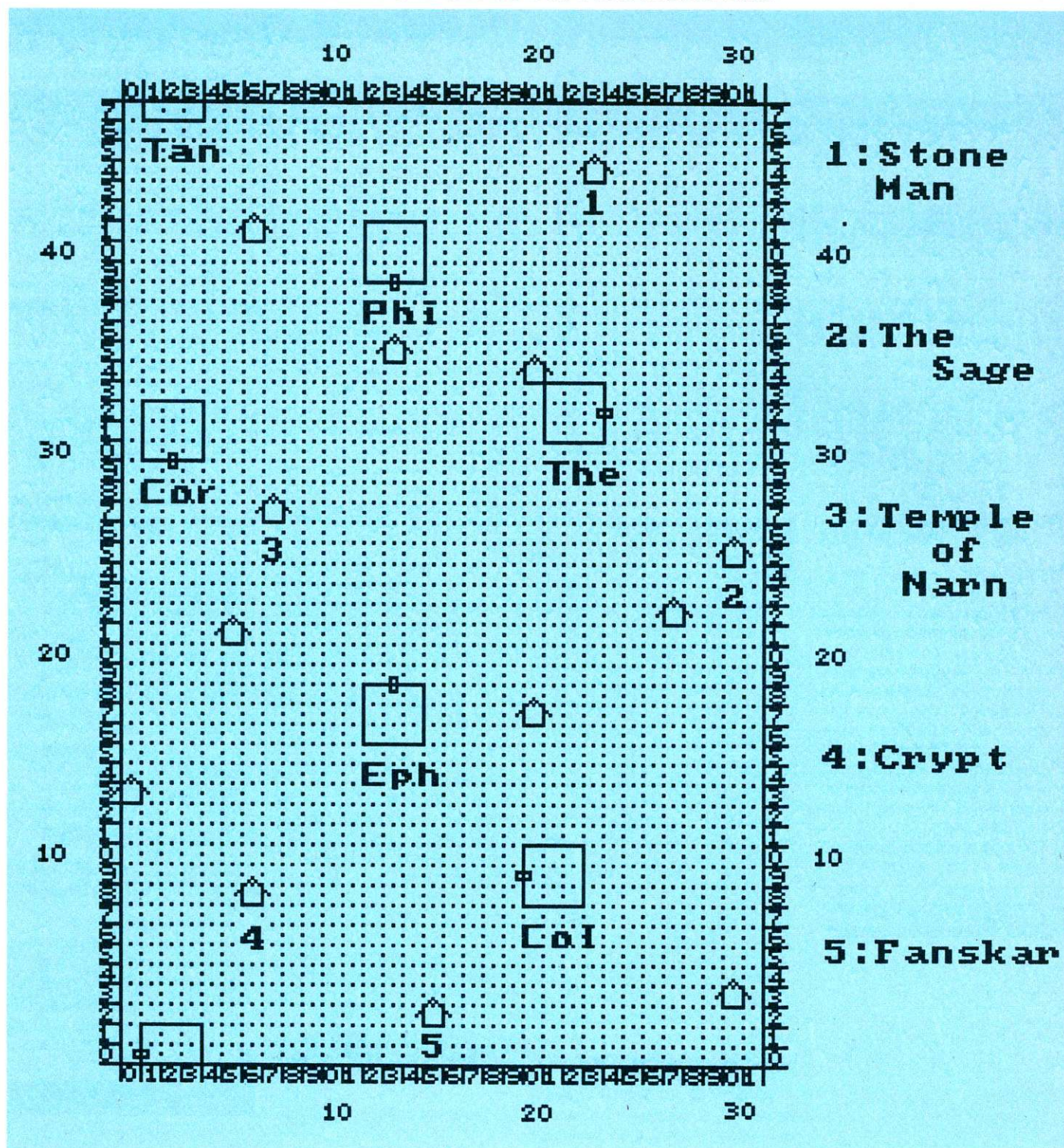
Drums of Death:

The Drums of Death cast a Deathstrike spell on an opponent.«

Song Axe:

»The Song Axe is a wondrous item which always returns to the thrower and does 64-256 hits at a range of 80 feet.«

BARD'S TALE II: THE WILDERNESS



Trick Brick:
»That one makes a Wizardwall appear.«
Aram's Knife:
»Aram's Knife? Oh yes. 128-512 points of damage, thrown at any range. Not too shabby.«
Angra's Eye:
»The Eye does Batchspells, as needed.«

Thor's Hammer:
»Thor's Hammer does 32 to 128 hits at a range of 70 feet and it always returns.«

Sword of Zar:
»The sword is really spoken of, but it is said to be throwable, up to 80 feet for 96-384 hits.«
Nospen Ring:
»The Nospen ... oh yes. It protects against spinning.«

Abenteuer leichtgemacht

OPERATION STEALTH

von Holger Jakob

Nach der Landung in Santa Paragua holen Sie sich mit der Münze aus der Geldrückgabe eine Zeitung aus dem Automaten. An einem »stillen Örtchen« öffnen Sie Ihre Brieftasche. Nehmen Sie Paß und Stift heraus und öffnen Sie mit dem Taschenrechner das Geheimfach. Der unbenutzte Paß gehört in die Öffnung. Es muß das Land eingestellt werden, mit dem Santa Paragua diplomatische Beziehungen aufgenommen hat. Dieser Tip steht in der Zeitung. Drücken Sie den Enter-Knopf und zeigen dem Beamten den neuen Paß, der Sie daraufhin ohne Beanstandungen durchläßt.

An der Information wartet ein wichtiges Telegramm auf Sie. Die Wache im nächsten Bild interessiert sich für das Flugticket. Nehmen Sie an der Gepäckausgabe das Gepäckstück mit der Aufschrift »Martinez« (Telegramm). Öffnen Sie wieder in der Toilette das Gepäckstück, das eine Uhr und einen Rasierapparat enthält. Das Kabel aus dem Rasierapparat muß an der Steckdose angeschlossen werden. Damit der Beamte keine dummen Fragen stellt, werfen Sie das Gepäck einfach in den Mülleimer.

Am Taxischild gilt es auf ein Taxi zu warten. In der Bank lassen sich ein paar Banknoten aus dem Paß wechseln. Am Blumenstand kaufen Sie sich die, vom Rasierapparat, genannte Blume. Setzen Sie sich mit der Blume im Ihrem Knopfloch (on John) auf die Parkbank.

Verschwinden Sie nach dem Attentat so schnell wie möglich. In der Bank werden die restlichen Scheine gewechselt und dem Beamten die Besitztümer des Toten gezeigt. Danach geht es die Treppe hinunter zum Safe, der sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. Das richtige Schließfach steht auf dem Zettel. Das kleine Gerät und die Dokumente sind wichtig.

Nachdem die Russen Sie in der Höhle eingesperrt haben, untersuchen Sie den Boden und reiben sich an dem gefundenen Metallstück die Fesseln auf. Die Spitzhacke kann vollkommen ausgegraben werden. Schlagen mit ihr einige Male auf den großen Stein, neben dem Sie saßen. Nach ein bißchen Luftanhalten schafft John Glames es wieder an die Oberfläche. Am Strand wartet eine Schwimmweste auf ihn.

Im Hotel gehen Sie durch das Treppenhaus im den obersten Stock zur letzten Tür. Nach der Gefangennahme durch Otto, blasen Sie die Schwimmweste auf (Operate) und lassen sich dann ins Wasser werfen. Öffnen Sie erst das Ventil der Schwimmweste, dann wird das Mädchen befreit. Nach der Rettung und der Zaubervorstellung finden Sie sich in einem Labyrinth aus Wänden und Drehtüren wieder. Sperren Sie soweit wie möglich die Wachen ein. Vorsicht, einige Türen sind mit einer anderen Tür verbunden. Im Büro drücken Sie auf den Arm der Statue. Nun gilt es das kleine Gerät auf der Safetür zu befestigen. Mit dem An-/Ausschalter muß so lange die erste Stelle der Zahl verändert werden, bis die erste Leuchtdiode aufleuchtet. Verfahren Sie genau so mit den anderen Stellen (2. Stelle = 2. Leuchtdiode, ...). Wenn der An-/Ausschalter blinkt, schalten Sie ihn aus und nehmen das Gerät wieder an sich. Drücken Sie noch einmal den Bestätigungsknopf, dann lassen sich die Dokumente aus dem Safe nehmen.

Von Otto braucht man sich nicht stören zu lassen, es gilt, den Geflüchteten zu verfolgen. Auf dem Wasser müssen Sie den Felsen ausweichen (rechts halten) und wenn Sie nah genug heran sind,

überwältigen Sie ihn. Doch Ottos Leute haben schon die Spur aufgenommen. Versuchen Sie möglichst niemanden zu berühren. Hier hilft nur Übung. Wenn Sie entkommen konnten, erwartet Sie Ihr Chef im U-Boot. Er erklärt Ihnen die Neuigkeiten über das Verschwinden des Stealth-Bombers. Charlie gibt Ihnen danach eine Schachtel Zigaretten und eine CD.

Unter Wasser suchen Sie auf dem Meeresgrund alle Seekräuter nach einem elastischen Band ab. Vorsicht vor den Haien. Außerdem ist der Palmenstamm ganz rechts interessant, dort wo keine Haie sind. Drücken Sie auf den gefundenen Knopf und schwimmen durch die Öffnung. Klettern Sie die Leiter hinauf. Die Piranhas können ignoriert werden. Etwas Säure aus dem Stift hilft das Schloß zu öffnen. Befestigen Sie mit der Uhr ein Seil an den Wänden und ziehen sich hinüber zum Gitter. Nach dem Labyrinth muß der Soldat im Bad umgehauen werden. Ziehen Sie seine Uniform und Schuhe an; gefesselt wird er mit Schnürsenkeln und Handtuch. Nun noch schnell das Glas vom Waschbecken nehmen und ab auf den Gang. Gehen Sie zuerst nach links, da Sie von rechts Stimmen hören. Im zweiten Raum öffnen Sie alle Schubladen und nehmen einen unbenutzten Stempel und ein Paar Schnürsenkel heraus. Binden Sie sich mit dem Schnürsenkeln die Schuhe (on John). Ab geht's nach rechts in

die nächste Tür. Untersuchen Sie zuerst das auf dem Bett liegende Kleidungsstück, um die Mission zu finden. Das Glas wird an der Fontäne gefüllt und hinter der Klappe unter der Kontrolltafel befindet sich ein Schlauchboot. Gehen Sie jetzt wieder nach oben und erfüllen dem Vorgesetzten seinen Wunsch. Während er das Glas austrinkt, nehmen Sie heimlich den Stempel vom Tisch. Gehen Sie wieder auf den Gang und öffnen die Zigarettenschachtel. Entfernen Sie aus der Zigarette mit dem blauen Ring den Tabak und befestigen das übriggebliebene Papier auf dem Glas. Gehen Sie nochmal in den Raum mit dem Bett; das Stempelkissen vom Tisch neben dem Sessel ist wichtig. Nun können Sie die Fingerabdrücke auf dem Scanner neben der Sicherheitstür drücken. Die abgestempelte Mission läßt sich durch den Briefschlitz neben der Wache schieben. Im nächsten Gang stecken Sie das Kabel in die Steckdose neben dem Mülleimer, schalten den Rasierapparat ein und legen ihn in den Papierkorb. Nun können Sie sich in die Höhle des Löwen begeben.

Sobald der Rasierapparat anfängt zu sprechen, werfen Sie die Zigarette mit dem roten Ring auf den Computer. Nach diesem Ablenkungsmanöver machen Sie mit Otto dasselbe, wie mit dem Soldaten im Bad. Stecken Sie nach einer kurzen Verschnaufpause die CD in den CD-Spieler. Danach ist eine sofortige Flucht durch die Tür angesagt. Hängen Sie sich an den Hubschrauber und befestigen das elastische Band an der Bombe. Während des Falls ziehen Sie am Seil des Schlauchboots. In der Endsequenz wird gezeigt, wie der Hubschrauber von Dr. Why explodiert und der Präsident von Santa Paragua anschließend die große Danksagung zelebriert. (jk)

Kampf der Alien-Königin

ASTAROTH

Unser Leser Stefan Kronseder aus Greiling hat sich intensiv mit dem Spiel »Astaroth« beschäftigt. Herausgekommen ist ein Lösungsweg durch alle Level per Karte. Viel Spaß. jk

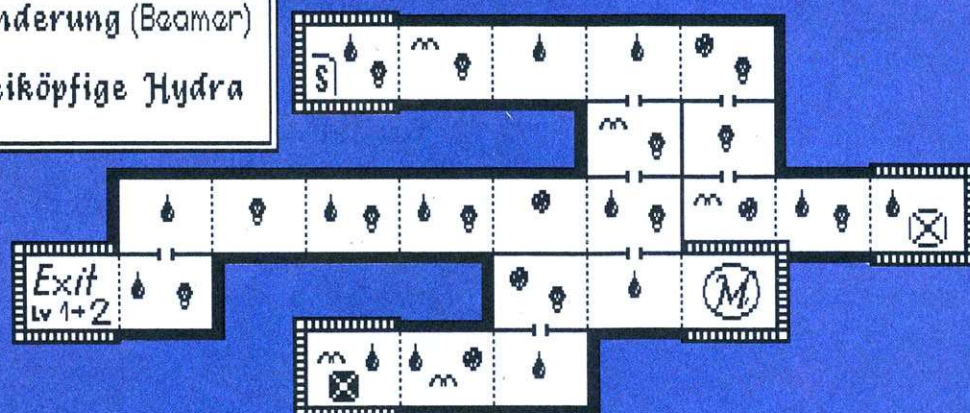
Legende

⊕ Auge	* Harpyie	☆ Stern
⌘ Axt	☯ Lichtspirale	♄ Teufel
⚰ Eisfrau	Ⓜ Monster	☠ Totenkopf
❧ Eiswand	~ Schlange	💧 Tropfen
⚔ Eiszapfen	♏ Skorpion	🪱 Wurm (1/2 Gl.)
🔥 Flamme	↓ Speer	🪱 Wurm (3/4 Gl.)
🦇 Fledermaus	👤 Spucker	🪱 Wurm (5/6 Gl.)
☒ Gegenstand	Ⓢ Ⓢ Start	🪱 Wurm (7/8 Gl.)
	🪨 Stein	🪱 Wurm (9/10 Gl.)

ASTAROTH

LEVEL 1

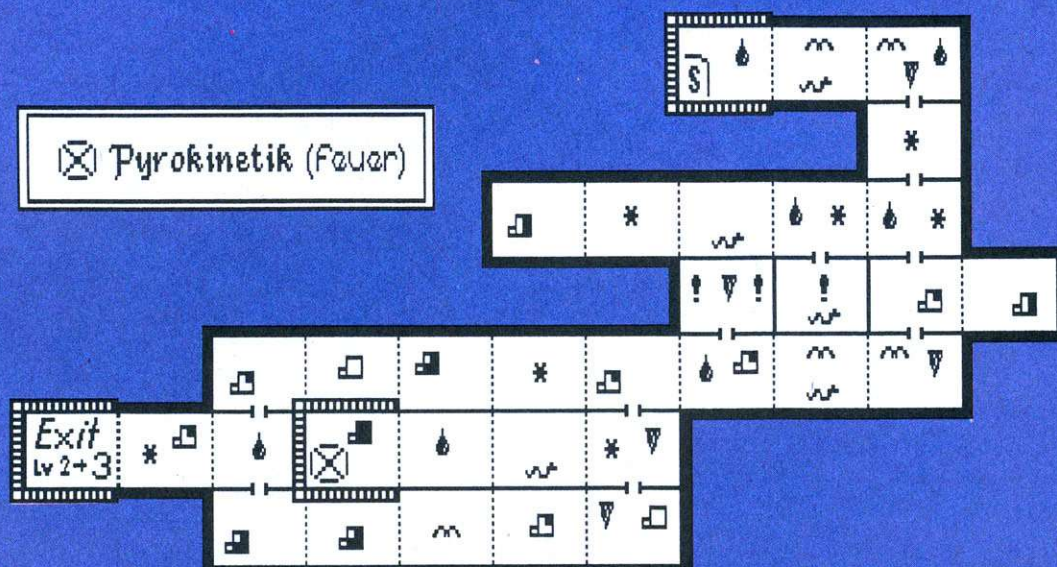
- ☒ Schweben (Lift)
- ☒ Wanderung (Beamer)
- Ⓜ Dreiköpfige Hydra



ASTAROTH

LEVEL 2

- ☒ Pyrokinetik (Feuer)

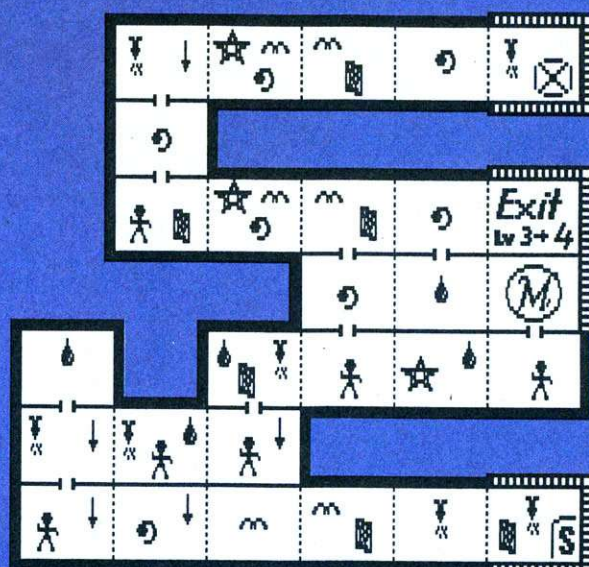


ASTAROTH

LEVEL 3

⊗ Telepathie

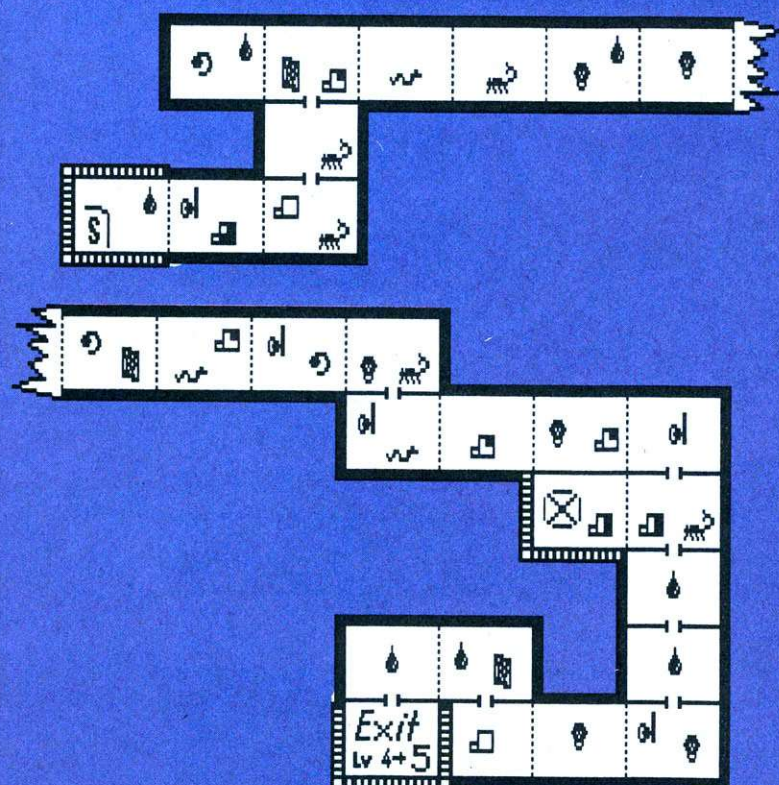
Ⓜ Qualle



ASTAROTH

LEVEL 4

⊗ Meditation



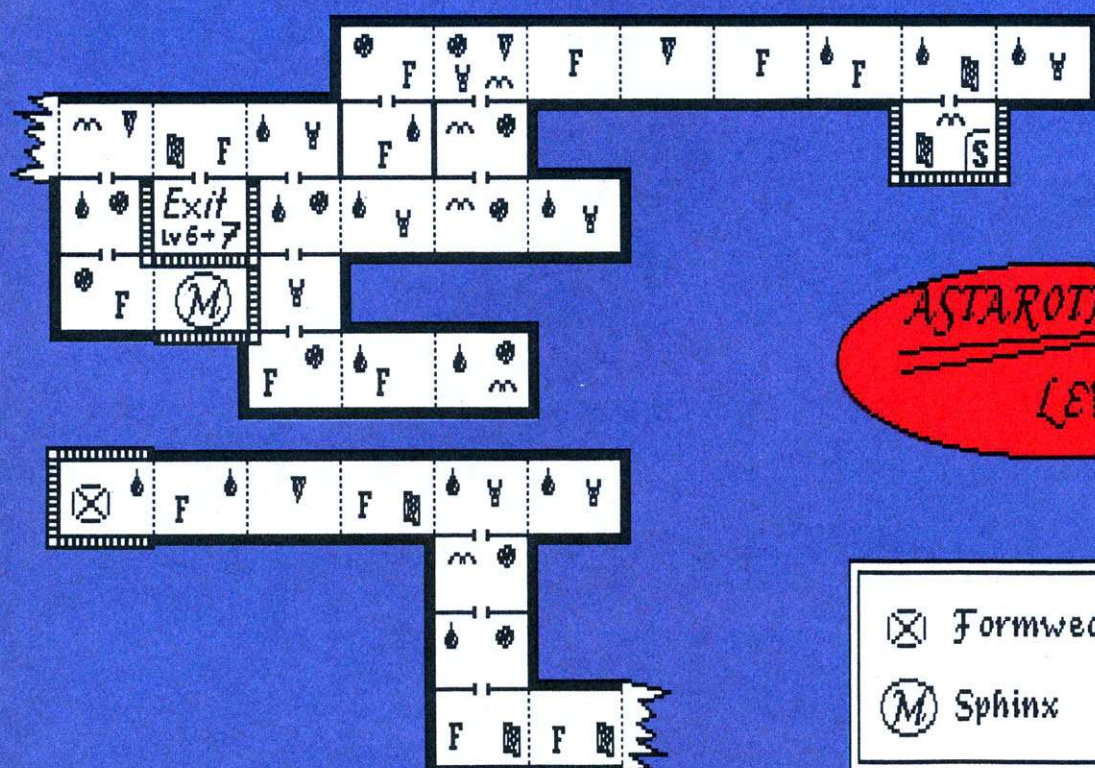
ASTAROTH

LEVEL 5

☒ Cryokinetik (Wasser)

☒ Telekinetik

Exit
lv 5+6



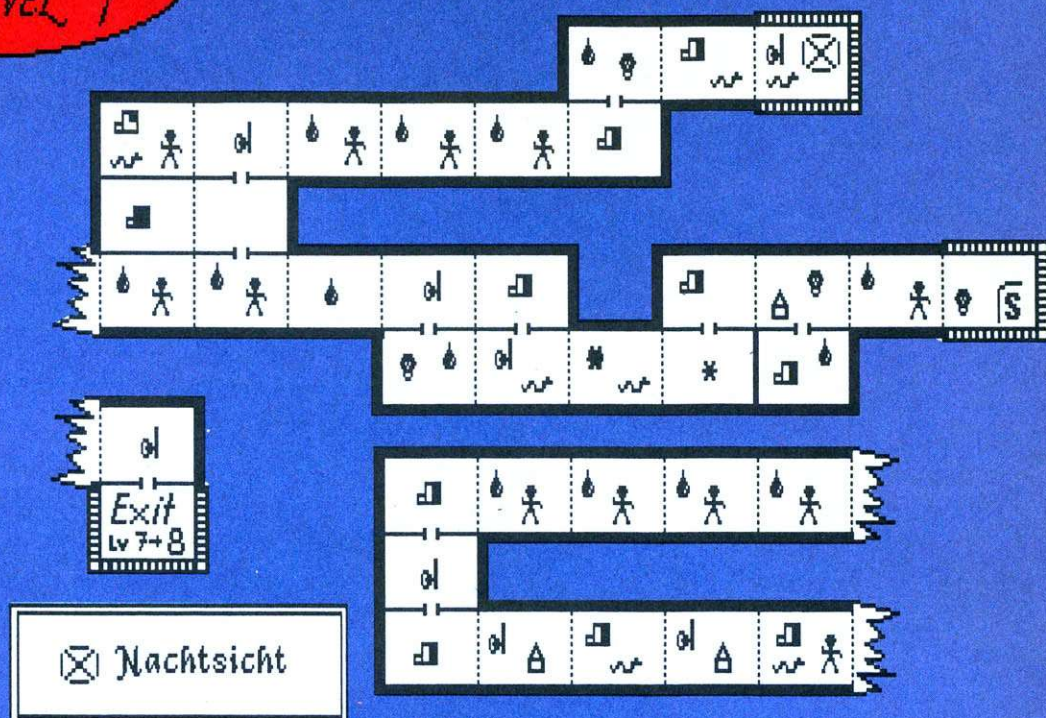
ASTAROTH

LEVEL 6

☒ Formwechseln

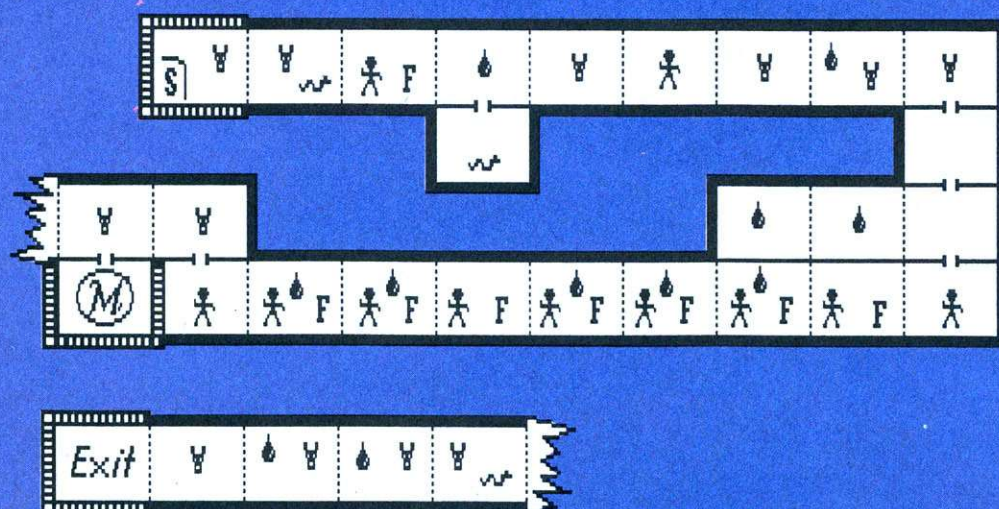
Ⓜ Sphinx

ASTAROTH LEVEL 7



ASTAROTH LEVEL 8

Ⓜ Dämon



Ideen für die Freizeit

LEISURE SUIT LARRY II

von Frank Winkler

Bei diesem Spiel handelt es sich um die Fortsetzung von »Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards«. Eve hat die Hauptfigur Larry aus ihrem Haus geworfen, und der sitzt nun im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße. Aber kein Anlaß zur Verzweiflung: neues Spiel, neues Glück.

Vom Haus aus geht man in die Garage, dort liegt in der rechten hinteren Ecke eine 1-Dollar-Note (take dollar bill). Dieses Startkapital muß man gewinnbringend anlegen. Hierzu lenkt man Larry in den Quikie Mart, um ein Lotterielos zu kaufen (buy a lottery ticket). Nachdem man seine sechs Glückszahlen eingegeben hat, kann Larry den Laden verlassen und in das Fernsehstudio gehen.

Hier zeigt man der Empfangsdame das Los (show lottery ticket). Sie versucht einem zu sagen, welche Zahlen diese Woche gewonnen haben. Leider hat sie ihre Brille vergessen und kann deshalb die Zahlen auf dem Los nicht entziffern. Nachdem sie nach den Zahlen gefragt hat, nennt man ihr die, die sie gerade vorgelesen hat. Daraufhin öffnet sie die Tür zum Vorzimmer. Jetzt heißt es, sich auf das Sofa setzen und warten bis man abgeholt wird.

Larry ist nun Kandidat in einer Fernsehshow und kann zuerst eine Kreuzfahrt gewinnen. In der zweiten Show kann Larry durch Drehen des Glücksrads eine Million Dollar reicher werden.

Nun wird es Zeit, für die Reise einzukaufen. Als erstes braucht man eine Badehose. Um diese zu kaufen, geht man ins »Molto Lira«. Hinter der Theke hängt ein Schild (read sign). Man nimmt die Badehose (take a swim suit) und bezahlt sie an der Theke (pay). Zugege-

ben, die Badehose ist etwas teuer, aber es ist die einzige Möglichkeit, den 1-Million-Dollar-Schein zu wechseln.

Was braucht man noch auf einer Kreuzfahrt? Richtig, Sonnencreme; die gibt's im Drugstore auf der linken Seite in einem Regal. Zuletzt besorgt man sich im Quikie-Markt den Getränkevorrat (take grotesque gulp), aber auch hier das Bezahlen nicht vergessen, sonst wird die Luft bleihaltig. Um auf der Reise gut auszusehen, muß Larry noch dem Friseur einen Besuch abstatten. Jetzt ist es fast geschafft. Schnell noch im Music Shop vorbeischaun (er müßte jetzt geöffnet haben). Dort wird man Larry geheime Unterlagen geben, die sein Leben von nun an etwas gefährlicher machen. Wie sich herausstellt, ist Larry mit dem echten Empfänger verwechselt worden, da er ihm gleicht wie ein Ei dem anderen.

Zum Abschluß der Reisevorbereitungen schaut man nochmal an Eves Haus vorbei; sie hat den Müll-eimer schon rausgestellt. So unglaublich es klingt, Larrys Paß liegt dort drin.

Im Hafen wartet schon das Schiff. Man zeigt dem Matrosen das Ticket (show ticket) und geht in die Kabine, sie liegt im Bild ganz unten rechts. Die Früchte, die auf dem Nachttisch liegen, sind wichtig (take fruit). Man kann sie zwar nicht benutzen, aber es gibt ein paar Punkte dafür. Nun öffnet man die Tür zur Nachbarkabine (open door), bleibt aber in der Kabine stehen; nicht herumlaufen! Die Kabine darf erst wieder verlassen werden, wenn Barbaras Mutter aufgehört hat zu erzählen, sonst wird Larry »mißhandelt«!

Danach ist es an der Zeit, ein bißchen schwimmen zu gehen. Also Badehose anziehen (wear swim suit) und ab zum Pool. Dieser befindet sich auf dem Mitteldeck ganz hinten. Man geht zum Beckenrand und springt ins Was-

ser. Schwimmen nicht vergessen (swim), sonst macht es »blubb, blubb ...«. Etwa in der Mitte des Beckens taucht man auf den Boden (dive), dort liegt ein Bikinioberteil (take bikini top). Schnell zurück an die Oberfläche und raus aus dem Wasser (get out). Wenn man will, kann man noch ein kurzes Sonnenbad nehmen (bringt wieder ein paar Punkte), darf aber das Eincremen nicht vergessen (use sun lotion). Die tropische Sonne ist ziemlich gefährlich.

Verlassen Sie danach das Gästezimmer und gehen Sie weiter zum Friseur. Dort setzt man sich auf den Sessel. Der Friseur wird Larry lange, blonde Haare verpassen. Wozu, erfährt man später.

Wenn man wieder am Strand steht, wo man angekommen ist, geht man weiter nach links. Dort liegt auf einem Felsen das Bikini-unterteil (bikini bottom), das noch fehlt. Sicher schwant dem Spieler hier bereits, was jetzt kommt. Nachdem man den Bikini vollständig hat (take bikini bottom), schaut man nochmal im Restaurant vorbei. Man braucht nicht zu warten, es kann gleich wieder verlassen werden. Auf diese Weise gelangt man ins Gästezimmer. Jetzt wird es lustig! Larry muß nämlich den Bikini anziehen (wear bikini) und das Geld ins Oberteil stopfen (put money into bikini top), damit er auch »echt« aussieht. Fertig ist die Tarnung ... zumindest fast. Es fehlt nur noch eine Ganzkörperperrasur.

Hierfür ist der Friseur zuständig. Danach gelangt man erneut zum Ausgangspunkt auf der Insel. Da die KGB-Agenten Larry nicht mehr erkennen, kann man nach rechts (auf dem Bildschirm) weiterlaufen. Nachdem man die Agenten hinter sich gelassen hat, folgt ein gefährlicher Weg über die Klippen. Hier helfen nur einige Versuche, so lange, bis es klappt. Den Spielstand speichern ist hier angesagt; am besten gleich in die RAM-Disk. Hat man es endlich geschafft, muß sich Larry unbedingt wieder umziehen (wear leisure suit).

So gelangt man zum Flughafen der Insel. Um dort an den KGB-Agenten vorbeizukommen, muß man ihnen die Blume geben, die man gepflückt hat (give flower). Im Flughafengebäude geht es zuerst nach links, dort sieht man schon den Friseur. Schließlich kann Larry ja nicht ewig mit den langen Haaren herumlaufen; hier bekommt man auch eine Flasche Haarwuchsmittel (hair rejuvenator) für spätere Anwendungen. Ist das erledigt, geht man nach rechts, am Schalter vorbei zum Gepäckband. Dem Beamten muß Larry seinen Paß zeigen (show passport), um durchgelassen zu werden. Am Förderband nimmt Larry jeden Koffer herunter, der vorbeikommt (take suitcase), bis man die Bombe hat.

Nachdem sie explodiert ist, sind die Leute am Schalter verschwunden und man kann sich ein Flugticket kaufen (buy a ticket). Danach führt der Weg nach rechts am Gepäckband vorbei, bis man an die Snack-Bar kommt. Schnell einen »Blue Pate Special« bestellt (order food), man darf ihn nur nicht essen (KGB), sondern muß die Haarna-

del herausnehmen (take bobby pin). Jetzt besorgt man sich am Automaten noch einen Fallschirm (get a parachute). Ab geht's auf das Förderband und man gelangt an Tor Nummer 1.

Bevor Larry sein Ticket vorzeigt (show ticket), sollte man sich noch ein Flugblatt vom Schalter nehmen (take a pamphlet).

Nachdem man im Flugzeug Platz genommen hat, nimmt Larry den »Airsick Bag« an sich (take airsick bag) und gibt dem Nachbarn das Flugblatt (give him the pamphlet). Jetzt braucht man bloß noch aufstehen (get up) und in den hinteren Teil des Flugzeugs gehen. Neue Abenteuer warten auf Larry, deshalb muß er mit dem Fallschirm abspringen. Dies verlangt aber eine entsprechende Vorbereitung. In der hintersten Sitzreihe öffnet man das Schloß mit der Haarnadel (use bobby pin), geht dann ans Ende des Rumpfes und legt den Fallschirm an (use parachute). Als letztes braucht man nur noch den Hebel für die Luke zu betätigen (pull handle) und öffnet sie (open door). Nicht vergessen den Schirm zu öffnen (pull parachute), sonst gibt es eine Bruchlandung. Allerdings darf man ihn auch nicht zu früh öffnen, sonst wird man zu weit abgetrieben.

Endlich ist Dr. Noonookees Insel erreicht. Man hängt zwar mit dem Fallschirm in den Bäumen, kann sich aber mit dem Messer befreien (use knife). Auf dieser Insel lauern einige Gefahren: Killerbienen, Giftschlangen und vieles mehr ...

Wenn man sich befreit hat, steht man in einer Waldlichtung. Unter einem der Bäume liegt ein Stock, der gut zu gebrauchen ist. Rechts in einem der Büsche sieht man schon das Bienennest. Larry kann ruhig ziemlich nah an diesen Busch herangehen und kriecht dann durch (crawl through bushes). Damit wäre die erste Hürde gemeistert. Im nächsten Bild wartet eine giftige Riesenschlange auf Larry. Er muß den Stock benutzen, wenn sie angreift (use stick).

In dem nun folgenden Sumpfbereich wird es ein bißchen schwieriger. Es gibt nur einen sicheren Weg zur anderen Seite. Der Affe zeigt ihn, außerdem ist er etwas heller als die Umgebung. Vorsicht,

ein Schritt daneben, und Larry versinkt im Sumpf. Auch hier sollte man verstärkt den Spielstand speichern. Hat man den Sumpf überwunden, folgt der Bach, in dem Piranhas lauern. Dies erfordert etwas mehr Geschicklichkeit. Man geht dicht ans Ufer und greift die rechte Liane (take the vine). Jetzt zum schwierigen Teil; man muß sich von Liane zu Liane schwingen (swing to the next vine). Fixe Reaktionen sind angesagt, sonst fällt man ins Wasser. Am besten arbeitet man mit »Space/F3«. Nicht vergessen, noch eine Liane mitzunehmen, wenn man am anderen Ufer angekommen ist (take vine).

Endlich lernt Larry seine Traumfrau kennen: Kalalau. Ihr Vater, der Häuptling ihres Stammes, zeigt den geheimen Pfad zu Dr. Noonookees Vulkan. Bevor man sich auf den Weg macht, sollte man sich im Dorf an der Feuerstelle die Asche besorgen (take the ashes).

Die Schlucht läßt sich mit der Liane überwinden (use vine). An der Eiswand kann man mit der Asche das Eis schmelzen, um die Wand zu bezwingen (use ashes). Nun noch eine kleine Steigung, und Larry steht auf dem Gipfel.

Hier stellt man sich ziemlich nah an den Abgrund und öffnet die Flasche mit dem Haarwuchsmittel (open rejuvenator). Dann stopft man das Airsick Bag hinein (put bag into the bottle). Die Bombe wird daraufhin angezündet und in die Schlucht geworfen (use bottle).

Damit hat man Dr. Noonookees besiegt. Die Tür zum Fahrstuhl hat sich inzwischen geöffnet, Larry kann ihn betreten.

Die Mission ist beendet. Man kann sich zurücklehnen und die folgenden Ereignisse auf dem Bildschirm verfolgen.

Karten und Tips

CHAMP

OF

KRI

von Harald Mertens

ERSTELLEN DER PARTY

Auf jeden Fall sollten in der Party ein Ritter und ein weibliches Mitglied sein. Weiterhin ist es ratsam, einen Kleriker und zwei Zauberer (einen weißen und einen roten) in die Gruppe aufzunehmen. Unter Umständen sollte man auf Silvanesti und Qualinesti Elves verzichten, da diese nicht wieder zum Leben erweckt werden können, was nach schwierigen Kämpfen sehr gefährliche Situationen heraufbeschwört.

ALLGEMEINE TIPS

Beim Erforschen von Städten und Dungeons auf eigene Faust sollte man den Level auf »Novice« stellen. Dadurch bekommt man zwar weniger Experience-Points, das Spiel ist aber auf lange Sicht wesentlich motivierender. Außerdem gibt es einige Stellen im Spiel (z.B. 3. Etage im Tower von Gargath), wo die Party eine Schlacht schlagen und dann sofort wieder ausruhen kann.

SPEZIELLE TIPS

1. Auftrag:

Draconians nördlich vom Start-Outpost besiegen und die Frauen und Kinder zum Outpost zurückbegleiten.

2. Auftrag: Find Caramon.

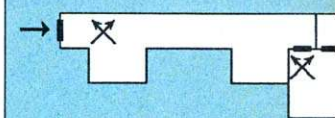
Zunächst geht man zu den beiden NPCs (Soldier, Kender) und

nimmt sie in die Gruppe auf. Diese können mindestens bis zum 7. Auftrag dabeibleiben. Nun sollte man den Schlüssel holen und zu Caramon gehen (siehe Karte). Caramon erzählt und wird danach von einer »Lovely Elven Woman« abgeholt. Dann sollte man die »Dragon Eggs« nehmen und zum Outpost zurückkehren und man erhält dort den nächsten Auftrag:

3. Auftrag: Investigate Throtl.

Man gehe zurück zu Throtl und betritt dort über die Stufen im Nor-

The Catacombs



Legende:

	= Pirat
	= Kampf
	= Schatz
	= Ausgang

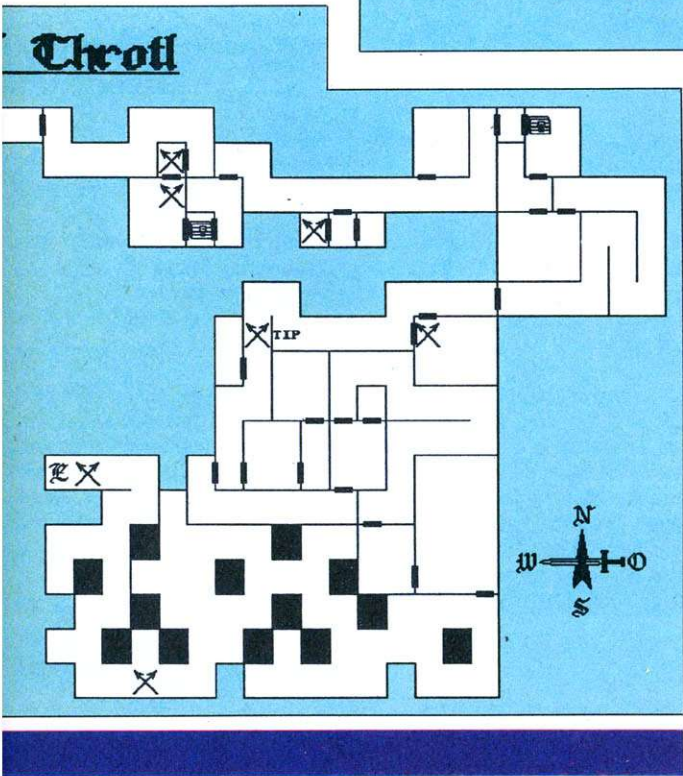
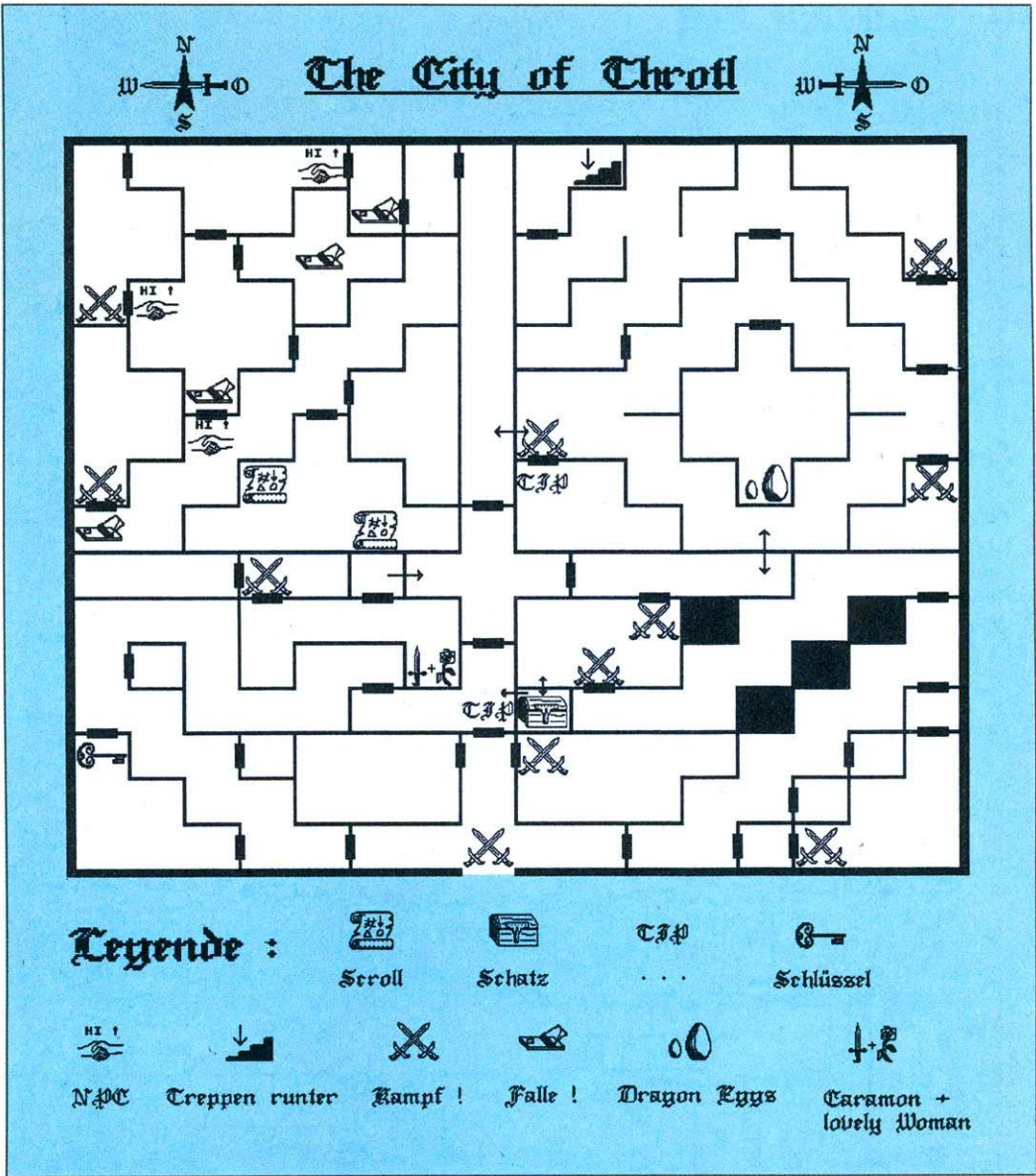
DNS

VN

den die »Catacombs of Throthl«. Dort sackt man sich die beiden Schätze ein und verläßt die Catacombs durch den Ausgang im Süd-Osten. Unterwegs wird man noch einige Schlachten zu schlagen haben.

4. Auftrag: Find Dragonlance in Gargath.

Bei den Wachen gibt man sich als Händler aus und läßt das weibliche Partymitglied bluffen. Nach Betreten der Stadt folgt man dem Townsman und zieht sich seinen



Hut an. Nun kann man eigentlich schon die Festung im Norden betreten. In der Stadt ist außer im Inn, wo sich die Party gut erholen kann (sicherstes Zimmer: einfach gerade aus), nichts Besonderes mehr zu finden. Die Karten für die Festung und den Turm von Gargath findet man im Handbuch, Journal-Eintrag 23. und 72. Im Turm kann man direkt zur 6. Etage vorrücken, diese durchsuchen und dann den flüchtigen Dieb der Drachenlanze bis zur 11. Etage verfolgen. Dort schlüpft einem der Dieb der Lanze nach einem großen Kampf gegen drei schwarze Drachen doch noch durch die Finger.

Action à la Wild West

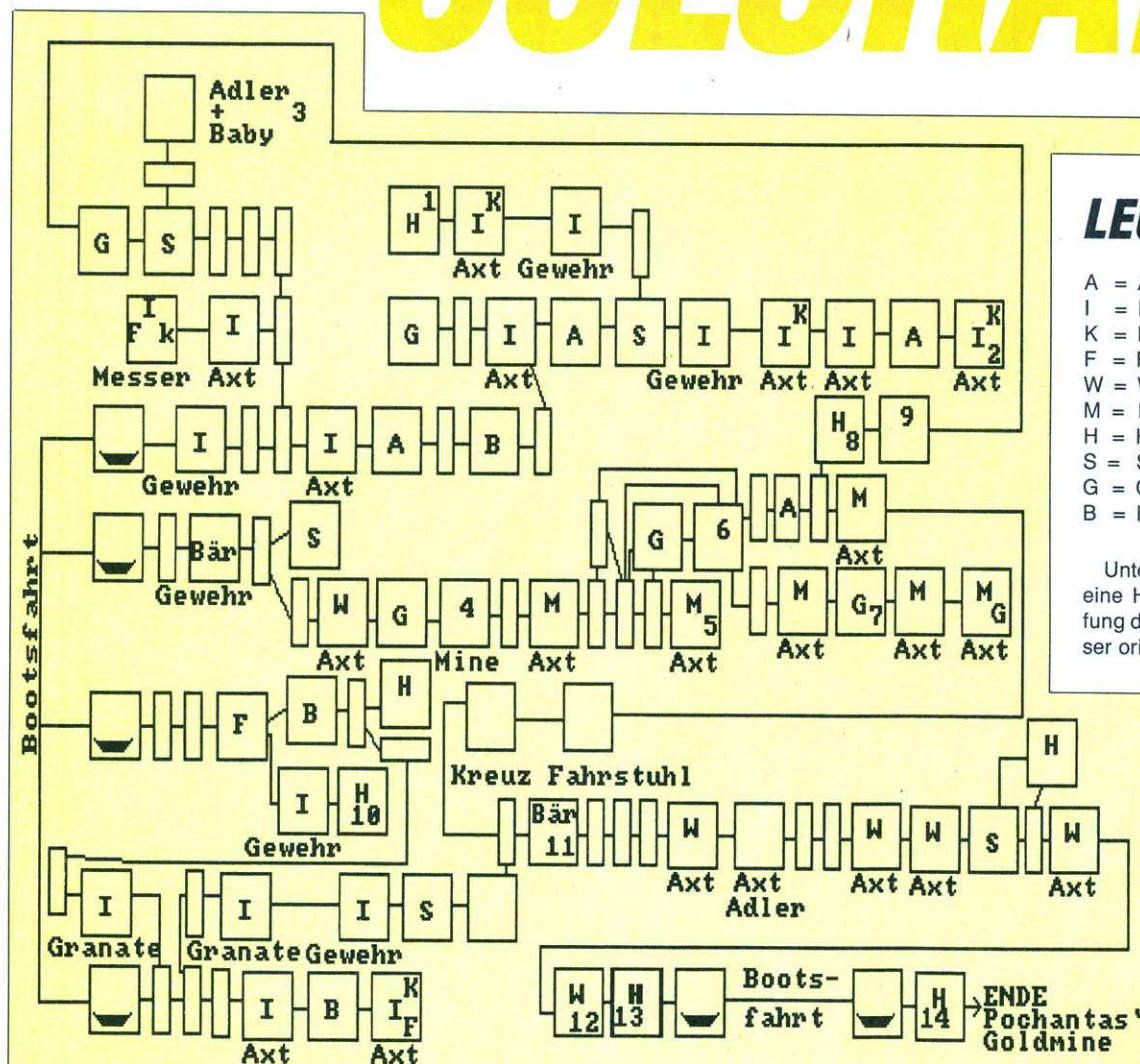
COLORADO

von Regina Balk

LEGENDE

A = Abgrund
I = Indianer
K = Kette
F = Fell
W = Wolf
M = Minenarbeiter
H = Häuptling
S = Spielstand speichern
G = Gold
B = Händler

Unter jedem Bild befindet sich eine Hilfe zur besseren Bekämpfung der Gegner und um sich besser orientieren zu können.



LÖSUNGSWEG

Am Anfang geht man zu der Stelle, die in der Karte mit der Nummer 2 bezeichnet ist, und besorgt sich dort die Friedenspfeife. Diese tauscht man bei Stelle 1 gegen die Silberkugel ein. Man sollte noch nicht den Adler auf dem Berg zerstören (Nr. 3). Ansonsten kann man jeden Gegner beseitigen und gefundene oder erbeutete Gegenstände mitnehmen und beim Händler eintauschen.

Wenn man soweit alles bei der ersten Stelle erledigt hat, fährt man mit dem Kanu zur ersten Anlegestelle. Von dort geht es zur Mine, um eine Granate auf den Geröll-

berg zu werfen, und schon öffnet sich der Eingang zur Mine.

Weiter geht es zur Stelle 5, um das Kind mit der Laterne zu befreien. Diesem Kind folgt man, da es einen Geheimgang öffnet (Nr.6).

An der Stelle 7 weicht man den Wagen aus, indem man das Gold aufnimmt und dann nach rechts springt.

Im übernächsten Raum ist besonderes Augenmerk auf den großen Goldklumpen zu richten. Danach geht man zur Stelle 8 und dann zu 9, um eine Granate in den rechten Geröllhaufen zu werfen, damit der versteckte Ausgang geöffnet wird.

Der Weg führt durch die Mine zurück zur Anlegestelle und von dort aus ins Dorf.

Im Dorf besorgt man sich das Fell und tauscht es und die anderen Gegenstände beim Händler

ein. Der Häuptling, der bei Nr. 10 auf den Spieler wartet, erteilt den Auftrag, das Baby zu befreien.

Der Auftrag muß nicht sofort ausgeführt werden, denn man fährt weiter zur dritten Anlegestelle. Dort führt der Weg durch den Wald und weiter den Berg hinauf zur Höhle. Das nächste Ziel ist das Kreuz; es gilt, das große Pulverfaß am Geröllhaufen anzuzünden. Sofort wird der Weg zum Fahrstuhl frei. Diesen benutzt man, um wieder in die Mine zu gelangen. Von dort kommt man durch den geöffneten Ausgang (Pos. 9) zum Adler und befreit das Baby. Danach fährt

man mit dem Boot ins Dorf, um an Position 10 das Kind gegen die »Medaille des Mutes« einzutauschen.

Von der Anlegestelle 3 aus durchwandert man die Höhle und die Winterlandschaft (Bär an Stelle 11 durch einen Schuß und eine Handgranate beseitigen). An Position 12 benutzt man die »silberne Kugel«, um den Wolf zu töten. Bei Stelle 13 muß die Medaille aktiviert werden, um unbeschadet die letzte Bootsfahrt antreten zu können.

Nachdem die Bootsfahrt beendet ist, gibt man dem Häuptling (Pos. 14) die Medaille und sofort wird der Eingang zur »Pochantas Goldmine« geöffnet. Damit ist die Colorado Saga bezwungen.

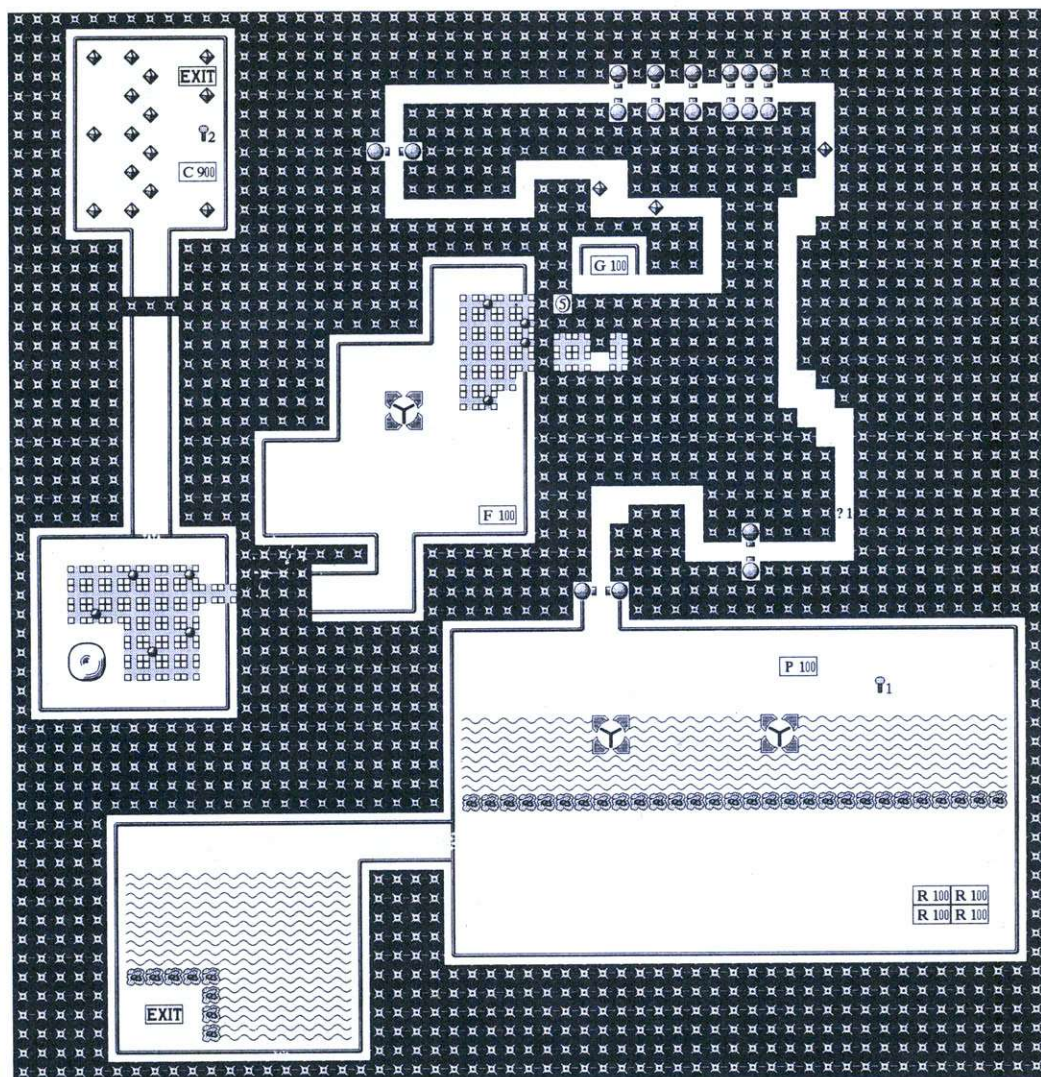
Rock'n'Roll von Rainbow Arts war eines der erfolgreichsten Spiele, die jemals im Amiga Play getestet wurden. Für alle Freunde des Rollballspiels bringen wir die wichtigsten Level in einer Kartenübersicht.

LEGENDE

G 100	Geschwindigkeit
P 300	Panzerung
R 100	Reparatur-Set
F 100	Fallschirm
C 900	Continue
B 500	Bombe
S 100	Spikes
I 900	Information
① ③ ⑤	Geld

		Rot
		Grün
		Blau
		Gelb

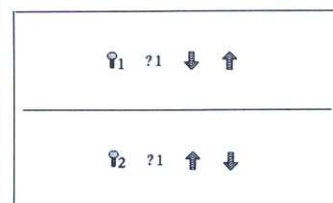
- feste Plattform
- dreimal rollen
- zweimal rollen
- einmal rollen
- Abgrund
- Eis
- Diamant
- Säule
- Eier
- kleine Kugel
- Rinne
- Säure
- Explosionen
- Schalter
- Funktionen
- Platz für Bombe



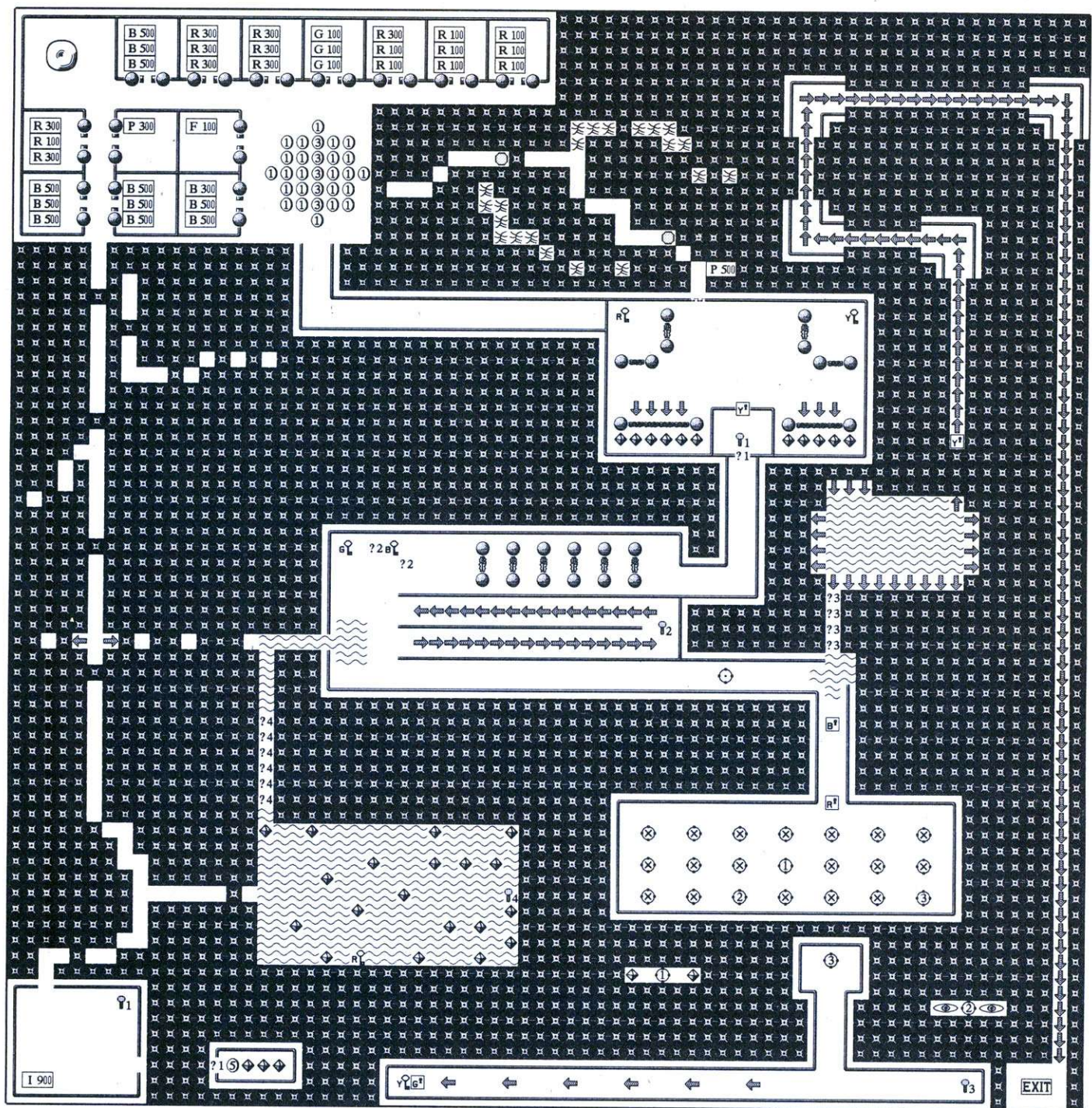
LEVEL 21



PUSH AND FALL



Besonderheiten von Level 21



LEVEL 20

YOUR CHOICE

Y1 ?1 —

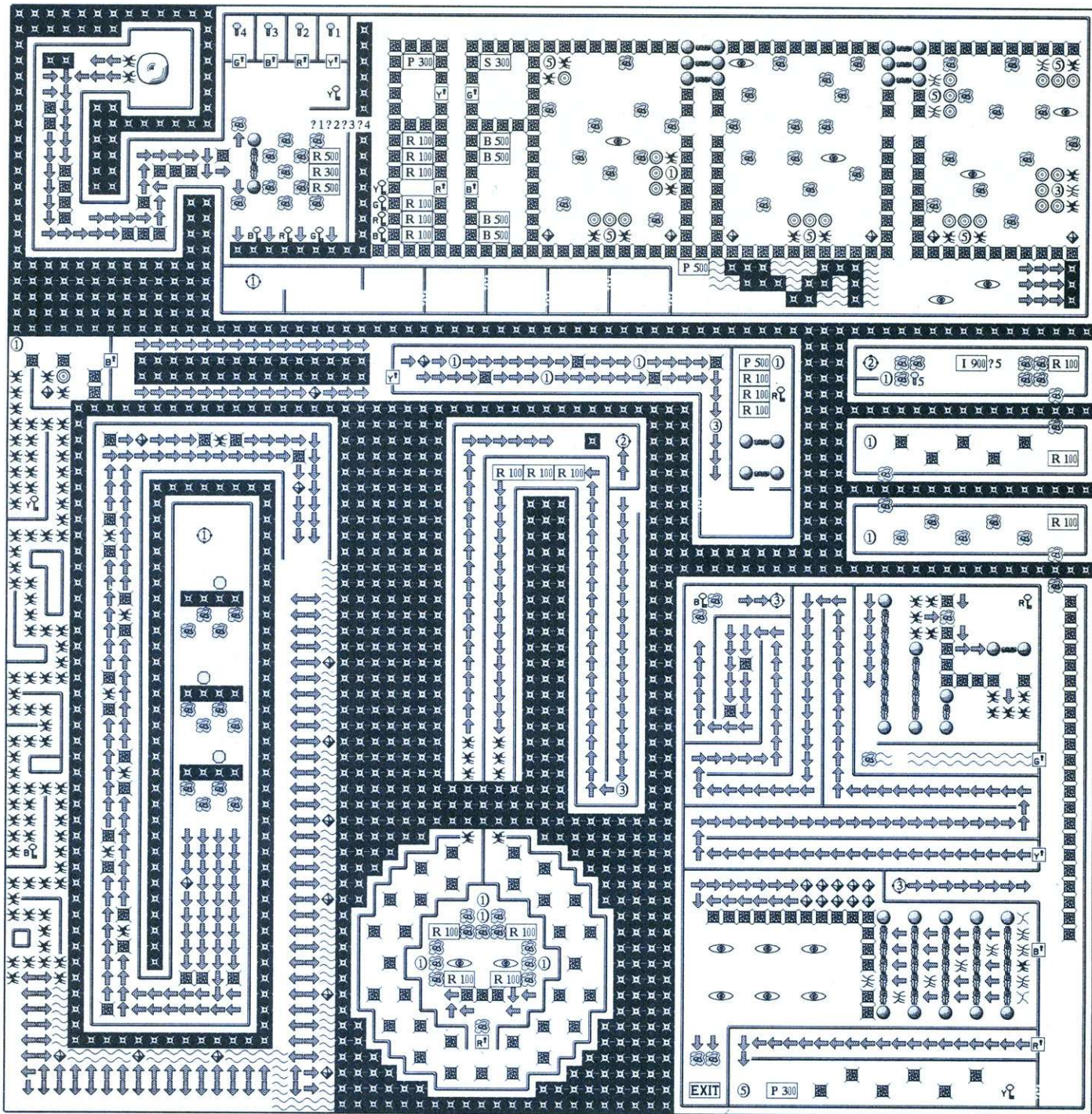
Y2 ?2 —

Y3 ?3 —

Y4 ?4 —

Y5 ?5 —

Besonderheiten von
Level 20



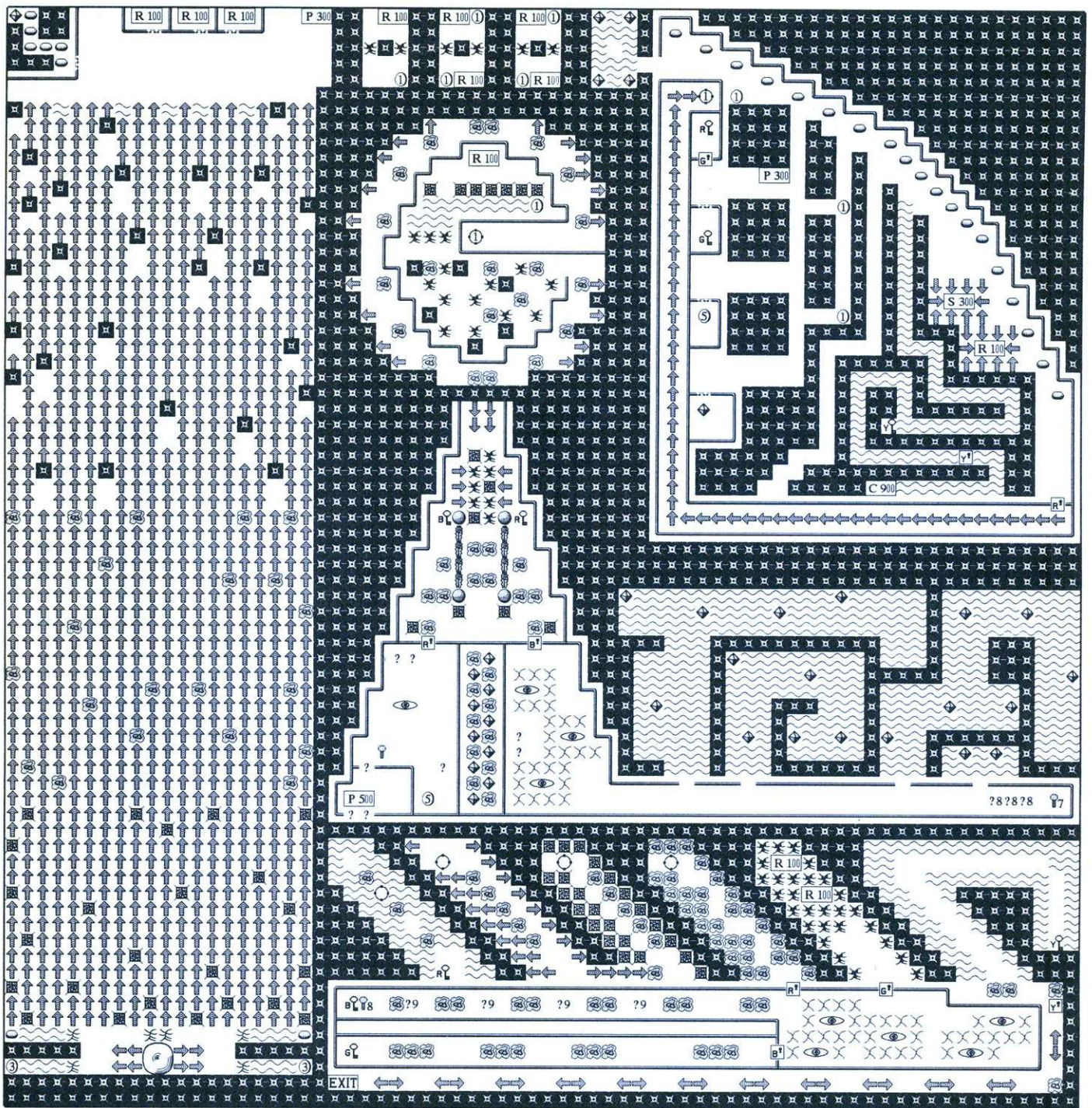
LEVEL 30

ROLLER COASTER

Besonderheiten von
Level 30 (links)

I 900?5

Achtung Schalter 4 macht
Schalter 1 bis 3 weg!

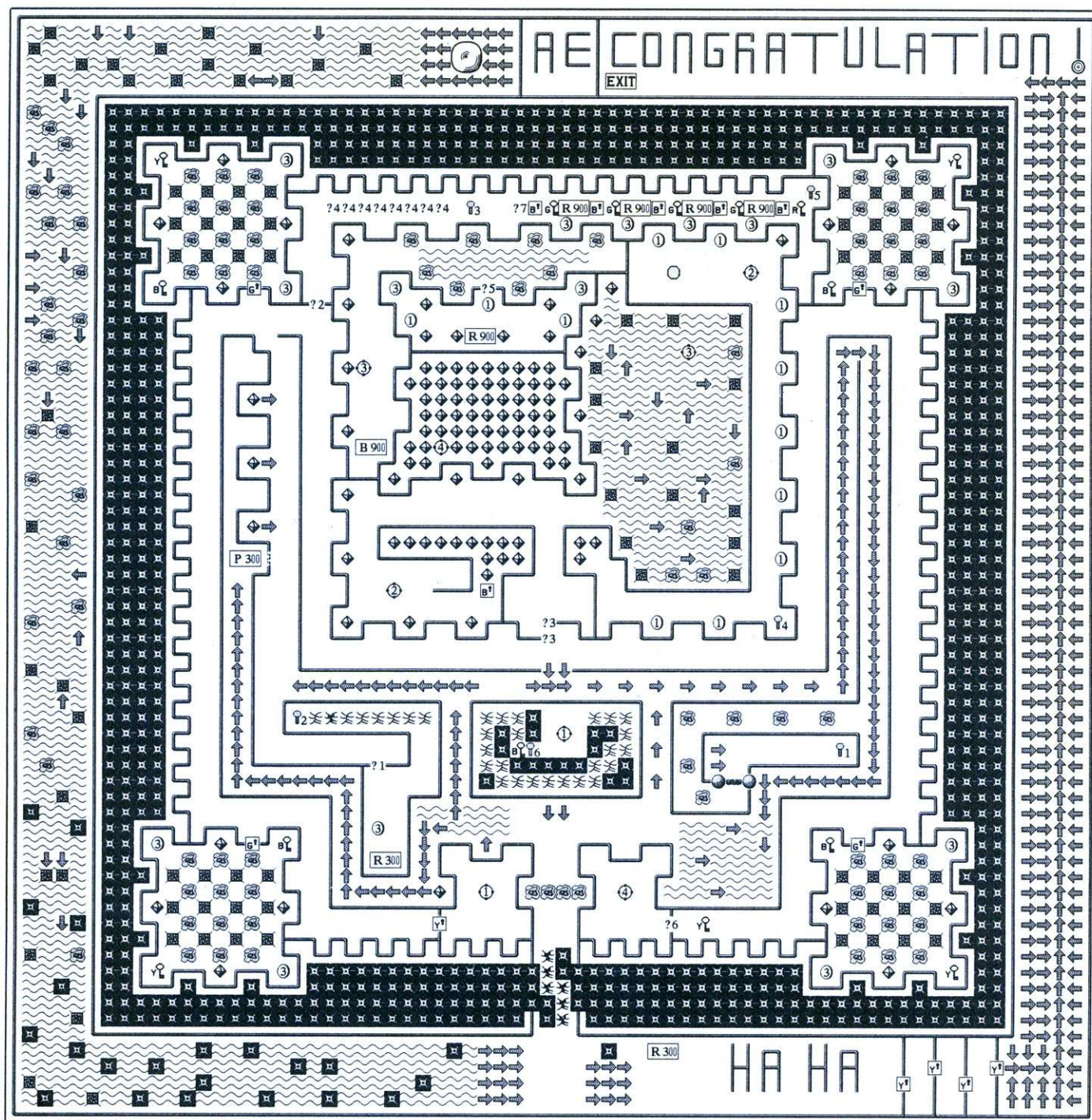


LEVEL 31

CRAZY DREAMS

Besonderheiten von
Level 31 (links)

77	787878	77	77	S 300(3)	←
78	787878	79	79	79	79



LEVEL 32

CASTLE OF DOOM

Besonderheiten von
Level 32 (links)

Y1 ?1 — ?9 B1	Y2 ?2 —	Y3 ?3 ?3
Y4 ?4 ?7 B1	Y5 ?5 —	Y6 ?6 R1

AMIGA

Markt & Technik

S O N D E R H E F T E

1 Rund um den Amiga

Ausführliche Kurse, Bauanleitung, Tips & Tricks



6 Anwendungen

Workshops, Top-Programme fast umsonst

2 Listings der Spitzenklasse

Tolle Anwendungen, Tips, Tricks und Tools



3 C und Assembler

Zwei Super-Kurse und viele Tips und Tricks



4 Basic und Spiele

10 Spitzenspiele zum Abtippen in AMIGA-Basic!



5 Public Domain

Software zum Nulltarif: Das Beste aus aller Welt



8 Starthilfe

Know-how für den Einstieg



Die AMIGA Sonderhefte bieten umfassende Informationen zu speziellen Themen rund um den AMIGA. Diese Ausgaben erhalten Sie umgehend von Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leserservice, Postfach 140 220, 8000 München 5. Am besten füllen Sie gleich den Coupon aus und schicken ihn los.

9 Die besten Listings des Jahres

20 Spitzenprogramme zum Sparpreis



7 Spiel-Programme

Knowhow, Projekte, Spiele

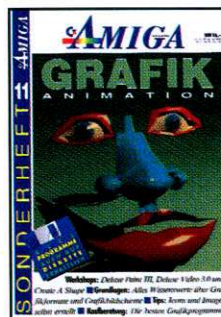


10 Basic Grundlagen und Tools



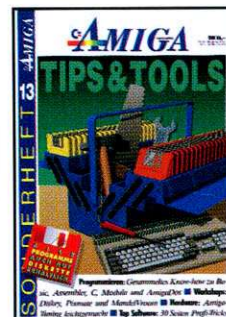
11 Grafik-Animation

Workshops, Tips und Kaufberatung



12 Public Domain

Workshops, Grundlagen und Programmieren



13 Tips & Tools

Programmieren, Hardware und Top-Software

AMIGA BESTELLCOUPON

Ich bestelle: _____ Ausgaben AMIGA SH Nr. _____
 _____ " " " Nr. _____
 _____ " " " Nr. _____
 _____ " " " Nr. _____
 _____ " " " Nr. _____

Insgesamt: _____ Ausgaben für 16,-DM pro Exemplar zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

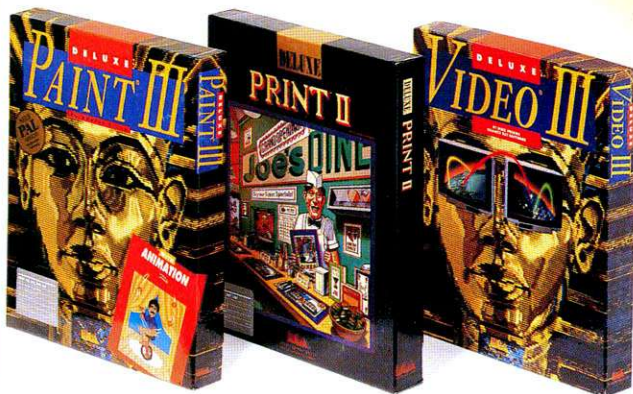
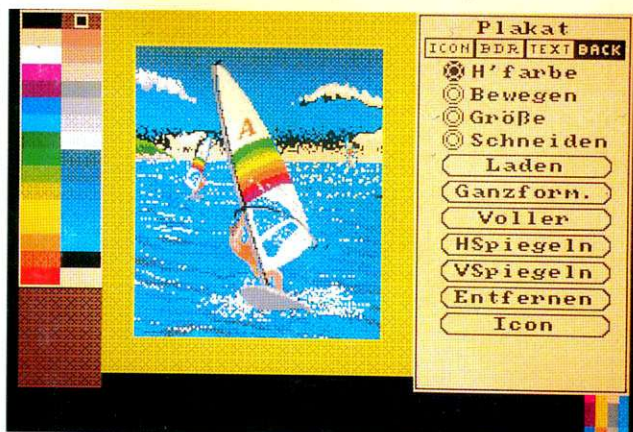
Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leserservice, Postfach 140220, 8000 München 5

Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.
Bestell-Nr. 54138

DM 249,-*

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.
Bestell-Nr. 54138U

DM 99,-*

Deluxe Video III

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.

Systemanforderungen:

Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586

DM 299,-*

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.

Bestell-Nr. 52586U

DM 149,-*

Deluxe Print II

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582

DM 199,-*

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

* Unverbindliche Preisempfehlung