

1/92

DM 12.-

65 96.-, sfr 12.-

Markt & Technik

AMIGA

Play

Ein Sonderheft des
AMIGA-Magazins

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

MEGA-HITS

DIE BESTEN SPIELE

**LÖSUNGEN &
STRATEGIEN**

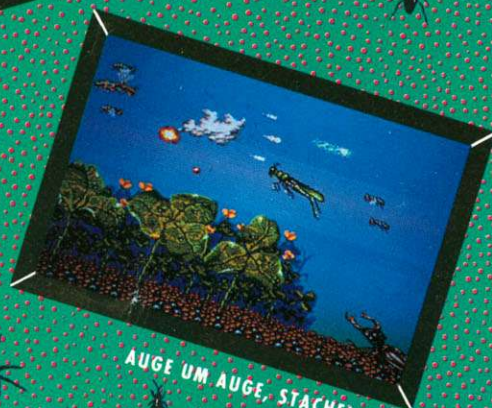


ÜBER 200 CHEATS

SO KNACKEN SIE JEDEN HIGHSCORE



OH ! EIN MAULWURF ?



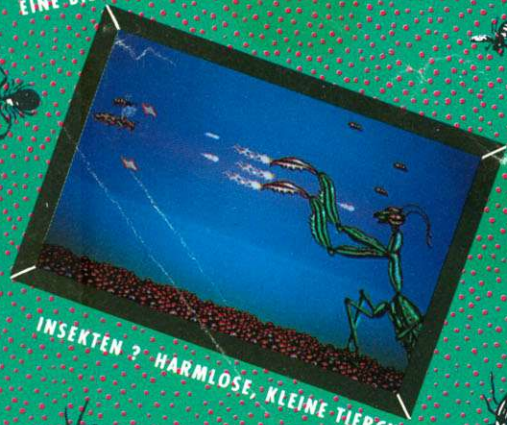
AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL !



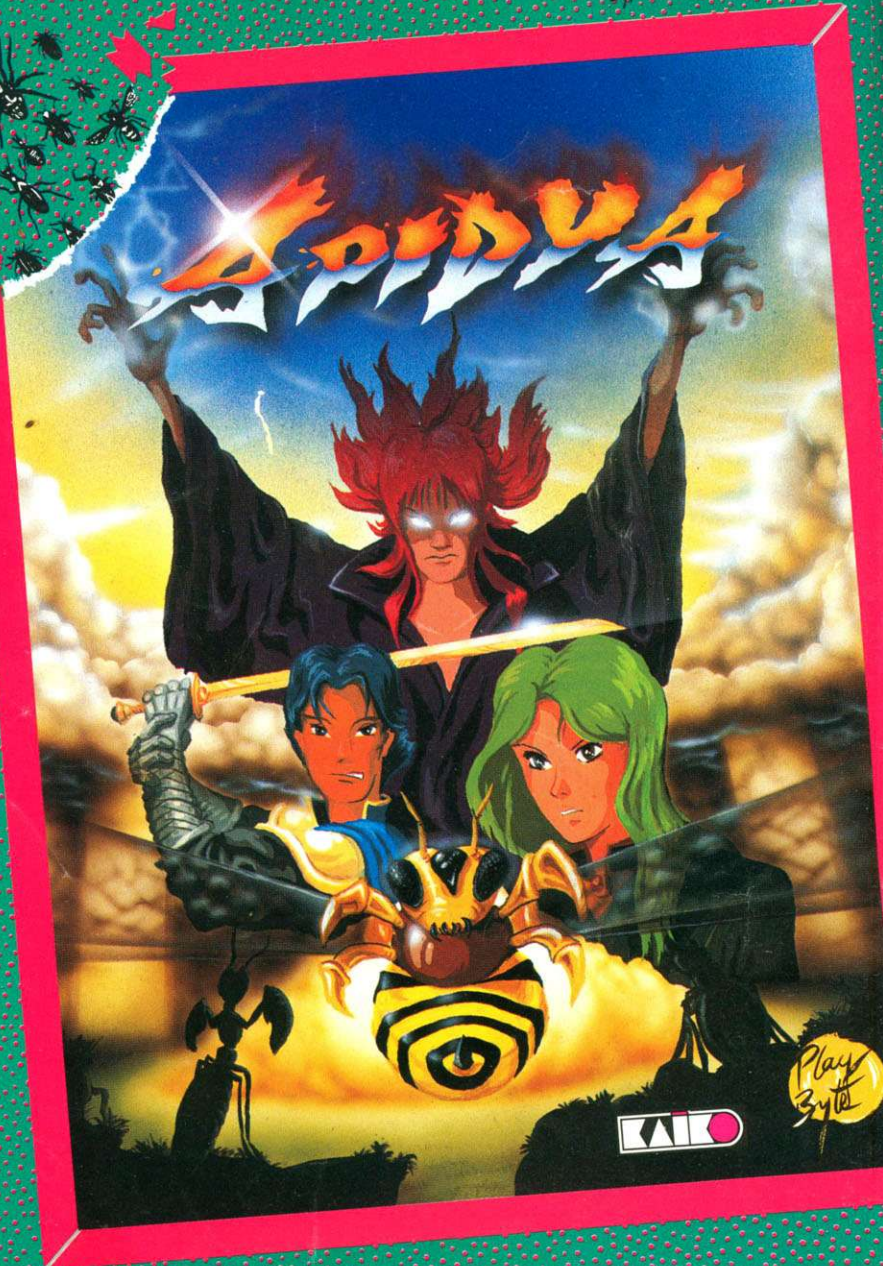
EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN !



EINE BIENE SIEHT ROT !



INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?



BLUE BYTE / PLAY BYTE
AKTIENSTRASSE 62
4330 MÜLHEIM-RUHR

VERTRIEB: RUSHWARE, BRÜCHWEG 128-132, W-4044 KARST 2
ÖSTERREICH: DARTUS UND KARASOFT · SCHWEIZ: TALI AG



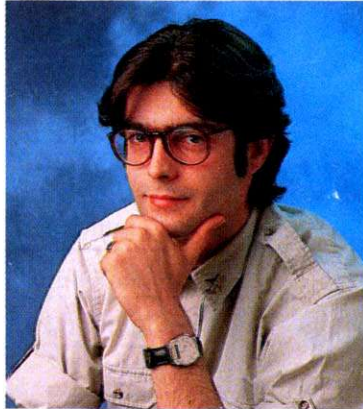
JUST FOR FUN

■ Die Zeiten sind vorbei, in denen Computerspiele nichts weiter als stupide, mit Minimalgrafiken hinterlegte Ballerorgien abgaben. Der gute alte »Space Invader« hat endgültig ausgedient.

■ Manche der neuen Spiele sind wahre Kunstwerke: exzellente Grafiken, fetziger Sound, Musik, die ins Blut geht, fantasievolle Background-Stories. Ihr Computerbildschirm wird zur Tür in eine andere Welt. AMIGA-Play – der Spieleteil des AMIGA-Magazins – stößt Ihnen Monat für Monat diese Tür auf. Wir zeigen Ihnen, was Sie auf der anderen Seite erwartet.

■ In diesem Sonderheft finden Sie u.a. unsere Testergebnisse der besten Spiele. Hier ist jedes Spiele-Genre vertreten: Simulation, Adventure, Rollenspiel, Strategie, Action usw. Die objektiven Testergebnisse helfen Ihnen, teure Fehlkäufe zu vermeiden. Denn nach den Verpackungen können Sie auch bei Computerspielen nicht gehen, und die alte Weisheit »außen hui, innen pfui« trifft leider nur allzuoft zu. Wir sagen Ihnen klipp und klar, was Sache ist.

■ Aber: Manchmal verliert auch das tollste Spiel seinen Reiz, da man an einer bestimmten Stelle einfach nicht mehr weiterkommt. Entweder ist ein Monster über-



mächtig, oder es fehlt der Schlüssel zu einer wichtigen Tür. Da hilft unsere Mega-Cheat-Liste weiter. Über 200 heiße Tips warten auf Sie: Populous, Lemmings, Battle Isle, Leader u.v.m.

■ Natürlich kommen auch eingefleischte Adventure-Spieler in diesem Sonderheft voll auf ihre Kosten. Wir haben zu kniffligen Spielen wie z.B. »Larry V«, »Kings Quest V« oder »Willy Beamish« die passenden Komplettlösungen parat. Darin zeigt Ihnen ein ausgefuchster Game-Champion Schritt für Schritt, wie Sie das Abenteuer am elegantesten lösen.

■ Doch damit nicht genug: Wir werfen auch einen Blick hinter die Kulissen. Musikmagier Chris Hülsbeck verrät uns, wie der Sound ins Spiel kommt, und die Entwickler von MicroProse zeigen, wie ein Spiel zustandekommt.

■ Ich bin sicher, daß Ihnen die Mischung aus Tests, Tips und Stories gefällt und wünsche Ihnen schon jetzt viel Spaß beim Lesen und Spielen. »Just for Fun« eben.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Redakteur



Populous II: Das Spiel der Götter finden Sie auf Seite 6



A320 Airbus: Ready for take off

ab Seite 8



Die Kathedrale: Das deutsche Adventure beginnt auf Seite 10

DIE BESTEN DER BESTEN

Populous II	6
Airbus	8
Die Kathedrale	10
Battle Isle	12
Flight of the Intruder	14
Gods	16
Fate, Gates of Dawn	18
Railroad Thycoon	22
Lemmings	24
Speedball II	26
Countdown to Doomsday	28
Elvira	30
Monkey Island	32
Ooops Up	34

SPIELETESTS

Apidya	37
Might & Magic III	38
Utopia	39
Bundesliga Manager Prof.	40
Kings Quest V	41
Microprose Golf	42
Knights of the Sky	43
Birds of Prey	44
Midwinter II	45
Cruise for a Corpse	46
Hunter	47
Robin Hood	48
Magic Pockets	48
Nebulus 2	49
Return of Medusa	50
Starflight II	51
Mega Lo Mania	52
Silent Service II	53
Death Knights of Krynn	54
Covert Action	55
Frenetic	57
F15 Strike Eagle II	58

Unser Titelbild stammt aus dem Psygnosis-Spiel «Oh No! More Lemmings».

Cardinal of the Kremlin	59
Eye of the Beholder	60
Mega Traveler	61
Centurion	62
Chuck Yeager's AFT	63
Wonderland	64
Brat	65
Bane of the Cosmic Forge	66
Hill Street Blues	67
Warlords	68
SWIF	69
PGA Tour Golf	70
B.A.T.	71
Turrican II	72
Dragon Wars	73
Spirit of Excalibur ■ Obitus	74
M.U.D.S.	75
Maupiti Island	76
M1 Tank Platoon	77
Powermonger	78
Great Courts II	79
The Immortal	80
F19 Stealth Fighter	81

KOMPLETTLÖSUNGEN

Suspicious Cargo	83
Larry V	87
Kings Quest V	93
Wonderland	96
Willy Beamish	100

CHEATS UND CODES

Mega-Cheat-Liste	105
------------------	-----

BERICHTE

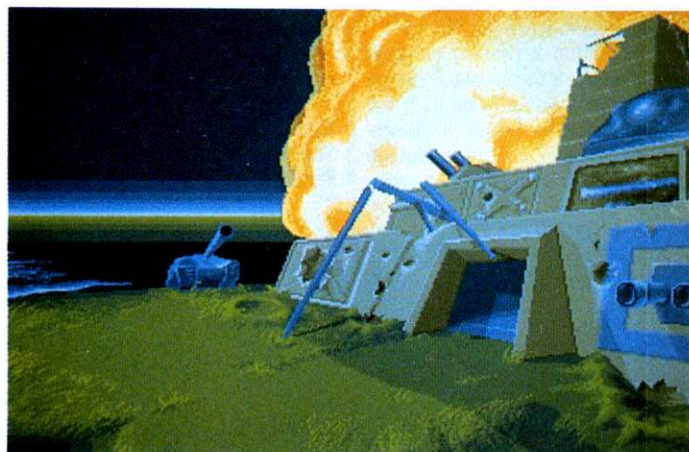
Blick hinter die Kulissen	126
Chris Hülbeck - eine Amiga-Karriere	129

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	124



Gods: Der Riesenerfolg der Bitmap-Brothers. Den Test finden Sie auf Seite 16



Battle Isle: Der Strategieknüller. Mehr auf Seite 12



Flight of the Intruder: Flugaction

ab Seite 14

Spiel des Monats

POPULOUS II

Kennen Sie das wohl erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten? Haben Sie schon mal was von Populous gehört – dem Spiel der Götter? Jetzt ist der Nachfolger da. Begleiten Sie uns beim Ausflug in die geheimnisvolle Welt der Mythen – die Unsterblichkeit wartet...

von Michael Schmittner

Götterdämmerung: Sein Blick schweift über das Land. Häuser, Städte, Straßen, Wälder, Menschen: nichts entgeht seiner Aufmerksamkeit; er ist ein Gott. In Sekunden verwandelt er Wasser zu Land, trägt Berge ab oder läßt Pflanzen sprießen. Doch er ist nicht allein auf dieser Welt – es gibt noch einen anderen Unsterblichen, und dieser ist ebenso mächtig wie er selbst.

In Populous II (Pop-II) schlüpft der Spieler wieder in die Rolle einer Gottheit. Aufgabe ist es, sein Volk – die wahren Gläubigen also – zu beschützen. Denn, je größer die Zahl seiner Anhänger, desto stärker

werden. Dazu werden Berge abgetragen oder die Ozeane abgesenkt. Aber Vorsicht, jede Aktion kostet Kraft. Die Zeit schreitet voran, und nach und nach verwandeln sich die kleinen Holzhütten in Steinhäuser, diese wiederum werden zu Burgen und Städten – je nachdem, wie die Infrastruktur (Freiraum für Ackerland, Straßen, Bäume etc.) beschaffen ist. Diese Entwicklung geht automatisch vonstatten; der Spieler kümmert sich hier lediglich um die Rahmenbedingungen. Blinkende Punkte auf der Übersichtskarte

**SPIEL
DES MONATS**



Komplex: Die griechische Mythologie spielt eine wichtige Rolle

ker ist er. Maßeinheit für seine Macht ist das Manna. Ein roter Farbbalken am unteren Bildschirmrand zeigt an, wieviel göttliche Energie einem gerade zur Verfügung steht.

Zu Anfang ist alles noch relativ einfach: Jede Gottheit hat ein paar Gläubige um sich versammelt. Mit der Zeit werden es immer mehr, und so muß neuer Lebensraum ge-



Übersichtlich: Das Spielfeld kann jetzt auf Bildschirmgröße gebracht werden. Die Effekte werden dann per Tastatur gewählt.

Tolle Grafik: Über 5000 Animationen

AMIGA-TEST
sehr gut

Populous II

11,1
von 12

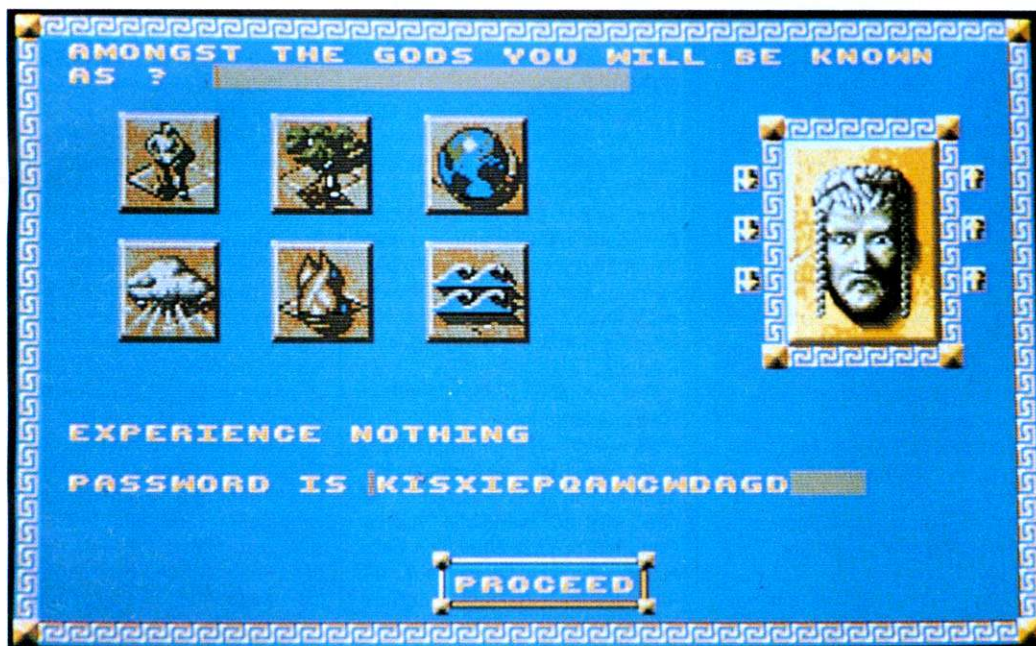
**GESAMT-
URTEIL**
AUSGABE 01/92

Grafik	11/12
Sound	11/12
Spielidee	11/12
Motivation	11/12

Titel: Populous II
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80



nen bereichern das Spiel



Gott-Design: Aussehen und Eigenschaften können verändert werden

zeigen an, wie sich die Siedlungen ausbreiten.

Jetzt wird es langsam Zeit, sich um die Ketzer von gegenüber zu kümmern, bevor dieser Irrglaube überhand nimmt. Ein Mausklick teleportiert Sie über die Siedlungen der Gegenseite. Auch hier wird fleißig gewerkelt, und dem kann natürlich nicht tatenlos zugesehen werden.

Die Büchse der Pandora beinhaltet jetzt – je nachdem, in welcher Spielstufe man sich gerade befindet – bis zu 30 Gemeinheiten: Flutwellen, Wirbelstürme, Erdbeben, Feuerregen, Vulkane u.v.m. Jede dieser göttlichen Plagen ist grafisch und soundtechnisch ein Leckerbissen: Unter lautem Geknister springen Feuersbrünste von Haus zu Haus, tosende Windhosen reißen mit, was sich ihnen in den Weg stellt. Neu bei Pop-II: Festungen. Städte können von Befestigungsmauern umgeben werden und sind dann nur sehr schwer zu zerstören. In so einem Fall hilft nur ein direkter Angriff – und der ist alles andere als leicht. Leider ist auch die andere Seite nicht hilflos, und so kommt es früher oder später zum Schlagabtausch.

Populous II bietet wieder mehrere Spielmodi: Conquest (1000 verschiedene Welten), Custom (eigene Spielgestaltung) und natürlich die beliebte 2-Spieler-Option über Modem oder Null-Modem-Kabel.

Nach Aussagen der Programmierer ist der gefürchtete »Landscape-Error« in der neuen Version behoben (ein häufig aufgetretenes Synchronisationsproblem beim 2-Spieler-Modus in Populous I). Derzeit werkelt man in den BullFrog-Labors übrigens an zusätzlichen Szenariodisketten. Neben neuen – und natürlich besonders kniffligen – Landschaften, denkt man in England auch über ein sog. Problem-Game nach. In dieser Variante muß der Spieler dann bestimmte Probleme (Naturkatastrophen, Befriedung zweier Völker etc.) lösen.

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

Ist Populous II nun wirklich besser als sein Vorgänger oder nur der simple Aufguß eines erfolgreichen Spielprinzips? Die Frage ist leicht zu beantworten: Pop-II ist schlicht und einfach ein Schlaganfall.

Im zweiten Teil wurden all die Optionen miteingebracht, die beim Vorläufer gefehlt haben; einige Beispiele:

- das gesamte Spiel kann nun sowohl per Maus als auch über Tastatur gesteuert werden;
- integrierte On-line-Hilfe;
- Grafik und Sound sind noch besser als im ersten Teil;
- das eigentliche Spielfeld läßt sich auf volle Bildschirmgröße bringen;
- es gibt viel mehr göttliche Waffen und Aktionsmöglichkeiten (z.B. Straßen, Pflanzen, Stadtmauern etc.);
- Statusinformationen sind wesentlich leichter abzulesen.

Was mich persönlich aber letztlich überzeugt, ist, daß die strategische Komponente mehr Gewicht bekommen hat. Es ist jetzt nicht mehr damit getan, die andere Seite bis zum Umfallen mit Naturkatastrophen zu drangsalieren – befestigte Städte halten wirklich einiges aus. Nein, jetzt ist exakte Planung angesagt: Wie schütze ich die Grenzen, wo baue ich Straßen, wie nehme ich eine Festung ein? Kurz und gut: Populous II ist faszinierender, schöner und schwerer.

Ähnlich geartete Simulationen werden es ab jetzt noch viel schwerer haben, sich gegen die Populous-Reihe zu behaupten.

Bislang gab es für den Amiga nur einen zivilen Flugsimulator, den »Flight Simulator« von Sublogic. Nun setzt der Airbus A320 zum Landeanflug an.

von Rolf D. Busch

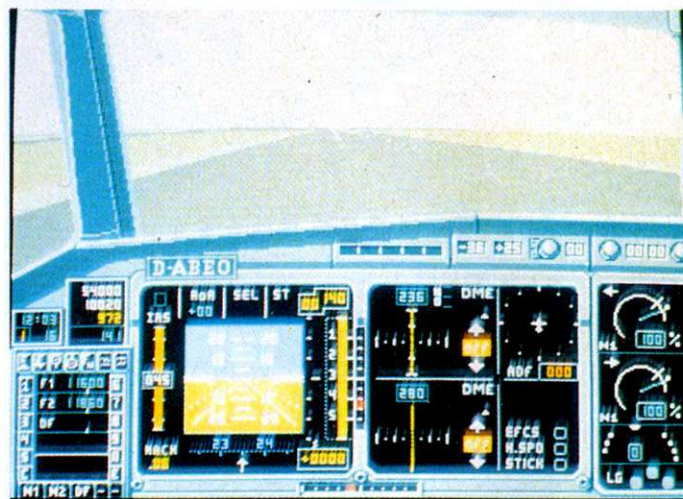
Die Entstehungsgeschichte: Wenn ein ranghoher aktiver Offizier als Hobby einen Flugsimulator programmiert, erwartet man wohl am ehesten, daß dabei wieder eine F-Soundsoviel herauskommt. Doch das Programm, mit dem Bundeswehroffizier Rainer Bopf vor gut einem Jahr bei der Gütersloher Softwareschmiede Thalion in der Tür stand, ist friedlich wie eine weiße Taube. Einen Airbus hatte er im Gepäck – natürlich nur auf Diskette, in monatelanger Heimarbeit mit viel Liebe zum Detail in einen Amiga gezwängt. Sein Hauptaugenmerk legte der aktive Pilot (der zuvor schon einige kleinere Flugsimulatoren auf Heimcomputern geschrieben hatte) dabei zunächst weniger auf spielerische

Dann kam der Hätetest: Da für das Programm sowohl die Lufthansa als auch die Deutsche Airbus GmbH als Sponsoren geplant waren, mußten beide ihr O.K. dazu geben. Also, auf zum Probeflug, dorthin, wo die großen Simulatoren zur Pilotenausbildung stehen. Zwischen ganzen Scharen von Sun-Workstations schlug sich das »kleine« Amiga-Programm so gut, daß es selbst gestandenen Piloten Achtung abringen konnte. Allerdings erfuhren die Programmierer hier auch weitere Details, so daß ein Feinschliff des Airbus-Simulators notwendig wurde. So ist die jetzt fertige Version des A320, die für knapp 130 Mark verkauft wird, nahezu perfekt.

Die Flugphysik stimmt in allen Details mit dem wirklichen Verhalten eines Airbus überein. Der Spieler hat die Möglichkeit, sich zunächst im Trainingsmodus mit der Steuerung und der Navigation vertraut zu machen. Nach Lektüre der rund 250 Seiten starken Gebrauchsanweisung im Bordbuch-Format sollte er das nötige Grundwissen über ILS & Co. gesammelt haben, um mit Hilfe der beiliegenden Karten einen Kurs ausknobeln zu können. Start- und Anflugort werden mit den internationalen

Takeoff!

AIRBUS



Navigationsinstrumente: Wie beim großen Vorbild

zufinden, erfordert Rechenarbeit, bei der das Handbuch aber helfend zur Seite steht. Und dann heißt es »Clear for Takeoff« – Hand an den Steuerknüppel (der sich wahlweise in Maus, Joystick- oder Tastaturform präsentiert), ein kurzes Ründchen auf dem Taxiway, tief Luftholen am Anfang des Runway und vollen Schub.

Die zum Abheben nötige Mindestgeschwindigkeit wird angezeigt, der Start dürfte niemandem größere Probleme bereiten. Es sei denn, er hat das Tanken vergessen; dann nämlich sind die standardmäßig vorgegebenen 50 Liter Kerosin nach wenigen Metern verbraucht und die Triebwerke schalten sich mitten im Steigflug kommentarlos ab...

Gut, angenommen, die ersten Wegstreckenpunkte sind in »NAV1« und »NAV2« einprogrammiert, der Start ist überstanden, dann könnte sich der Spieler – genau wie der wirkliche Airbus-Chauffeur – jetzt eigentlich nach einem kurzen Druck auf die Autopilot-Taste gemütlich zurücklehnen und den Stewardessen beim Kaffeeholen zuschauen. Aber erstens sind die Stewardessen nicht einprogrammiert (böser

Fehler), zweitens sollte es der Simulationslenker seinen fliegenden Kollegen gleichtun und diesen Knopf mit Verachtung strafen. Zwar könnte ein moderner Airbus dank Computerunterstützung den kompletten Flug inkl. Start und Landung fast alleine bewerkstelligen, doch in der Praxis nutzt kaum ein Pilot dieses »Fly by wire«-Feature aus.

Zum Lernen allerdings ist es gut geeignet, denn wenn man dem Bordrechner ein paarmal beim Landen zugeschaut hat, fällt das Abschätzen des richtigen Anflugs schon viel leichter. Genug geübt? Dann raus aus dem Trainingsmodus, das beiliegende Cockpit-Riesenposter vor die Nase hängt und hinein ins harte Leben. Genauer gesagt, in den »Duty«-Modus, in dem die Karriere eines Airbus-Piloten nachgestellt wird. Flugstrecke, Passagiere, Ladung und Wetterbedingungen werden vorgegeben (übrigens im Gegensatz zum Handbuch komplett in der Fliegersprache Englisch), nur die passende Treibstoffmenge

Your Performance!		CRASH REASON	
Bank!	02	PITCH	
Vert. Speed!	0	SINK RATE	
Heading!	0	OFF RMY	
Nr. of Touchdowns!	1		
Final T/D Point!	0		
Fuel Calculation!	0		
Overall Rating:	0	Airbus A320	
(in Percent)		by Rainer Bopf	
		1990	

Logbuch: Wer den Rang eines Chief Pilot erreicht, bekommt von Thalion die Airbus-Nadel

schen Schnickschnack als auf realistische Simulation. Die Thalion-Programmierer waren vom Flugverhalten und der Navigation so überzeugt, daß sie das Programm sofort unter ihre Fittiche nahmen und zusammen mit Rainer Bopf perfektionierten. Während die Gütersloher Grafikspezialisten sich an ihre elektronischen Malkästen setzten, um Landschaften und Zwischenbilder zu schaffen, integrierte Bopf die exakten Navigationshilfen fast ganz Europas ins Programm.

Kürzeln eingegeben, allein in Deutschland stehen 27 komplett ausgestattete Zivil- und Militärflughäfen zur Verfügung. Die möglichen Anflugsziele liegen zwischen der Atlantikküste und Polen, bzw. zwischen Skandinavien und Norditalien.

Dann gibt der Spieler ein, wieviel Fracht und Passagiere er befördern möchte. Denn selbstverständlich reagiert die Maschine auf unterschiedliche Beladung auch mit unterschiedlichem Flugverhalten. Ein Start auf kurzer Landebahn mit voller Zuladung kann da schon zur Zitterpartie werden. Nach Flugstrecke und Ladung richtet sich schließlich auch die einzugebende Menge an Treibstoff. Hierbei das Optimum heraus-



A320

SPIEL
DES MONATS



Nachtflug: Die Landung ist am schwierigsten

muß der »Student Pilot« sich selbst ausrechnen. Dabei sollte er bei der Landung noch genug Sprit haben, um eine halbe Stunde kreisen und im Notfall sogar den nächsten Ausweichflughafen erreichen zu können.

Nach jedem Flug erfolgt eine detaillierte Auswertung; wurde der Flughafen richtig gefunden, ist das schon mal ein guter Ansatz, hat man die Maschine ohne Crash runtergebracht, gibt's auch dafür Punkte. Um allerdings im Rang aufzusteigen, muß der Computerflieger schon ein paar Punkte mehr sammeln und weitere Feinheiten beachten, bis hin zum richtigen Aufsetzpunkt auf der Landebahn und dem korrekten Verhalten in der Luft. Zu schneller Steigflug, kostenintensives Vollgasheizen und meilenweite Abstecher von der Flugroute schlagen sich erbarmungslos in der Qualifikation nieder. Alle fünf, sechs Flüge bekommt der Pilot zudem einen kritischen Beobachter an Bord, der seine weitere Tauglichkeit für den Chefsessel prüft. Diese Stand-Checks, denen sich auch echte Piloten in regelmäßigen Abständen unterziehen müssen, beeinflussen natürlich die Karrierechancen.

Was sich Duty-Piloten auf jeden Fall verkneifen sollten, ist der Griff zum Autopiloten. Denn in diesem Fall schaltet der Rechner sofort auf stur und die Prozentpunkte ab – Flugwertung Null. Auch die weiteren Hilfsmittel, die im Trainingsmodus zur Verfügung stehen, sowohl für die Navigation als auch für konstanten Flug, sind im Duty-Mode verpönt. Allenfalls die »Fast«-Taste ist gestattet, die den Zeitablauf um 100 Prozent beschleunigt, um auf längeren Flugstrecken keine Langeweile aufkommen zu lassen. Es versteht sich von selbst, daß mit höherem Rang auch die Anforderungen steigen: Da können dann schon mal die Wolken so niedrig hängen, daß ein Ausweichen auf den nächsten Flugplatz nötig wird (und was macht man, wenn das Programm auch da »Sicht Null« meldet?), oder mitten im Landeanflug streikt eins der Triebwerke. Auch der Ausfall einzelner Navigationssender ist möglich, und dann bleibt nur mühsames Weiterhangeln bis zum nächsten Signal.

Die Fortschritte auf der Duty-Leiter werden auf einer separaten Logbuchdisk gespeichert. Die Programmierer geben an, daß man im Idealfall nach rund 600 Flugstunden (Echtzeit) den höchsten Rang,

den eines »Chief Pilot«, erreichen kann. Wer es bis zu diesem Level geschafft hat, kann als Beweis seine Logbuchdisk an Thalion einschicken und erhält von der Gütersloher »Fluggesellschaft« seine »Goldene Airbus-Nadel«. Auf diese Weise soll eine Art Club geschaffen werden, in dem die Hobbyflieger engen Kontakt zu den Programmierern halten.

In diesem Club werden auch die Update-Disketten florieren, die Thalion bereits fest plant. Im jährlichen Abstand sollen (für Programmbesitzer voraussichtlich gratis) neue Versionen herausgebracht werden, die nicht nur zusätzliche Landschafts-Feinheiten, sondern auch eventuelle Änderungen der europäischen Navigationshilfen berücksichtigen. Derzeit ist die Landschaftsgrafik noch beschränkt auf Küsten, Flüsse, Städte (als graue Flächen), Straßen und Flughäfen.

Auch Wolken gilt es zu durchfliegen, allerdings fehlt ihnen die typische Bewegung beim Flug. Gebäude, Berge oder Wald sucht der Hobbyflieger noch vergebens. Aber die Polygon-Zauberer suchen bereits nach dem besten Weg, zusätzliche Feinheiten in den 512-KByte-Speicher des normalen Amiga 500 zu zwängen. Eventuell wird es auch eine spezielle 1-MByte-Version mit mehr Details geben. Denn was die Programmierer auf jeden Fall vermeiden wollen (und bei der derzeitigen Version auch dankenswerterweise umgangen haben), ist ein Nachladen von

Diskette. Welches Flugzeug hält schon mitten in der Luft an, um sich die neue Landschaft anzuschauen? Auch reißerische Außenansichten gibt es nicht. Realismus war Rainer Bopf wichtiger als »grafischer Schnickschnack«, und kein Pilot hat jemals einen Rückspiegel benutzt oder sein eigenes Flugzeug beim Flug von schräg oben betrachten können. Hoffen wir zumindest... ms

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

Airbus A320 ist ein Flugsimulator, der den Vergleich zu amerikanischen Programmen in keiner Weise zu scheuen braucht. Die Detailtreue ist beeindruckend. Ein wenig Cessna- und Learjet-Erfahrung vom »Flight Simulator« hat mir geholfen, mich mit Navigation und Steuerung recht schnell zurechtzufinden. Wer ganz frisch in die Computerfliegerei einsteigt, wird vom Handbuch behutsam in die Feinheiten der Navigation und der Flugphysik eingeführt.

Als kurzes Spielchen zwischen durch ist der Airbus allerdings nicht gedacht, er entfaltet seinen ganzen Reiz erst bei regelmäßigem Flug. Besonders der Rollenspiel-Touch bei der Karrierevariante sorgt hier für lang anhaltende Motivation. Schade, daß die Simulation nicht kompatibel zu den diversen Scenery-Disketten des Flight Simulator ist, aber hier will Thalion ja selbst vorstoßen, etwa mit einem »Airbus US«, der dann die amerikanischen Flughäfen beinhaltet.

Was ich dem Programm hoch anrechne, ist seine Realitätsnähe. Auch wenn ich noch nie einen Airbus geflogen habe (wäre schade um das teure Ding), kann ich mir doch jetzt recht gut vorstellen, was für ein Gefühl das sein muß. Navigation und Steuerung, Flugverhalten und Spritberechnung, alles 1:1 übernommen. So kann der Spieler jederzeit gewiß sein, daß er nichts anderes tut als der echte Airbus-Pilot in seinem Cockpit auch. Und etwas Besseres kann man über einen Flugsimulator kaum sagen, oder? Na ja, die Stewardessen vermißt man schon, aber sonst: Fliegerisch perfekt, grafisch leicht verbesserungsfähig – eine tolle Alternative zu allen Chessnas, Learjets und F-Irgendwas.

AMIGA-TEST

sehr gut

A 320 Airbus

10,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/91

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

Titel: A 320 Airbus
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Thalion
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

von Rolf D. Busch

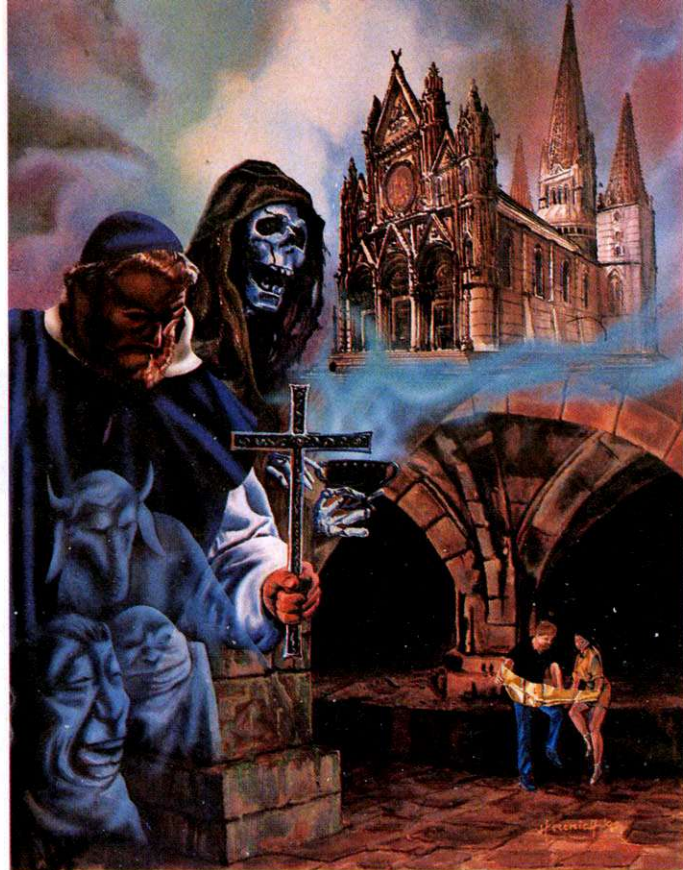
Wer schon Schwierigkeiten hat, sich in den eigenen vier Wänden zurechtzufinden und auf dem Weg ins Badezimmer regelmäßig in der Küche landet, sollte vom neuen deutschen Adventure »Die Kathedrale« besser die Finger lassen. Denn das Softwareteam Harald Everts (Konzept und Texte), Andreas Niedermeier (Programmierung) und Werner Frankowski (Grafik) heißt nicht umsonst »Weltschmiede«. Erste Lorbeeren erntete das Team – damals noch ohne Werner Frankowski – mit dem Zeitreiseabenteuer »Das Stunden-glas«.

Der Nachfolger ist nicht nur um einiges größer geraten, sondern dokumentiert auch deutliche Fortschritte bei den geistigen Vätern. Unter den Fittichen von Software 2000 entstand ein sehr komplexes Adventure, das wieder die Vorliebe für geschichtliche Themen beweist. Der größte Teil des umfangreichen Begleitmaterials widmet sich akribisch der Vorge-

Wer glaubt, daß eine Kirche immer ein Ort des Friedens und der Besinnung ist, der irrt sich gewaltig – die Kathedrale beweist es: In ihr lauern an jeder Ecke Gefahren.

**Deutsches
Textadventure**

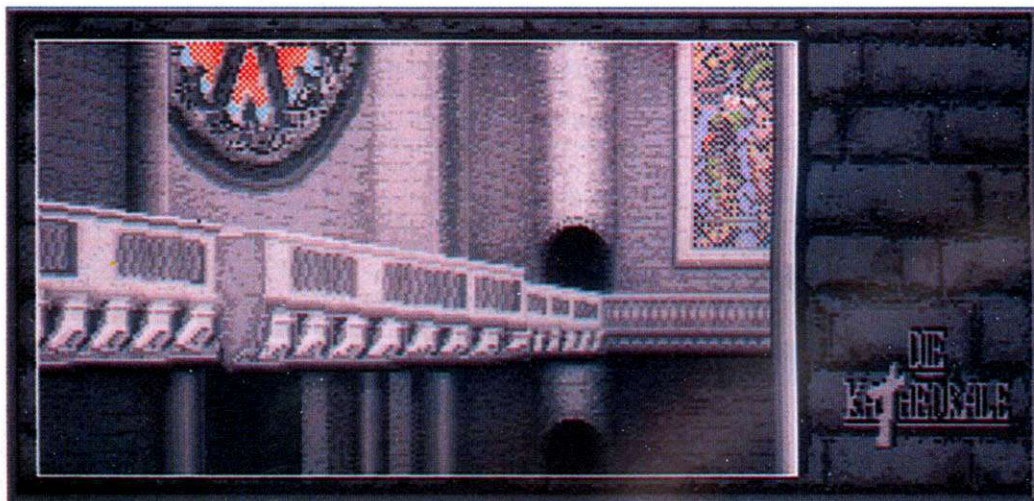
DIE KATHEDRALE

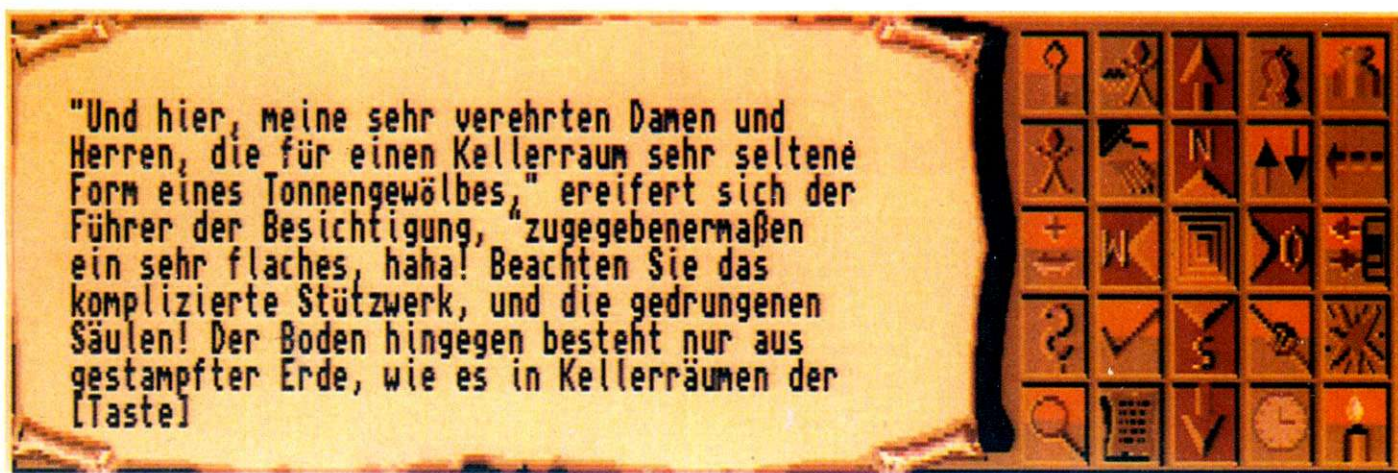


Rundgang: Bei einem Kirchenbesuch fängt das Abenteuer an

schichte. Nur soviel sei verraten: Zusammen mit einer alten Klassenkameradin findet sich der Spieler in der ehrwürdigen St.-Pauls-Kathedrale von Schönau wieder. Schon bald stellt sich aber heraus, daß die Würde nur Schau ist: Unter der religiösen Oberfläche des Gebäudes brodelt die Verderbnis. Denn der Baumeister Victor Paz, der den Prachtbau im 15. Jahrhundert für den Klerus errichtete, war alles andere als ein frommer Mann. Seit er in seiner Kindheit miterleben mußte, wie ein Großteil seiner Familie durch die Inquisi-

tion starb, hatte er beim Entrichten der Kirchensteuer eine kleine Hemmschwelle. Im Laufe der Zeit wuchs sein Haß und entlud sich schließlich im Bau der Kathedrale. Viele verschiedene Fallen baute er ein, um seinen Erzfeind, den Klerus, zu vernichten. Einige dieser Scheußlichkeiten sollten gleich bei der Eröffnungsfeier die anwesenden Würdenträger ausschalten, andere erst in vielen hundert Jahren zum Tragen kommen. Genauer gesagt, wenige Stunden nach dem Eintreffen des Spielers. Der hat nämlich nur begrenzt Zeit, alle Fallen zu finden, alle Rätsel zu lösen und die Katastrophe zu verhindern. Dazu steht ihm in dem erwähnten Begleitmaterial ein wenig Information zur Verfügung, etwa





Klick mich: Logische Sinnbilder machen die Bedienung leicht



Das Gewölbe: Dunkle Keller sind meist nicht geheuer

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

Hatte ich beim »Stundenglas« noch meine Schwierigkeiten, sowohl mit der Spielmotivation als auch mit den Tastatur-Fingerübungen, hat mich die Kathedrale ziemlich schnell in ihren Bann geschlagen. Das komfortable Steuerungssystem macht den Griff nach dem Keyboard eher zur Ausnahme, die meisten Problemchen lassen sich durch geschickte Mausektionen lösen. Die Rätsel haben es in sich, sowohl in bezug auf die Anzahl als auch auf den Schwierigkeitsgrad. Einiges geht mit Adventure-Erfahrung leicht und schnell über die Bühne, aber eine Reihe der Puzzles erfordert schon gute Kombinationsgabe, Einfallsreichtum und ein gründliches Studium des Begleitmaterials.

Über Mangel an Atmosphäre kann man auch nicht klagen. Die stilecht auf alt getrimmten Briefe und Baupläne, die Sprache der Bildtexte, die Grafiken, alles paßt zusammen und erzeugt die gewünschte Gruselstimmung. Eines allerdings sollte man mitbringen: Zeit. Schon das Lesen des Kilogramms Papier in der Verpackung dauert eine Weile, und bis alle Fallen entschärft und die Christenmenschen vor der Rache des Herrn Paz gerettet sind, vergehen bei normalem Spieltempo Wochen. Hinzu kommt, daß dem Spieler ein gnadenloses Zeitlimit im Nacken sitzt. Also wird man häufig Spielteile, für die man dank Suchen und Ausprobieren eigentlich zuviel Spielzeit verbraucht hat, nochmal in höherem Tempo wiederholen müssen. Es wird demzufolge empfohlen, von der Save-Game-Funktion regen Gebrauch zu machen, und zwar mit verschiedenen Spielständen in möglichst vielen Dateien. Ansonsten muß ich

gestehen, daß ich das Ende des Spiels immer noch nicht gesehen habe. Viele Fallen sind zwar schon entschärft, aber bei der Hinterlist des Bauherrn (und der Programmierer) bin ich sicher, daß mir noch einige Stunden heftigster Such- und Knobelarbeit bevorstehen. Ich freue mich drauf, denn im ganzen Programm habe ich nichts gefunden, was an dem Spiel wirklich verbesserungsbedürftig wäre. Ein paar Grafiken mehr wären nett, denn nicht jeder beschriebene Raum hat auch seine eigene Grafik; aber was an Bildern drin ist, reicht — wie gesagt — allemal für eine dichte Atmosphäre und ist qualitativ nicht von schlechten Eltern.

überlieferte Briefe von Victor Paz' Assistenten, der einen Teil der Fallen entdeckt hatte, oder auch Bauplankopien des Doms. Bei der Befehlseingabe an seine Spielfigur braucht sich der Spieler nicht mehr mit langen Texteingaben herumzuschlagen. Er kann, aber er muß nicht, denn die häufigsten Verben lassen sich auch über ein ausgefülltes Icon-System mit der Maus anklicken. Substantive können aus dem Inventory übernommen oder direkt in den Grafiken angeklickt werden. Auch Worte aus den Raumbeschreibungen oder aus früheren Eingaben kann der Spieler mit Mausklick wieder in die aktuelle Eingabezeile übernehmen. Lediglich ausgefallene Begriffe erfordern noch immer Handarbeit am Keyboard.

ms

AMIGA-TEST

sehr gut

Die Kathedrale

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/91

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Titel: Die Kathedrale
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Weltenschmiede
Anbieter: Software 2000,
 Lübeckerstr. 10, 2320 Plön/Holstein,
 Tel. 0 45 22/13 79

Strategie-Insulin

BATTLE ISLE

Edelsoftware aus deutschen Landen: »Battle Isle« von Blue Byte setzt im Bereich der Strategiespiele neue Maßstäbe.

von Michael Schmittner

Die rot blinkenden Warnlichter auf dem Kontrollmonitor ließen keinen Zweifel zu: Die gegnerischen Einheiten waren bereits gefährlich nah an das Kommandozentrum herangekommen. Es war an der Zeit, die Elitetruppen in die Schlacht zu werfen. Auf den Befehl



Hangar: Alles da, vom Bomber bis zum Jäger



Überblick: Die Landkarte eines Levels

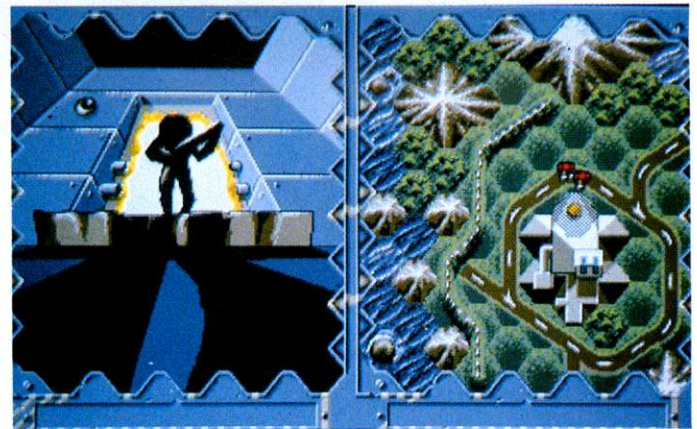
des Kommandanten hob das dritte Transportgeschwader ab und nahm Kurs auf die anrückenden Bodentruppen. Noch bevor der Gegner reagieren konnte, war er von Luftlandeeinheiten umringt, und die Bergkette in seinem Rücken machte jeden Fluchtversuch unmöglich. Das letzte Gefecht hatte begonnen.

■ Battle Isle ist ein Strategiespiel, das in vielen Bereichen dem Schach ähnelt. Das Ziel ist es, den Gegner außer Gefecht zu setzen. Sieger ist, wer als erster das Hauptquartier erobern (Mati) oder alle gegnerischen »Figuren« schlagen konnte.

Battle Isle kann entweder mit dem Computer oder einem Partner gespielt werden. Auf dem zweige-

teilten Bildschirm ist eine topographische Karte zu sehen, auf der die Einheiten mit Hilfe des Joysticks bewegt werden. Damit kein Spieler auf den anderen warten muß, wurde Battle Isle in sog. Befehlszyklen unterteilt. Während der eine Spieler seine Einheiten bewegt (Zugphase), ist der andere damit beschäftigt, seinen Truppen die Zielkoordinaten einzugeben. Die Einteilung in Zyklen erscheint auf den ersten Blick zwar unlogisch, hat aber zwei wesentliche Vorteile. Zum einen sind beide Spieler beschäftigt und übersehen taktische Maßnahmen des Gegners, zum anderen erhöht es den Realitätsgrad: Alle Züge werden zwar gleichzeitig geplant, die Umsetzung ist zu diesem Zeitpunkt aber noch offen. Wer kann schon im voraus wissen, ob die Bodentruppen den schützenden Berg auch wirklich erreichen?

Die Vielfalt der Einheiten ist beeindruckend. Angefangen bei Pan-



Panik: Der Feind tritt die Tür ein



Konfrontation: Die Truppen stehen sich gegenüber



Sieg: Das feindliche Hauptquartier wurde erobert



Action: Das Kampfgetümmel aus der Nähe

zern, über verschiedene Flugzeuge bis hin zur einer modernen Seestreitmacht mit U-Booten, Zerstörern und Flugzeugträgern ist alles vorhanden, was eine moderne – und zukünftige – Armee zu bieten hat. Wichtig ist, daß auch die Kampferfahrung einer Einheit berücksichtigt wird. So ist es ohne weiteres möglich, daß eine Eliteeinheit von Bodentruppen kampfunerfahrene Panzer in handliche Konservendosen verwandelt.

Ist bei Schach das Spielfeld immer gleich, so wechseln bei Battle Isle die geografischen Bedingungen: insgesamt gibt es 32 verschiedene Karten (16 für jeden Spielmodus) – bei der Mini-Insel angefangen bis hin zum komplexen Kontinent. Straßen, Berge, Meere sowie verschiedene Bodenarten müssen vom Spieler berücksichtigt werden; ein Schiff kann natürlich nicht auf dem Land fahren.

Gerade bei größeren Inseln kommt man mit den anfangs verfügbaren Truppen nicht zum Ziel; die Verluste sind – auf beiden Seiten – einfach zu hoch. Dafür gibt es aber Fabriken und Depots, die natürlich hart umkämpft sind. Spezielle Pioniereinheiten errichten darüber hinaus im feindlichen Hinterland Versorgungsbasen. Geschwächte Units lassen sich auch reparieren, und können danach wieder in die Schlacht geworfen werden.

Wer alle Level durchgespielt hat, kann sich schon jetzt auf die Scenery-Disk freuen. Auf ihr wird es nicht nur neue Karten, sondern auch neue Einheiten geben.

Ein Level-Editor würde dem Ganzen noch die Krone aufsetzen.

M·E·I·N·U·N·G

Gäbe es eine Oscar-Verleihung für Spiele, würde auf Battle Isle ein wahrer Preisregen niedergehen.

Schon allein das mehrminütige Intro ist ein Kracher: feinsynchronisierte Musikeffekte und exzellente Grafik machen diesen Vorspann zu einem Hochgenuß und bringen den Spieler in die richtige Stimmung. Die Musik stammt übrigens aus der elektronischen Feder von Chris Hülsbeck.

Zum Spiel selbst: perfekt durchdacht, ist die treffendste Umschreibung. Bei vielen anderen Strategiespielen stößt der Spieler ab und zu auf unlogische Details; nicht so bei Battle Isle. Das Regelwerk ist stimmig, und ermöglicht einen schnellen Einstieg. Die Schwierigkeit der einzelnen Level nimmt von Stufe zu Stufe zu, was die Motivation erhöht. Auch wenn der Zwei-Spieler-Modus am meisten Spaß macht, der Computer ist als Gegner ein harter Brocken. Mehr noch, man kann ihn sogar als hinterlistig bezeichnen. Er analysiert seine Situation genau, und eine Fehleinschätzung ist so gut wie ausgeschlossen. Planloses Angreifen ist daher von vornherein sinnlos – auf Battle Isle wird nichts dem Zufall überlassen. Die Effizienz eines Angriffs hängt von vielen Faktoren ab: Kampferfahrung der Einheit, Terrain, Stellung des Gegners etc. Glückskinder haben bei diesem Spiel keinen Bonus.

Viele Firmen stecken zwar Unsummen in die Entwicklung eines Spiels, sparen aber an der Aufmachung – eine kurzsichtige Entscheidung. Blue Byte zeigt, wie's gemacht wird. Das Handbuch (knapp 80 Seiten) ist trotz seines Umfangs übersichtlich und angenehm zu lesen. Ein professionelles Installationsprogramm übernimmt das Kopieren der Disketten. Zusätzlich findet der Spieler eine witzig geschriebene und spannende Science-fiction-Story in der Verpackung: Die Unterhaltung beginnt also schon vor dem Spiel. Grafik und Sound sind vom Allerfeinsten – und deshalb: »And the Oscar goes to... Battle Isle«.

AMIGA-TEST

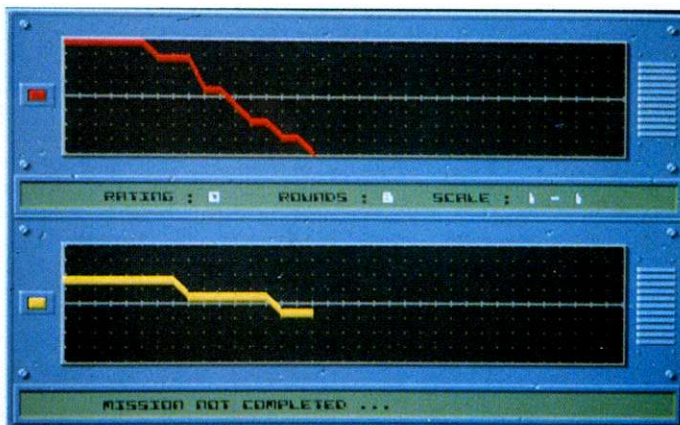
sehr gut

Battle Isle
11,0
 von 12

GESAMT-URTEIL
 AUSGABE 10/91

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Titel: Battle Isle
 Preis: ca. 100 Mark
 Hersteller: Blue Byte
 Anbieter: Rushware,
 Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
 Tel.: 0 21 01/60 70



Statistik: Mit Rot ging's steil bergab

von Michael Schmittner

»F-16 Falcon« von Mirrorsoft ist ein Flugsimulator, der – obwohl er schon einige Jahre im Handel ist – immer noch in unserer »Top Twenty«-Liste auftaucht; das beweist, wie gut das Spiel ist. Fragt man eingefleischte F-16-Piloten, was sie denn bei Falcon am meisten vermissen, bekommt man in etwa folgendes zu hören:

- einen Teammodus;
- die Möglichkeit, die Landung durch den Autopiloten durchführen zu lassen;
- eine Art Missionbuilder, um Einsätze besser zu planen;
- wechselnde Wetterbedingungen und Wolken;
- eine Kollisionsabfrage in der Luft.

Alle diese Wünsche wurden bei Flight of the Intruder erfüllt – und noch mehr.

■ Der Reihe nach: Flight of the Intruder ist eine Simulation des Luftkriegs über Nordvietnam kurz vor und während der Linebacker Campaign von 1972. Sie enthält zwei Simulatoren: einen für den A-6-Intruder, und einen für die F4-Phantom. Darüber hinaus kann der Spieler noch die Rolle des CAG (Commander Air Group = der kommandierende Offizier der fliegenden Gruppe eines Flugzeugträgers) übernehmen, Kampfeinsätze planen und sie auch selbst mitfliegen.

■ Im Gegensatz zu Falcon sind Sie aber nicht allein in der Luft. An einer Mission sind (meist) mehrere US-Kampfflugzeuge mit unterschiedlichen Aufgaben beteiligt. Ein Beispiel: Operation Iron Rain I. Bei diesem Einsatz sind insgesamt vier Gruppen mit je zwei Maschinen (Leader und Wingman) unterwegs. Der Übersicht halber wird so ein Szenario in mehrere Sektionen aufgeteilt. Der Flugplan für »Iron Hand« sieht also folgendermaßen aus:

Sektion 1, Phantom Mission Target: Sie kommen als erste an und fliegen als letzte zurück. Greifen Sie alle in der Luft befindlichen Abfangjäger an.

Sektion 2, Phantom Mission Escort: Luftsicherung für die Intruder, die im Tiefflug den Phuc-Yen-Flugplatz und das Hanoi Stadtzentrum angreifen. Gelegenheitsziele suchen.

Sektion 3, Intruder Mission Wild Weasel: Suchen und zerstören Sie

Maverick an Iceman: Bin gleich da!

FLIGHT OF THE INTRUDER

In »Flight of the Intruder« fliegt der Spieler entweder eine F4-Phantom, einen A6-Intruder oder mehrere Flugzeuge zugleich.



Das komplette Waffensortiment eines Intruders

Radaranlagen in der Gegend. Halten Sie der anderen Intruder-Gruppe damit den Rücken frei.

Sektion 4, Intruder Mission Strike: Diese Maschinen führen den Hauptangriff. Die Start- und Landebahnen des Phuc-Yen-Flugplatzes sind unbrauchbar zu machen.

■ Bei Missionsantritt werden Sie einer dieser vier Sektionen zugeteilt. Nun gut, das ist ja noch nichts Neues, werden Sie vielleicht denken, denn in »Their finest hour – the battle over Britain« waren auch viele Flugzeuge an einer Mission beteiligt. Stimmt soweit, aber konnten Sie bei diesem Spiel auch zwischen den einzelnen Maschinen hin- und herschalten? Nein, aber bei Flight of the Intruder ist genau das möglich. Fassen wir zusammen. Vier Sektionen mit je zwei Maschinen macht nach Adam Riese acht Flugzeuge. Sie schalten sich einfach dort ein, wo gerade Action angesagt ist.

■ Flight of the Intruder bietet aber noch mehr: Zwei Spieler können – verbunden durch zwei Modems oder einem Nullmodemkabel – als Team auftreten. Somit ist folgender Dialog – frei aus Top-Gun –

kein Wunschdenken mehr. Iceman: »Hilf mir, Maverick! Hier ist der Teufel los. Ich habe zwei MiGs auf 6 Uhr an mir kleben. Entfernung 3 Meilen.«

Maverick: »Bin schon da. Bei drei trittst du voll in die Bremsen und schnappst dir dann den Linken. Ich nehm' mir den Rechten vor. Achtung, eins, zwei, drei...«

■ Auch im Teammodus können die Spieler zwischen den einzelnen Maschinen wechseln. So kann Spieler A für Schutz vor angreifenden Mics sorgen, und sich – nachdem die Bedrohung abgewendet ist – in die zweite Intruder-Staffel einschalten. Wer lieber gegen einen Menschen als gegen den Computer antritt, wird von Flight of the Intruder auch in dieser Hinsicht voll zufriedengestellt. Eine MiG wartet schon mit laufenden Triebwerken auf Sie: los geht's zum Dogfight.

■ Wie oben schon angedeutet, gibt es auch eine Art Missionbuilder. Eine Art deshalb, weil der

SPIEL
DES MONATS

Spectrum
HoloByte™

Spieler vorgegebene Missionen nur verändern, nicht aber Aufträge selbst entwickeln kann. Als CAG übernimmt man die Rolle des leitenden Flugoffiziers. Dessen Aufgabe ist es, eine Flugroute auszuarbeiten, die Maschinen und deren Besatzung zu wählen, sowie unterstützende Lufteinheiten bereitzustellen. Der Job des CAG ist alles andere als leicht, schon ein kleiner Fehler kann die Mission zu nichts machen.

AMIGA-TEST
sehr gut

Flight of the Intruder

10,8

von 12

GESAMT-URTEIL

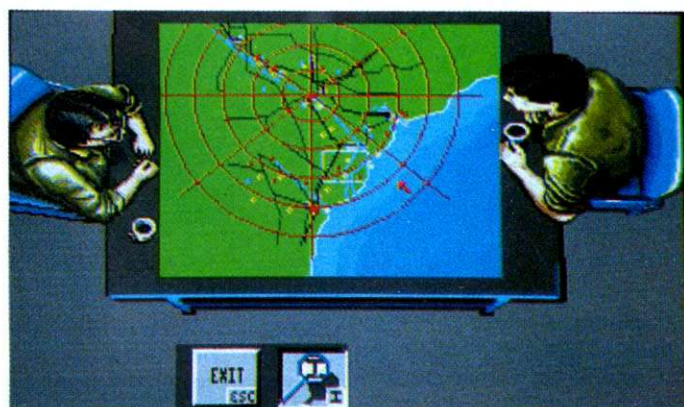
AUSGABE 09/91

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

Titel: Flight of the Intruder
Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Mirrorsoft
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80



Eine Außenansicht ist aus jedem Winkel möglich



Die Karte hilft bei der Mission-Planung

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

Flight of the Intruder ist ein Flugsimulator, wie ich ihn mir schon immer gewünscht habe – einfach Spitzenklasse. Warum dieser Überschwang? Ganz einfach: das Spiel fängt dort an, wo Falcon aufgehört hat; dabei übernimmt Intruder erfreulicherweise die Vorteile – nicht aber die (wenigen) Schwachpunkte seines »Vorläufers«.

Die Cockpits sind übersichtlich gestaltet, und – was ganz wichtig ist – sie sind komplett verschieden. Schon so mancher Flugsimulator auf dem Amiga bot dem Spieler dieselben Instrumententafeln für unterschiedliche Flugzeuge an. Auch die Steuerung ist unterschiedlich: der Intruder fliegt sich behäbiger als die Phantom.

Mein persönliches Hauptkriterium zur Bewertung eines Flugsimulators ist seine Realitätsnähe. Flight of the Intruder liegt hier mit Abstand vor Falcon und »F-16 Interceptor«. Einige Beispiele:

– Die Bordkanone: Ein gegnerisches Flugzeug wird von den Projektilen getroffen. Bei Falcon ist das das Ende für die MiG. Bei Intruder sieht der Spieler zwar den Einschlag der Geschosse, aber das bedeutet noch lange nicht, daß der Fall damit erledigt ist – warum auch, ein Flugzeug ist ja schließlich kein Luftballon.

– Die Trefferquote: Im Vietnamkrieg waren die Luft-Luft-Raketen noch nicht so weit entwickelt wie heutzutage. Unterhalb von 8000 Fuß waren sie praktisch nutzlos. Ihre Trefferquote lag zum Teil unter 10 Prozent. Schaltet der Spieler auf einen hohen Realitätsgrad, muß er mit denselben Problemen wie die Piloten damals kämpfen.

– Der Flugzeugträger: Mit einem beschädigten Flugzeug ist die Landung auf einem schwankenden Flugdeck kaum zu schaffen. Für solche Fälle gibt es in Wirklichkeit ein Notfangnetz. Intruder simuliert auch das. Zusätzlich zum ACLS (Aircraft Carrier Landing System) wird der Spieler bei der Landung durch den »Meatball«, einer Säule mit Landelichtern, unterstützt; Realität pur.

– Kollisionsabfrage: Die gab es weder bei Falcon noch bei Interceptor.

Alle diese Realitätsaspekte können vom Spieler wahlweise zu- oder ausgeschaltet werden.

Auch die Grafik ist sehr gut: Liegt man z.B. unter Flak-Beschuß, sieht man die Explosionen am Himmel. Mit einer »Videofunktion« können Luftkämpfe sogar auf Diskette gespeichert werden.

Das deutsche Handbuch ist mit seinen 150 Seiten sehr umfangreich ausgefallen. Es enthält neben den programmtechnischen Erklärungen auch noch Erlebnisberichte amerikanischer Intruder- und Phantom-Piloten. Falcon-Besitzer kennen das Handbuch bereits teilweise: Die Grundlagen der Flug- und Luftkampftechniken wurden 1:1 aus dem Falcon-Handbuch übernommen; der Apfel fällt eben nicht weit vom Stamm.

Nur das extra beiliegende »Kriegshandbuch« (der Name spricht Bände) hinterläßt einen üblen Geschmack. Es beinhaltet die Short-Story eines A6-Piloten sowie mehrere Fotos. Grundsätzlich: Wer eine Simulation wie Flight of the Intruder spielt, sollte wissen, daß Krieg kein Spiel ist. Und da es schon schwer genug ist, die Grenze zwischen Simulation und Wirklichkeit vor einem selbst moralisch zu vertreten, hätte Mirrosoft gut daran getan, dieses kriegsverherrlichende Heftchen nicht mitzuliefern.

Trotzdem, wer sich für Flugsimulatoren interessiert, ist mit Flight of the Intruder bestens beraten. Ach ja, besitzen Sie ein Modem oder ein Nullmodemkabel? Wenn nicht – ganz schnell kaufen. Maverick an Iceman: »Bin gleich da!«

Das Programmiererteam der Bitmap Brothers schlägt wieder zu: Nach »Xenon 2« und »Cadaver« kommt mit »Gods« ein Knüller im Bereich Action-Adventure auf den Markt.

von André Beauvoir

»Diesmal seid Ihr zu weit gegangen. In Eurer Arroganz und Selbstherrlichkeit habt Ihr Euch selbst ein Bein gestellt. Das nennt man: in die eigene Falle gegangen. Ihr versprach den Menschen alles, und einer wird es erringen. Für all Euren Hochmut werdet Ihr Götter des Olymp zahlen. Diesmal werdet Ihr einen Menschen als einen der Euren anerkennen müssen.«

Zuerst war alles nur ein Spiel, wie die Götter es gerne spielen. Ei-

sonderes. Priester verneigen sich, wenn er naht, und Wahrsagerinnen verwetten ihr letztes Geld auf seinen Sieg.

Wer diese Aufgabe löst, hat einen Wunsch frei. Viele vor ihm hofften, unermeßliche Reichtümer zu erlangen, manche sehnten sich nach Macht, und all zu viele traten die Herausforderung blind vor Liebe an. Doch diesmal geht es um's Ganze, aus dem Test der Götter wird eine Herausforderung für die Götter. Der Held verlangt die Unsterblichkeit; will von den Göttern als ihresgleichen anerkannt werden. Und ihre Versprechen müssen selbst die Götter halten.

Doch vor der Belohnung kommt der Schweiß, in diesem Fall sogar Schweiß und Blut. Die alte Stadt – seit Jahrtausenden Symbol für die Arroganz der Olympbewohner – wird von vier Wächtern bewacht: Kreaturen so böse und scheußlich, daß



Level 4, Welt 3: keine Rätsel, nur Kampf bis aufs Messer



Shop: in der Pause schnell ein paar Speere kaufen

ne Herausforderung, die ein paar Schwachsinnige annahmen und damit ins Verderben rannten. Ein grausames Spiel, das die gelangweilten Herren der Welt von ihren Logenplätzen auf dem Olymp (bei Zeus und Hera sitzen Sie in der ersten Reihe!) mit kaltem Lächeln verfolgten. Viele sind schon gescheitert, zum Vergnügen der Götter und zum Elend der Menschen.

Aber jetzt gibt es einen, der anders ist als alle, die bisher die Herausforderung angenommen haben. Er ist ein fantastischer Kämpfer, der die verschiedensten Waffen beherrscht; aber das taten schon andere vor ihm, deren Gebeine jetzt die Stadt der Götter zieren. Und trotzdem ist er etwas Be-



Schwertriese: Am Level-Ende wartet der Megagegner.

manche Kämpfer schon beim Anblick zu Stein erstarrt sind. Um den Kämpfern den Hauch einer Chance zu geben – oder vielleicht nur die Illusion einer Chance – wurden Hilfen, Waffen und Geld in der Stadt verteilt. Hin und wieder findet sich sogar ein Trank, der die Lebensgeister wieder weckt und zu

neuem Kampf aufstachelt. Trotzdem hat es bisher keiner geschafft, die vier Ebenen zu durchqueren, die aus jeweils drei Welten bestehen. Zu groß sind die Gefahren, zu übermächtig die Gegner,

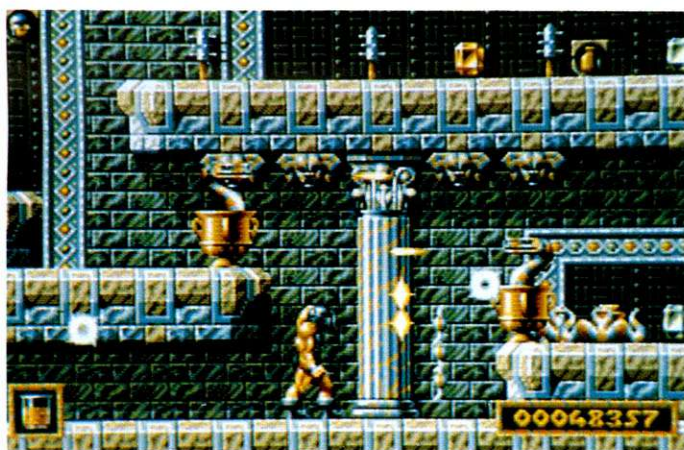


Minotaurus-Leiche: Bahn frei für den Oberhelden

Götterdämmerung

GODS

SPIEL
DES MONATS



Bonusraum: Schlangensuppe ist relativ unbedenklich

AMIGA-TEST

sehr gut

Gods

10,0

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 08/91

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

Titel: Gods
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Renegade
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

die in der Stadt, dem Tempel, im Irrgarten und in der Unterwelt lauern. Diebe bestehen die Glücksritter, Schlangen drohen mit Giftzähnen und überall stellen sich neue Rätsel. Nur wer das Ziel fest vor Augen hat und übermenschlich geschickt ist, kann den Bewohnern der alten Stadt ihre Geheimnisse entreißen.

Wagen Sie es, den Göttern ein Schnippchen zu schlagen? Sind Sie geschickt genug am Joystick, um die überheblichen Weltenlenker vom Thron zu stoßen?

»Gods«, das neue Spiel der Bitmap Brothers – die Götter, die Aufgabe, der Held. jk



Timebomb: vernichtend für Fallen und Bienennester

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

Ist es ein göttliches Spiel, dieses »Gods«?

In einigen Punkten auf jeden Fall, auch wenn an anderen Stellen durchaus etwas Kritik angebracht ist. Die Figur des Helden, obwohl schick gezeichnet, bewegt sich einfach nicht sauber genug. Zu wenig Phasen in der Animation lassen die Bewegungen abrupt ausfallen. Ähnliches gilt für das Scrolling, das offensichtlich ruckelt. Ein Problem, das auf dem Amiga selbst bei Ballerspielchen sauber gelöst wurde. Und doch... Gods hat eine Faszination, die nur wenige Spiele des Action- und Adventure-Genres rüberbringen. Die Grafik ist exquisit gezeichnet, Gegner und Hintergründe sind fantasievoll entworfen. Der Sound paßt, es kommt Stimmung auf. Für Gods haben die Bitmap Brothers nach einer Möglichkeit gesucht, ein simples Haudraufspiel durch adventureähnliche Elemente aufzulockern. Gods ist daher die actionlastige Schwester von »Cadaver« geworden. Damals half man mit Action einem trockenen Adventure auf die Sprünge.

Doch das Beste an Gods ist die Spielbarkeit und die Ausstattung. Eine Überraschung nach der anderen wurde in den Spielablauf eingewoben. Je nachdem, wie schnell man durch die Levels läuft oder wie gut man die Gegner be-

zwingt, verändert sich die Rahmenhandlung. Manchmal tauchen neue Gegner auf, oder ein Sonderbonus fällt vom Himmel. Auch beim 20. Versuch ist vielleicht noch ein neuer Weg durch die Levels zu entdecken, es führen immer mehrere Wege zum Ziel. Manche Schlüssel findet man erst, nachdem man zuvor verschiedene Kristalle gesammelt und am richtigen Ort abgelegt hat, Fallen öffnen und schließen sich, je nach dem Weg des Helden und so weiter und so fort...

Um die ganze Gods-Welt zu entdecken, sollte man Umwege in Kauf nehmen, Rätsel lösen, die für die Gesamtaufgabe nicht unbedingt notwendig sind. Dadurch zeigen sich dann plötzlich Abkürzungen oder unentdeckte Schatzkammern. Wichtig: Gods ist so intelligent programmiert, daß kaum unlösbare Situationen auftreten. Durch Zeit, Geschick und Nachdenken kommt der Spieler jederzeit weiter. Gods ist hervorragend konzipiert, logisch durchdacht und daher entsprechend motivierend. Wer also die Herausforderung der Götter auch fürs Köpfchen sucht, liegt bei Gods genau richtig. Aber Vorsicht, mit Gods hat schon manch guter Spieler seine private Götterdämmerung erlebt.

Deutsches Rollenspiel

von Michael Thomas

Wer behauptet, Schlaf sei gesund, der kennt offensichtlich das schreckliche Schicksal des bislang unbescholtenen Besitzers eines Schallplattenladens in der fünften Straße nicht. Als Winwood, so der Name der Hauptfigur, eines Tages eine ungewöhnliche Schläfrigkeit bemerkt, beginnt ein Abenteuer, das er niemals für möglich gehalten hätte. Er schließt sein Geschäft und läßt sich auf seiner Couch zu einem Nickerchen nieder. Schnell umgibt ihn tiefer Schlaf. Doch von erholend kann nicht die Rede sein, denn vom heimeligen Sofa wird er in eine abenteuerliche Welt katapultiert.

Und jenes Land ist mehr als merkwürdig. Das Szenario erinnert ans tiefe Mittelalter, und doch schreibt man das Jahr 1932. Wie anderswo die physikalischen Gesetze auf selbstverständliche Weise wirken, ist hier die Magie eine

FATE

GATES OF DAWN

SPIEL
DES MONATS

Allein in einer fremden Parallelwelt voller Gefahren sucht der Weltenwanderer Winwood seinen Weg zurück. Helfen Sie ihm dabei?



Portrait: perfektes Zusammenspiel von Waffen und Magie

der natürlichsten Sachen der Welt. Wesen, die Winwood bisher nur aus Legenden und Sagen kannte, sind hier Realität. Die Lösung: Winwood ist in einer Parallelwelt gelandet. Doch wie ist das geschehen und wer steckt dahinter?

Schon bald stellt er fest, daß seine Weltenwanderung keineswegs ein Zufall war. Ein dunkler Magier namens Thardan hat dies bewirkt, um Winwood in seine Krallen zu bekommen. Offensichtlich wohnt in Winwood eine Kraft, die Thardan besonders interessiert. Winwood ist daher nicht nur vollkommen verlassen in dieser seltsamen Welt, sondern auch noch in höchster Lebensgefahr. Es gilt, schnellstmöglich einen Weg zurück in die eigene Welt zu finden. Der Schlüssel zur Lösung liegt jedoch in Thardans Hand, denn er ist der einzige



Charakter: vier Gruppen à maximal sieben Figuren

Magier, der einen weiteren Welten-sprung veranlassen kann.

Mit nur den Kleidern am Leib und einem kleinen Messer bewaffnet muß Winwood zunächst im Schutz der Stadt Larvin vor den Schergen Thardans untertauchen. Dort finden sich hilfreiche Informationen und vor allem eine Meute furchtloser Abenteurer und Magier, die auf insgesamt vier Grup-



Kampfszene: Abenteuer in authentischer Geräuschkulisse

pen mit maximal sieben Personen aufgeteilt werden dürfen.

Die Stadt ist von gigantischem Ausmaß, gibt Gelegenheit, Proviant und Ausrüstung zu kaufen, und führt einen ersten Schritt näher zu Winwoods Widersacher Thardan. Unendlich scheinende Gänge, tiefe Labyrinth, insgesamt vier Städte und fünf Dörfer, sowie eine Wildnis voller grausamer Kreaturen, müssen von Winwood und seinen Freunden durchschritten werden, immer auf der Hut vor Thardans Armeen.

Die Welt, in der sich Winwoods Abenteuer abspielt, präsentiert sich in ungeheurer Realitätsnähe. So gibt es Wechsel zwischen Tag und Nacht, die Charaktere verspüren Hunger, Durst und Müdigkeit, können von Krankheiten be-

fallen werden oder sich vergiften. Auch der Wechsel der Jahreszeiten und das Wetter können gewaltig zu schaffen machen. Kälte im strengen Winter, Stürme und Gewitterregen nagen an der Kampfeslust der vier Abenteurergruppen. In 3-D-Sicht und mit authentischer Geräuschkulisse streifen die Kämpfertrupps durch dichtes Gestrüpp, Sümpfe und Wälder, schleichen durch Dungeons und Städte, oder schippern gar übers Meer hin zu neuen, unlösbar scheinenden Aufgaben.

Die zahlreich in der Parallelwelt wimmelnden Kreaturen und Personen sind bereits von weitem in den dunklen Dungeon-Gängen oder auf den Straßen zu erkennen und besitzen ein verblüffendes Eigenleben. Bei direkter Konfrontation bieten sich vielseitige Aktionen an. Sowohl Kampf, trickreiches Einlu-



Wildnis: mit Wetter und Wechsel der Jahreszeiten

len von Gegnern sowie das geschickte Herauslocken von wichtigen Informationen im Gespräch stehen im Repertoire. Neben unterschiedlichen Waffen ist bei Fate die Magie kampfentscheidend. Insgesamt 20 Magierklassen teilen über 200 Zaubersprüche unter sich auf, die sowohl positive und heilende Wirkung verbreiten, als auch verheerende Zerstörung bei den Gegnern anrichten können. Alle Teilnehmer der Schlacht haben in jeder Kampfunde Zeit für genau eine Aktion, die, anders als bei den meisten anderen Rollenspielen, augenblicklich ausgeführt wird. In der Aktionsreihenfolge nachfolgende Kampfgenossen sind daher imstande, neu entstandene Situationen sofort schamlos auszunutzen.

AMIGA-TEST sehr gut

FATE

10,4

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 07/91

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: FATE -- Gates of Dawn
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Reline
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

Fate - Gates of Dawn ist ein aktives Rollenspiel. Das bedeutet, die Uhr tickt unablässig weiter, selbst wenn Ihre Helden keine Aktionen vollbringen. Leisten Sie sich also keine langen Verschnauf- und Denkpausen. Und vergessen Sie nicht: Thardan ist hinter Ihnen her, um Winwood in seine Gewalt zu bekommen, was immer diese Kraft auch sein mag. jk



Begegnung: In den Städten herrscht reges Treiben

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

Ein Traum von vielen Computer-Rollenspielen ist wahr geworden. Das Role-Playing-Game, das alle Vorteile anderer Spielsysteme in sich vereint, deren Nachteile aber tunlichst vermeidet, ist da: Fate - Gates of Dawn. Eine grafische Prise von »Dungeon Master«, ein wenig einfache Bedienung von »Bard's Tale«, ein Quentchen interaktiver Smalltalk von »Swords of Twilight«, flexible Kampfhandlungen wie bei »Champions of Krynn« und eine gehörige Portion Komplexität à la »Ultima«. Jene intelligente und wohldosierte Mixtur macht Fate zu einem Rollenspiel, das mir wie kein anderes einen wohligen Schauer über den Rücken jagt.

Bereits die grafische Aufmachung im 3-D-Look, die hervorragend gezeichneten Portraits der angeheuertten Mitstreiter und die grafischen Effekte, wie die Himmelsfärbung in der Dämmerung, in der Ferne ziehende Wolken oder strömender Gewitterregen, sind ein Augenschmaus. Als ob dem noch nicht genug wäre, setzten die Programmierer eine Geräuschkulisse drauf, daß man glaubt, seinen

Ohren nicht trauen zu dürfen. Vom Vogelgezwitscher, Froschgequacke, Käuzchengeschrei bis hin zum Regenprasseln und Donnerrollen ist alles dabei. Stereosound von der Hi-Fi-Anlage ist hier empfohlen. Hat man sich vom optischen und akustischen »Schock« erholt, folgen die nächsten »Ahhs« und »Ohhs« auf den Fuß, wenn man die Übersicht der magischen Zaubersprüche und deren Zauberklassen durchblättert. Was es da zu lesen gibt, ist erstaunlich: Sprüche für Feen, Hexen, Walküren, Engel oder Nymphen. Zaubern mal ganz anders. Auch die Menge an umherlaufenden Rassen und Berufsklassen ist enorm: 15 Nichtmagier- und 17 Magierklassen sind kennenzulernen.

Während des Spiels geht das Staunen weiter. Begegnungen mit anderen Wesen gehen nicht primitiv nach dem »Angriff-oder-Fliehen«-Schema vonstatten. Die Palette reicht hier von beschwichtigenden Tätigkeiten wie dem Erzählen von Witzen, Bestechen oder Singen, über aggressives Verspotten, bis hin zum freundlichen Gespräch oder aber zum blutigen Kampf.

Ein Negativpunkt ist zu erwähnen, der von den Programmierern angesichts der gewaltigen Größe des Spiels allerdings kaum vermieden werden konnte: hoher Speicherverbrauch (1 MByte ist fast zu wenig) und viel Nachladen während des Spiels, falls der Hauptspeicher nicht ausreichen sollte.

Für Einsteiger dürfte sich das Spiel vielleicht als etwas zu schwierig erweisen, was aber ein besonderer Wink für Rollenspiel-Experten ist: Fate ist sehr komplex. Schon bei der ersten Aufgabe wird man mit ungemein großen Dungeons konfrontiert. Nicht selten gelangt man in Situationen, die einen Rollenspiel-Neuling überfordern. Tod und chronischer Geldmangel sind anfangs allgegenwärtig. Einsteigern droht hier die Gefahr, die Motivation zu verlieren. Ein weiterer Punkt ist das neuartige Spiel-»Feeling«, bis zu vier Abenteurergruppen sind zu dirigieren, die gelegentlich auch im Team an einem Rätsel herumknacken müssen. Die Macher von Fate wissen wohl um diesen Fakt, und planen deshalb die Veröffentlichung eines »Einsteiger-Kits«, das die Anfangsprobleme entschärfen soll. Rollenspielfans werden an Fate jedoch die helle Freude haben.

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!



Dienstprogramme / UTILITIES / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM. resettfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs deutsch
 - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
 - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 - 041 DFU-TERMINAL-DISK enthält Acces V1.4 AZComm u. Comm
 - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u. A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
 - 067 TRUCKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
 - 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenkriecher!
 - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
 - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden. deutsch
 - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1 MB!
 - 074 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy Checkdisk, Speedtest u. s. w. ! Deutsch, Der Hit!
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag!
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 - 005 TETRIX der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke! 3 Disk DM 15,-
 - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
 - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation deutsch
 - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
 - 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
 - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1 MB
 - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
 - 023 WERNER-GAME das Fläschchen-Spiel
 - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
 - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
 - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
 - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
 - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 - 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
 - 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 - 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 - 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spiels)
 - 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
 - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel



- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1 MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! (Sehr schnell bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!)
- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becker-Verschleiß-Spiel mit einem Ballchen, mit digitalisierten Filmaufnahmen, einfach super! Benötigt 1 MB-Speicher

- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BSAT spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1 MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielerisch!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknabbern. Komplett in deutsch, Der PD-Hit! Benötigt 1 MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschleißspiel mit Bildern, deutsch und Tetris mit Zweispielermodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es lehren, lehren...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programms. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- SKAT sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Virenkiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer
ABC-SOFT-SERIE
erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis
jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf
3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die
entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr
Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2 Disk DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1 MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI und ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- und PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung- Strom- Widerstand 2 Disk DM 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitstreu Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe! Deutsch. Ein Astronomiemerlin u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MUD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCO-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- und DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoïd, LuckyLoser, Faktura, Clock MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Disky, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküledatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM

--	--	--

von Michael Thomas

Sid Meiers letztes Spiel war ein Riesenhit: »Pirates!« erklomm im letzten Jahr in Null Komma nichts die Hitparaden und hält sich seitdem in den Spitzenpositionen.

Sein neues Spiel wird wieder von Microprose veröffentlicht und ist ebenfalls eine komplexe Simulation, doch diesmal geht's um Eisenbahnen.

In Railroad Tycoon dürfen Sie alle Rollen übernehmen, die im täglichen Leben entlang der Schiene so anfallen.

Bei Spielbeginn legen Sie zunächst den Schwierigkeitsgrad fest. Das geht vom Kleininvestor (Investor) über Finanzhai (Financier) bis zum Mogul. Doch oberste Stufe und somit Ziel des Spiels ist es, der gerissenste Eisenbahnbaron von allen zu werden: der Tycoon.

Mit dem Bau Ihrer Eisenbahn können Sie in vier verschiedenen Szenarios beginnen:

USA Osthälfte (1830)
USA Westhälfte (1866)
England (1828)
Europa (1900)

Wie die Jahreszahl dabei aussagt, starten Sie mit unterschiedlichen Eisenbahnmodellen, die zum jeweils aktuellen Zeitpunkt die Spitze der Entwicklung darstellten. Während die Simulation Jahr für Jahr voranschreitet, kommen auch neue Modelle hinzu, alte müssen ausrangiert werden, so daß Sie es leicht bis in die Neuzeit und bis zum TEE-Hochgeschwindigkeitszug bringen können.

Railroad Tycoon beginnt damit, daß Sie Ihre erste Eisenbahnstation errichten und ein kleines Streckennetz planen, um sich die ersten Lorbeeren zu verdienen. Denn das Grundkapital von 1 Million Dollar ist schnell verbraucht. Dabei müssen Sie bereits im Vorfeld kalkulieren, wo sich eine Station rentieren könnte; also nicht in der Walachei, sondern in künftigen Ballungszentren oder zwischen wichtigen Rohstoffquellen. Außerdem sollte die Trassenführung optimal durchs Gelände laufen, d.h., es darf keine zu starken Steigungen geben, aber auch keine riesigen Umwege. Wer gerne Tunnel oder Brücken baut, kann dies zwar nach Herzenslust tun, doch eben nur solange das Geld reicht.

Als nächstes gilt es, einen sinnvollen Fahrplan aufzustellen, in dem die teuer erkauften Züge und

Alles einsteigen!

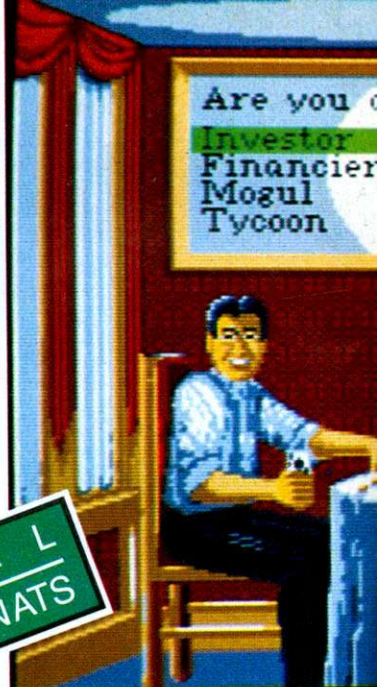
RAILROAD TYCOON

Hobbyeisenbahner aufgepaßt! Wer schon immer mal Züge über den eigenen Bildschirm

rangieren wollte, darf auf keinen Fall die Eisenbahnsimulation

»Railroad Tycoon« von Microprose verpassen.

**SPIEL
DES MONATS**



Train Report JK's Finest				
Train class/route	Revenue	YTD	Last Year	Lifetime
1) Local/>Han-OsT	£	0,000	£ 30,000	£ 636,000
			Heide Blitz	£ 10,000
2) Local/>Han-Ham	£	55,000	£ 194,000	£ 967,000
			Hafenbrecher	£ 10,000
3) Local/Han-OsT-Bre->Han	28,000	£	35,000	£ 284,000
			(25 mph)	£ 10,000
4) Local/Han->OsT-EsX	26,000	£	101,000	£ 397,000
			(31 mph)	£ 8,000
5) Local/>Han-OsT-EsX-Col	42,000	£	51,000	£ 304,000
			(37 mph)	£ 7,000
6) Local/Han-Bre->EsX	£	0,000	£ 11,000	£ 78,000
			(24 mph)	£ 9,000
7) Local/Han->EsX-AnH-EsC	0,000	£	0,000	£ 0,000
			(18 mph)	£ 5,000

Zugübersicht: sinnvoller Fahrplan für die eigene Eisenbahn



Terminal: So sieht's aus, wenn die Station voll ausgebaut ist.

Waggons möglichst gut ausgelastet verkehren. Für diese schweißtreibende Arbeit bietet Railroad Tycoon etliche Übersichtsmenüs und vier Zoom-Stufen an, in denen die Landschaft vor dem Spieler ausgebreitet wird.

Wenn die ersten Züge über die Schienen zuckeln und dabei sogar Rauchwölkchen ausstoßen, freut sich das Spielerherz. Nun kann man noch mehr Strecken (auch Doppelgleise) bauen, Signalanlagen aufstellen und die Bahnhöfe hochrüsten, um mehr Geld zu verdienen. Doch da das auf die Dauer etwas langweilig wird, hat Sid Meier in seiner Simulation auch an die Konkurrenz mehrerer Eisenbahnfirmen untereinander gedacht. Besonders spannend ist das sicherlich im USA-West-Szenario, wo es



Local-View: Vier Zoom-Stufen stehen zur Auswahl.



Präsidenten-Job: Wer es soweit schafft, ist Tycoon.

um die Erschließung des Wilden Westens geht. Per Zufall tauchen historische Persönlichkeiten (wie z.B. Baron Rothschild) auf und machen dem Spieler mit knallharter Konkurrenz das Leben schwer. Sie bauen Strecken, die man nicht kreuzen darf, belegen Städte mit fremden Bahnhöfen und spekulieren mit Aktien. Natürlich kann der Spieler auch selbst zu solchen Aktionen greifen.

Um Einsteigern zu mehr Spielspaß zu verhelfen, wurde an ein Tutorial-Spiel gedacht. Darin ist ein Anfangsszenario eingerichtet, und die ersten Spielzüge werden in der hervorragenden 180 Seiten starken Anleitung erklärt. Wer die Herausforderung sucht, kann später

im Spiel in einem Menü den Realitätsgrad der Simulation hochsetzen. Dabei besteht die Wahl zwischen:

1. Keine Kollisionen oder Signalmeldersteuerung.

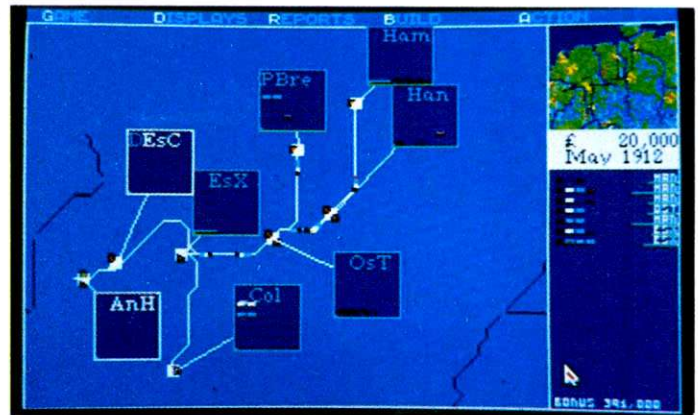
Darin werden die Züge entweder automatisch aneinander vorbei geleitet, oder man übernimmt die Überwachung per Hand, wobei es

natürlich zu Zusammenstößen kommen kann.

2. Freundliches Konkurrenzverhalten oder Halsabschneider-Wettbewerb.

Dies steuert im wesentlichen das Verhalten, das die Konkurrenten an den Tag legen.

3. Einfaches oder komplexes Verhalten der Ökonomie.



Station-Mapping: Nachfrage und Angebot im Überblick

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

Es ist verblüffend, wie abwechslungsreich ein Spiel sein kann, in dem es einerseits um so etwas Technisches wie Eisenbahnen und andererseits um frühkapitalistisches Firmenverhalten geht. Doch Designer Sid Meier hat sich genau überlegt, wie man den Spieler bei der Stange hält. Einmal anfangen, zieht einen Railroad Tycoon wie ein Strudel immer tiefer ins Leben und manchmal auch Sterben einer Eisenbahngesellschaft. Das liegt zum einen daran, daß hier wie schon bei »Sim City« eine Welt mit vielen Ereignissen umfassend simuliert wird. Sie verändert sich: Städte wachsen, Industrien blühen auf und vergehen, die Technik schreitet voran. Außerdem kann sich der Spieler auf das konzentrieren, was ihm am meisten Spaß macht: Strecken bauen und Züge realitätsnah herumsausen lassen. Oder er konzentriert sich auf die monetäre Seite und schachtet um Aktien und Gewinne. Erst die perfekte Kombination macht natürlich den Meister.

Railroad Tycoon ist für mich eines der besten Spiele, die jemals entworfen wurden, und zwar nicht nur für Computer, sondern überhaupt. Die Langzeitmotivation ist ungeheuerlich, denn hier ist wirklich jeder Spielverlauf anders, zusätzlich zu den verschiedenen Szenarios und Konkurrenten. Railroad Tycoon ist seinen Preis mehr als wert.

Hier fragen die Städte entweder alle oder nur ausgewählte Güter nach.

Der Erfolg im Spiel wird, wie schon bei Pirates!, nicht über einen Punktestand ausgegeben, sondern man bietet Ihnen nach jedem Jahr einen adäquaten Job an, in dem Sie sich zur Ruhe setzen können. Wem der Job des Staatsoberhauptes angeboten wird, kann sich als Meister von Railroad Tycoon bezeichnen. jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Railroad Tycoon

11,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 06/91

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

Titel: Railroad Tycoon
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
 Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
 Tel. 0 52 44/40 80

von Rolf D. Busch

Man sollte nicht alles glauben, was im Lexikon steht. Wer hier unter »Lemming« nachschaut, erfährt bestenfalls, daß es sich um eine hamsterähnliche Wühlmaus mit dem lateinischen Namen »Lemmus lemmus« handelt, die in den arktischen Gebieten Europas und Asiens zu Hause ist. Hingegen verschweigt das Nachschlagewerk völlig, daß sich die putzigen Tierchen auch auf Amiga-Bildschirmen heimisch fühlen.

Aus der Psygnosis-Spielanleitung erfährt der interessierte Naturfreund von der Dummheit der Amiga-Lemmings, die sie an den Rand der Ausrottung getrieben hat. Denn ein Lemming, der einmal losläuft, hört so schnell nicht wieder damit auf. Trifft er auf eine Wand, dreht er einfach um und marschiert weiter, immer der Nase beziehungsweise dem Vordermann nach. Fällt der Vordermann – oder genauer Vorder-Lemming – allerdings in einen Abgrund oder ein größeres Gewässer, löst dies beim Lemming weder einen Denkvorgang noch einen Fluchtreflex aus. Er marschiert trotzdem weiter, dem sicheren Untergang entgegen.

Aufgabe des Spielers bei Lemmings ist es nun, diesen selbstzerstörerischen Vorwärtsdrang der

Spiel des Monats



Spieler kleben Tag und Nacht am Bildschirm, Tester geraten reihenweise in Verzückung. Die »Lemmings« von Psygnosis fesseln wirklich jeden an den Bildschirm.

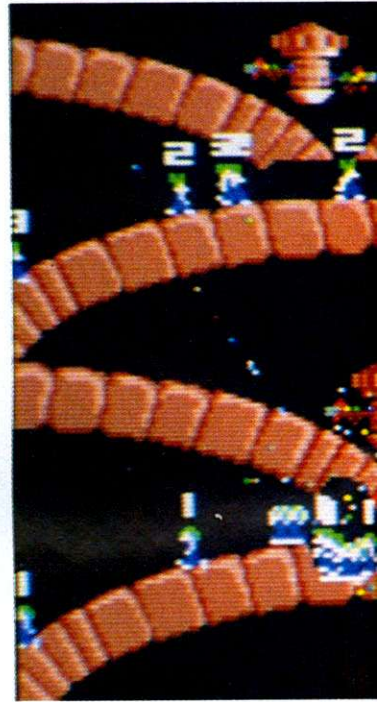
4) einen mehr oder weniger komplizierten Parcours geleitet werden. Hierbei ist in den seltensten Fällen die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten auch die sicherste. Bodenlose Bergspalten, glühende Lava, Elektrofallen oder tödliche, tonnenschwere Gewichte, die zufällig im Weg stehen, sind nur einige der Gefahren, denen sich der durchschnittliche Lemming im täglichen Leben ausgesetzt sieht.

Um trotz all dieser Risiken einen möglichst großen Anteil der Lemmings sicher zum Ausgang zu führen, kann der Spieler einzelnen Tierchen Sonderaufgaben zuweisen. Abgesehen von ihren Naturbegabungen – herumlaufen und abstürzen – können Lemmings insgesamt acht verschiedene Jobs

sen werden und mit anderen Fähigkeiten kombinierbar sind. Ein Lemming, der sowohl die Kletterschule als auch seinen Springerlehrgang absolviert hat, darf sich stolz »Athlete« nennen. Die sechs anderen Fähigkeiten werden immer nur kurz eingesetzt:

Graben (waagrecht, schräg nach unten oder geradewegs abwärts; Aufwärtsbuddeln geht leider nicht), Blockieren, Brückenbau und Explodieren.

Ein Blocker hält den Fluß der Lemmings auf, läßt sich allerdings danach kaum noch zu einer anderen Tätigkeit überreden. Der Brückenbau-Lemming trägt zwölf Ziegelsteine in seinem Rucksack und stapelt diese vor sich schräg übereinander. Hat er seine zwölf Steine verbraucht, wird das neue



I have a cunning plan: viel Taktik für 120 Level

munteren Kerlchen in vernünftige Bahnen zu lenken, spricht: dem Ausgang entgegen. Jeder der 120 Bildschirme des Spiels besteht im wesentlichen aus folgenden vier Elementen:

- 1) Einer Eingangstür, aus der
- 2) die Lemmings ins Bild fallen, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und in unterschiedlicher Anzahl. Um jedoch
- 3) den Ausgang zu erreichen, müssen sie über

erlernen, die ihnen der Spieler per Mausklick auf eines der entsprechenden Symbole (Icons) am unteren Bildschirmrand zuweist. Sie können klettern (allerdings schaffen sie keine Überhänge) und Fallschirmspringen (Regenschirmspringen wäre angesichts der Animation das treffendere Wort), wobei diese beiden Fähigkeiten, einmal erlernt, nicht wieder verges-



X marks the spot: der sicherste Weg durch den Parcours



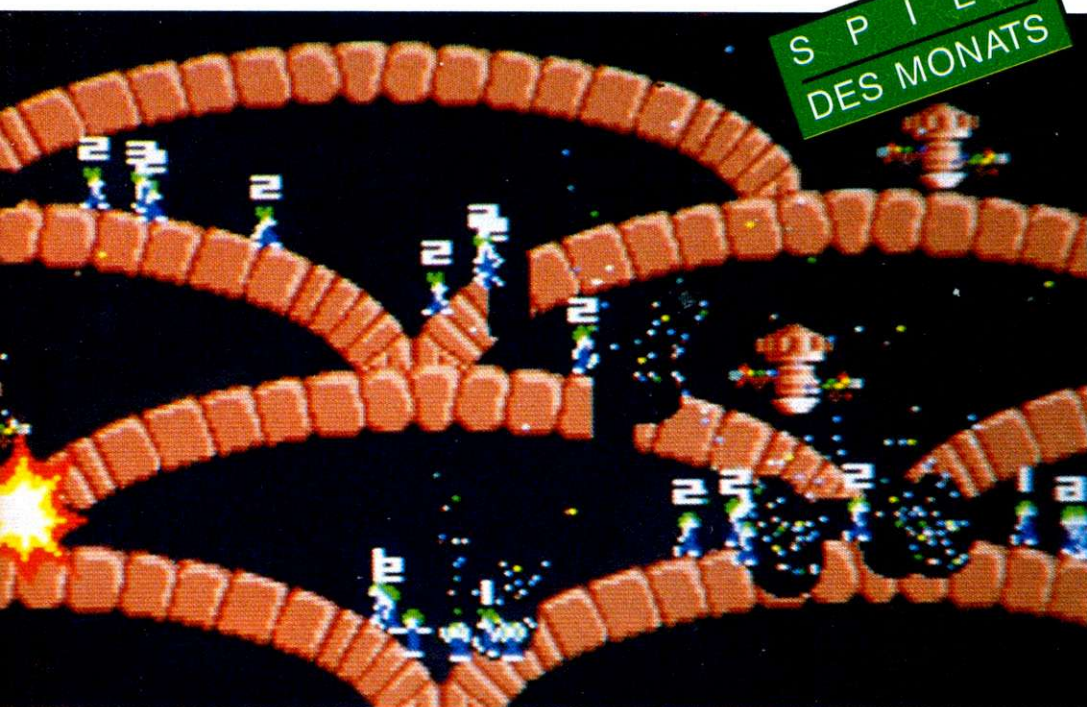
The island of the wicker people: Berge werden untergraben

Bauwerk nach einem kurzen Schulterzucken sofort ausprobiert, ob es nun fertig ist oder nicht. Und da sich manchmal einzelne zum Wohl der Allgemeinheit opfern müssen, können Lemmings auch zu wandelnden Zeitbomben gemacht werden. Nach einem kurzen Countdown und mit einem herz-

weitere Knöpfe zur Verfügung: Zwei, mit denen er den Zustrom der Lemmings beschleunigt oder verlangsamt (letzteres allerdings nie unter den Anfangswert), ein Pausenknopf, der zu Beginn jedes Levels einen ruhigen Überblick über den Parcours ermöglicht, sowie der Apocalypse-Button. Dieser

nen Teil seiner Wühlmäuschen entführen und zum eigenen Ausgang locken. Auch zu der Möglichkeit, Kamikaze-Bomber auf den Brücken des Mitspielers detonieren zu lassen, wird immer wieder gerne gegriffen.

jk



Zwei-Spieler-Modus: gegenseitig Lemmings abgraben

zerreißen »Oh no!« zerlegt sich das Tierchen dann in seine einzelnen Pixel und reißt einen Teil der Umgebung gleich mit.

Mit diesen Grundbegabungen, von denen pro Level unterschiedlich viele zur Verfügung stehen, muß der Spieler durch geeignetes Kombinieren einen Weg finden, den Lemmingsstrom Richtung Ausgang zu kanalisieren. Außer einer kleinen Karte über das gesamte Level stehen ihm dafür noch vier

für Notfälle gedachte Knopf verwandelt alle auf dem Bildschirm herumlaufenden Lemmings in Zeitbombchen, und darf laut Lemming-Schutzgesetz nur von Verlierern und besonders destruktiven Fieslingen verwendet werden. Die aber können sich im Zwei-Spieler-Modus viel besser ausleben: Hier hat zwar jeder seine eigene Lemminghorde und seine eigene Bildschirmhälfte, aber beide Herden laufen durch dasselbe Labyrinth. So kann man schon mal ganz nebenbei dem Mitspieler ei-

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

Wer hat da jemals behauptet, es gäbe keine neuen Spielideen mehr? Endlich mal wieder ein Spiel so richtig zum Verlieben! Mit Lemmings ist Psygnosis nach einigen mehr oder weniger gut spielbaren Actionabenteuern endlich der große Wurf gelungen. Das Spielprinzip ist einfach, die Rätsel hingegen sind ganz schön knifflig; Steuerung und Grafik lassen nichts zu wünschen übrig, und auch der Sound paßt perfekt zum Spiel. Ob es die Melodien sind, die die einzelnen Level begleiten, das freudige »Whahoo!«, mit dem sich der erste Lemming durch die knarrende Tür ins Bild stürzt, oder das lautsprechererweichende »Oh no!« eines Bombers, das Großfamilien zu Tränen rühren kann: alles paßt.

Die ersten dreißig Level führen ganz gemächlich in die Thematik ein, doch dann beginnt die zweite von vier Schwierigkeitsstufen, und jedes Bild bietet eine neue Herausforderung. Und meistens einen

neuen Lacher, denn die Namen der einzelnen Level sind mit der nötigen Mischung aus Sarkasmus und Humor gewählt. Mein Lieblingstitel ist »Bitter Lemming«, aber auch »Nightmare on Lem Street« ist nicht ohne. Zudem sparen die Programmierer nicht mit Anspielungen auf andere hauseigene Werke, etwa mit dem »Beast of a Level« im besten »Shadow of the Beast«-Grafikstil, oder auch dem »Awesome«-Level. Einige Feinheiten, die nicht in der Spielanleitung stehen, lernt der Spieler erst durch bittere Erfahrung und reichliche Benutzung des Apocalypse-Knopfs. Etwa, daß man Fallen überbrücken kann; daß im Level »Lost something?« der Ausgang hinter einem Felsen versteckt liegt; daß es mehr Wege gibt, einen Lemming aufzuhalten als nur den Blocker, und daß auch der Blocker wieder Laufen lernen kann (das macht er, wenn man unter ihm hindurchbuddelt). Eine Funktion sollte allerdings jeder Lemmings-Fan kennen, auch wenn sie nicht in der Anleitung steht: Mit der Tabulatortaste auf dem Amiga-Keyboard wird eine Verlangsamung des Ablaufs eingeschaltet, mit der sich knifflige Level etwas einfacher bewältigen lassen. Die Vielzahl von Überraschungen und Kombinationsmöglichkeiten und natürlich der hinterhältig-schöne Zwei-Spieler-Modus (zweite Maus erforderlich!) sorgen dafür, daß das einzig Gähnende bei Lemmings die Abgründe sind. Die Spieler wird es auf lange Zeit an den Bildschirm fesseln. Meine einzige Bitte an Psygnosis: Möglichst viele Zusatzdisketten mit neuen Aufgaben, vielleicht sogar mit einem Editor für selbstgebastelte Level.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Lemmings

11,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 05/91

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

Titel: Lemmings
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Sport der Zukunft

SPEEDBALL II

von André Beaupoil

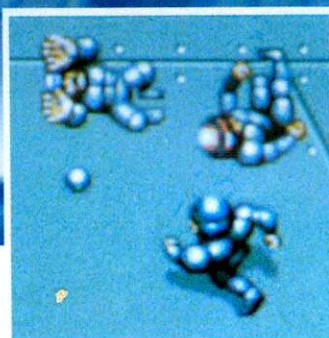
Mit dem Spiel, das einmal als das beste der Welt galt, ist so ziemlich alles schiefgelaufen, was nur schieflaufen konnte. Doping, Wettskandale, bestochene Schiedsrichter, abgesprochene Spiele, alles kam zusammen und ruinierte unseren Sport. Und dann kamen die miesen Zeiten: üble Spiele in dreckigen kleinen Arenen, Nächte in billigen Absteigen und gepanschter Fusel, um sich noch einmal an die Zeiten zu erinnern, als man ein weltberühmter Speedball-Star war. Damals, 2097, war Speedball am Ende. Drei lange Jahre ging das so, bis endlich die große Reform kam. Heute, am 1. 3. 2105, ist Speedball wieder da, und ich bin mit von der Partie. Mit elf alten Freunden stehe ich, Graham Powell, wieder in einer Speedball-Arena. Zwar erst in der zweiten Liga, aber das wird sich ändern...

Irgendwie ist alles anders. Das Feld ist größer, die unbarmherzigen Stahlwände scheinen nicht mehr ganz so bedrohlich. Mehr

mahnt. Anderes bleibt, wie gehabt: das Fieber, das mich vor jedem Spiel befällt, die nervenzerfetzende Konzentration, die Stahlkugel, um die sich alles dreht.

Die Stahlplatte dreht sich und spuckt den Spielball aus. Ein schneller, hoher Sprung und er gehört mir. »Schnelle Pässe«, der Gedanke schießt mir durch den Kopf, und mein Ellbogen zuckt nach vorn. Die Kugel beschreibt einen wunderschönen Bogen über die Köpfe der Gegner hinweg. Trevor, einer unserer Flügelstürmer, greift sich die Pille und wirft sie gegen unsere Sternreihe. Zwei Pfeiftöne zeigen an, daß er zwei der fünf Sterne angeschaltet hat. »Vier zu null für Brutal Deluxe«, dröhnt es aus den Lautsprechern. Trevor hat die Kugel gleich wieder geschnappt und gibt mir einen Traumpaß in den Lauf hinein. Ein schneller Haken nach links und der Verteidiger der »Raw Messiahs« kann mir nur noch nachrennen. Ganz allein stoße ich bis zum gegnerischen Tor vor und beschleße, den Punkt auf die harte Art und Weise zu machen – kein kunstvoller Lob oder angetäusch-

SPIEL
DES MONATS



Torwart-Action: Hartes Tackling gibt Punkte.



Trainingsraum: Rüstungen zum Zukaufen



Manager-Screen: Ein- und Verkauf von Spielern

Spieler sind auf dem Feld, 18 insgesamt. Bei so vielen Feldspielern weiß man kaum, mit wem man sich überhaupt prügelt. Was hat sich sonst getan auf dem Feld des härtesten Sports der Welt? Zwei Sternreihen sind dazugekommen, um noch mehr Punkte zu machen. Die schneckenförmigen Multiplikatoren für die Punktzahl der geschossenen Tore an den Längsseiten sind auch neu. »Wenn ihr gewinnen wollt, benutzt die Multiplikatoren«, hat der Trainer uns er-



»Speedball II«: Welcome to the Powerdome

ter Wurf; einfaches, klares, hartes Speedball. Der Torwart soll wissen, wer Herr im Hause ist. Ein Tackle aus vollem Lauf und wie eine Gummipuppe fliegt er zur Seite. Im Fallen drehe ich mich und schleudere den Ball. Der Verteidiger springt, aber zu spät. Das Tor schluckt die Stahlkugel, die Sirene kreischt. Als ich mich aufrappele, verschluckt der Jubel der Menge das »Vierzehn zu null für Brutal Deluxe durch Graham Powell« des Stadionsprechers. Wir sind wieder



Spielerjubil: endlich ein sehenswertes Tor gemacht



Looser: wer gegen die Computermannschaft verliert

wer, und wir sind auf dem Weg, eines der besten Speedballteams zu werden.

Speedball II hat einiges mehr zu bieten als sein Vorgänger. Extras auf dem Spielfeld lassen völlig neue taktische Überlegungen aufkommen, Tore allein sind kein Allheilmittel. Auch das Design von Speedball II hat kaum noch etwas mit seinem Vorgänger gemeinsam. Alles ist größer, schöner, neuer. Das Drumherum darf da natürlich nicht zurückstehen: Menüs über Menüs ermöglichen vom Spielerkauf über bessere Rüstungen bis zum Positionswechsel der Spieler fast alles. Natürlich sind der Zwei-Spieler- und der Ligamodus vom Vorgänger übernommen worden, zusätzlich gibt es einen Cup-Modus, und man kann besonders schöne Torszenen speichern. Die Option, Schiedsrichter zu bestechen, fehlt, war sie doch einer der Gründe, warum die erste Speedballliga baden ging. Neuerdings darf man aber auf unfaire Weise Punkte machen: Jeder verletzte gegnerische Spieler bringt zehn Zähler auf das Punktekonto. Eigentlich konsequent, bei einem Spiel, das als das härteste der Welt gepriesen wird. Am Ende gibt es aber nur noch einen Weg, im Speedball etwas zu werden: Schnelligkeit und Härte. *jk*

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

»Never change a winning team« – diese alte Sportweisheit haben sich anscheinend auch die »Bitmap Brothers« zu Herzen genommen. Doch »Speedball II« ist mehr als der laue Aufguss alter Spielideen. Bei den meisten Nachfolgern heißt es einfach »Der böse XY ist wieder da...«, und damit hat sich's. Die Bitmap Brothers haben zunächst eine neue Hintergrundgeschichte erdacht, das neue Spiel wird regelrecht »begründet«. Dabei hätte Speedball II das eigentlich gar nicht nötig. Während bei den meisten Fortsetzungen nur neue, schwierigere Levels dazukommen, bietet der Speedball-Nachfolger ganz neue Taktiken. Denn auch Meister der alten Version von Speedball müssen sich an das neue Spiel gewöhnen: Tormultiplikatoren und mehr Spieler erfordern einen durchgreifenden Taktikwechsel. Doch auch damit nicht genug. War die Grafik schon im ersten Teil toll, beweist Speedball II, daß es immer noch besser geht. Mancher Automat aus der Spielhalle müßte vor Neid grün werden, wenn er sähe, welche Grafik auf einem Amiga-Bildschirm

bei Speedball II ins Tanzen gerät. Sauber animierte, schön gezeichnete Figuren, edelmattschimmernde Wände und die fantastischen Vorspanngrafiken lassen auch die Herzen abgebrühter Grafikfreaks höher schlagen. Ähnlich gut gemacht ist der Sound: Spätestens, wenn der Schöllrio-Longnase-Mann während der Wiederholungen sein »Icecream! llllllcecreeeam!« krächzt, hält es keinen mehr auf dem Sessel. Die Soundeffekte sind glasklar und kommen bullig-druckvoll daher. Gags am Rande machen das Ganze noch vergnüglicher: Ausrüstungen zum Nachkaufen und Spielfiguren, die sich nach einem gelungenen Tor überschwänglich freuen, heben die Motivation. Kurz: Speedball II ist ein Nachfolger, wie man ihn besser nicht hätte programmieren können. Wieder einmal haben die Bitmap Brothers ein Spiel der Spitzenklasse geschaffen. Wer Speedball II nicht in seine Sammlung aufnimmt, egal ob Spielefreak oder nicht, geht an einem Stück Softwaregeschichte auf dem Amiga vorbei.

AMIGA-TEST

sehr gut

Speedball II

11,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/91

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Titel: Speedball II
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Image Works
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

von Michael Thomas

Wir schreiben das Jahr 2456. Die Erde und das gesamte Sonnensystem werden von drei mächtigen Organisationen beherrscht. Eine neue Vereinigung von mutigen Erdenbürgern namens NEO stellt sich unter der Führung des legendären Raumpiloten Buck Rogers gegen den gefürchtetsten der drei Unterdrücker.

Science-fiction-Freunde kennen den Namen »Buck Rogers« gut. In Fernsehfilmen und Büchern kann man seine Abenteuer im Kampf gegen Ausbeutung und Ungerechtigkeit verfolgen und in einem Rollenspiel der Firma TSR sozusagen hautnah erleben.

Noch näher, nämlich bildschirmnah, können Sie nun mit der Computerauswertung des Buck-Rogers-Spiels von SSI dabei sein, wenn es darum geht, bösartigen Machthabern und mutierten Kampfmonstern mit der Hitze Ihres Laserstrahls zu drohen.

Alle Einzelheiten des SSI-Computerspiels sind dem originalen Rollenspiel von TSR entnommen. Sowohl Rassen, Berufe, Waffen, Schutzanzüge als auch das gesamte Kampfsystem wurden übernommen. Haben Sie Buck Rogers schon einmal in einer Gruppe gespielt, werden Sie sich hier schnell heimisch fühlen.



Kampfzene: mit Granatenwerfer und Lasersword

Für Buck-Rogers-Unkundige zu nächst ein kurzer Blick auf die Hintergrundgeschichte:

Es begann tief in der Vergangenheit während des Kalten Krieges, als sich die Rüstungsspirale immer höher drehte. Um eine neue Wunderwaffe im All zu bekämpfen, startete Lieutenant Buck Rogers von der US Air Force in einer gefährlichen Mission. Die Aufgabe gelang, doch Rogers blieb verschollen.

Ein neues Szenario für Rollenspieler macht von sich reden: Buck Rogers, der legendäre Held im Weltraum, ist auferstanden.

**SPIEL
DES MONATS**



Sternenkarte des Sonnensystems: Piraten gilt es auszuweichen

Während der kriegerischen Auseinandersetzung schlossen sich die Supermächte zu neuen Allianzen zusammen. Das russisch-amerikanische Bündnis hieß fortan »RAM«. Zwei weitere Machtblöcke kamen hinzu: der »Euro Bloc« und der »Indo-Asian Bloc«.

Als Antwort auf die Bevölkerungsexplosion begann die Menschheit im Weltraum zu siedeln. Die RAM-Supermacht versucht dabei, das Sonnensystem zu unterjochen. Gigantische Armeen von Monstern aus den Genlabors verhalfen RAM bald zu uneingeschränkter Macht. Aus einer ursprünglich zur Wahrung des Friedens gegründeten Organisation wurde ein machtbessener, totalitärer Militärapparat, der sich quer durch das Sonnensystem plünderte.

Eine kleine Gruppe unabhängiger RAM-Gegner versuchte indes, die Erde zu rekultivieren. Bis heute, im Jahre 2456, leisten sie als »New Earth Organisation«, kurz NEO, erbitterten Widerstand gegen den RAM-Aggressor. Ihr Führer ist der legendäre Buck Rogers,



Mit Buck Rogers im Weltraum: Sternenschlachten auf den Planeten

bensformen des Sonnensystems (Mensch, Marsianer, Venusianer, Merkurier, Tinker und Wüstenläufer) rekrutieren können. Jede Rasse hat besondere Fähigkeiten (Skills). Unerlässlich ist es, einen Mediziner in seiner Gruppe zu wissen, denn nur er vermag, Wunden zu heilen sowie Vergiftungen zu diagnostizieren.

Alle Berufe erlauben die Ausübung wertvoller Eigenschaften, die sich im Lauf der NEO-Missionen durch Aufstieg in höhere Erfahrungsstufen verbessern und erweitern lassen.

Ausgerüstet mit dem Nötigsten gelangen Ihre Abenteurer am



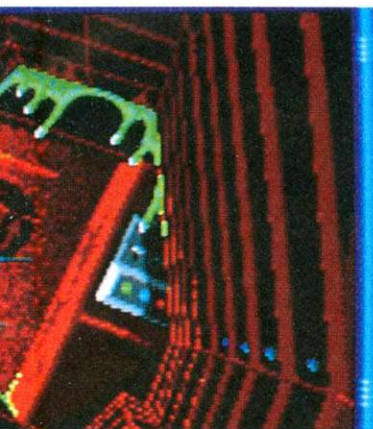
Verstrahlt und gestrandet: Warum ist das Schiff havariert?

dessen Raumgleiter mitsamt seinem im Tiefschlaf befindlichen Körper von einem NEO-Patrouillenschiff entdeckt und in Sicherheit gebracht wurde.

Als Mitkämpfer kommandieren Sie eine Gruppe von Abenteurern, für die Sie sechs verschiedene Le-

NEO-Raumhafen der Erde an. Uplötzlich bebt der Boden, Explosionen erschüttern die Gebäude... Ein massiver Angriff der RAM-Einheiten! Ohne Vorwarnung werden Sie schon ins Kampfgesche-

DOOMSDAY



es 25. Jahrhunderts

hen verstrickt. Es gilt, die NEO-Basis zu retten. Sollten Sie diesen tödlichen Schlag der RAM-Truppen erfolgreich bewältigen, werden Sie in den NEO-Verband aufgenommen und erhalten von Ihrem Commander weitere Aufträge: Mal müssen Sie ein Schiffswrack sicher in den Raumhafen zurückbringen, dann gilt es, eine RAM-Basis aufzureiben oder Informatio-

Screen«, der einen Blick von schräg oben gewährt. Charaktere und Gegner sind als kleine Figuren dargestellt, die nun gemäß ihren Fähigkeiten eine Anzahl von Bewegungspunkten in Aktionen umsetzen dürfen. Solche Aktionen können beispielsweise das Abfeuern einer Waffe oder Granate und die medizinische Soforthilfe bei schweren Verletzungen sein. Aber auch spezielle Charaktereigenschaften wie das Einschüchtern des Gegners, der Angriff aus dem Hinterhalt oder das Kommandieren von anderen Kampfverbänden (NPCs) zählen zum taktischen Repertoire Ihrer Truppe. Am Ende einer Schlacht sollten Sie nicht die Beute am Schauplatz vergessen.

Beim Herumkurven im Solar-system kommt es vereinzelt zu Raumschlachten mit Piraten oder RAM-Kampfschiffen. Wie schon im Nahkampf gilt es hier, die Fähigkeiten Ihrer Gruppe sinnvoll zu nutzen. Mit taktischen Ausweichmanövern, Rammversuchen und gezielten Kanonaden aus dem reichhaltigen Waffenarsenal müssen



Schlachtschiffangriff: schweißtreibende Raumschlachten

nen in feindlichem Gebiet auszuspähen. Dazu fliegen Sie mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten Raumschiff quer durch das Sonnensystem, wandern auf Planetenoberflächen umher oder begutachten Städte und Raumbasen.

Das solare System ist überschwemmt von feindlichen Mutanten, Robotern und Kämpfern der RAM-Organisation, so daß direkte Auseinandersetzungen mit dem Gegner unvermeidlich bleiben. Kommt es zum Kampf, wechselt der Bildschirm in den für SSI-Kenner berühmten »Combat-

Sie Ihren Gegner zur Strecke bringen. Übermütiger Leichtsinns kann Ihr Schiff jedoch schnell manövrierunfähig machen. Dann kommt jede Hilfe zu spät, denn RAM ist gnadenlos und unerbittlich.

Doch glücklicherweise können Sie als Computerrollenspieler das Rad der Zeit bequem zurückdrehen, indem Sie einen zuletzt gespeicherten Spielstand wieder laden und einen weiteren Versuch starten.

jk

M·E·I·N·U·N·G

Aufmerksame Zeitgenossen werden bei der Betrachtung der Bildschirmfotos sagen: »Habe ich so was nicht schon einmal bei Rollenspielen à la Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) gesehen? Elfen und Zwerge werden zu Marsianern und Magier zu Technikern. Aus Zaubersprüchen werden Skills, und statt magischen Gegenständen gibt es technisches Equipment. Soll das ein neues Spiel sein?«

In der Tat hat »Countdown to Doomsday« bezüglich des Spielsystems eine frappierende Ähnlichkeit mit den SSI-Rollenspielen aus der AD&D-Serie wie etwa »Champions of Krynn«. Dies liegt zunächst am sehr ähnlichen Aufbau der Spielregeln von »Buck Rogers« und AD&D.

Zum anderen: Warum sollte man das Rad zweimal erfinden? Das von den SSI-Programmierern ersonnene Spielprinzip ist die perfekte Computerumsetzung eines Rollenspiels. Auch im Science-fiction-Look macht es eine außerordentlich gute Figur und sorgt für Spannung, zumal Buck Rogers keineswegs nur ein »Zukunftsabklatsch« von AD&D-Fantasy ist.

Bereits das Zusammenstellen einer eigenen Abenteuertruppe macht enormen Spaß. Alle Wesen, aus denen sich die sechsköpfige Truppe zusammensetzen kann, haben Vorlieben und Schwächen, die sie für bestimmte Berufe prädestinieren. Weiterhin gilt es, eine Unzahl von primären und sekundären Fähigkeiten auszusuchen und im Verlauf des Spiels zu vervollkommen. Auch das Studium der unterschiedlichen Ausrüstungsgegenstände ist ein Abenteuer sondergleichen.

Ehe man sich versieht, stürzt die frisch gebackene Truppe bereits mitten ins Geschehen, das vor Ungewöhnlichem nur so strotzt. Mißratene Genmonster zu plätten, ist nur eine der zahlreichen Aufgaben. Stets werfen sich neue Hürden auf: Wie kann ich einen Verrückten daran hindern, die Steuerzentrale in die Luft zu jagen? Was verbirgt sich hinter dem geheimnisvollen Erreger, der sich im Gehirn seiner Opfer festsetzt? Wie entlockt man dem Bordcomputer eines feindlichen Schiffs Informationen?

Ungelenk stolpert man über Planetenlandschaften, schließt Freundschaften mit fremden Wesen, schleicht durch die engen Gänge von Raumstationen oder steuert sein Raumschiff in die Wei-

ten des Alls, stets auf der Hut vor feindlichen Angriffen. Ein Höhepunkt jagt den anderen.

Obgleich sich auf dem Bildschirm bei einer Raumschlacht wenig bewegt, treibt einem ein Duell mit einem gegnerischen Schlachtschiff den kalten Schweiß ins Gesicht. Angsterfüllt starrt man auf die Statusanzeigen seines Schiffs, feuert panisch, was die Bordkanonen hergeben, und versucht in hektischen Reparaturversuchen, die Einzelteile seines Raumschiffs zusammenzuhalten.

Nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch haben die Programmierer einiges geleistet. Wie es sich für ein Spiel aus der Zukunft gehört, sind Schrift und grafische Aufmachung modern und metallisch glatt gehalten. Den vielen Lebensformen gemäß tummelt sich im Combat-Modus ein buntes Sammelsurium animierter Figuren auf dem heiß umkämpften Schlachtfeld. Zudem werden stimmungsvolle Großgrafiken ins Spielgeschehen eingestreut.

Bei der Titelmusik – sofern man das jammervolle Gepiepse, das dem Lautsprecher entweicht, als Musik bezeichnen kann – sollte man allerdings tunlichst weghören. Die übrigen Soundeffekte sind ebenfalls spärlich, dafür aber gut gelungen.

Alles in allem konnte SSI wieder einen großen Coup landen, der Rollenspielern Unterhaltung par excellence garantiert.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Countdown to Doomsday

10,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 03/91

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

Titel: Countdown to Doomsday
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: SSI
Anbieter: Amiga Eldorado,
Dorfstr. 1, 8852 Rain,
Tel.: 0 90 02/46 99

von Jörg W. Kähler

Sie trägt die Haare hochgesteckt wie eine Hausfrau der 50er Jahre. Doch ansonsten ist sie eher eine Mischung zwischen Busenwunder Dolly Parton und Femme fatale Vampirella: die amerikanische Horrorkultfigur Elvira.

Die Popularität aus Film und Fernsehen verhilft ihr jetzt zum Einzug in den Computer. Das Spiel trägt ihren Namen und den Untertitel »Mistress of the Dark«. Die Herrin oder Geliebte des Dunklen (wie auch immer man es zweideuten will) tut ihrem Kult keinen Abbruch, wenn ihre Filme eher billige B-Movies sind, die Frisur nur eine Perücke ist und die Leichenblässe ihrer Haut in Gesicht und Ausschnitt durch Puder hervorgerufen wird. »Kultig« ist sie trotzdem, wie die Fans zu sinnieren pflegen.

Ihr Spiel ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Wobei im Verlauf der Handlung das Übergewicht mehr auf Seiten des einfachen Abenteuers liegt, auch wenn kein Text eingegeben werden muß.

Elvira hat von ihrem frisch verstorbenen Onkel ein Schloß geerbt, in dem vor langer Zeit eine Vorfahrin, Lady Emelda, den Künsten der Schwarzen Magie verfallen war. Emelda will mit ganz üblen

Ein Spiel zum Gruseln

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK



Der Geist des Folterknechts: Er bewacht die Zangen



Lady Emelda: den Künsten der Schwarzen Magie verfallen



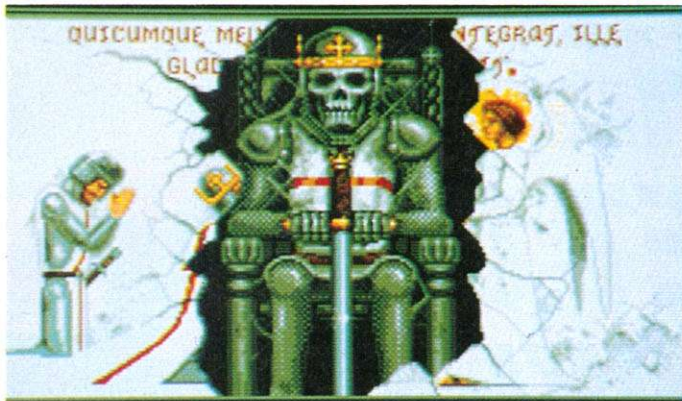
Vampirella: Appetitliches mit dem Spieler veranstalten

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

Elvira ist in bezug auf Grafik, Sound und Spieltechnik ein wahrer Leckerbissen. Auch wenn dieser Bissen denen, die solche Schnitzelorgien nicht gewöhnt sind, im Halse steckenbleiben wird. Vom bluttriefenden Glibberhorror einmal abgesehen ist Elvira eines der innovativsten Programme der letzten Zeit; unterstützt durch Aufmachung, Verpackung und Kultcharakter. Durch die Verwendung von vielen düsteren Soundmalereien und die unzähligen Grafiken mit kleinen Animationen sollte man Elvira jedoch nur von Festplatte spielen. Wer keine hat, wird bei fünf Disketten unweigerlich zum Diskjockey. Das ist der Preis, den man für ein modernes, umfangreiches Spiel zahlen muß.

Da es in unserem Bewertungsschema keinen Punktabzug für zuviel Horror gibt, eine Vielzahl guter Grafiken und Sounds im Spiel stecken und den Programmierern eine Menge neuer Ideen eingefallen sind, ist auch die Motivation entsprechend hoch. Natürlich nur für den, der's mag. So bleibt mir am Ende nichts anderes übrig, als Elvira eine hervorragende Note zu geben.





Der tote König: Wie gelangt man an das Schwert?



In der versteckten Gruft unter den Katakomben: Lady Elvira rüstet zum Showdown



Nachtbeißer: eines aus dem Reigen der Monster

Tricks in das Diesseits zurückkehren, um die Weltherrschaft zu übernehmen. Es gibt nur eine Möglichkeit, sie zu stoppen: ein Gegenzauber, der in einer Truhe versteckt ist, die sechs Schlösser trägt. Da Elvira zu schlapp oder schlicht zu dumm ist, die Aufgabe selbst zu erledigen, muß der Spieler helfen. Er soll mit den dämoni-

schen Bewohnern des Schlosses kurzen Prozeß machen, um die Schlüssel zu besorgen. Das ist natürlich nicht ganz einfach, zumal ein Ringelreih aus Werwolf, Vampir, Skeletten, Nachtbeißern und - nicht zu vergessen - die fette Köchin mit dem Hackbeil den Spieler aufschlitzen, enthaupten, aussaugen oder anderes Appetitliches mit ihm veranstalten möchten. Daß dies oftmals in sehr ausführlichen Bildern gezeigt wird, macht den Horror aus. Ebenso wie

ein Splatter-Movie, nichts für Kinder!

Die Burg und Umgebung wird in einer Vielfalt von Grafiken gezeigt, in denen man sich durch die 3-D-Sicht leicht orientieren kann. Action gibt es auch, wenn man gegen einige Burgbewohner mit dem Schwert vorgeht. Mehr Kraft und Geschicklichkeit für diese Kämpfe verleihen Zauberränke, die Elvira für den Spieler in der Küche zusammenbraut. Allerdings muß man dazu erst die richtigen von 47 Zutaten gefunden haben. Eine umfangreiche Aufgabe für echte Adventure-Spezialisten. ■

ELVIRA

BIOGRAFIE

Ihr bürgerlicher Name ist Cassandra Peterson, doch in ihrem Heimatland Amerika kennt man sie nur unter dem Künstlernamen »Elvira«. Über ihre Jugendzeit sagt sie heute: »Ich wollte schon immer Tänzerin oder Showgirl werden.« Durch harte Arbeit hat sie erreicht, was sie sich damals erträumte. Sie ist nicht nur Elvira in Person, sondern auch Verfasserin der von ihr gespielten Horrorstücke und damit anerkannte Film- und Bühnenschauspielerin. Sie arbeitete bereits mit Starregisseur Federico Fellini zusammen. Ein kometenhafter Aufstieg für das Mädchen aus Kansas, die im Kostümverleih ihrer Mutter schon früh die Verwandlung in verschiedene Rollen geübt hat. Im Herbst 1981 debütierte sie in der Rolle der Elvira als Hostess in der TV-Serie »Movie Macabre«, die von einem Lokalsender in Los Angeles ausgestrahlt wurde. In der Rolle der attraktiven und vor allen Dingen witzig-aggressiven Queen des Horror-B-Movie gewann sie schnell die Herzen einer riesigen Fangemeinde. Heute trägt sie den Titel »Mistress of the Dark« und ist schon in jeder wichtigen Talk-Show des amerikanischen Fernsehens in ihrem tödlich-schwarzen Outfit aufgetreten. Inzwischen gibt es nicht nur einen Elvira-Fanclub, sondern sogar einen »Elvira Day«, den der Bürgermeister von Los Angeles für den 9. März ausgerufen hat. In ihrer jährlichen Halloween-Show geben sich die Stars des Horrorfilmgeschäfts, wie etwa Vincent Price und John Carradine, die Klinke in die Hand. Zur Produktion ihres ersten Kinofilms wurde die Firma »Queen-B Productions« gegründet, und der Film wird dem Prädikat B-Movie (mit kleinem Budget produziert) wahrlich gerecht. Sicherlich nicht jedermanns Geschmack, für die Fans der fahlhäutigen Horrorkönigin jedoch genau das Richtige. Jetzt hält Elvira und ihre Truppe von angefaulten Monstern, durchscheinenden Geistern und lüsternen Vampiren Einzug in den Amiga. Das Gruselspektakel des Labels Horrorsoft wird auch den Amiga-Freunden zur Gänsehaut verhelfen.

AMIGA-TEST

sehr gut

Elvira

10,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 03/91

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

Titel: Elvira
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Accolade
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

»Yo ho, and a bottle of rum!« Möchten Sie gerne Pirat werden? Dann sollten Sie »Das Geheimnis der Affeninsel« knacken. Das ist das Spielziel im neuen Adventure von Lucasfilm.

von Rainer Burhenne

Lucasfilm is back! Das amerikanische Software-Haus, das mit seinen Adventure-Spielen riesige Erfolge hatte, kehrt zur bewährten Benutzeroberfläche des Megahits »Indiana Jones« zurück. Die Piraten-Seifenoper »The Secret of Monkey Island« spielt in vier Akten und belegt dazu auf dem Amiga den respektablen Platz von vier Disketten. Wer sich beim Spielen an die »Schatzinsel« von Robert L. Stevenson erinnert, liegt gar nicht so falsch, obwohl es auf der Affeninsel wesentlich lustiger zugeht.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Abenteurers namens Guybrush Threepwood, dessen seltsamer Name für allerlei Ulk Anlaß gibt. Sein Herzenswunsch ist es, ein berühmter Pirat zu werden, weshalb er sich aufmacht zur Insel Melee. Dort angekommen, besucht er den blinden Ausguck (!) und betritt die Piratenkneipe »Scumm Bar« (Abschaum-Bar). Zwischen Betrunknen und einäugigen Meeresräubern erfährt er

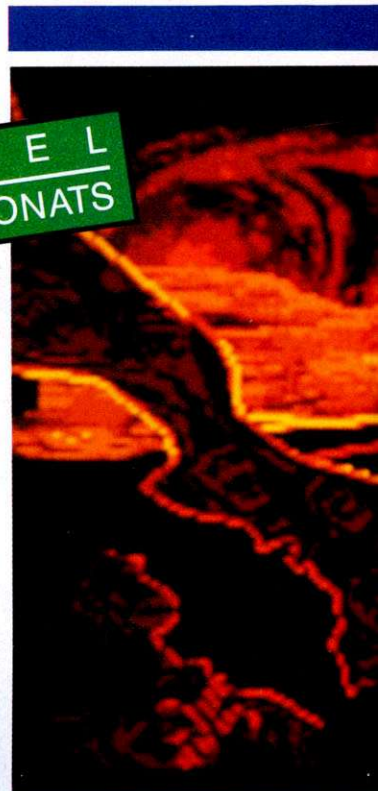
Adventure auf der Affeninsel

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SPIEL
DES MONATS



Gouverneurshaus: Wie bezwingt man Piranha-Pudel?



Karte von Monkey Island: wichtig

Kennzeichen der Adventures von Lucasfilm, man denke nur an die überaus erfolgreichen Spiele »Maniac Mansion«, »Zak McKracken« oder »Indiana Jones«; und bisher hat man es mit jedem Nachfolger geschafft, Umfang und Qualität zu steigern bzw. das Abenteuer damit attraktiver zu gestalten.

Im unteren Drittel des Bildschirms befindet sich die bereits bewährte Sammlung von Befehlen (Verben) und darunter – farblich abgesetzt – die von der Hauptper-



Kannibalendorf: Sind die Menschenfresser auch genießbar?

von drei pausenlos Grog in sich hineinschüttenden Oberpiraten, daß er drei Prüfungen zu bestehen habe. Er muß die Schwertmeisterin der Insel im Kampf besiegen, einen Schatz finden und schließlich ein Götzenbild aus dem Haus des

Gouverneurs stehlen. Erst nach Absolvierung dieser Prüfungen ist er ein echter Pirat, der die Meere unsicher machen darf. Ziel von Guybrush ist es nämlich, zur Affeninsel zu segeln und die Gouverneurin aus den Klauen des bösen Geisterpiraten LeChuck zu befreien. Der gefürchtete Kapitän hat die einstmaligen gefährlichen Seeräuber von Melee Island so eingeschüchtert, daß sie nicht mehr ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen können: der Seeräuberei.



The Secret of Monkey Island: exquisite Adventure-Kost

Hinter diesem Abenteuer steht nicht umsonst der Name Lucasfilm. Alles wurde wieder mit einer qualitativ hochwertigen Benutzerführung versehen. Außerdem gibt es jede Menge animierte Spielhandlung, interessante Melodien und Soundeffekte sowie farbenprächtige Grafiken mit exotischen Motiven. Das sind seit jeher die

son mitgeführten Gegenstände. Auch Personen und Gegenstände aus dem Grafikenster können durch Mausclick angewählt werden, ebenso wie Auswahl-/Antwortsätze, die bei Gesprächen erscheinen. Zwei wesentliche Neuerungen gegenüber dem Vorgängerprogramm bestehen darin, daß beim Zeigen auf einen Gegenstand im Grafikenster das Verb erscheint, das man höchstwah-



Orte werden angezeigt



Gouverneurin: Sie wird von Geistern entführt



Lauschige Piratenstadt: Schatzkarten im Ausverkauf

scheinlich anwählen wird bzw. das am sinnvollsten ist. Klickt man auf eine Kiste, erscheint zunächst der Befehl »öffne«. Außer dieser Erleichterung für den Spieler hat es Lucasfilm mit dem neuen verbesserten Abenteuersystem geschafft, daß Spielfiguren, die nach hinten im Bild verschwinden, wirklich stufenlos schrumpfen. Eingestreut in die abwechslungsreiche Handlung sind Actionsequenzen, die wie Filmszenen ablaufen und nicht vom Spieler beeinflusst werden können.

jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Secret of Monkey Island

10,9

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 02/91

Grafik	     
Sound	     
Spielidee	     
Motivation	     

Titel: The Secret of Monkey Island
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Lucasfilm
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

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

Wer ein ausgesprochen humorvolles Abenteuer in der Karibik erleben möchte, sollte sich aufmachen, die fantasievollen und oft sogar skurrilen Geheimnisse von Melee und Monkey Island zu lösen. Der Spieler wird viele Stunden vor farbenprächtigen und interessanten Standorten zubringen, sei es in Höhlen, vor Lavaflüssen, auf Geisterschiffen, in Kannibaldörfern oder bei kauzigen Einsiedlern. Neben fetzigen Reggae-Rhythmen und atemberaubenden Animationen (z.B. wenn Guybrush von einer Kanone auf eine Insel katapultiert wird), zeichnet sich das Spiel in erster Linie durch seinen Witz aus. Die Piraterie wird ständig ins Lächerliche gezogen, wenn beispielsweise ein Pirat den Verlust seiner Kontaktlinsen beklagt, oder wenn ein als Troll verkleideter Seeräuber nur mit einem Hering (red herring) besänftigt werden kann. Gefechte unter Piraten werden witzigerweise mit Beleidigungen ausgetragen, die man sich mit Auswahlantworten gegenseitig an den Kopf wirft, und nicht mit ermüdenden Geschicklichkeitsspielen. Kaum ein Adventure konnte in der letzten Zeit einen derartigen Spielspaß vermitteln. Wenn Sie versuchen, das Geheimnis der Affeninsel zu lösen, müssen Sie sich gefaßt machen auf: Qualmende Piratensitzflächen, Riesenkeilereien mit Nashörnern, Kannibalen, die vor dem Verzehr ihrer »Speise« ihren Ernährungswissenschaftler konsultieren und Ex-Seeräuber, die einzigartige Schatzkarten gleich zu Dutzenden verkaufen.

Die endlosen Ruderpartien, die um die Affeninsel herumführen, können allerdings ein bißchen nervig sein. Insgesamt gesehen ist jedoch »The Secret of Monkey Island« für alle Adventure-Freunde auf dem Amiga das Nonplusultra. Vor allem für diejenigen, die nicht gerne selbst Befehle eintippen. Die Spielfreude wird vor allem durch die mit Gags gefüllte Story erreicht, die manch bierernsten Hintergrundgeschichte anderer Amiga-Spiele vergessen macht. Diesmal hat Lucasfilm auch an die Dauerspieler und Kopfnußknacker gedacht. Die Lösung wird nicht wie bei »Loom« auf einem silbernen Tablett präsentiert. So einfach läßt sich der Herr der Affeninsel nicht bezwingen.

von Arne Peters

Immer noch hört man den eingängigen Refrain von Ooops Up, einem Hit der Gruppe Snap, auf verschiedenen Radiosendern, da liegt bereits das passende Spiel für den Amiga vor. Ooops Up kann jetzt als Software ebenso hoch in die Game-Charts vorstoßen, denn Demonware hat damit das »Spiel des Monats« Januar vorgelegt.

Bereits beim Laden darf man sich den Ohrwurm zu Gemüte führen. Mit TFMX wurde das Lied von Chris Hülsbeck für den Amiga maßgeschneidert. Da Demonware und das Plattenlabel Logic, das für die Produktion von Snap verantwortlich ist, ihre Büros im selben Gebäude haben, war die Kommunikation kein Problem.

Im Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines Astronauten, der sein Raumschiff sucht; oder besser wieder zusammensuchen



Das Spiel zum Hit

Ooops UP



Zwei-Spieler-Modus: Mit Teamwork lassen sich einige Spielstufen leichter bezwingen

Ab sofort gibt es nicht nur das Spiel zum Kinoerfolg. Ein Senkrechstarter in den Popmusik-Charts ist die Grundlage für »Ooops Up«, das neue Spiel von Demonware.

muß. Sein Weltraumvehikel wurde von Aliens in 100 Einzelteile zerlegt und quer durch den Kosmos verstreut. Auf der Suche nach den wertvollen Stücken muß man von Planet zu Planet reisen, um dort jeweils ein Teil freizukämpfen. Nach und nach wird der Raumkreuzer zusammengebaut.

Anhand einer Sternenkarte, die alle 100 Planeten zeigt, sieht der Spieler sein Vorankommen in der Galaxis. Um an die Teile heranzukommen, welche auf dem Bildschirm als eine sich drehende Münze dargestellt sind, gilt es einige Hindernisse aus dem Weg zu räumen. »Ooops Up« ist jedoch kein Ballerspiel, Sie müssen nicht

AMIGA-TEST *sehr gut*

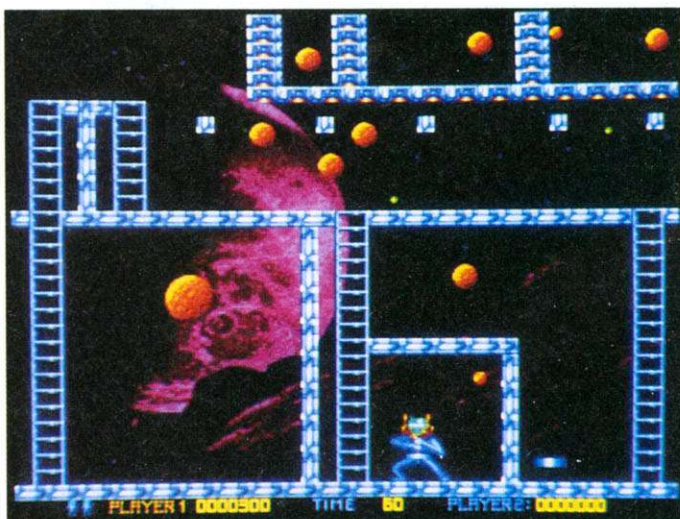
Ooops Up

10,2
von 12

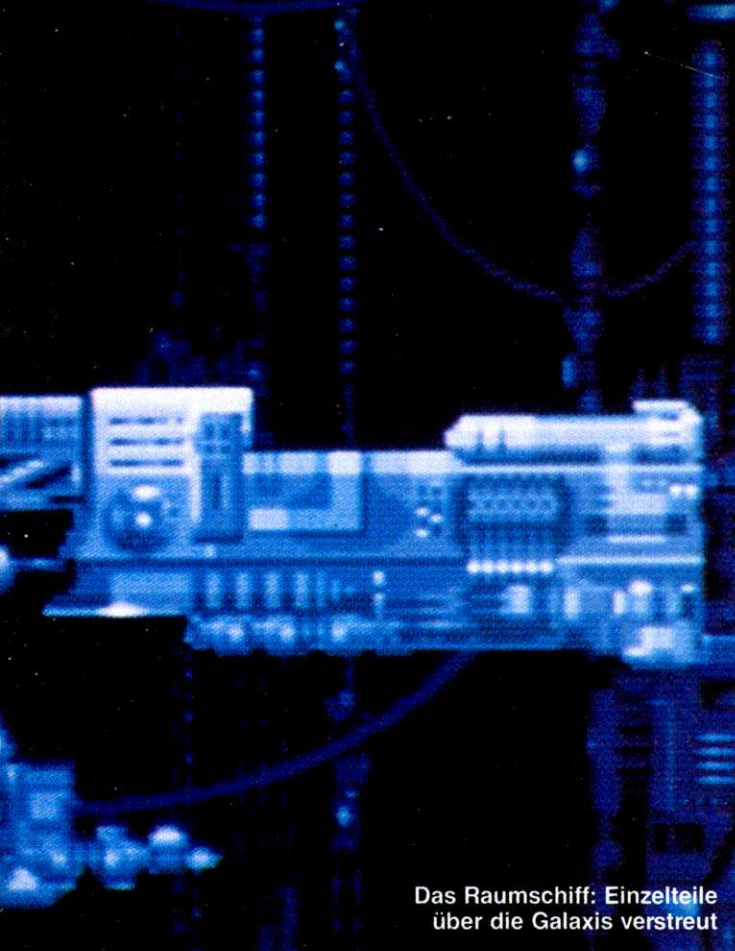
**GESAMT-
URTEIL**
AUSGABE 01/91

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

Titel: Ooops Up
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller/Anbieter: Demonware,
Strahlenberger Str. 125a,
6050 Offenbach
Tel.: 0 69/8 00 47 99



»Ooops Up«: das Spiel von Demonware zum Hit von Snap



Das Raumschiff: Einzelteile über die Galaxis verstreut

fahrer das Leben zusätzlich erschweren. Andere Erscheinungen, wie z.B. Schnecken, lassen die Asteroiden für kurze Zeit langsamer springen, Eisblöcke frieren sie für einen Augenblick ein. Von Zeit zu Zeit erscheinen auch Ufos und Aliens, die dem Spieler eines seiner drei Leben kosten können. Verschiedene Werkzeuge bzw. Waffen zum Zertrümmern stehen bereit. Da gibt es Doppelschüsse aus der Laserwaffe oder Energiewände, die alle Gegner abblocken.

Doch dies ist noch nicht alles, was sich die Programmierer von Demonware einfallen ließen. Der Spieler muß jederzeit mit zusätzlichen Überraschungen rechnen. Hat man einen Level geschafft, so erhält man am Ende einen Code, der es möglich macht, das Spiel jederzeit dort fortzuführen, wo man aufgehört hat.

Ein besonderer Gag ist die Anleitung: Sie besteht aus einem Comic, in dem die Geschichte eines

Joysticks als Team gegen die Asteroiden und Aliens vor. Der Zusammenbau des Raumschiffs ist in einer Extrasequenz grafisch aufbereitet worden. Deswegen und vor allem wegen der komplexen Oops-Up-Melodie, die ständig im Hintergrund läuft, braucht das Spiel viel Speicher; besser gesagt, es wird häufig nachgeladen. jk

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

Es bleibt kein anderes Fazit: »Oops Up« ist ein Spiel, das schon nach kürzester Zeit süchtig macht. Man braucht nur einmal in die Spielstufen hineinzuschüffeln, schon kommt man nicht mehr davon los. Alles sieht zuerst sehr einfach aus, doch es bedarf einiger Übung und Geschicklichkeit, um die Level zu meistern. Das Programm lehnt sich stark an den Spielautomaten »Pang!« an, übertrifft ihn in Sachen Spielspaß aber bei weitem.

Man merkt, daß bei Oops Up einige Gedanken in das Spieldesign investiert wurden. Von der Grafik, über den Sound bis hin zur Anleitung stimmt einfach alles. Zugegeben, Oops Up ist nicht gerade einfach, aber gerade dies macht seinen hohen Reiz aus. Schnelle Reaktion ist vonnöten, jeder Schuß sei genau überlegt – denn allzu schnell kann es passieren, daß man gegen die Vielzahl der auf- und abhüpfenden Asteroiden nicht mehr ankommt. Man muß höllisch aufpassen, um die Übersicht nicht zu verlieren. Allerdings sollte man auch nicht zu vorsichtig sein, denn in jedem Level gibt es ein Zeitlimit, und die Zeit kann schneller vergehen als man denkt. Apropos Zeit, die hat man wohl auch in das Erstellen der Anleitung gesteckt. Das fantasievoll gezeichnete Comic nimmt ein wenig den (Un-)Nutzen einer komplizierten und übertriebenen Titelstory für ein solches Spiel auf die Schippe. Laut Demonware wird bereits an »Oops Up 2« gearbeitet, das dann auch ein Construction-Kit enthalten soll. Außerdem plant man einige Verbesserungen einzubauen, die den Spielkomfort betreffen. Wer eine Mischung aus Hüpfen, Laufen und Schießen liebt, darf gespannt sein. Ansonsten ist Oops Up die beste Empfehlung für alle Amiga-Spieler, die immer noch nach einem abwechslungsreichen Geschicklichkeitsspiel suchen.



Ein-Spieler-Modus: Zuerst muß man die Münze befreien, dann die Asteroiden zerkleinern

mit Ihrem Laserschwert gegen garstige Aliens vorgehen. Es gilt vielmehr, die auf dem Bildschirm hüpfenden Asteroiden zu zerkleinern, um dann mit Hilfe der Münze in den nächsten Level zu gelangen. Was anfangs recht einfach aussieht, wird sich nach einiger Zeit als ein Unterfangen herausstellen,

das viel Geschick und Taktik verlangt. Schießt man beispielsweise auf einen Asteroiden, so teilt sich dieser in zwei kleinere, welche sich beim nächsten Treffer wiederum zerteilen, wobei unter Umständen eine der vielen Waffen oder andere nützliche Dinge zum Vorschein kommen. In manchen Spielstufen muß man auf Leitern und Plattformen klettern, welche dem Raum-

Mitarbeiters von Demonware erzählt wird, der sich eine Titelstory für das Programm Oops Up ausdenken soll. Das beste an Oops Up ist der Zwei-Spieler-Modus. Darin gehen die Spieler an zwei

Marlboro Lights



Bio-Ballerei

APIDYA

von Carsten Borgmeier

Normalerweise steuern Joystick-Akrobaten in klassischen Ballerspielen stets ein Raumschiff über den Bildschirm und feuern sich die Finger wund, um heranfliegende Aliens abzuknallen. Nicht so in »Kaikos« »Apidya«. Hier ist der Joystick-Künstler Herr über eine wütende Biene, die bei horizontalem Scrolling Stacheln verschießt und gegen bösartige Wespen, fiese Fische und allerlei andere Tiere kämpft.

Und das in fünf knackigen Spielabschnitten. Zuerst brummt die Biene über eine Wiese. Es folgt ein Teich mit Killerfischen und gigantischen Pflanzen, danach kommt ein stinkender Kanal. Hier greifen Hornissen an, Monster hüpfen aus der schleimigen Brühe und eine riesige Ratte versperrt den Weg. Im vierten Level lauern Killerkäfer, Metallspinnen und riesige Roboter. Last but not least endet die Knallerei in einem Bienenstock,



Achtung: Im Wasser lauert die Gefahr



Techno-Level: Hier greifen Killerkäfer und Metallspinnen an

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

Um alle fünf Levels von Apidya durchzuspielen, muß man ballern, bis der Joystick bricht, der Daumen schwillt und die Fingergelenke knacken.

Von Anfang an steht man unter Beschuß, weicht Dutzenden kleiner Bienen aus, später werden die Gegner immer dicker, gefährlicher und abwechslungsreicher. Jeder Spielabschnitt unterscheidet sich komplett in Sachen Gestaltung und Musik – die vielen Bonus-Stages sind gigantisch gut. Schon mal im schwabbligen Darm herumgefliegen, wo der ganze Bildschirm wabert, als treibe die Biene tatsächlich in einer Darmsuppe? Da ziehen Kaikos Programmierer sämtliche Register ihres meisterlichen Könnens. Auch sonst ist Apidya technisch perfekt

gelingen. Das horizontale Parallax-Scrolling ist butterweich, Hintergründe und Gegner prima gezeichnet und vortrefflich animiert.

Die Spielbarkeit ist unglaublich ausgefeilt. Es gibt kaum linke Stellen. Und wenn, lassen sie sich mit etwas Übung, Tücke und der richtigen Extrawaffe meistern. Auch beim Sound gibt es keinen Grund zur Kritik. Soundmagier Chris Hülsbeck sorgt höchstpersönlich für fetzige Musik und passende Effekte. Apidya gehört neben Turrican meiner Ansicht nach zu den besten Ballerspielen unserer Zeit. Leute, ihr könnt eure blöden Konsolen wegwerfen und wieder auf dem Amiga ballern. Bravo Kaiko!

wo ganz besonders zähe Gegner warten. So z.B. eine Monstermuschel mit drehender Geschützkanzel, die sehr viele Treffer verträgt. Jeder der fünf Spielabschnitte besteht aus drei Teilen mit jeweils drei Zwischenmonstern.

Darüber hinaus gibt es noch zehn extrem gut versteckte Bonus-Stages. In einem Level robbt eine Raupe. Ganz in ihrer Nähe schwirrt ein Engel. Wer den einsammelt, gelangt in einen Bonus-

Level, in dem man kleinen Teufeln ausweicht und Punkte für aufgepickte Engel bekommt. Wie es sich für ein zünftiges Ballerspiel gehört, gibt es auch in Apidya zahlreiche Extrawaffen: Den Feuerknopf einfach länger gedrückt halten, schon verschießt die Biene riesige Stacheln. Außerdem stehen Kreisschüsse, SpeedUps und Drohnen zur Verfügung, die die Biene wie ein Satellit begleiten.

Je nach Wahl im Optionsmenü steuert der Computer die Drohne oder ein Mitspieler. Dort läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen (easy, hard, normal, practise), aber auch die Anzahl der Bildschirmleben (drei bis fünf) und wie man die Extras ansteuern möchte. Apidya unterstützt Joysticks mit zweitem Feuerknopf und sogar Joypads. Außerdem werden die erkämpften Highscores auf Diskette gespeichert und der Bildschirm PAL-mäßig ganz ausgefüllt.

AMIGA-TEST

sehr gut

Apidya

10,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 02/92

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

Titel: Apidya
Hersteller: Kaiko
Play Byte
Anbieter: Rushware,
Bruchweg 128, 4044 Kaarst,
Tel. 0 21 31/60 70

Isles of Terra

MIGHT & MAGIC III

von Bernhard Schmidt

Sheltem, der finstere Bösewicht ist zurück. Auch in Might & Magic III treibt er wieder sein Unwesen. Die Handlung des dritten Teils ist dabei eigenständig; Vorkenntnisse aus den beiden anderen Episoden sind nicht nötig.

Diesmal treibt der Zauberer sein böses Spiel auf einer Inselgruppe. Angeführt von Sheltems Gegenspieler Corak, treten Sie mit einer achtköpfigen Heldencrew den Kampf gegen das Böse an.

Sie dürfen sechs Charaktere der Party aus den Fantasy-Rassen Elf, Gnom, Orc, Zwerg und Mensch zusammenstellen und jeder Figur zudem einen passenden Beruf wie Paladin, Priester, Dieb usw. zuordnen. Zwei der acht Spielfiguren sind für Söldner reserviert, die sich Ihrer Truppe, gegen Honorar versteht sich, im Laufe des Spiels anschließen.

Zu Anfang des Spiels beginnen alle Charaktere auf der ersten Erfahrungsstufe. Spieler, die schon einen anderen Teil von Might & Magic gelöst haben, können (leider) nicht mit einer kampferfahrenen Truppe starten. Aus den anderen Teilen von Might & Magic übernommen: Automapping, das spezielle Skill-System und unter-



Durchdacht: Funktionen wie Automapping machen das Spiel zum Vergnügen



Groß: Might & Magic III wird auf mehreren Disketten geliefert

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

Might & Magic III (Isles of Terra), ist ein Adventure der Spitzenklasse. Grafisch hat das Spiel einiges zu bieten. Perfekt gezeichnete, in Farbe gesetzte und animierte Grafiken huschen über den Bildschirm. Schon allein die Gestaltung der Benutzerführung ist eine Wucht. Alles läßt sich über das Icon-System erledigen. Mit einem Mausklick kann der Spieler neue Charaktere erschaffen, sich mit Monstern prügeln, beim Waffenhändler einkaufen oder zaubern was das Zeug hält.

Dank der 3D-Perspektive fühlt man sich schon nach kurzer Zeit direkt ins Spiel versetzt. Ein dickes Lob gebührt Musik und Geräuschen, beide treffen genau die Spielstimmung. Schon wegen Sheltems bedrohlicher Einführungsrede sollte man den Sound

an seinem Monitor oder bei seiner Anlage lauter drehen. Doch die Aufgabe, den bösen Finger Sheltem zu vernichten, ist komplizierter als es sich anhört.

Der Schwierigkeitsgrad ist für Einsteiger leider zu hoch. Etwas schade, denn Might & Magic III könnte gerade für diese Gruppe dank des durchdachten Bedienungssystems das optimale Rollenspiel schlechthin sein. Aber, es ist mehr ein Adventure für fortgeschrittene Rollenspieler: schwere Rätsel, und ein großes Spielfeld mit 70 Dungeons, die von rund 300 Monsterrassen bevölkert sind, machen es einem nicht gerade leicht zu überleben. Vorbei sind auch die 3-Item-Zeiten (Gold, Waffen, Zaubersprüche): ganze 250 Gegenstände tauchen im Laufe des Abenteuers auf.

Might & Magic III kann jedem empfohlen werden, der ein Fan dieses Spiel-Genres ist. Gerade für die Rollenspiel-Profis ist es ein gefundenes Fressen für die kalte Winterzeit.

schiedliche Magier-Gilden, in denen man neue Zaubersprüche kaufen kann. Might & Magic III bietet rund 100 Zaubersprüche. Zudem müssen zahlreiche Minimissionen erfüllt werden.

Die für die Might & Magic-Serie typische 3-D-Perspektive kommt auch im dritten Teil zum Einsatz. In den fünf Städten des Inselreiches gibt es zahlreiche Geschäfte: neben den obligatorischen Ausrüstungsläden findet man Kneipen, in denen Sie sich mit Nahrungsmitteln und nützlichen Tips versorgen können – alles nur eine Geldfrage. Auf dem Übungsgelände können Sie Ihre Mannschaft für den Kampf vorbereiten. Verwundete Recken werden im Tempel geheilt.

Stolperte man in früheren Might & Magic-Abenteuern noch rein zufällig über Monstergruppen, ist das im dritten Teil nicht der Fall. Monster tauchen jetzt nicht willkürlich auf, sondern wandeln selbständig, nach bestimmten Regeln umher. Feinde sind jetzt schon auf größere Entfernung zu sehen. So kann man mit Bogenschützen und Zaubersprüchen in aller Ruhe einen Angriff starten. Sind Monstergruppen einmal erledigt, tauchen diese auch später nicht mehr auf. Erfahrungspunkte, Goldmünzen oder andere nützliche Gegenstände winken, wenn man einen Kampf erfolgreich übersteht.

Da das Spiel sehr umfangreich ist, wird es auf mehreren Disketten ausgeliefert. Um Might & Magic III vernünftig spielen zu können, sollte man eine Festplatte besitzen, da man sonst durch den ständigen Diskettenwechsel dauernd aus der Handlung gerissen wird. ms

AMIGA-TEST

sehr gut

Might and Magic III

10,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 02/92

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Titel: Might and Magic III
Preis: ca. 100 Mark (Dt.),
ca. 90 Mark (Engl.)
Hersteller: New World Computing
Anbieter: Softgold, Daimlerstr. 10,
4044 Kaarst 2, Tel: 0 21 31/660 20

von Oliver von Quadt

Macht es Ihnen Spaß, der Spezies Mensch zu immer angenehmeren Lebensbedingungen, stetig wachsendem Bruttosozialprodukt und sozialer Sicherheit zu verhelfen? Sie haben vielleicht schon viele Stunden in Sim-City verbracht, aber waren noch nicht voll ausgelastet: Dann ist Utopia genau das Richtige für Sie. Wir schreiben das Jahr 2100. Sie sind Commander einer intergalaktischen Sternflotte. Nach einem sehr komplizierten Auswahlverfahren wurden Sie abkommandiert, die Kolonialisierung des Omicron-Kappa-Planeten zu übernehmen. Sie starten mit einer Handvoll Kolonisten, etwas Geld und ein paar Lebenserhaltungssystemen. Hauchen Sie dem Welt-raumkaff nun den Lebensgeist einer Großstadt ein!

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

Utopia ist eine irrsinnig vielfältige Simulation im Sim-City-Genre. Vielfältig, weil kreativ und spannend. Beide Komponenten, Strategie und Taktik auf der einen, Action auf der anderen Seite sind intelligent miteinander verbunden. Wer es bei Sim-City leid war, sich nur wegen Umweltverschmutzung und Verkehrsstau graue Haare wachsen zu lassen, muß sich seine Raumschiffe in Utopia bauen. Die Dynamik im Forschungsbereich, z.B. verbesserte Panzer oder Druckspeicher zur Treibstofflagerung bis hin zum »Beam me up, Scotty!«, bringt kontinuierlich Bewegung ins Spiel. Die Grafik ist sehr ansprechend und die Bedienung des Spiels ist gut durchdacht.

Durch die Tutorial-Option kann jeder erst mal ohne Feind üben – ein sehr gutes Feature. Zum Schluß das dicke Minus: ein Kopierschutz, der so genial ist, daß er auf dem Amiga 3000 Spielstände nicht abspeichern läßt, dafür aber bei der Installation der save-game-disk obligatorisch abstürzt. NDOS läßt grüßen! Darüber hinaus ist auch noch eine Handbuchabfrage implementiert, die einen doch glatt 50 Seiten nach einem ganz bestimmten Screenshot absuchen läßt. Schade.

Sim-City hoch drei

UTOPIA



Die Planetenoberfläche: Der Ausschnitt läßt sich in alle Richtungen verschieben



Die Welt im Jahr 2100: Der Omicron-Kappa-Planet muß besiedelt werden

Auf dem Bildschirm ist ein Teil der Planetenoberfläche zu sehen – ganz im Popoulos-Stil übrigens. Dieser Ausschnitt läßt sich in alle Richtungen verschieben. Von hier aus können alle wichtigen Funktionen mit der Maus aufgerufen werden.

Der Spielverlauf ist einem schnell klar. Zunächst sollte man besonders auf ausreichend Wohnraum und medizinische Versorgung achten. Strom muß ausreichend aus den Solarkollektoren kommen, und Fließzellen müssen errichtet werden, um die Energiedurststrecke während einer Sonnenfinsternis zu überbrücken. Aber ein Volk braucht auch Arbeit. Denn wie jeder Staatsmann, wirtschaften auch Sie mit Steuergeldern und den Erträgen aus dem freien Handel. Um einen hohen Cashflow zu erreichen, muß eine große Anzahl verschiedener Bauten und technischer Einrichtungen installiert werden; aber auch das geht ins Geld.

Ihre wichtigsten Handelsgüter sind industrielle Erzeugnisse, Erze und Treibstoff. Sie können aber auch Waffen, Werkstoffe und Nahrung verkaufen, und zwar entweder manuell oder per Handelscomputer. Die erste Methode ist einträglicher, die zweite natürlich bequemer. Den technischen, psychologischen, militärischen und wissenschaftlichen Zustand der Kolonie zu überwachen, ist Aufgabe Ihrer Berater. Die sagen Ihnen, wo der Schuh drückt und helfen Ihnen damit, wichtige Entscheidungen zu fällen.

Aber das ist noch nicht alles. Eine zukunftsorientierte Gesellschaft muß forschen: Sie braucht sowohl im militärischen als auch im zivilen Bereich Innovationen.

Stellen Sie also stets ausreichend Labors und Wissenschaftler zur Verfügung und denken Sie an den Fond für die Forschung.

Militärische Innovationen können lebenswichtig werden! Warum? Weil noch andere Kolonisten auf dem Planeten leben, die zunächst nichts anderes tun als Sie: wachsen und gedeihen. Doch je besser es Ihnen geht, desto neidischer blicken Ihre Nachbarn auf Sie. Weit gefehlt also, wenn Sie glauben, Sie könnten all Ihre Waffen verschern und die dicke Kohle machen.

Sie brauchen Panzer und Raumschiffe für die Offensive; aber auch Laserkanonen und Raketenysteme zur Abwehr. Die mobilen Einheiten lassen sich nach einiger Übung sehr komfortabel steuern. Denken Sie immer daran: Der Feind schläft nie. Um der Gegenseite stets einen Schritt voraus zu sein, können beide Parteien ihre Nachrichtendienste einsetzen – doch leider arbeiten auch Welt-raumspione nicht umsonst.

AMIGA-TEST

gut

Utopia

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/92

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

Titel: Utopia
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Gremlin
Anbieter: Rushware,
Bruchweg 128, 4044 Kaarst,
Tel. 0 21 01/60 70

Obwohl der maximale Besteuerungssatz bei nur 20 % liegt, dankt Ihnen die Einwohnerschaft fiskalische Schröpfkuren in der Regel mit gesteigertem Vandalismus; bis hin zu Streiks und terroristischen Anschlägen. Wundern Sie sich also nicht, wenn die Panzerproduktion urplötzlich stillsteht, oder eins Ihrer Kraftwerke mit lautem Knall einem Sabotageakt zum Opfer fällt.

ms

Tritt das Leder

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

von Rolf D. Busch

Mit dem alten »Bundesliga Manager« von Software 2000 haben schon Tausende von ansehenden Bildschirm-Beckenbauers Karriere im Sport um den bekanntlich runden Ball gemacht. Rechtzeitig zur Jahreszeit der unbespielbaren Fußballplätze und der langen Computernächte veröffentlichen Werner Krahe und Jens Onnen nun den Nachfolger auf den Markt. »Bundesliga Manager Professional« bringt noch mehr Menüs, bessere Grafik und vor allem: viel mehr Fußballatmosphäre. Auch wenn die Zeit und die wiedervereinigten Ligen dem alten Bundes- und Zweitliga-System inzwischen den Garaus gemacht haben, beim »BMP« findet man es immer noch.

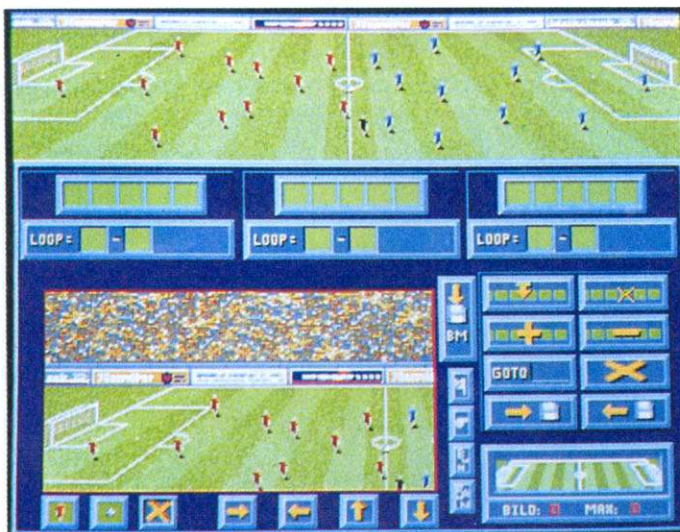
Wer will, kann auch beim neuen Spiel eine endlose Multikarriere als Manager, Trainer und Kassenswart durchstehen. Der »Ewig«-Modus kennt kein Zeitlimit, der gewählte Verein muß sich von der Amateur-Oberliga bis zur Spitzengruppe hochkämpfen. Für ein (relativ) kurzes Spielchen zwischen-

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

Ich gestehe: Das gruppenweise Treten nach aufgeblasenen Tierhautstücken übt im realen Leben nicht allzuviel Faszination auf mich aus. Zuviel Laufen, und außerdem regnet's eh meistens.

Aber aus dem gemütlichen Computersessel betrachtet, sieht das Ganze schon viel spannender aus. Besonders, wenn es so komplex aufbereitet ist wie bei BMP. Da mischt sich in die rein sportliche Betätigung eine ganz gehörige Portion Wirtschaftssimulation und vor allem Strategie. Auch die grafische Darstellung hat es mir angetan: Kein Vergleich mehr zum Vorgänger, hier läuft wirklich die kleine Sportschau ab; schon das Ausfüllen eigener kniffliger Torssequenzen mit dem Editor könnte ein Hobby werden.

Beim Spielen des BMP, erwische ich mich doch tatsächlich des öfteren beim Anfeuern meiner Mannschaft. Vielleicht sollte ich mein liebste Churchill-Zitat doch von »No sports!« in »No sports outside the monitor« abändern...



Eddi-Disk: Torszenen und Wappen erstellen



Super: Fußballatmosphäre im Computersessel

Drei-Jahres-Modus, in dem man schon in der Bundesliga beginnt; nur drinbleiben muß man halt. Als Schnellschuß gibt's schließlich noch das Ein-Jahres-Spiel, bei dem das Ziel der Meisterschafts-»Pott« ist.

Bevor die Jungs aber auf den Platz geschickt werden, um das Leder zu treten, sollte sich der Manager noch durch zumindest einige der zahlreichen Menüs klicken. Die Jugendmannschaften wollen unterstützt werden, acht unterschiedliche Trainingslager verbessern Ballarbeit und Teamgeist. Vertrags- und Transferverhandlungen mit den Kickern erfordern Fingerspitzengefühl und kaufmännisches Denken. Nicht zu vergessen die Stadionausrüstung, Werbung und das wöchentliche Balltraining.

Und zu guter Letzt soll ja auch die Aufstellung stimmen. Und dann geht's raus in die Arena: Die einzelnen Duelle sind im neuen Bundesliga Manager mit animierten Torszenen illustriert, für jeden der bis zu vier Mitspieler (die am Computer; auf dem Platz sind natürlich mehr) werden die vergebenen und genutzten Chancen gezeigt. Die Ergebnisse des Spieltags und der Saison fließen natürlich wieder in gewaltige Statistiken ein, die bis zur momentanen Erschöpfung der einzelnen Spieler jedes Detail be-

legen, das für den Vereinschef interessant sein könnte.

Ihr Lieblingsverein ist nicht dabei? Das Wappen hat sich geändert? Oder Sie möchten lieber gleich einen neuen Verein gründen? Dann empfiehlt sich die Editorzusatzdiskette, mit der Sie problemlos die »Augsburger Amiga-Amateure« oder ähnliche, noch unbekannte Weltklasse-Teams zusammenbauen können. Von der pixelweisen Erschaffung motivationsfördernder Vereinswappen bis zur Namensgebung der einzelnen Spieler (warum nicht mal wieder Uwe Seeler?) ist alles drin. Außerdem gibt es neben »TeamEd«, dem Mannschaftseditor, noch »TorEd« auf der Eddi-Disk. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein Animationsdesigner für Torszenen. Mit einfachen, aber wirkungsvollen Werkzeugen kann hier jeder mal Regisseur spielen und die kompliziertesten Kombinationen ausfüllen. Eckball, dann 14 gekonnte Pässe, kleine Kopfballeinlage, Abpraller, Nachschuß, Pfosten, Tor – sowas will das Publikum sehen. Damit es beim Zuschauen auch für den Torszenen-Autor nicht zu langweilig wird (»Ach die, ja, kenn' ich, jetzt fliegt der Ball links in die lange Ecke«), empfiehlt es sich, jede Sequenz zweimal abzuspeichern, und zwar einmal mit glorreichem Torschuß als Abschluß, einmal mit einem »knapp daneben«.

AMIGA-TEST
sehr gut

Bundesliga Manager Prof.

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 01/92

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

Titel: Bundesliga Manager Prof.
Preis: ca. 100 Mark
Editor: ca. 20 Mark
Hersteller / Anbieter: Software 2000
Lübeckerstr. 10, 2320 Plön,
Tel: 0 45 22/13 79

Königliche Immobiliensuche

KING'S QUEST V

von Carsten Borgmeier

Sierras Königsfamilie scheint total vom Pech verfolgt zu sein. Im vierten Teil »The Perils of Rosella« war King Graham schrecklich erkrankt. Nur eine magische Frucht aus dem Märchenreich Tamir konnte ihn retten. Schnell entschlossen machte sich Töchterchen Rosella auf den Weg, um das heilende Obst zu holen. Jetzt ist das Mädel wieder da, der König bei bester Gesundheit und dennoch lebt die Familie nicht in Frieden.

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

King's Quest V auf dem Amiga habe ich mit gemischten Gefühlen gespielt. Einerseits ist die Story, die Icon-Bedienleiste und die Komplexität fantastisch, andererseits stellt das Spiel wahnsinnig hohe Anforderungen an die Hardware. Bei weniger als 1 MByte RAM bleibt der Bildschirm dunkel, ohne Festplatte ist Sierras fünftes Abenteuer aus dem Reich der Märchen schlicht unspielbar.

Andauernd muß man zwischen den acht Disketten wechseln. Hier wird noch mal schnell eine kleine Animation geladen, da eine kurze Melodie und an anderer Stelle eine lange Animationssequenz – entsetzlich! Wer bei all den Unterbrechungen noch Spaß am Spiel hat, steht entweder unter Drogen oder verfügt über einen langen Geduldsfaden.

Ein weiterer großer Nachteil ist die Tatsache, daß alle Animationen und Bewegungen der Charaktere im Schlafwagentempo ablaufen. Es sei denn, man verfügt über eine Turbokarte oder einen Amiga 3000. Mit der entsprechenden Hardware ist King's Quest V dann eine echte Meisterleistung. Die Grafiken sind farbenprächtiger wie noch nie, die Bedienung ist idiotensicher, Spielspaß und Motivation sind extrem hoch. Aber wehe, man verfügt nur über einen einfachen Amiga 500 ohne Harddisk und ohne Turbokarte – dann beißen selbst geduldige Spieler vor lauter Frust Löcher in ihre Disketten.



Welcome-Screen: Das fünfte Abenteuer der Serie wird auf acht Disketten geliefert



Bitte nur mit Turbo-Power: King's Quest stellt hohe Hardwareanforderungen

Als Graham eines schönen Tages von einem Spaziergang zurückkehrt, stellt er fest, daß Burg, Familie und Gefolge spurlos verschwunden sind. Ein bitterböser Zauberer namens Mordack hat das Gebäude einfach weggezaubert – »King's Quest V- Absence makes the heart go yonder!« beginnt.

Das Ziel dieses Spiels dürfte wohl klar sein – Burg und Familie finden natürlich! Keine leichte Aufgabe, die Suche führt König Graham in Begleitung von Eule Cedric durch eine ungastliche Märchenwelt. Dabei treffen die Abenteurer Banditen in einer Räuberhöhle, schrullige Hexen, wilde Tiere, Gnome und einen riesigen Vogel,

der Graham entführt und in sein Nest plumpsen läßt.

Es warten haufenweise knifflige Rätsel. Wie erledigt der König die beiden gefährlichen Giftschlangen am Eingang zu Mordacks Domizil? Wie lenkt er die fleischfressenden Vögel von sich ab? Wo ist das Schloß geblieben? Fragen über Fragen, die nur beantworten kann, wer das Abenteuer ganz

durchspielt. Im Gegensatz zu den ersten vier Adventures der King's Quest Saga ist es im fünften Teil nicht mehr erforderlich, Kommandos per Tastatur einzutippen. Statt dessen klickt man in einer Leiste am oberen Bildschirmrand ein Icon an, schon tut der Held, wie ihm befohlen ward. ms

AMIGA-TEST

gut

King's Quest V

8,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/92

Grafik	5
Sound	5
Spielidee	5
Motivation	5

Titel: King's Quest V
Preis: ca. 140 Mark
Hersteller: Sierra
Anbieter: Bomico,
Am Südpark 12, 6092 Keltersbach,
Tel. 0 61 07/7 60 60

von Michael Schmittner

Kameraschwenk. Aus dem Nichts erscheint ein kleiner, immer größer werdender weißer Punkt. Der Punkt entpuppt sich als Golfball, der sich mit atemberaubender Geschwindigkeit der Kamera nähert. Der Ball berührt den Boden und hoppelt gemächlich Richtung Loch. Wiederum ein Kameraschwenk. Die Spannung steigt. Fällt der Ball ins Loch, oder...?

MicroProse Golf bietet eine neue Golfsimulation mit elf verschiedenen Spielvarianten an. Das reicht vom einfachen Üben übers Spielen gegen den Computer bis hin zu Turnieren mit bis zu vier Spielern. Für jeden Golfer lassen sich individuelle Präferenzen einstellen, z.B. ob man Links- oder Rechtshänder ist, die Schlägerausstattung, ob man die Entfernungsangaben lieber in Yard oder Meter hätte u.v.m.

Es empfiehlt sich, vor dem Beginn eines Turniers oder eines Spiels zuallererst eins: Üben. Tut man das nicht, wirkt sich dies auf das Handicap aus. Das Handicap beim Golf ist ein Maß für die Spielstärke eines Spielers. Je kleiner das Handicap, desto besser ist der Spieler. MicroProse Golf berechnet automatisch Ihr persönliches Handicap. Da sich alle Spiele, Schläge und Turniere auf Diskette oder Platte sichern lassen, kann das Handicap durch fleißiges trainieren dementsprechend verbessert werden.

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

Es ist nicht die erste, aber eine äußerst realistische, mit vielen Feinheiten versehene Golfsimulation. Nicht zuletzt erzeugen die sechs wählbaren Kameraeinstellungen ein Gefühl des »Dabeiseins«, des Greifbaren. Die einzigartigen, dem fliegenden Ball folgenden Kameraschwenks, ob von hinten, von vorne oder von der Seite, sogar um den fliegenden Ball herum: Das ist Golf live.

Zudem ist mir positiv aufgefallen, daß diese Golfsimulation sowohl auf einem Amiga 500 als auch auf dem Amiga 3000 tadellos seinen Dienst verrichtete und komplett eingedeutscht wurde.

MicroProse Golf ist wirklich eine gelungene Golfsimulation, die es versteht, den Reiz dieses elitären Edelsports auch blutigen Laien wie mir zu vermitteln.

Ausflug ins Grüne

MICROPROSE GOLF



Abschlag: Sechs wählbare Kamerapositionen lassen den Ball keine Sekunde aus den Augen



Übersichtskarte: Der Weg zum Green will gut geplant sein – der kürzeste ist nicht immer der beste

Geübt werden kann das Abschlagen und das Putten, also das Einlochen. Man sollte nicht zu sparsam mit dem Üben sein, denn so einfach die Bedienung, das Einstellen und das Schlagen auch ist, so schwierig wird es, wenn plötzlich »Umweltbedingungen« wie Wind, Bodenunebenheiten oder Sandbunker das Spiel beeinflussen.

Der »lästigen« Pflicht folgt endlich die Praxis. Zunächst wird der Spielmodus bestimmt (Turnier, Einzelspiel etc.). Zur Auswahl stehen elf Spielvarianten. Hat man

sich für eine entschieden, werden die Spielernamen eingegeben. Jetzt noch schnell den Golfplatz aussuchen und es kann losgehen.

Es erscheint eine dreidimensionale Übersichtskarte des zu spielenden Lochs. Hier läßt sich die Richtung angeben, in die man den Ball spielen möchte. Die Einstellung erfolgt intuitiv über die Maus

und zeigt zudem noch die maximale, mit dem gewählten Schläger mögliche Reichweite an. Die angegebene Reichweite trifft aber nur bei optimalen Wetterverhältnissen zu. Wind z.B. kann diese, je nach Richtung, vergrößern oder verkleinern.

Nun befindet man sich am Abschlag und sieht das Fairway vor sich. Hier kann die Schlagrichtung noch einmal feinjustiert werden. Ist man soweit, betätigt man einen Schalter, der den Schwung auslöst. Hierbei ist absolutes Feingefühl ein Muß. Es gilt, abhängig von der Entfernung des Loches, zum richtigen Zeitpunkt die »Beschleunigung« abubrechen. Doch damit ist es nicht getan. Auch die Art des Schlags, ob der Ball mit oder ohne Effet gespielt werden soll, muß bestimmt werden – und das ist alles andere als einfach. Beide Vorgänge spielen sich in weniger als einer Sekunde ab. Hier kommt es auf gutes Timing und Fingerspitzengefühl an. Aber die ersten Schläge dürfen in »die Hose gehen«, denn noch ist kein Meister vom Himmel gefallen.

Beim Putten steht man vor anderen Problemen: ist das Grün abschüssig, ist es schnell oder langsam? Kommt der Wind von hinten oder von der Seite? Auch hier trifft der alte Satz vom Meister und dem Himmel zu. Deshalb: Üben, üben, üben...

AMIGA-TEST

sehr gut

Microprose Golf

10,4

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 01/92

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

Titel: Microprose Golf
Preis: ca. 105 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

Proud to fly

KNIGHTS OF THE SKY

von Oliver von Quadt

Militärische Simulationen zu Boden, zu Wasser oder in der Luft bleiben trotz aller Vorbehalte in. Das Problem ist dabei nur, daß es von modernem Kriegsspielzeug schon mindestens drei Simulationen pro Genre gibt.

»Wings« setzte da mit einer sehr guten, im Ersten Weltkrieg spielenden Flugzeugsimulation, erfolgreich auf Nostalgie à la Baron von Richthofen. Was liegt also für ein Softwarehaus wie MicroProse näher, diesen Chartstürmer ins Visier zu nehmen: Auch »Knights of the Sky« fliegt im Doppeldecker-Zeitalter, kann aber noch ein bißchen mehr.

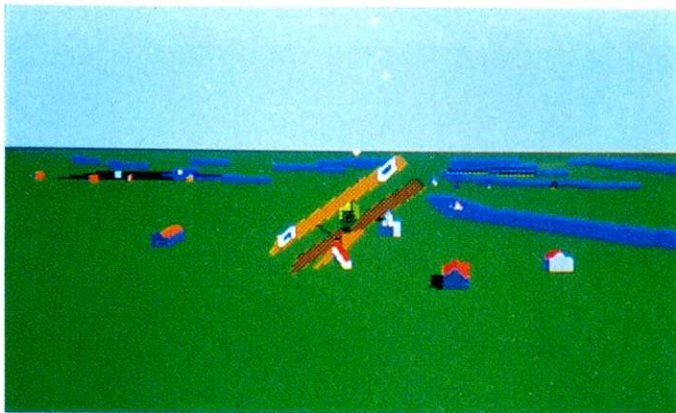
Anfangsdatum ist der Mai 1916 – gut 21 Monate nach Kriegsbeginn. Der Spieler ist auf Stützpunkten entlang der Front stationiert. Das Hauptmenü offeriert vier Optionen: Flugtraining, Einsätze gegen deutsche Fliegerasche (Richthofen, Mölders und Co.), Link zu einem zweiten Amiga (über Kabel oder Modem) sowie eine »Kriegskarriere«, in deren Verlauf der Spieler immer neue Aufträge erfüllen muß.

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

Ich war total vernarrt in Wings und bin dabei wohl nicht alleine gestanden. Darüber hinaus war ich aber auch nicht der einzige, dem das Strafen (Angriff auf Bodenziele) negativ aufgestoßen ist. Knights of the Sky ist zum Glück anders: es zählt zwar immer noch die Abschußrate – das liegt in der Natur der Sache – aber der Ton macht bekanntlich die Musik.

Die ersten Flugstunden waren zugegebenermaßen mühsam, und ich fand die Steuerung anfangs etwas zu empfindlich (außerdem kam ich aus dem Stalling nicht mehr heraus). Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister, und schließlich kam ich mit Knights super zurecht.

Für mich ist Knights of the Sky kein billiger Abklatsch eines altbewährten Spiels, sondern eine wirkliche Bereicherung dieses Genres. Wie schon der Untertitel sagt – proud to fly.



Outside-View: Details wie fahrende Lastwagen können auch ausgeblendet werden



Oldtimer: ILS und Bordcomputer gibt's nicht – Handarbeit ist angesagt

Sie umfaßt die verschiedensten Missionen: vom Eskortieren einer Bomberstaffel bis hin zum legendären Balloon-Busting. Abwechslungsreich ist vor allem die Möglichkeit, sich im Hangar unterschiedliche Flugzeuge auszusuchen. Erfreulich, daß die Maschinen alle verschiedene Flugeigenschaften besitzen.

Ist man im Spiel schon so weit fortgeschritten, daß man zu den Aces zählt, kann es durchaus vorkommen, daß Immelmann oder Böcke höchstpersönlich mit ihrer Fokker anklopfen und Sie zu einem Duell herausfordern. Wer sich einen solchen Luftkampf – aus welchen Gründen auch immer – nicht zutraut, kann einen anderen Piloten in die Luftschlacht schicken. Nach einigen Beförderungen lassen sich dann auch noch strategische Maßnahmen ergreifen, wie z.B. das Verlegen des Squadrons an einen günstigeren Standort.

Nun aber zur Simulation an sich: Sie schneidet wirklich sehr gut ab. Auf Realitätsnähe in puncto Steuerung und Grafik wurde sehr viel Wert gelegt. Jede Maschine sieht anders aus, und überall fliegen auch eigene Einheiten mit. Dabei reicht es nicht, sich nur an den Farben der Flugzeuge zu orientieren. Es kann schon mal vorkommen, daß sich die Deutschen pfiffig und durchtrieben einen Franzosenflieger geschnappt haben! Aber, was die können, können wir auch, oder?

Die Outside-View-Funktion ist ein Leckerbissen für sich. Man kann wirklich aus nur allen denkbaren Positionen das Flugverhalten seines Fliegers oder die beste Angriffsstrategie studieren. Dabei ist die Animation recht schnell, und das bei der Farbpracht und diesem Detailreichtum auf dem Boden. Besitzer eines eher langsamen Rechners können diese Details (wie zum Beispiel fahrende Lkw auf den Straßen) abschalten. Das Fliegen an sich ist weitaus komplizierter als bei Wings. Es bietet sich die Joystick-Steuerung an, 180dpi-Mäuse haben hier nichts zu suchen! Und obwohl sich die Steuerung nicht gerade leicht bewerkstelligen läßt, kommt da schon (oder vielleicht gerade deshalb) ein echtes Fluggefühl auf. Das Stalling ist Tatsache in diesem Spiel und nicht nur eine Möglichkeit.

AMIGA-TEST

gut

Knights of the Sky

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/92

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

Titel: Knights of the Sky
Preis: ca. 105 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

Ein Wort zur Kompatibilität: MicroProse zeigt wie man es machen soll. Knights of the Sky läuft auf allen Amiga; auch auf dem 3000er und dem neuen A-500 Plus. Einzige Voraussetzung: 1 MByte Speicher. Das Spiel kann auch auf Festplatte installiert werden. ms

Die Raubvögel kommen

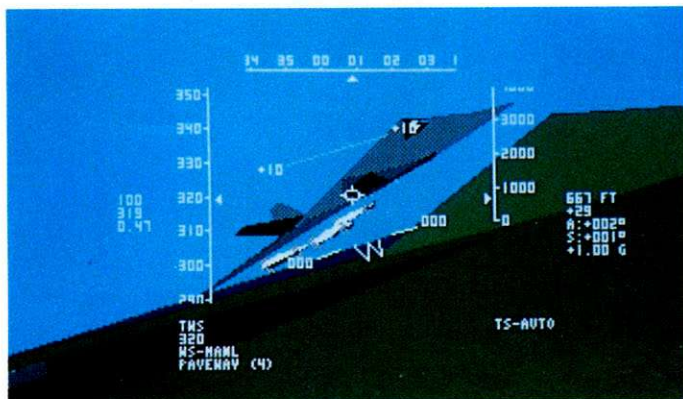
BIRDS OF PREY

von Michael Schmittner

Was lange währt wird endlich gut – trifft dieser Satz auch bei diesem Flugsimulator zu, über den wir schon in Ausgabe 7/91 kurz berichtet hatten? Lesen Sie selbst.

Langsam schwingen die stählernen Flügeltore des Hangars auf – die Morgensonne fällt herein. Der F117-A Stealth Fighter, dieses futuristisch anmutende Kampfflugzeug, ist einsatzbereit. Noch einmal überprüft der Pilot die grün leuchtenden Instrumente – alle Systeme einsatzbereit. Mit einem Knall beginnen die Triebwerke, die kalte Morgenluft einzusaugen. Wenige Minuten später gleitet der Stealth Fighter, vom gegnerischen Radar unentdeckt, im Tiefflug auf sein Ziel zu. Als er für ein paar Sekunden auf dem gegnerischen Überwachungsmonitor auftaucht, ist es bereits zu spät. Nur Bruchteile von Sekunden später existiert die Radarstation nicht mehr.

Birds of Prey – das ist mehr als eine einfache Flugsimulation. In diesem Spiel stehen Ihnen 40 verschiedene Flugzeugtypen zur Verfügung, und jede Maschine besitzt unterschiedliche Flugeigenschaften. Beim trägen »A-10 Tankkiller« angefangen, über den wendigen »F-16C Falcon« bis hin zur riesigen »Boeing 747« ist alles da, was eine moderne Luftwaffe anbietet. Ähn-



Realtime-Simulation: Flugeigenschaften und Schattierungen werden in Echtzeit berechnet



Missions-Menü: Zwölf Varianten stehen dem Spieler zur Verfügung

M·E·I·N·U·N·G

Was macht einen guten Flugsimulator aus? Klarer Fall: Realitätsnähe und Komplexität. Beginnen wir mit der Realitätsnähe: Hier punktet Birds of Prey gewaltig. Kein anderer Flugi hat so viele unterschiedliche Maschinen im Repertoire. Auch in Sachen wie Flugverhalten und Kollisionsabfrage lassen sich die Raubvögel nicht lumpen.

Die Fluginstrumente sind bei jedem Flugzeug gleich. Das kann man – muß man aber nicht – als Nachteil ansehen, denn es wäre wohl ziemlich mühsam, sich in 40 verschiedene Instrumententafeln einzuarbeiten. Beim Aussehen der einzelnen Maschinen gibt's über-

haupt nichts zu meckern; selbst die verschiedenen Waffenzuladungen sind in der Außenansicht klar zu erkennen; bei Transportmaschinen öffnet sich sogar die Heckklappe und man sieht, wie die Fallschirmspringer raushüpfen – wirklich toll gemacht.

Auch die Komplexität ist nicht von schlechten Eltern. Während einer Mission laufen ständig neue Meldungen ein: Hier ist ein Flugzeug gesichtet worden, dort steht ein Angriff bevor; und mit einem Tastendruck kann man sich (wenn auch nur als Beobachter) ins Geschehen am anderen Ende der Spielwelt einschalten.

Birds of Prey ist ein Flugsimulator, mit einer Unmenge an Möglichkeiten. Dabei steht nicht die pure Ballerei, sondern die Gesamtsimulation einer militärischen Konfrontation im Vordergrund. Dieses Konzept verspricht viele Stunden spannendster Unterhaltung.

lich vielseitig sind die Missionen: Aufklärungsflüge, Truppentransporte, Abfangmissionen, Patrouillenflüge – insg. zwölf Varianten.

Zur Situation: Sie fliegen entweder für die A-Seite (NATO-Equipment) oder für die B-Seite (sowjetisches Gerät). Ihr Abschneiden in einzelnen Missionen wirkt sich dabei auf den gesamten Spielablauf aus. Ein Beispiel: Sie sind gerade zu einem Aufklärungsflug gestartet, da meldet das AWACS-Flugzeug einen Pulk feindlicher Bomber. Wenn Sie nun stur Ihren Befehlen folgen, werden Sie später keinen Flughafen mehr vorfinden,

auf dem Sie landen könnten. Sie müssen also schnell Ihren Kurs ändern, und die Bomber abfangen bevor es zu spät ist.

Längere Flugzeiten – die simulierte Welt ist wirklich ungeheuer groß – kann man mit dem Autopiloten elegant überbrücken. Dieser ist auch beim Landeanflug sehr nützlich: Stellen Sie als Wegstreckenpunkt ihren Flughafen bzw. Flugzeugträger ein – schon finden Sie sich in einem perfekten Landeanflug wieder. Der Rest ist ein Kinderspiel – Klappen raus und runter mit dem Baby.

Birds of Prey läuft übrigens sowohl auf einem Amiga 500 (1 MByte) als auch einem Amiga 3000 unter Kickstart 2.0. Auf einem »normalen« Amiga läßt die Geschwindigkeit manchmal etwas zu wünschen übrig. Der Grund dafür liegt in der »Realtime-Simulation«.

AMIGA-TEST

sehr gut

Birds of Prey

10,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/92

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

Titel: Birds of Prey
Preis: ca. 105 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

Die Schattierungen der Maschinen und deren genaue Flugeigenschaften werden in Echtzeit berechnet. Bei Birds of Prey fliegt sich eine F-18 eben anders, wenn sie vollgetankt ist oder nicht. Hinzu kommt eine komplette Himmelsberechnung mit Sonnenauf- und -untergang sowie Sternbildern und richtigen Mondphasen.

Flames of Freedom

MIDWINTER II

von Richard Eisenmenger

Vor etwa einem Jahr sorgte »Midwinter« für Aufsehen. Die Geschichte geht weiter: Im Jahr 2108 schlossen sich die Nationen Verde und das befreite Midwinter zu der Atlantischen Föderation zusammen, allerdings mußte die Insel Midwinter bald darauf dem steigenden Meeresspiegel weichen. Verde wurde inzwischen in Agora umbenannt und bildet so die Startposition für ein umfangreiches Spionageszenario auf den 41 Inseln.

Agora ist eine der westlichsten der 42 Inseln, die sich in einem Band zum afrikanischem Hauptland erstrecken. Seit 30 Jahren werden diese Inseln immer wieder

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

Flames of Freedom glänzt durch das einmalige Konzept und den enormen Umfang. Die Story wurde gründlich überdacht und logisch aufgebaut. Lediglich die 3-D-Grafik könnte für meinen Geschmack einen Tick schneller sein. Manchmal steht man auf einer Insel, wird fortwährend beschossen und sieht nur noch die rot-gelb blinkenden Polygone der Explosionen, während man vergeblich versucht, sich zu orientieren. Routine gleicht dieses Manko allerdings wieder aus.

□ Die Komplexität des Spiels garantiert für lange Zeit großen Spielspaß. Während ich die etwa 40 Missionen mit dem Satz »Na, welche nehmen wir denn heute?« durchspiele, bewundere ich immer wieder die breite Palette der Transportmittel und Vehikel. 18 Gefährte lassen sich auf unterschiedliche Weise steuern; übernimmt das der Computer (bei Feindfahrzeugen), kann man sogar typische Eigenarten der Flugbahn des Fahrzeuges beobachten (Doppeldecker fliegt Faßrollen, Zeppelin schwebt gemächlich vor sich hin etc.).

□ Flames of Freedom ist ein toller Spiele-Cocktail aus Strategie- und Actionkomponenten. Wer sich wieder mal so richtig dreidimensional austoben möchte, kommt an Midwinter II eigentlich nicht vorbei.



Auf Tauchstation: Im zweiten Teil kämpft man auch unter Wasser



Volle Deckung: Nirgends ist man sicher, auch aus der Luft wird man angegriffen

von den dunklen Mächten des Sahara-Imperiums überfallen. Unzählige Bewohner wurden als Sklaven nach Afrika verschleppt.

Agenten der Atlantischen Föderation fanden nun heraus, daß ein Projekt namens »Operation Scorpio« im Gange ist, das die Invasion von Agora vorsieht. Um diese Bedrohung abzuwenden wird als Gegenmaßnahme »Operation Wildfire«, eine Serie verschiedener Missionen, ins Leben gerufen.

Als einer der besten COBRA-Agenten muß sich der Spieler 41 Missionen stellen, was der Anzahl der zu befreienden Inseln entspricht. Je mehr befreit werden, desto größer ist die Chance gegen die anrückende feindliche Armada bestehen zu können. Der Spieler hat die Möglichkeit, einzelne Kämpfe, eine bestimmte Mission oder das gesamte Szenario durchzuspielen. Für letzteres wird eine »Campaign«-Diskette angelegt. Beim Besuch in der Personalabteilung kann man sich »seinen« Agenten zusammenstellen. Attri-

bute, Fertigkeiten und Aussehen können bei dieser Gelegenheit editiert werden. Bis zu zwölf Charaktere passen auf eine Campaign-Diskette. Nach etwas Training, in dem die wichtigsten Szenen geübt werden, beginnt der Ernst des Agentenlebens – auf zum Inselbefreien.

□ Ein Eiland gilt als erobert, wenn zwei bis sechs Aufträge erfolgreich durchgeführt wurden. Die Palette der Aufgaben reicht vom Meuchelmorden über Rettungsaktionen und Sabotageakten hin zur Zerstörung ganzer Schnellbootflotten. Dabei sieht der Spieler die ganze Inselwelt in flotter 3-D-Vektorgrafik.

□ Verschiedene Transportmöglichkeiten stehen zur Verfügung: Jeeps, Panzer, Züge, sogar Zeppelins und Luftkissenboote findet

man im Fuhrpark von Midwinter II. Auch die Auswahl an Waffen ist nicht von schlechten Eltern: M16-Gewehre, Mini-Uzis und Granatwerfer erhält man von den Mitgliedern der verschiedenen Widerstandsgruppen, die auf den Inseln zu suchen sind.

□ Ein kleiner Leckerbissen ist das »Auto-Routing«, das automatisch einer auf der Karte gezeichneten Route folgt, so daß man sich nicht immer erneut orientieren muß. Eine umfangreiche Darstellung der Insel erleichtert das taktische Erfassen der Umgebung. Die Insel wird bei Bedarf herangezoomt, ein spezieller Modus zeigt sogar ein dreidimensionales Bild der Insel, wie man es von 3-D-Fraktalprogrammen kennt. Dabei erkennt man genau die Höhen und Tiefen, die man später im 3-D-Actionmodus wiederfindet. Befindet sich der Agent in der einer Kontaktperson, wird diese auf einen Tastendruck angesprochen. Meist helfen sie von vornherein, manchmal ist jedoch etwas Nachhilfe nötig – sei es durch Erpressung, Verführung, Bestechung oder auf die Mitleidstour. Einige Personen stellen sogar zusätzliche Forderungen an den Spieler. Die taktischen Elemente des Spiels steuert man über liebevoll gemalte Icons, die entweder über Maus, Joystick oder Tastatur zu bedienen sind.

AMIGA-TEST

gut

Midwinter II

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/91

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

Titel: Midwinter II
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
 Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
 Tel. 0 52 44/40 80

von Carsten Borgmeier

Wir schreiben das Jahr 1924: Der bekannte Kriminalist Inspektor Dusentier tappt verschlafen im Morgenmantel zur Haustür. Dort findet er eine Einladung zu einem Segeltörn auf der Yacht des erfolgreichen Geschäftsmanns Mr. Karaboudjan.

Erfreut über diese vermeintlich günstige Gelegenheit für einen sonnigen Kurzurlaub, nimmt der Detektiv die Einladung an und geht an Bord des mächtigen Dreimast-

Gerade als er es sich in seiner Kabine gemütlich machen will, tritt der Butler des Gastgebers ins Zimmer und erklärt, es sei etwas Schreckliches passiert. Neugierig folgt Dusentier dem aufgebrachten Diensten ins Nebenzimmer, wo Mr. Karaboudjan mauertot, mit einem Messer im Rücken, am Boden liegt. Kurze Zeit später spürt der Protagonist einen dumpfen Schlag am Schädel und wird ohn-

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

Wer *Cruise for a Corpse* zum ersten Mal auf dem Monitor sieht, dem fällt die Kinnlade runter: Die Animationen des Hauptdarstellers haben Trickfilmqualität – eine Augenweide ohne Gleichen. Die Grafiken sind so farbenprächtig und detailliert gezeichnet, wie man sie – abgesehen von *Monkey Island* – bisher noch in keinem anderen Amiga-Adventure zu sehen bekam.

Auch die Soundeffekte sind eine Meisterleistung: Realistische Geräusche wie hallende Schritte oder knarrende Türen hauchen dem Spiel eine brillante Krimi-atmosphäre ein. Hinzu kommt noch die extrem leichte Mausbedienung, die der von Sierra und Lucasfilm Games in nichts nachsteht.

Die Story ist dicht, packend, voller kniffliger Rätsel und seltsamer Charaktere. Dummerweise bringt die opulente Grafik, der tolle

Leichenschmaus

CRUISE FOR A CORPSE



Der Schädel brummt: Wer gab dem Detektiv eins auf die Nuß?



Die Post ist da: Mit einer Einladung zu einem Segeltörn fängt alles an

Sound sowie die aufwendige Geschichte auch einen kleinen Nachteil mit sich: Das Spiel wird auf insgesamt fünf Disketten ausgeliefert. Eine Disk geht dabei schon für das spektakuläre Intro flöten, die anderen müssen häufig gewechselt werden. Wenn der Inspektor einen Raum verläßt, dauert es meist eine ganze Weile, bis der Computer die nächste Szene geladen hat. Deshalb ist *Cruise for a Corpse* ohne Festplatte eine echte Tortur. Ständig wird der Spieler aus der Handlung gerissen, um eine andere Diskette ins Laufwerk zu stecken.

Von diesem – technisch bedingten – Manko abgesehen, handelt es sich bei *Cruise for a Corps* um ein faszinierendes Kriminalspiel, das alle Hobbydetektive lange am Bildschirm fesseln wird.

mächtig. Das ist der Auftakt zu einem spannenden Kriminalfall.

Den muß Inspektor Dusentier aber nicht allein lösen. Klar, daß Sie ihm bei allen seinen Verhören und Untersuchungen behilflich sind. Dazu bewegt man den Mauszeiger auf Gegenstände, worauf der Computer eine Liste mit den möglichen Aktionen (open, close, use etc.) einblendet. Nun braucht man sich nur noch den gewünschten Befehl auszusuchen und der Held tut, was man von ihm ver-

langt. Wer z.B. die Kommode und daraufhin in der Liste »open« anklickt, sieht, wie Dusentier zur Kommode läuft, sich ein wenig bückt und den Deckel öffnet.

Das Programm gibt jedem Hobbydetektiv viele knifflige Rätsel auf: Was hat es mit der zugehängerten Tür im Flur auf sich? Wer hatte ein gesteigertes Interesse daran, den Schiffseigner um die Ecke zu bringen? Fest steht nur eins: Der Täter befindet sich unter den Mitreisenden. War es der Butler, das Zimmermädchen oder einer der illustren Gäste? Das herauszufinden liegt bei Ihnen.

Genaue Untersuchungen der Räume und Verhöre mit den handelnden Personen ergeben schließlich ein Mosaik aus Hinweisen, das Sie zusammensetzen müssen, um dem gerissenen Mörder auf die Schliche zu kommen. Und noch eine gute Nachricht: Eine jederzeit abrufbare Map des Schiffs erspart dem Spieler das mühsame Kartenzeichnen. ms

AMIGA-TEST

gut

Cruise for a Corpse

9,8

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 12/91

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

Titel: Cruise for a Corpse
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Delphine
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

HUNTER

von Oliver von Quad

Der Archipel ist ein sagenhaft schönes Paradies im Meer mit vielen kleinen Inseln. Doch seit geraumer Zeit sind auf dem Kontinent enorme Kriegsvorbereitungen im Gange, die auf eine Invasion hindeuten.

Aus diesem Grund ruft General Dartus das Elitekorps »Hunter« ins Leben. Hunter – dahinter verbirgt sich eine kleine Einheit von perfekt ausgebildeten Einzelkämpfern, die Spezialaufträge mitten im Feindgebiet oder hinter der feindlichen Linie durchführen sollen.

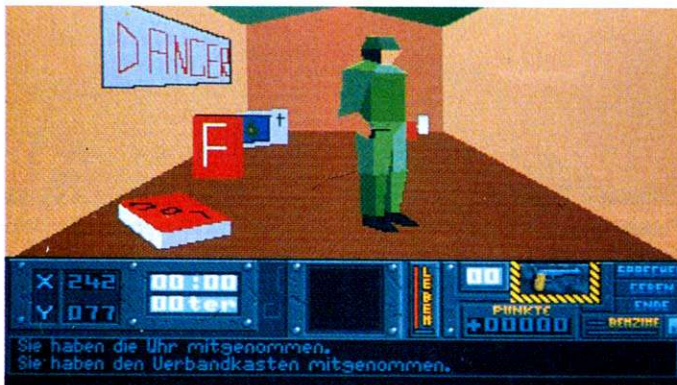
Inzwischen ist die Besetzung des Archipels bereits zur Hälfte erfolgt. Die Invasoren sind schon so mächtig, daß nur noch ein Mittel helfen kann: der Hunter.

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

Hunter ist grafisch und spielerisch ein sehr interessantes Action-Adventure. Die Animationen sind gelungen und auch fließend genug, um es im Spielverlauf nicht als störend zu empfinden. Der Spieleinhalt ist recht vielfältig, das Grundprinzip eher einfach. Es macht schon Spaß, mitten im Feindgebiet herumzuspionieren und dabei möglichst unentdeckt (z.B. schön gemütlich im Ruderboot als Fischer getarnt) den Auftrag zu erfüllen.

Enorm schwach muß jedoch der Kampf mit dem Feind gewertet werden: man trifft einfach nicht. Dabei hat das wohl eher mit der Programmierung als mit der Übung zu tun. Was tun, wenn der Feind 60 Grad rechts steht und mein Mann sich nur in 45-Grad-Schritten drehen läßt?

Alles in allem hat Activision mit Hunter ein sehr abwechslungsreiches und auch spannendes Spiel für all diejenigen geschaffen, die mehr die Action als die Simulation lieben, aber dennoch auf den Schuß Taktik nicht ganz verzichten möchten.



Depot: Ohne Ausrüstung ist auch der beste Soldat chancenlos



Fuhrpark: Vom Boot bis zum Heli – alles ist vorhanden

Inmitten von schön gezeichneten ausgefüllten Vektorgrafiken müssen Sie als Hunter Aufträge erfüllen, die Ihnen das HQ erteilt. Darunter fallen Sabotage, Entführungen oder Rettungsaktionen. Ihr Weg führt Sie dabei in Gebiete voller feindlicher Einheiten, aber auch Zivilisten und eigene Soldaten kreuzen Ihren Weg. Zur Durchführung des Ziels verfügen Sie über eine breite Palette an Waffen, vom Revolver über Zeitbomben und Minen bis hin zur Panzerfaust oder SAM-Rakete. Doch Vorsicht, Ihre Munition ist begrenzt, und die Besatzungsmacht pflegt ihre Munitionsarsenale sehr gut zu bewahren.

Als Beförderungsmittel dienen Ihnen alle feindlichen Fahrzeuge, die auf dem ganzen Kontinent verteilt sind. Zu Lande sind das Pkw, Jeeps und Lkw, aber auch schwere und leichte Panzer. Der Öko-Freund kann mit dem Fahrrad vor-

lieb nehmen. Zu Wasser läßt die Auswahl vom Surfbrett bis hin zum Kanonenboot ebensowenig Wünsche offen, wie in der Luft der Helikopter.

Während Sie im Getümmel kämpfen, muß jedoch zumindest immer ein Auge auf der Treibstoffanzeige ruhen. Die Suche nach Treibstoff ist nämlich nicht nur zeitsparend, sondern bisweilen auch nervraubend. Zur Aufklärung im Feindgebiet orientieren Sie sich am Umfeld-Radargerät oder mit Hilfe einer Luftbeobachtungseinheit.

Der Hunter führt außerdem eine Landkarte mit sich, in die er die wichtigsten Stützpunkte, Arsenale oder Treffpunkte mit Kontaktmänn-

ern eintragen kann. Ratsam ist es auch, jederzeit das nächstgelegene Lazarett zu kennen, denn die feindlichen Attacken können sich zum Teil sehr negativ auf die Lebenskraft des Helden auswirken.

Hunter verfügt über sehr vielfältige Aufträge. Das Herumschnüffeln im Feindgebiet kann sehr viel Spaß machen, der Kampf gegen die feindliche Maschinerie ist dagegen eher mühsam. Es ist schwer, den Gegner anzuvisieren, was zweifelsohne an den eher groben Steuerungsmöglichkeiten liegt. Es ist lästig, wenn man ca. 10 Schuß benötigt, um ein Ziel zu treffen.

Der Spielverlauf an sich ist sehr flüssig, was auch nötig ist, da keine Mission ohne ein Zeitlimit auskommt. Die Landmassen sind groß genug, ebenso die Vielfalt an Objekten, mit denen Hunter im Laufe der Missionen operieren muß. Während die Dauer der Aufträge variabel ist, bleibt der mittlere Schwierigkeitsgrad konstant.

Der Test auf einem Amiga 3000 mußte leider entfallen: Hunter ist so kopiergeschützt, daß man das Programm auf diesem Rechner nicht zum Laufen bringt. ms

AMIGA-TEST

gut

Hunter

8,8

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 12/91

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

Titel: Hunter
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Activision
Anbieter: Rushware,
Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
Tel. 0 21 01/60 70

Kevin Costner in 16 Bit

ROBIN HOOD



Es ist Heldenzeit: Im Sherwood-Forest wartet man auf Sie

von Michael Sauer

Kaum ist die Neuauflage vom bogenschießenden Volkshelden in den Kinos, die Titelmelodie ein Hit, wartet Millennium schon mit einer Softwareversion von Robin Hood auf. Wie auch in den unzähligen Filmen, spielt auch hier der Retter der Armen und Unschuldigen die Hauptrolle. Er kämpft gegen die bösen Soldaten und ihren Boß, den Sheriff von Nottingham.

Aufgebaut ist dieses Abenteuer ähnlich wie Populous: In der Mitte des Bildschirms läuft das eigentliche Spielgeschehen ab. In einer Art 3-D-Ansicht blickt der Spieler von oben auf die Welt: Männlein und Weiblein gehen dort ihrer Arbeit nach, Jahreszeiten ändern sich etc. Am Rand des Bildschirms sind verschiedene Steuerungssymbole (sprechen, geben, kämpfen usw.) dargestellt. Über diese Piktogramme steuert der Spieler seinen Helden. Das Spiel ist, wie übrigens auch das Handbuch, in Deutsch.

Das Ziel ist klar. Frei nach dem bekannten Motto »Nimm's den Reichen und gib's den Armen!« möglichst viel Unruhe stiften, und sich dabei natürlich nicht von den Häschern des Sheriffs erwischen lassen. Wie man das am besten anstellt bleibt dabei ganz dem Spieler überlassen. Es gibt bei Robin Hood keinen exakten Lösungsweg; tun Sie einfach das, was Sie an Robins Stelle machen würden. Wer neben dem Heldenspielen noch Lust und Zeit hat, kann sich auch noch um die Gunst der holden Sheriffstochter bemühen. *ms*

AMIGA-TEST

gut

Robin Hood

8,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/91

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

Titel: Robin Hood
Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Millennium
Anbieter: United Software,
 Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
 Tel. 0 52 44/40 80

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

Adventure gibt es viele. Robin Hood punktet vor allem durch sein »offenes« Spielprinzip. Obwohl die Spielart an sich nicht neu ist und die Geschwindigkeit an manchen Stellen zu wünschen übrig läßt, bietet Robin Hood eine ganze Menge Spielwitz. Tun und lassen zu können, was man gerade will, macht einfach Spaß.

Leider hat die 3-D-Ansicht einen kleinen Nachteil: Zu Anfang erforscht man ja noch mit Spannung das Gelände. Später, wenn klar ist wo ein Gebäude oder eine Person zu finden ist, müssen allerdings minutenlange Gewaltmärsche absolviert werden. Dann sitzt man vor dem Monitor und wartet geduldig, bis Robin endlich am Ziel angekommen ist.

Wer über das hinwegsieht, kauft ein lustiges Spiel, das besonders gut für Kinder und Adventure-Neulinge geeignet ist.

Das Bitmap-Kid

MAGIC POCKETS



Abenteuer Hosentasche: Wo ist das Spielzeug abgeblieben?

von Michael Sauer

Kid, ein cooler Junge in Turnschuhen, ist die Hauptfigur im neuesten Spiel der Bitmap Brothers (Speedball I und II, Gods). Ein dynamischer kleiner Held, der mit Hilfe von Kaugummi, Limo und Fruchtsaft gegen die Mächte des Bösen kämpft. Ort der Handlung sind seine eigenen Hosentaschen, in denen er auf die Suche nach seinem verlorenen Spielzeug geht.

Kid hat es nicht leicht. Mit kleinen Wirbelwinden versucht er, sich den Weg durch die unzähligen Level freizuwirbeln. Wenn das nicht reicht, helfen ihm Mittelchen wie Getränke, Eiswürfel oder Boxhandschuhe. Auch Kaugummi kommt zum Einsatz: an den Blasen schwebt der kleine Kerl ganz lässig durch die Level.

Andere Features dieses abwechslungsreichen Spiels sind z.B. Fahrraddrennen oder Tauchen. Aber auch hier muß sich Kid gegenüber dem massenhaften Auftreten der lästigen Steinbeißer, Schneemänner, Gorillas und Schnecken behaupten.

Wie in (fast) allen Spielen des Genres »Hüpf und Spring«, gibt es auch bei Magic Pockets verschiedene Boni: Milchflaschen mit Schnuller (dem Alter angepaßt), Zauberköpfe oder Benzinkanister. Nach einiger Übung schafft auch der ungeübte Spieler die ersten Level – es ist also nicht das schwierigste Spiel.

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

Es gibt viele Games wie »Magic Pockets«. Sie wurden seit eh und je produziert und bereichern die Spielewelt. Obwohl der Trend momentan klar zu Komplexität, Grafik- und Musikzauber auf mehreren Disketten geht, zeigt Magic Pockets auf eindrucksvolle Weise, daß auch einfachere Spiele ein Hit sein können.

Nachdem ich das Spiel zum ersten Mal geladen hatte, fiel mir sofort die (optische) Ähnlichkeit zu Gods auf. Offensichtlich haben die Bitmap Brothers einen großen Teil ihrer Grafik-Routinen 1:1 in ihr neues Spiel übernommen. Egal, das tut dem Spaß keinen Abbruch. Magic Pocket ist nicht besonders schwer. Profis empfinden das vielleicht als kleinen Nachteil – »Normalsterbliche« werden aber ihre wahre Freude daran haben.

AMIGA-TEST

gut

Magic Pockets

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/91

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

Titel: Magic Pockets
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Renegade
Anbieter: Rushware,
 Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
 Tel. 0 21 01/60 70

von Georg Kaaserer

Vor ca. drei Jahren war sich die Spielwelt einig: »Nebulus« ist ein hervorragendes Jump-and-Run-Spiel. Jetzt präsentiert ein Team junger Programmierer (»Infernal Byte Systems«) eine Neuauflage dieses Superspiels – Nebulus 2.

Natürlich stellt man sich sofort die Frage, ob es überhaupt möglich ist, einen Klassiker wie Nebulus wieder aufleben zu lassen? Es müßte schon viel verbessert werden, um neuerlich einen Hit und nicht nur einen seichten Aufguß hervorzubringen. Um es vorweg zu nehmen: es geht, und wie! Mit »Nebulus 2« haben »Infernal Byte Systems« einen Knaller gelandet.

Im Detail: Nachdem es Pogo, dem kleinen Schweinchen gelungen war, alle Türme zu zerstören und den Planeten Nebulus zu retten, wollte er sich eigentlich nach der aufreibenden Turmkletterei zur Ruhe setzen. Doch jäh wurde diese Ruhe gestört: sein früherer Chef erzählte ihm, daß der »böse Onkel« zurückgekehrt war. Der fieseste Verbrecher im ganzen Uni-

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

Pogo ist wieder da! Schon damals, bei Nebulus, fand ich den kleinen grünen Wicht mit den roten Turnschuhen zu putzig, konnte mich trotz der höllischen Schwierigkeit stundenlang nicht vom Monitor losreißen. Nebulus 2 ist allerdings eine Überraschung, mit der ich nicht gerechnet habe.

Dieses Spiel ist eine echte Meisterleistung, was die Grafik und den Sound angeht. Das schönste, schon am alten Nebulus, ist die Drehung des Turms, sie erzeugt eben das wahnsinnige »Turmgefühl«. Zu Anfang, wenn Pogo noch ganz unten steht, spiegelt sich der ganze Turm und der Himmel und Hintergrund im Wasser, was eine derart tolle Stimmung vermittelt, daß man am liebsten selbst dort sitzen möchte.

Die Animation Pogos und seiner Gegner ist butterweich, und auf dem Turm ist ganz schön was los. Zusammen mit dem Sound hat man an Nebulus 2 einen Spielspaß, der kaum noch zu überbieten ist.

Für wirklich jede Aktion Pogos auf dem Turm gibt es eigene Effekte, wahlweise können auch 16 verschiedene Musikstücke, für jeden Turm ein neues, angehört werden. Ganze drei Disketten füllen die Sound- und Grafikdaten.

Pogo a gogo NEBULUS 2



Turm auf, Turm ab: Pogo hat wieder alle Hände voll zu tun



Fies: Der böse Onkel hat schon wieder seine Türme aufgestellt

Fast schon an der Frustrgrenze ist jedoch der hammerharte Schwierigkeitsgrad, vor allem da Pogo nur vier Leben besitzt. Für Hilfe im Frustfall haben die Programmierer ein kleines Tool eingebaut: durch eine Tastenkombination kann der aktuelle Turm auf einem Epson-kompatiblen Nadel-drucker ausgegeben werden. Das unendliche Kartenzeichnen hat zwar damit ein Ende, aber auch mit dieser Hilfe sind die Türme noch schwer genug.

Perfekt allerdings machen das Spiel erst die vielen Features rundherum: ein Zwei- und Dreispielermodus, Soundmenü zum reinhören in die Musikstücke, drei verschiedene Missionen, Paßwort-System (um die Frustrgrenze wieder etwas zu senken), Highscore-Liste mit »Hall of Fame« und »Hall of Shame«. Sogar Pogos Farbe kann umgestellt werden. »Nebulus 2« ist ein echter Megahit, ich für meinen Teil werde jetzt wieder Türme erklettern – Sie auch?

versum hatte erneut die Türme des Lebens auf mehreren Planeten gesetzt, und diese ziehen den Sauerstoff aus den Meeren – sehr unangenehm.

Natürlich kann nur Pogo die Mächenschaften des bösen Onkels durchkreuzen und die Türme befreien. Wie im Vorgänger muß Pogo auf die Spitze gelangen, und dort die Selbstzerstörungstaste drücken. Andere Türme – und das ist neu – muß er von oben nach unten durchqueren und dabei mindestens 80 Prozent der zerstörten Plattformen wieder reparieren. Der Aufbau der Türme ist aber in beiden Fällen gleich: Pogo bewegt sich auf Plattformen, die an der Außenwand des Turms befestigt sind.

Um nach oben oder unten zu gelangen gibt es Aufzüge und Wendeltreppen.

Jeder dieser Türme wurde vom bösen Onkel bis zum Bersten mit Fallen, Monstern etc. präpariert. Da gibt es die Turm-Schieber, die Pogo runterschubsen. Plattformen verschwinden unter seinen Füßen, und mit Klebstoff bestrichene Treppen verlangsamen seine Geschwindigkeit. Auf- und abwandernde Totenköpfe, Schlangen und allerlei Ungeziefer lassen Pogo bei der leisesten Berührung ein paar Plattformen tiefer oder gar ins Meer stürzen.

Pogo ist aber nicht ganz hilflos – allerdings muß er Waffen und Extra-Items erst aufsammeln. Mit einem Magneten kann er sich z.B. von speziellen Plattformen hochziehen lassen, ein Fliegerhelm verhilft ihm zu einem Rundflug entlang des Turms, ein Raketenrucksack verwandelt Pogo in einen fliegenden Einzelkämpfer. Leider ist das Ganze nicht so einfach wie man zuerst glaubt. Die tollen Extra-Waffen und Super-Items können immer nur einmal hergenommen werden.

Sollte Pogo es geschafft haben einen Turm zu befreien wird er entweder zu Land, zu Wasser oder durch die Luft zum nächsten Einsatzort transportiert. Jede der drei Möglichkeiten ergibt ein Zwischenspiel, bei dem Pogo Zeitboni für das nächsten Level sammeln kann, denn die Zeit läuft beim Turmklettern gegen ihn. Aber auch das gefällt dem bösen Onkel nicht: selbst hier schickt er Pogo seine Kreaturen entgegen, um ihm die Boni wieder wegzunehmen. ms

AMIGA-TEST

sehr gut

Nebulus 2

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 12/91

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

Titel: Nebulus 2
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Santury Entertainment
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

Klappe, die zweite

THE RETURN OF MEDUSA

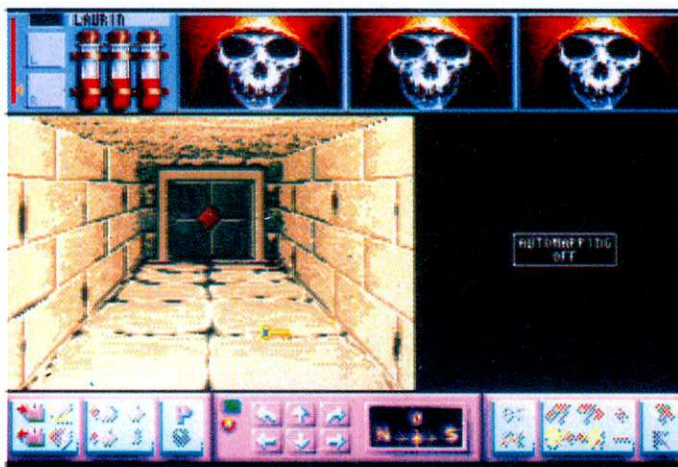
von Georg Kaaserer

Lang schon ist es her, da präsentierte »Starbyte« ein exzellentes Strategiespiel: »Rings of Medusa«. Es bestach vor allem durch seine Detailfülle und großartige Spielbarkeit und wurde so zu einem Klassiker in seinem Genre. Heute, fast zwei Jahre später, präsentiert Starbyte den zweiten Teil: The Return of Medusa.

Die erböse Dämonenkönigin Medusa ist zurückgekehrt, um erneut Krieg und Verderben über das friedliche Königreich Morenor zu bringen. Dabei sollte Cirion, Kronprinz von Morenor und Held des ersten Teils, in Kürze zum König gekrönt werden; obendrein steht seine Heirat unmittelbar bevor.

Damit ihr Cirion beim zweiten Versuch sich Morenor Untertan zu machen nicht wieder in die Quere kommen konnte, ließ ihn die Medusa in der Krönungsnacht gefangennehmen und entschwand durch ein Zeittor in die Zukunft, um die letzten Vorbereitungen für den Angriff zu treffen.

Doch sie hatte nicht mit der Zähigkeit des Prinzen gerechnet: Ci-



Dungeon: Wo in aller Welt ist der Ausgang

Flotte zu versenken. Dieser Part ist leider nicht so gut gelungen: Die Steuerung ist träge und das Scrolling der Gegner furchtbar ruckelig. Sonst hat sich, um ehrlich zu sein, nicht viel Neues getan. Die Landschaftsgrafik ist gleich (gut) geblieben, allein die Städte haben ein neues, futuristischeres Aussehen verpaßt bekommen. Auch die Musik klingt ähnlich »sphärisch«. Die Möglichkeit, auf Soundeffekte umzuschalten besteht weiterhin, allerdings sind diese äußerst spärlich gesät. Der Spielablauf ist bis auf die Dungeons und die Seegefechte ebenfalls identisch: durch Handel usw. möglichst viel Geld heranschaffen, dann eine Armee aufstellen, Rohstoffe abbauen, Seehandel treiben, nach und nach die Schlüssel finden (im ersten Teil waren es ja die magischen Ringe) und zu guter Letzt die Medusa aus ihrem Bunker herauslocken.

Natürlich macht »Return of Medusa« nicht weniger Spaß als der erste Teil der Saga – die Dungeons sind eine große Bereicherung. Und immer noch sind es die Details, die begeistern, wie z.B. ein Schild mitten in der Wüste, auf dem zu lesen ist: »Vorsicht! Hier mitten in der großen Wüste befindet sich die tiefe Schlucht! Absturzgefahr!« – wer weiß, vielleicht verbirgt sich hier ja ein Geheimnis.

Alte Medusa-Hasen werden ihre Freude am zweiten Teil haben. Wer »Medusa-I« bisher noch nicht besitzt, sollte aber gleich zum aufgepöppelten Nachfolger greifen.

Die beiden Spiele »Rings of Medusa« und »The Return of Medusa« werden in Kürze auf einer CDTV-CD erscheinen. Sobald die Sammlung erhältlich ist, werden wir in AMIGA-Play natürlich darüber berichten.

cion befreite sich aus seiner Zelle, schlug die Wachen nieder und folgte der Dämonenkönigin.

Ab hier ist es wieder die Aufgabe des Spielers, Cirions Geschicke zu leiten und die Medusa zu bezwingen. Gleich zu Beginn offenbart sich eine Neuerung gegenüber dem ersten Teil: Cirion befindet sich nicht gleich auf dem Kontinent, sondern in einem Labyrinth in 3-D-Ansicht à la Dungeon Master, in den tiefen Kellern seines eigenen Schlosses. Drei Reagenzgläser zeigen seinen physischen Zustand (Durst, Hunger, Gesundheit) an.

Zu Beginn besitzt er keine Waffen, um sich gegen diverse Monster zu verteidigen. Diese und andere wichtige Gegenstände wie z.B. Schlüssel für Türen, Essen und Trinken oder auch Erste-Hilfe-Kästen findet er erst nach und nach im Dungeon. Cirion muß sich erst einmal an die Oberfläche kämpfen – danach beginnt der Strategiepart des Spiels. Verließe spielen auch weiterhin eine wichtige Rolle, denn das Primärziel Cirions sind 13 Schlüssel. Die braucht er, um in den Bunker der Medusa vorzudringen und sie zum Endkampf herauszufordern. Diese Schlüssel befinden sich in über das ganze Land versteckten Bunkern, die den gegnerischen Banden als Unterschlupf dienen. Reizvoll ist auch, daß sich Cirion noch drei Mitstreiter suchen darf. Aber auch sie müssen erst nach und nach aus Dungeons in den Städten befreit werden.

Wie schon bei »Rings of Medusa« ist Cirion zu Anfang fast mittellos – nur 1000 Goldstücke sind ihm geblieben. Gott sei Dank gewährt ihm die Royal-Falcon-Bank einen Startkredit von weiteren 3000 Goldstücken; mit diesem Geld ist es ihm schon möglich, einen Gleiter plus Kerosin sowie ein paar Waren einzukaufen, um so erst einmal das Leben eines Händlers zu führen. Je weiter die Entfernungen zwischen den Städten, desto höher sind auch die Preisunterschiede, dabei steigt aber auch das Risiko, von umherziehenden Banden überfallen zu werden und Geld und Waren (außer dem das auf der Bank liegt) zu verlieren. Doch Handel ist nicht die einzige Möglichkeit, zu Geld zu kommen. Cirion kann sein Glück z.B. im Casino oder an der Börse herausfordern, oder sich auf die Suche nach Rohstoffquellen und Schätzen begeben.

Im zweiten Teil gibt es nun auch Seeschlachten: Trifft der Spieler auf eine feindliche Flotte, kann er sich in einer Shoot-Em-Up-Sequenz verteidigen.

Das Wichtigste sind aber die Bunker, die die begehrten Schlüssel beherbergen und durch einen Quarz (ca. 12000 Goldstücke) aufgespürt werden können. Erst wenn Cirion alle 13 Schlüssel gefunden hat, kann er sich der Medusa stellen, und so das Königreich zum zweitenmal retten. ms

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

»Rings of Medusa« war seinerzeit ein wirklicher Hammer. Tage und Nächte lang ließ ich mich von der hervorragenden Grafik, dem sphärischen Sound und dem Flair dieses wunderbaren Strategiespiels gefangennehmen. Der Nachfolger ließ also – was Neuerungen und Verbesserungen anbelangt – einiges erwarten. Um erst die Neuerungen abzuheben: Das Beste ist der Dungeon-Part, der durch die Möglichkeit mit einer Party von drei Leuten loszuziehen, richtigen Rollenspielcharakter bekommt. Die Labyrinth sind riesig und es gibt einiges an Karten zu zeichnen, bis man endlich eine magische Fähigkeit erhält, mit deren Hilfe die Karten schließlich automatisch gezeichnet werden.

Die zweite und leider auch schon letzte größere Neuerung ist der Seekrieg, bei dem man in richtiger Actionmanier versuchen muß, mit seiner Kanone und begrenzter Munition die gegnerische

AMIGA-TEST

gut

The Return of Medusa

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/91

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

Titel: The Return of Medusa
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Bomico,
Am Südpark 12, 6092 Keltersbach,
Tel. 0 61 07/7 60 60

Unternehmen Spemins und Co...

TRADE ROUTES OF THE CLOUD NEBULA

von Michael Schmittner

Der Weltraum – unendliche Weiten; zum zweiten Mal sind Sie als Raumschiffkommandant daran, in Galaxien vorzustoßen, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat – immer auf der Suche nach neuen Welten und Zivilisationen. Kommen Sie – starten Sie die Triebwerke Ihres Endurium-Raumschiffs, und fliegen Sie mit uns in ein neues Abenteuer aus der Starflight-Saga.

Gehören auch Sie zu den Spielern, bei denen das Wort »Spemin« die Alarmsirenen heulen läßt? Ja? Dann haben Sie vor zwei Jahren wahrscheinlich auch ganze Nächte am Computer verbracht, um in Starflight I Ihre Heimatwelt vor dem Untergang zu retten.

Die Handlung des zweiten Teils beginnt einige Jahre nach Ihrem letzten Abenteuer. Erinnern Sie sich noch? Ursache für die gefährlichen Sonnenaktivitäten in Starflight I war damals das Endurium – der Treibstoff für Raumschiffe. Dieser gemeingefährliche Sprit wurde deshalb kurzerhand verboten. Die Folge: Treibstoff ist inzwischen schweineteuer. Sie sehen, Starflight II geht schon so richtig gut

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

Starflight II – schon allein der Name ließ Freude bei mir aufkommen; hatte ich doch wochenlang den Vorläufer gespielt. Electronic Arts hat sich mit der Konvertierung wirklich lang Zeit gelassen: fast zwei Jahre mußten die Amiga-Fans auf dieses Spiel warten. Der Satz »was lange währt wird endlich gut« trifft zwar zu, erklärt aber nicht die Entwicklungsdauer, denn Starflight II sieht auf den ersten Blick genauso (hübsch) aus wie sein Vorgänger.

Bei genauerem Hinsehen erkennt man zwar, daß einige Schalter und Menüs grafisch aufgepeppt wurden, prinzipiell hat sich aber nicht viel geändert – und das ist gut so. Es kommt ja immer wieder vor, daß Titelgrafiken und Outfit etwas versprechen, was das Spiel selbst nicht halten kann. Bei »Starflight II – Trade Routes of the Cloud Nebula« ist es genau umgekehrt: mehr Sein als Schein.

STARFLIGHT II



Titelbild: Fiese Wesen wollen einem an den Kragen



Jagdfieber: Die Alien-Safari ist eröffnet

Was aber macht den Reiz von Starflight aus, warum ist dieses Spiel – ebenso wie sein Vorgänger – so faszinierend? Ganz einfach, es ist die Freiheit, die dem Spieler gewährt wird. Als Raumschiffkommandant steht es einem frei zu tun und zu lassen, was man will – auch wenn zum Schluß ein bestimmtes Ziel erreicht werden muß. Ob man nun seine Brötchen durch Handel verdient, auf Schatzsuche geht oder Weltraumpirat wird – es liegt ganz an Ihnen.

Eins ist klar: Wer schon Starflight gern gespielt hat, wird den Nachfolger lieben. Ansonsten kann »Trade Routes of the Cloud Nebula« getrost allen Rollenspiel-Fans mit Science-fiction-Ambitionen empfohlen werden. In diesem Sinne – Warp 3 Mr. Sulu.

los. Es kommt aber noch besser: der Friede im Universum ist hin. Zwei verdammt unfreundliche Alienrassen erobern Raumsektor für Raumsektor. Schwere Zeiten für friedliche Weltraum-Reisende. Zu guter Letzt nervt auch noch eine geheimnisvolle Dunkelwolke im Zentrum des Universums, in der sie auf die schützende Kraft Ihrer Energieschilden verzichten müssen und somit quasi schutzlos sind. Da die Aliens in dieser Wolke keinerlei technische Probleme haben, und auch so besser gerüstet sind, ist die Aufgabe klar: zuerst müssen

Sie an die Technik der fremden Wesen kommen, um es ihnen dann mit gleicher Münze heimzahlen zu können.

Das ist natürlich leichter gesagt als getan, denn zu Spielbeginn sind Sie nichts anderes als ein drittklassiger Handlungsreisender mit einem viertklassigen Raumschiff. Ihre heroischen Rachegelüste müssen also erst einmal hinten anstehen – »schaffe, schaffe, Schiffe baue« heißt die Devise.

Eine wichtige Neuerung: Der Raumhafen ist inzwischen nicht mehr der einzige Ort, an dem Waren ge- und verkauft werden können. Handelsposten sind inzwischen auf vielen Planeten zu finden. Dort gibt es alles, was das Heldenherz begehrt: Treibstoff, Waffen, Motoren etc. Gott sei Dank ist die Entwicklung bei den Menschen nicht stehengeblieben. Für ein »Taschengeld« kann man sein Schiff z.B. mit einem Spezialgerät ausstatten, das einen vom einen Ende des Universums zum anderen teleportiert. Auch sonst gibt es noch einige nette Sachen – sofern man das nötige Kleingeld und Verhandlungsgeschick mitbringt.

Wem das auf die Dauer zu eintönig wird, kann sich auf das Fangen fremder Lebensformen spezialisieren. Mit einem gepanzerten Fahrzeug zur Planetenerkundung geht's auf zur Alien-Hatz. Findet man auf einem solchen Exkurs einen Planeten, der sich zur Kolonisation eignet, winkt darüber hinaus eine fette Belohnung.

AMIGA-TEST

gut

Starflight II

9,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 11/91

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

Titel: Starflight II
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel. 0 52 44/40 80

Mächtig martialisch

MEGA LO MANIA

von Michael Schmittner

3-D-Ansicht von schräg oben, kleine Männchen, die sich gegenseitig das Leben schwermachen, mehrere Inseln die es zu erobern gilt, englische Programmierer – und trotzdem, die Populous-Macher haben damit nichts zu tun. »Mega Lo Mania« erinnert zwar etwas an das göttliche Spiel, ist aber kein Plagiat, sondern ein witziges und spannendes Strategiespiel der gehobenen Klasse. »Sensible Software«, so der Name des englischen Programmierer-Teams, machten zuletzt mit den Spielen wie »Wizball« und »Microprose Soccer« von sich reden.

□ Worum geht es bei Mega Lo Mania? Ganz einfach: 28 Inseln warten darauf, besiedelt zu werden. Dummerweise versuchen drei Computergegner dasselbe – Überbevölkerung, sprich Ärger ist also vorprogrammiert. Als Anführer muß der Spieler nun alles daran setzen, sein Volk heil über 28 heiße Runden zu bringen, denn erst die letzte Insel – Mega Lo Mania – bringt die Entscheidung.

M·E·I·N·U·N·G

Ist Mega Lo Mania nun ein Populous-Clone oder nicht? Auf den ersten Blick ja, bei genauerem Hinsehen nein. Zugegeben, die Grafik ist ähnlich, und auch die Aufgabe des Spielers erinnert etwas an den Hit der Bullfrog-Programmierer. Das ist aber auch schon alles – wir werden uns einfach daran gewöhnen müssen, daß Spiele auf den Markt kommen, die eine 3-D-Ansicht von oben bieten und eine kleine Welt simulieren. Schließlich gibt es auch mehr als einen Flugsimulator; von Shoot-em-Ups ganz zu schweigen.

Ganz neue Wege geht Mega Lo Mania bei der Steuerung. Ein ausgefeiltes System von Piktogrammen und Pfeilen macht es dem Spieler leicht, sich zu orientieren. Ein Beispiel: Das erste Symbol stellt die Bevölkerung dar. Von diesem geht ein Pfeil zum Armee-Icon; darüber steht eine 20. Alles klar, man ist gerade dabei, der Streitmacht 20 Kämpfer zuzutei-



Auswahl: Welchen Sektor hätten Sie den gern?



Ausflug: Was tut die Armee in Nachbars Garten?

len. Um das ganze möglichst übersichtlich zu gestalten, sind immer nur die Icons zu sehen, die momentan benutzt werden können. Angenehm ist auch, daß zu jeder Funktion ein kurzer Hilfstext abgerufen werden kann. Abgerundet wird das Ganze durch eine glasklare, deutsche Sprachausgabe. Haben die Ingenieure z.B. etwas erfunden, bekommt der Spieler den Satz »Wir haben eine neue Technologieebene erreicht« zu hören.

□ Der Teufel steckt manchmal bekanntlich im Detail, so auch bei Mega Lo Mania. Mit Atombomben »zu spielen« ist schon hart genug; aber den Kampf um die letzte Insel auch noch als »Die Mutter der Schlachten« zu bezeichnen (der Golfkrieg läßt grüßen) ist meiner Meinung nach banal und geschmacklos. Wirklich schade, solche »Ausrutscher« stoßen einem sauer auf. ms

□ Der Spielablauf: Zu Beginn besitzt man 100 treue, aber (noch) primitive Untertanen. Da die ersten Levels relativ leicht zu lösen sind, ist es taktisch klug, den Kampf nur mit einer Hand voll Männer zu beginnen; der Rest der Sippschaft wartet geduldig darauf, in späteren Welten eingesetzt zu werden. Wer hier vorausplant, hat's später einfacher.

□ Nun geht es auch schon los. Um das Hauptquartier versammelt, warten Ihre Mannen auf die ersten Befehle. Da die Krieger noch nicht einmal Waffen besitzen, müssen diese natürlich schleunigst erfunden werden. Hierbei gilt die Faustregel – je mehr Manpower, desto kürzer die Entwicklungszeit. Welche Waffen erfunden werden kön-

nen, hängt vom jeweiligen Technologie-Level ab. Zu Anfang sind höchstens Pfeil und Bogen, Schwerter oder Lanzen im Bereich des Machbaren. Später stehen auch Flugzeuge, SDI-Satelliten oder Atomwaffen auf dem Entwicklungsplan. Läßt man einige Zeit verstreichen sieht man, daß die Bevölkerungszahl stetig ansteigt: selbst Computerwesen haben einen Fortpflanzungstrieb. Leider ist das auch beim Computergegner so, und es wird langsam Zeit, sich um die lieben Nachbarn zu kümmern.

Mit ein paar Mausklicks stellt man nun eine Armee auf und schickt diese in einen anderen Sektor. Ist dieser noch unbewohnt, fängt der Erkundungstrupp sofort an, dort eine zweite Basis zu errichten. Treiben sich dort schon andere rum, geht's auf zur ersten Schlacht. Die Grafik ändert sich übrigens je nach verwendeter Waffengattung: Pfeile schwirren, Lanzen werden geworfen, oder Flugzeuge liefern sich packende Luftkämpfe.

Um sein Volk erfolgreich zu führen, stehen dem Spieler viele Einflußmöglichkeiten zur Verfügung. Auch die Diplomatie kommt zum Zuge. Frei nach dem Motto »Kannst Du Deine Feinde nicht besiegen, mußt Du Dich mit Ihnen verbünden«, können mit den Computergegnern Allianzen geschlossen werden; die Frage ist nur, wer den Vertrag als erster bricht.

AMIGA-TEST

sehr gut

Mega Lo Mania

10,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/91

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

Titel: Mega Lo Mania
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Mirrorsoft
Anbieter: Rushware,
Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

von Michael Thomas

Die Schlacht des Guten gegen das Böse im Lande Ansalon war grausam und unerbittlich. Doch sie fand ihr Ende, als Myrtani, der Diener der bösen Göttin Takhisis, seine gerechte Strafe erhielt. Eine wackere Gruppe von Kämpfern und Magiern machte ihm den Gar aus und gab somit dem Kampf um Gerechtigkeit die Wende. Jene Furchtlosen wurden fortan als die »Champions von Krynn« geehrt. Wohl aber wußte jeder Bewohner Ansalons, daß das Böse nicht endgültig geschlagen war. Lord Soth, ergebenster Vasall der Dunkelheit und Wegbereiter für die Schreckensgöttin Takhisis, konnte entfliehen und schwor Rache.

Und die läßt nicht lange auf sich warten. Just an jenem Tag, da die solamnischen Ritter den Jahrestag ihres glorreichen Siegs feiern wollen, meldet sich Lord Soth zurück. Er inszeniert ein makabres Schauspiel. Der edle Ritter Sir Karl, der ehemals in der schrecklichen Schlacht den Heldentod fand, ist von den Toten auferstanden und reitet getragen von einem Deathdragon auf die fassungslosen Teilnehmer der Feier zu.

Ohne Zögern nehmen auch Ihre sechs Champions, die einst Myrtani den Tod brachten, den Kampf wieder auf und reihen sich in die Streitkräfte der solamnischen Ritter ein.

»Death Knights of Krynn« ist die direkte Fortsetzung des sehr erfolgreichen AD&D-Rollenspiels »Champions of Krynn«. Haben Sie bereits schwert- und magiebewehrte Helden aus dem alten Abenteuer zur Verfügung, können Sie mit ihnen nun in bewährter Form eine neue unbeschreibliche Herausforderung annehmen. Es dürfen allerdings auch neue Charaktere erschaffen werden, um gegen Krynn's Todesritter anzutreten.

Wie Kenner von SSI-Rollenspielen schon ahnen, spielt sich die aufregende Geschichte wie eh und je in einer grafisch eher schlichten Welt ab. Befindet sich das Abenteuersteam in der Wildnis des Landes Ansalon, wandert sie auf einer Art Landkarte umher. In Städten und Dungeons wechselt die Vogelperspektive in eine 3-D-Darstellung. Die Räumlichkeiten werden nun aus der Sicht der Abenteurer gezeigt. Monster sind meist schon von weitem zu erspähen und staken ohne jegliche Animation auf die Charaktere zu. Gelegentlich erhält man auch ein Nahportrait der Gegner zu sehen.

Chaos in Ansalon

DEATH KNIGHTS OF KRYNN



Zu den Waffen: Eine neue Schlacht beginnt



LORD SOTH HAS THE POWER TO TURN EVEN THE CLOSEST OF YOUR FRIENDS INTO DEADLY OPPONENTS.

Gefährlich: Sir Karl auf dem Drachen

Im Falle eines Kampfes tritt der von SSI eigens entwickelte »Combat-Screen« in Aktion, der das original AD&D-Kampfsystem in herausragender Form wiedergibt. Alle Monster und Charaktere werden als kleine Sprites von schräg oben gezeigt. Jede Figur verfügt pro Kampfrunde über eine gewisse Anzahl von Punkten, die sie für zahlreiche Tätigkeiten verwenden darf. Dazu gehören etwa Angriff, Abfeuern einer Fernwaffe, oder das Anwenden eines Zauberspruchs. Als Anführer steuern Sie jedes Ihrer Gruppenmitglieder einzeln und können dadurch komplexe Taktiken entwickeln. Die Führung einzelner oder aller Charaktere darf auch an den Computer übergeben werden.

Wie schon das Kampfsystem, baut »Death Knights of Krynn« inhaltlich und technisch auf dem gleichnamigen Rollenspiel-Modul und den originalen Regeln des Rollenspielsystems »Advanced Dungeons & Dragons« der Firma TSR auf. Das gilt für die Charak-

tereigenschaften, den Aufstieg in neue Erfahrungsstufen und insbesondere für die Magie. So müssen Magier und Kleriker jeden Zauberspruch, der zur Anwendung kommen soll, zuvor in zeitraubenden Meditationen studieren oder in Gebeten von ihrem Gott erbitten.

Wehe dem, der in einer brenzligen Situation nicht die richtige Magie parat hat. Denn gerade in diesem überaus problematischen Abenteuer ist die korrekte Wahl der Zaubersprüche überlebenswichtig.

Lord Soth hat wieder einmal tief in die Trickkiste gegriffen, um seine Gegner zu schocken. Doch das wird ihn nicht davor schützen, endgültig in seine Einzelbestandteile zerlegt zu werden. Die Champions sind schon auf dem Weg! ms

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

Wer »Champions of Krynn« mit Hingabe gespielt hat, wird »Death Knights of Krynn« förmlich verschlingen. Was gibt es Schöneres, als seine ehemaligen Champions, die einst Myrtani mit wildem Schwertgerassel das Lebenslicht ausgeblasen haben, in eine neue Schlacht zu führen?

Aber auch Neulinge, denen der erste Teil dieser Rollenspiel-Serie unbekannt ist, werden mit neuen Charakteren schnell in die heißesten Balgereien verstrickt sein.

Nicht selten rettet eine geschickte Verhandlung oder ein geordneter Rückzug wertvolles Abenteuerleben. Dies wird einem spätestens dann bewußt, wenn man, statt einer Horde jämmerlicher Orks, nun einer Gruppe von blauen Drachen gegenübersteht, die mit nur einem Augenzwinkern einen stattlichen Ritter in den Boden rammen können. Der unverhoffte Tod lauert bei dieser vorzüglichen Fantasy-Geschichte an jeder Ecke und läßt Rollenspiel-Kennern wohlige Schauer über den Rücken laufen.

Da ändern auch die für Amiga-Verhältnisse etwas unterentwickelte Grafik und der fast schon lächerlich anmutende Sound nichts. Was zählt, ist die Story und die Spielbarkeit. Beides ist, wie bei allen AD&D-Rollenspielen von SSI, vorzüglich gelungen.

Erfahrene Rollenspieler dürfen sich diesen Leckerbissen nicht entgehen lassen. Für Spieler von »Champions of Krynn« ist er ohnehin ein Muß. Einsteiger in Sachen Rollenspiel sollten vielleicht zunächst mit dem ersten Teil vorliebnehmen.

AMIGA-TEST

gut

Death Knights of Krynn

9,3

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 10/91

Grafik	4
Sound	4
Spielidee	5
Motivation	4

Titel: Death Knights of Krynn
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: SSI
Anbieter: Rushware,
Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

Bevor Sie mit Ihrer Arbeit beginnen, dürfen Sie Max Remingtons

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

Als Fan von guten Agentengeschichten und James-Bond-Filmen war ich natürlich gespannt, was Covert Action bieten würde. Schon allein die dicke Anleitung – fast schon ein Buch – läßt etwas von der Komplexität dieses Action-adventures ahnen.

Die Programmierer waren offensichtlich stark daran interessiert, Covert Action ein Maximum an Realität zu geben. So gibt es sämtliche im Spiel auftauchende Geheimorganisationen wirklich, jede ist im Handbuch einzeln beschrieben. Auch auf die realitätsgerechte Darstellung des internationalen organisierten Verbrechens in den USA, Europa und im Mittleren Osten wurde viel Wert gelegt, die Untergrund-Organisationen arbeiten hervorragend zusammen, und ein angehende Superagent wird Augen machen, wie viele einzelne Personen in ihren verschiedenen Rollen an der Planung und der Ausführung eines Verbrechens beteiligt sind.

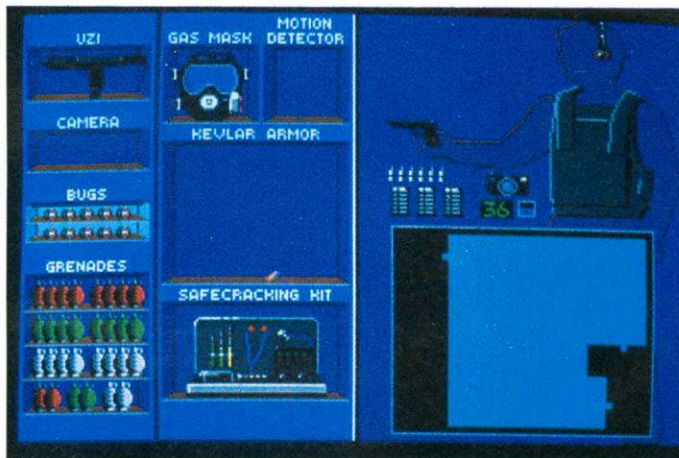
Leider merkt man dem Programm nur zu sehr an, daß es eine direkte 1:1-Umsetzung vom PC ist. Schon die Grafik ist dem Amiga unwürdig, die Animationen in den Actionsequenzen sind langsam und ruckelig. Zur Weißglut treiben kann einen verwöhnten Amiga-

Trockentraining für Agentennachwuchs

COVERT ACTION



The Boss: Der nächste Auftrag wartet schon



Ausrüstung: Ohne Technik geht's nicht

Besitzer die inkonsequente (Menü-)Steuerung. Ganz wie auf dem PC, können die meisten Aktionen nur über Tastatur aufgerufen werden. Der Joystick-Port des Amiga ist den Programmieren anscheinend erst ganz zuletzt aufgefallen – die Steuerung per Joystick funktioniert nicht überall (nämlich genau da nicht, wo sie wichtig wäre, z.B. in Actionsequenzen), und da, wo sie funktioniert, ist die Abfrage des Feuerknopfs nicht sauber programmiert. Übersieht man alle diese Mankos und konzentriert sich ganz auf das Spiel, dann fängt die Arbeit als Agent an, Spaß zu machen.

Vor allem die gute Kombination aus Actionsequenzen, Denkaufgaben (Deciffrieren von Botschaften, elektronische Schaltungen) und dem richtigen Umgang mit Informationen macht den Ablauf interessant. Daß dies so bleibt, garantieren 26 Verbrechen in vier Schwierigkeitsgraden; dann kann sich Max zur Ruhe setzen.

Fähigkeiten noch etwas aufpolieren: technisches Know-how, dechiffrieren, kämpfen und autofahren. Das alles will gelernt sein. Vermal kann Max zum Büffeln verdonnert werden. Welche der Fähigkeiten Sie um einen oder zwei Level anheben, bleibt dabei Ihnen überlassen. Dann geht es auch schon los, die ersten Hinweise auf ein geplantes Verbrechen erreichen Max im CIA-Hauptquartier in Washington D.C.

In der amerikanischen Hauptstadt laufen alle im Spiel erworbenen Erkenntnisse zusammen und werden im Hauptcomputer archiviert. Auf diesen Superrechner hat Max mit Hilfe eines Laptops auch von unterwegs Zugriff. Remmington erfährt zu Beginn des Spiels, daß von CIA-Agenten das Haupt-

quartier der Untergrundorganisation »Rotes Battalion« in Rom entdeckt wurde. Des weiteren konnte eine Geheimbotschaft an den noch nicht näher bekannten Agenten »F« mitgehört werden, die von Rom nach London gesendet wurde. Anscheinend ist auch die Tatsache, daß ein Mitglied des Ctl (Colombianisches Kartell) in London Kontakt mit einem bekannten Elektronikspezialisten aufgenommen hat, wichtig. Von diesem Elektroniker konnte der britische Geheimdienst ein Foto auftreiben. Alles in allem nicht viel, um ein Verbrechen zu vereiteln.

Doch Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, und so sollten Sie sich schleunigst daran machen, mit Hilfe der CIA-Computeranlage die verschlüsselte Botschaft lesbar zu machen. Nach ihrer Auswertung ist es ratsam, nach Rom zu fliegen und das Versteck des »Roten Battalions« genauer zu inspizieren, um dort elektronische Geräte zu installieren, die für das Abhören der Telefone in dem Gebäude nötig sind. Zwischendurch ist auch ein Abstecher in eine CIA-Niederlassung, von dem je eine in den 50 Städten auf drei Kontinenten zu finden ist, nützlich, um weitere Informationen zu sichten.

AMIGA-TEST
befriedigend

Covert Action

7.3

von 12

**GESAMT-
URTEIL**

AUSGABE 10/91

Grafik						
Sound						
Spielidee						
Motivation						

Titel: Covert Action
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Hat Max endlich genügend Fakten und Beweismaterial gesammelt, können Sie die ersten Bösewichte einfangen (entweder mit dem Auto oder im Kampf in deren Hauptquartier). Ist es Ihnen am Ende gelungen, ein Verbrechen aufzudecken und zu vereiteln, wird es Ihnen der Präsident danken – mit einem warmen Händedruck, etwas Urlaub – und ein paar Daten über neuerliche Schandtaten. *ms*

PC VGA



▪ Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

BAT

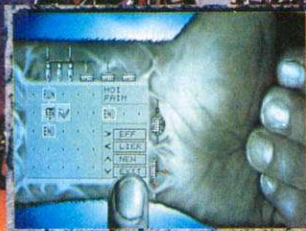
A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From



COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



▪ B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet,
mit einem
Parallel-Compiler.

PC VGA



▪ Und zusätzlich drei
Arcade-Games...



ATARI ST

▪ Ein komplettes
Planetensystem in 3D.



PC VGA

▪ Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓢ Karasoft, Darius Ⓢ Thali AG

von Georg Kaaserer

Eine Stahltür schiebt sich langsam auf. Eine schwarze Männergestalt steht dahinter im gleißenden Licht eines riesigen Scheinwerfers. Der Mann geht hindurch, vorbei an der Abschußrampe eines Raumschiffs. Um die nötigen Anweisungen für seine bevorstehende Mission zu bekommen, tritt er an die Computerkonsole und tippt zweimal auf die Knöpfe einer Fernbedienung. Zeichen erscheinen auf dem Monitor. Die Perspektive wechselt, man sieht das Raumschiff von oben. Dampf Wolken strömen aus den Triebwerken, es ist startbereit. Im nächsten Moment erfolgt die Zündung, ein Feuerstrahl, die Mission hat begonnen.

Wieder einmal dürfen Sie sich im neuen Ballerspiel von Core-Design-Limited auf den Weg machen, um das Überleben der Erdenbürger zu sichern. Deren Umsiedlung scheint unvermeidlich, da nach zwei Jahrhunderten ständiger Angriffe der bösen Jäger

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

Alles schon dagewesen: angefangen vom Zusatzwaffensystem bis zu den Endgegnern, von der Story gar nicht zu reden. Auf den ersten Eindruck hin erinnert das Spiel stark an Klassiker wie »Hybris« oder »Battle Squadron«. Das gleiche vertikale Scrolling über diverse Landschaften, ähnliche Arten von Zusatzwaffen und Endgegnern. Trotzdem macht Frenetic Spaß. Allein der Vorspann (eingangs skizziert) ist schon einen Blick wert, es sieht einfach toll aus, wie der Pilot, makellos animiert, hinter dem Raumschiff vorbeigeht und die Konsole bedient; das Ganze begleitet von einem fetzigen Titelsound. Die Musik während des Spiels ist gewöhnungsbedürftig, nach einer kleinen Weile Hineinhörens kann sie jedoch gefallen. Trotzdem wäre eine Abschaltfunktion nicht schlecht, teilweise überlagern sich die Ballersounds und die Musik derart, daß der Spieler in dieser Geräuschkulisse nichts mehr heraushört.

Die Grafik im ersten Level – das Raumschiff überfliegt dichten Urwald und Savanne – ist guter Durchschnitt, leider ist das Scrolling hier rucklig. Etwas einfalllos sind auch die Angriffsformationen der Gegner, die sich nach einer gewissen Zeit immer wiederholen. Das ändert sich jedoch in positiver Weise im zweiten Level: Das Scrolling wird butterweich, die Hinter-

Feuer frei!

FRENETIC



Jetzt wird's eng: Da hilft nur Dauerfeuer



Take off: Start frei zur Alien-Jagd

grundgrafik hervorragend (eine Art Wurzelhöhle) und die Gegner sind vielfältiger. Auch der Schwierigkeitsgrad zieht spürbar an; ohne Dauerfeuer ist man praktisch verloren. Die Endgegner im zweiten Level – im Gegensatz zum ersten sind es derer nun zwei – sind schlichtweg die Härte. Sollte der Spieler dort unglücklicherweise ohne Zusatzwaffen ankommen, hat er praktisch keine Chance gegen die beiden riesenhaften Sprites.

Alles in allem ist Frenetic guter Durchschnitt. An die Klassiker im Ballerspielgenre reicht es jedoch nicht heran. Auch fehlen solche Features wie abschaltbare Musik und High-score-Liste. Frenetischer Jubel kommt bei diesem Spiel nicht auf. Eine erstgemeinte Empfehlung richtet sich nur an wirkliche Baller-Freaks, die an dem relativ hohen Schwierigkeitsgrad ihre Freude haben.

vom Planeten Mozone der irdische Schutzschild zusammenzubrechen droht. So wurde ein Expertenteam ausgeschiedet, um ein ruhigeres Plätzchen für die Erdlinge, weit hinter den bekannten Grenzen der Galaxis, zu finden – mit Erfolg. Der Weg bis dorthin – wie könnte es anders sein – ist jedoch gesäumt mit den fiesesten Aliens, denen es natürlich gar nicht paßt, wenn eine Flotte Erdenraumschiffe ihr Wegerecht verletzt.

Spätestens jetzt wird Ihre Aufgabe als Spieler klar: Nieder mit den Aliens, ballern was das Zeug (bzw. der Joystick) hält! In bester Ballermannier erscheint des Spielers Raumschiff in der unteren Screenhälfte. Die Landschaft scrollt von oben nach unten, nicht jedoch die Gegner: Die stürzen sich von allen

Seiten auf den Eindringling. Gleich zu Beginn sei dem Spieler tunlichst empfohlen, schnell zu schalten und die ersten zwei Extrawaffen einzusammeln, die nur für kurze Zeit erscheinen. Doch Vorsicht – zwei von drei einsammelbaren Items beeinflussen die Geschwindigkeit des Kampfschiffs (Verlangsamung oder Beschleunigung). Beide eingesammelt heben sich gegenseitig auf. Die dritte Extrawaffe ist ein Seitenlaser, der sich, je nachdem von welcher Seite aus das Schiff sich ihm nähert, von selbst anhängt und von da ab unablässig blaue Laserstrahlen in die entsprechende Richtung abfeuert.

Doch diese Kanone ist nur eine von vielen nützlichen oder auch essentiell notwendigen Zusatzwaffen, die im Laufe des Spiels eingesammelt werden können. Da gibt es den sog. Bugstreuungsschuß, dessen Feuerkraft erheblich ist, die Bugkanone, den Heckschuß, Heckraketenwerfer, den Schutzschild und schließlich den sog. Abstandshalter in Form eines großen »D«, der dafür sorgt, daß die Schüsse der Zusatzwaffen sich nicht mit denen des Raumschiffs überlagern. Bis zu dreimal kann die Feuerkraft der verschiedenen Waffensysteme des Schiffs durch nochmaliges Aufsammeln erhöht werden.

Um Ihre Aufgabe glücklich zu vollenden, sind acht Weltraumschauplätze der unterschiedlichsten Arten von Aliens zu säubern. Am Ende jedes Levels erwartet Sie ein monströser Gegner vom Planeten Mozone. Da es sich zu zweit bekanntlich besser kämpft, hat ein Partner die Möglichkeit, sich an jedem beliebigen Punkt des Spiels einzuschalten; was natürlich die Feuerkraft und den Spielspaß verdoppelt.

ms

AMIGA-TEST

gut

Frenetic

8,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 09/91

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

Titel: Frenetic
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Core Design Limited
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

von André Beaupoil

Die F15E Strike Eagle – Flugzeugfans bekommen glänzende Augen, Computerfans fiebern einem neuen Flugsimulator entgegen. Microprose hat jetzt auf seinen Simulationsrenner »F19 Stealth Fighter« den Nachfolger »F15 Strike Eagle II« angesetzt.

■ Mancher Computerflugfan erinnert sich vielleicht noch an F15 Strike Eagle, das vor etlichen Jahren auf dem C 64 und dem PC für Furore sorgte. Ziel von Microprose war es jetzt, einen Nachfolger zu diesem Spiel zu präsentieren, der die Grafikfähigkeiten des Amiga voll ausnutzt. Das macht der neue Simulator zweifellos. Doch schon bei den ersten Bildern stellt sich ein Déjà-vu-Effekt (oder besser, da treffender: Data-vu) ein, denn fast alle Szenarien sind aus »F19 Stealth Fighter« (vgl. AMIGA-Play, Ausgabe 1/91, S. 129) bekannt: Libyen, Zentraleuropa, das Nordkap und der Persische Golf bilden den Hintergrund für die Kampfhandlungen. Zusätzlich sind noch der Mittlere Osten (einschließlich Irak) und Vietnam dazugekommen. Nun gut, dieselben Orte, doch wenigstens ein neues Flugzeug mit neuen Fähigkeiten. Das heißt fast. Denn die vielgerühmte F15E kann bei Microprose seltsamerweise nur AGM65 Maverick-Raketen tragen. Zur Selbstverteidigung sind natürlich auch AMRAAMS und Sidewinders dabei, aber der Spieler kann sich seine Bewaffnung nicht einmal selbst aussuchen. Sich eine spezielle Mission selbst aussuchen zu dürfen, ist nicht mehr möglich. Entwe-

Flugsimulator

F15

STRIKE EAGLE II



Titelbild: Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer



Fluginstrumente: Alles schon mal dagewesen

der man fliegt das Szenario durch, oder fängt ganz von vorne an. Leider ist auch das Flugverhalten nicht so, wie man sich das von einem der besten Kampfflugzeuge der Welt vielleicht vorstellt. Das Flugverhalten ist am ehesten mit einem vollbesetzten Bus zur Hauptstoßzeit in der City vergleichbar. Die F117 aus F19 Stealth Fighter fliegt sich viel besser, dreht schneller und williger. Und das, obwohl sich die echte F117 im Vergleich zur F15E eher zahm verhält.

ms

setzung anzuschauen, ein so simpler Bereich wie die Bewaffnung sagt schon alles. Die F15E kann in Wirklichkeit beinahe alles tragen, was in amerikanischen Arsenalen an Flugzeuge montiert wird. Von der Luft-Luft-Rakete über Zusatz-tanks und Luft-Boden-Raketen bis hin zu lasergelenkten Bomben – die F15 ist sowohl für Luftkampf-, Jagdbomber- und Bombermissionen geeignet. Doch nichts davon ist bei Microproses Programm zu spüren: Der fertig gemixte Waffencocktail läßt keine Waffenabstimmung auf die Mission zu. Ade, Missionsplanung, auf Wiedersehen, verschiedene Angriffsverfahren und tschüs, Simulation. Schade eigentlich, denn eine gute Simulation einer F15 wäre mindestens ebenso vielseitig gewesen wie der immer noch unerreichte F16 Falcon.

Auch die Cockpitinstrumentierung ist bei F19 besser gelungen, Maßstab ist aber auch hier noch immer Falcon. Daß F15 Strike Eagle II auch keine echte Simulation ist, beweisen auch andere Kleinigkeiten: Ein Flugzeug, das nach sage und schreibe 15 (in Worten: fünfzehn) Raketen Treffern immer noch zu fliegen und sicher zu landen ist, erscheint mir persönlich als Wunder, das selbst amerikanische High-Tech-Ingenieure noch nicht so ganz hinkriegen. Obwohl im Handbuch angekündigt wird, der Golfkrieg werde wegen der zu frischen, schmerzlichen Erfahrungen nicht simuliert, kann jeder Hobbystrategie seine Raketenlast auf Bagdad abfeuern. (Daß Deutschland wiedervereintigt ist, fällt auch nicht auf: Noch immer müssen die bösen Russen bei Dresden, Cottbus und Leipzig bombardiert werden.) Falls das europäische Softwarepublikum auch nur ein bißchen kritischer ist als das amerikanische, hat Microprose dem Ansehen der USA einen Bärendienst geleistet. Selbst für eingefleischte Flugsimulations-Freaks kann es bei F15 Strike Eagle II nur ein Manöver geben: Ein schneller Immelman, Nachbrenner auf höchste Stufe und nichts wie weg aus der Gefahrenzone.

AMIGA-TEST

befriedigend

F 15 Strike Eagle II

6,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 09/91

Grafik	4	4	4	4	4
Sound	4	4	4	4	4
Spielidee	4	4	4	4	4
Motivation	4	4	4	4	4

Titel: F 15 Strike Eagle II
Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
 Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
 Tel.: 0 52 44/40 80

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

Tja, da hat sich Microprose selbst ein Bein gestellt. Wo F19 Stealth Fighter noch eine ordentliche Flugsimulation war, ist F15 Strike Eagle II zu einem komplizierten Ballerspiel verkommen.

Dazu braucht man noch nicht einmal die Flugdaten und ihre Um-

THE CARDINAL OF THE KREMLIN

von Richard Eisenmenger

Nach Erfolgen wie »The Hunt for Red October« und »Red Storm Rising« präsentiert Tom Clancy 1988 einen weiteren Bestseller: »The Cardinal of the Kremlin«. Nun liegt die Amiga-Umsetzung als komplexes Spionagespiel vor. Das Szenario: Wieder einmal steht die Welt kurz vor dem Dritten Weltkrieg. Der Spieler muß mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen, um die Erde vor dem sicheren Untergang zu retten: Zum einen gilt es, ein sowjetisches Laser-Verteidigungssystem zu sabotieren, daneben muß ein eigenes Satellitenprojekt erfolgreich zu Ende gebracht werden. Ein komplettes Spionagenetz ist aufzubauen und in Funktion zu halten. Zusätzlich darf sich der Spieler noch als Diplomat versuchen und muß gleichzeitig dem Verteidigungsministerium auf die Finger schauen. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn das eigene Raketenabwehrsystem einwandfrei

funktioniert, und das Projekt der Gegenpartei unwiderruflich zusammenbricht.

Nach einer einführenden Titelsequenz sieht der Spieler ein Hauptmenü, von dem aus alle wichtigen strategischen Elemente des Spiels erreichbar sind. Klickt man auf eins der Icons, gelangt man entweder in ein Untermenü oder das Programm zeigt eine kur-

ze Erklärung zum betreffenden Piktogramm.

Der Spieler stellt seine Crew zusammen, die für den Aufbau des Abwehrsystems verantwortlich ist. Agenten erhalten gleichzeitig ihre ersten Aufträge, um das gegnerische Projekt auszukundschaften und die neuesten KGB-Aktivitäten zu erforschen. Bei den Satelliten hat man die Wahl zwischen vier

verschiedenen Typen, die jeweils mit einem Space Shuttle in die Erdumlaufbahn geschossen werden: »Laser Targets« dienen dem eigenen Laser zu Testzwecken, mit Hilfe von »Ground-Recon-Systemen« ist eine genaue Abtastung des Erdbodens möglich. Der »Targeting System«-Satellit wird mit einer Reihe von Spiegeln ausgestattet, die zum Zielen und Schießen mit dem Laser unerlässlich sind, und schließlich liefert das »Tracking Network« – eine Art Frühwarnsystem – wichtige Daten über fremde Satelliten und Raketen.

Doch nicht nur im Weltraum, sondern auch auf der Erde lauern Gefahren: Beschäftigen sich die Spione zu lange mit einem Auftrag, riskieren sie es, enttarnt und aus dem Verkehr gezogen zu werden. Das FBI, das für die Sicherheit des Projekts verantwortlich ist, kann vom Spieler gerufen werden, wenn die Vertrauensanzeige eines Mitarbeiters deutlich gegen Null strebt. The Cardinal of the Kremlin



Countdown: Der Satellit muß rauf

AMIGA-TEST
befriedigend

Cardinal of the Kremlin

7,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 09/91

Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■

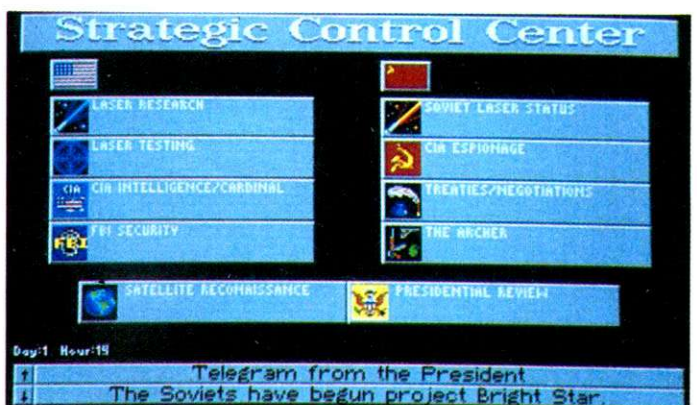
Titel: The Cardinal of the Kremlin
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Capstone
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

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

Im Anleitungsvorwort beglückwünscht Tom Clancy die Programmierer zu ihrer superben Computersimulation seiner Romanvorlage. Diesem Glückwunsch kann ich mich nur teilweise anschließen. Die Story des Spiels ist zwar ausgefeilt, detailliert und komplex – aber leider hat die Umsetzung nicht ganz geklappt.

Die Titelanimation erinnert an die ersten Sprite-Experimente auf dem C 64, wobei dieser allerdings noch bessere Musik- und Soundeigenschaften hervorbringt. Die Maussteuerung entpuppt sich selbst als ziemlich träge: Einige Gadgets reagieren erst Sekunden nach dem Klick (wenn überhaupt). Auch der Bildschirmaufbau ist alles andere als schnell, und das ist besonders in Gefahrensituationen extrem nervig. Eine tödliche Zehntelsekunde zu langsam und schon hat man ein Loch zwischen den Augen.

Die Actionsequenz ist zwar ganz nett – die horizontal über den Bildschirm fliegenden Sprites recht-



Control Center: Spionage per Mausclick

fertigen den hochtrabenden Paktionsvermerk »amazing animation« allerdings nicht.

Nachdem mehrere Millionen Exemplare des Buchs verkauft wurden, hätten sich die Programmierer wirklich mehr Mühe geben können: Bewahrt doch gerade der Erfolg der Story das Spiel davon, in der Kiste zu verstauben.

bietet aber auch Action: Das sowjetische Projekt namens Bright Star muß sabotiert werden. Dazu schlüpft der Spieler dann direkt in die Rolle des schießwütigen US-Agenten.

ms

von Michael Thomas

Ein Aufschrei und der Paladin in der ersten Reihe geht zu Boden. Doch das, was den Boden erreicht, ist nur noch Staub. Es traf ihn ein Zauberbann des fürchterlichsten Monsters dem die Abenteurer je begegnet sind: dem »Beholder«. Er sieht aus wie eine Kugel, schwebt wie ein Hovercraft und trägt ein riesiges Glupschaue über seinem Maul, das vor Reißzähnen starrt. Am gefährlichsten jedoch sind die vielen kleinen Augen, die an Tentakeln aus seiner Stirn wachsen. Jedes davon kann einen Zauber auf die Gruppe der Abenteurer niederrufen. Dagegen ist kein Kraut gewachsen. Oder doch? Der Sieg über einen ausgewachsenen Beholder ist das Ziel in »Eye of the Beholder«, einem AD&D-Modul der Extraklasse.

Wenn SSI ein neues Rollenspiel vorstellt, horcht die Spielewelt auf.

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

Eye of the Beholder ist zwar die Umsetzung des erst vor kurzen auf dem PC veröffentlichten gleichnamigen Rollenspiels, doch Amiga-Besitzer können sich freuen: Das Spiel macht auf dem Amiga ein weit besseres Bild als auf einem aufgemotzten PC. Die VGA-Grafik hat unter der Umsetzung nicht gelitten und die Bedienung über die Amiga-Maus geht glatter vonstatten als beim Vorgänger. Und im Vergleich zu Dungeon Master spielt sich Eye of the Beholder komfortabler. Außerdem sieht die Grafik mit den wohlgestalteten Labyrinthwänden und den großartig animierten Monstern viel echter aus als Dungeon Master. Wie gut, daß das ursprüngliche AD&D-Modul entsprechend straff konzipiert wurde. Außerdem gibt es genügend Abwechslung, da die Monster nicht ausschließlich aus dem Standard-Bestiarium von AD&D-Schöpfer Gary Gygax stammen. Viele Monster stammen aus dem AD&D-Folio, einem Sammelwerk von Monstern, die von Fans in den USA sozusagen im Eigenbau erfunden wurden. Die hübsche Verpackung und die beigelegte Karte tragen ein Übriges zur Motivation bei. Eye of the Beholder kann absolut jedem Rollenspieler empfohlen werden, man leistet sich damit einfach keinen Fehlgriff.

Holzauge, sei wachsam!

EYE OF THE BEHOLDER



Mantis-Warrior: der AD&D-Klassiker in neuem Gewand



Beholder im Angriff: jedes Auge ein anderer Spruch

Man erwarb in weiser Voraussicht vor Jahren die Lizenz zur Umsetzung eines der bekanntesten und komplexesten Rollenspielsysteme aus den USA, bekannt unter dem Namen »Advanced Dungeons & Dragons«. Riesige Erfolge wurden bereits mit den Konvertierungen von ausgezeichneten Abenteuermodulen wie »Pool of Radiance« oder »Champions of Krynn« (Spiel des Monats in AMIGA Play 8/90) erzielt.

Mit »Eye of the Beholder« startet man eine neue Reihe von Abenteuern, die Kennern der AD&D-Szene unter dem Titel »Legend Series« bekannt ist. Das erste Modul ist deswegen etwas leichter zu lösen als die folgenden. Wer allerdings meint, daß man Eye of the

Beholder mal eben in einer Nachmittagsitzung lösen kann, wird schon bald eines Besseren belehrt. Das Spiel hat gen Ende durchaus die Komplexität von Standardrollenspielen.

SSI nahm die Einführung der neuen Serie außerdem zum Anlaß, Outfit und Spielgeschehen am Bildschirm in ein für AD&D-Spiele völlig neues Gewand zu kleiden. Wegen des komplett überarbeiteten Screen-Layouts, der Kampfszenen und des Blickwinkels muß sich »Eye of the Beholder« den Vergleich mit »Dungeon Master«, dem Rollenspielklassiker auf dem Amiga, gefallen lassen. Für Einsteiger sehen beide Spiele fast gleich aus. Die Bedienung ist größtenteils identisch. Im Gegensatz zu Dungeon Master funktioniert die Zauberei bei Eye of the Beholder allerdings aus Menüs heraus, in dem man einen gelernten Spruch komfortabel per Bezeichnung aufruft. Vier Figuren entwirft der Spieler zu Beginn des Spiels, wobei er aus den AD&D-typischen Rassen wie Zwergen, Elfen oder Gnomen und Klassen wie Kämpfern, Klerikern oder Magiern auswählt. Im Lauf der Erkundung des zwölf Level tiefen Höhlensystems unter der Stadt Waterdeep können noch maximal zwei weitere NPCs (Non Player Characters) aufgenommen werden, um die Gruppe auf sechs Mann zu verstärken.

AMIGA-TEST

gut

Eye of the Beholder

9,6

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 08/91

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

Titel: Eye of the Beholder
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: SSI
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

von Michael Thomas

Menschen waren schon immer aggressiv. Wenn der Teufel sie reitet, schlagen sie sich gegenseitig die Köpfe ein. Selbst fremde Lebensformen wie die Zhodani sind davon nicht ausgenommen. Sie sehen zwar genauso aus wie Menschen, praktizieren jedoch eine andere Lebensweise und sind in der Science-fiction-Rollenspielwelt von »Megatraveller« als Gegner der Erdlinge prädestiniert. Der schon seit Centonen andauernde Konflikt mündete bereits in vier gigantischen Kriegen und der fünfte steht vor der Tür. Tummelplatz aller Schlachten sind die »Spinwärts-Marschen«. Momentan herrscht eine Art Guerilla-Terror, der den Gegner zermürben soll. Schurkischer Plan der Zhodani ist es, militärische Widerstandskämpfer im Imperium mit Waffen zu versorgen. Hauptfigur der Verschwörung ist Konrad Kiefer, der mit seinem Megakonzern Kontakte zu Schmugglern und Piraten unterhält, die die Versorgung der Terrorgruppen gewährleisten sollen. Diesen Plan sollen fünf ausgemusterte Kämpfer des imperialen Militärs untergraben, indem sie Verräter Kiefer festsetzen.

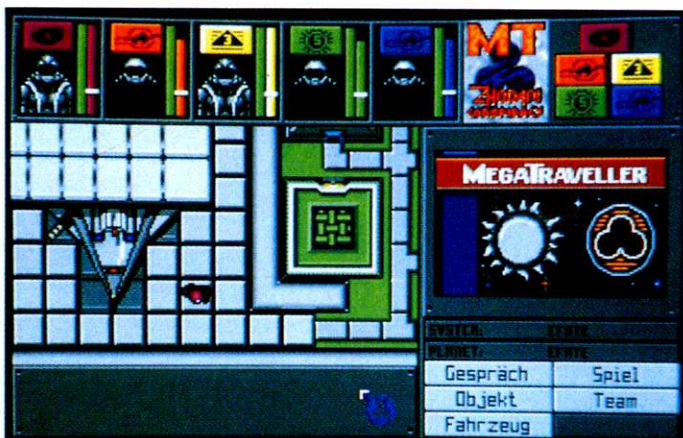
M-E-I-N-U-N-G

Megatraveller pur! Mit viel Akribie haben die Programmierer versucht, das gesamte Megatraveller-Regelwerk in den Computer zu stopfen. Fans von Megatraveller erkennen sofort die Charaktere, Waffen und Aliens wieder.

Doch gibt es Punkte, die Rollenspieler zum Grausen bringen. Eine Kritik trifft das Manövrieren des Raumschiffs. Gemäß den Regeln des Megatraveller-Raumflugs, kann man sein Vehikel ausschließlich drehen sowie Vor- oder Rückwärtsschub geben. Hat man das Schiff in Bewegung gesetzt, ruckelt in wenig ansehnlicher Manier ein Hintergrundbild aus Sternen am Sichtfenster vorbei, und zwar derart zuckelig, daß man bei bestimmten Flugwinkeln und Geschwindigkeiten gar nicht mehr erkennen kann, ob man vorwärts oder rückwärts fliegt. Die Anziehungskraft der zahlreichen Himmelskörper verursacht beträchtliche Orientierungslosigkeit. Im Sinne eines bedienerfreundlichen Computerspiels hätten sich die Programmierer hier grafisch und technisch etwas anderes einfallen lassen müssen.

Aus den Tiefen des Weltalls

MEGATRAVELLER



Bodenkampf: Maßlose Hektik bestimmt die Aktionen.



Sternenflug: Wohin es geht, weiß keiner.

Weiterer Minuspunkt: der Bodenkampf in Echtzeit. Alle fünf Charaktere müssen vom Spieler am besten gleichzeitig gesteuert werden. Das heißt: bewegen, nachladen, zielen und feuern. Da hilft auch die wenig intelligente Anweisungsfunktion nichts. Noch bevor man seine Mannen zum Gefecht aufstellen kann, hat man schon etliche Lasersalven der Gegner im Kreuz. Von Taktik kann hier nicht die Rede sein, maßlose Hektik bestimmt den Kampf. Warum um alles in der Welt werden die Bodenschlachten nicht in Runden ausgetragen, wie es in jedem anständigen Rollenspiel (auch im Megatraveller-Original) der Fall ist? Bei all diesen nicht gerade motivationsfördernden Aspekten können auch Grafik und Sound kaum noch etwas herausreißen. Beide sind zwar leicht über Durchschnitt, aber der Sound ist extrem spärlich verteilt.

Damit wurde eine gute Chance vertan, eines der bekanntesten Rollenspielsysteme adäquat auf einem Computer umzusetzen.

Doch ihr Raumschiff ist nicht entsprechend ausgerüstet. Außerdem fehlt anfangs das nötige Kleingeld. Es bleibt den entschlossenen Kämpfern also nichts anderes übrig, als naheliegende Sonnensysteme zu erforschen, um genügend Geld für einen Turboantrieb zusammenzukratzen.

Geld läßt sich auf verschiedene Art verdienen, indem man zum Beispiel interplanetaren Handel treibt, fremde Welten erforscht, im Raumgefecht Piraten pulverisiert oder gar selbst zum Pirat wird.

Das Computerrollenspiel »Megatraveller 1 – The Zhodani Conspiracy« hat nicht umsonst seinen Namen. Es ist in der Tat die genaue Umsetzung des überaus erfolgreichen SF-Rollenspielsystems »Megatraveller«. Nahezu alle Details des ursprünglichen Spiels wurden

ins Programm gepackt, angefangen von den variantenreichen Ausrüstungen und Waffen, über die Sonnensysteme und Planeten bis hin zu den unzähligen Fähigkeiten der einzelnen Raumfahrer.

Planetenoberflächen, auf denen sich die Abenteurergruppe tummelt, sind aus der Vogelperspektive dargestellt. Die Aktionsmöglichkeiten sind hier, gemäß Megatraveller-Regeln, extrem vielseitig. So kann man mit Planetenbewohnern sprechen, Rüstungen erwerben, Fahrzeuge mieten oder mit Raumfracht handeln. Im Raumschiff hingegen bestimmen ein großes Sichtfenster, ein Radarschirm und die vielen Knöpfe und Anzeigen der einzelnen Schiffstationen das Bild.

Sowohl »an Land« als auch im freien Weltraum kann es zu Konfrontationen mit unliebsamen Zeitgenossen kommen. Entgegen der gewohnten Rollenspielertradition laufen Kämpfe jedoch in Echtzeit ab. Während man bei galaktischen Schlachten lediglich geschickte Manöver durchführen und die Geschützstationen anwählen muß, um per Laser dem Gegner den Bug wegzuschmelzen, ist bei Bodenkämpfen der Teufel los. Alle fünf Gruppenmitglieder müssen einzeln gesteuert werden. Da das insbesondere bei mehreren Gegnern schier unmöglich ist, können Sie an die Charaktere Weisungen verteilen, so daß diese selbständig weiteragieren.

Das Abenteuer der Zhodani-Verschwörung spielt sich in einem »begrenzten« Bereich der Spinwärts-Marschen ab. Insgesamt acht der vielen hundert Megatraveller-Systeme sind eingebaut. Überdies läßt der Titel des Spiels ahnen, daß in Zukunft weitere Abenteuer in Aussicht stehen. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Megatraveller

6,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 08/91

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	5
Motivation	4

Titel: Megatraveller
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Empire
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Defender of Rome

CENTURION

von Rolf D. Busch

Rom, Cäsar, Gallischer Krieg – was fällt Ihnen dazu ein? Endlose Schüleralpträume von knochen-trockenen Lateinstunden mit »Gallia omnia divisa est...«? Oder das legendäre unbesiegbare Dörfchen unter Chefgallier Majestix? Schon nicht schlecht – aber eins sollten Sie Ihrer Liste noch hinzufügen: »Centurion«, das imperiale Strategiespiel von Electronic Arts. Denn im Gegensatz zu den ersten beiden Assoziationen können Sie hier selbst Hand anlegen beim Bau eines Weltreichs.

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

Strategie allein macht nicht glücklich – mich zumindest nicht; die staubtrockenen Militärsimulationen der Machart »3. Panzerdivision zwei Hexfelder nach links« reizen mich selten zu einer zweiten Runde. Als Centurio hingegen habe ich mich schon auf dem PC wohlgefühlt, und die Konvertierung zum Amiga hat dem Programm kein bißchen geschadet – im Gegenteil. Die einzelnen Programmteile werden selbst von Diskette mit ausreichender Geschwindigkeit geladen (zwei Laufwerke sollten es allerdings schon sein), für die Installation auf Festplatte ist ein separates Programm enthalten. Die Grafiken sind guter Amiga-Standard und recht zahlreich (jede Provinz mit passender Landschaft). Den Sound sollten nur Festplattenbesitzer eingeschaltet lassen. Man verpaßt nicht viel ohne, spielt aber entschieden flüssiger. Obwohl die Eroberung der Provinzen im Prinzip immer gleich verläuft – denn selbst in der einfachsten Spielstufe sind Allianzen nur schwer durch Verhandlungen zu erreichen, bringen die verschiedenen Elemente und Actionsequenzen genug Abwechslung ins anstrengende Herrscherleben. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar vom Galeerensklaven- bis zum Imperatorenniveau (mörderisch schwer), und eine gelungene Feinabstimmung erlaubt es sogar, die Seeschlachten und Wagenrennen



Gladiatorenkampf: Brot und Spiele für die Römer



Welt aus Römersicht: 26 Länder unter der Knute

auf einem hohen, Landschlachten und Gladiatorenkämpfe aber auf einen niedrigeren Level zu spielen. So kann sich jeder den Schwerpunkt zwischen Strategie und Action selber einstellen.

Ceterum censeo: Für meinen Geschmack eines der unterhaltensamsten Strategiespiele der letzten Zeit, mit dem nötigen Touch Humor und Action. Von der Bestechung beim Wagenrennen bis zu den zufälligen Unberechenbarkeiten des Soldatenlebens (ein Prophet teilt das Rote Meer, und die Flutwelle erwischt einen Truppenteil Ihrer Legion) stimmt an diesem Programm so gut wie alles. Einziger Schwachpunkt: Sowohl auf dem Bildschirm, als auch in der Anleitung ist wieder mal alles in Englisch (na ja, wenigstens nicht Latein). Trotzdem – gegen Vercingetorix und Co. kann man ruhig öfter mal antreten.

Als kleiner Subaltern-Offizier mit nur einer Legion stehen Sie eingangs der weiten Barbarenwelt gegenüber. Italien gehört Ihnen, 26 weitere Länder wollen mit Geschick erobert oder zu Verbündeten gemacht werden. Wer fleißig Kolonien einheimst, steigt im Rang, kann mehr und bessere Legionen befehligen. Schafft es der gestandene Prokonsul dann endlich, die gesamte bekannte Welt unter seiner Fuchtel glücklich zu vereinigen, darf er sich zum Cäsar krönen lassen. Auf dem Weg dahin muß er aber nicht nur seine Legionen taktisch klug einsetzen (diverse Kampfaufstellungen und Strategien stehen zur Auswahl),

sondern auch das Finanzielle in den Griff bekommen. Der Tribut der einzelnen Kolonien wird festgelegt, Flotten wollen finanziert werden (es schwimmt sich so schlecht nach England, besonders in voller Kampfmontur), und schließlich verlangen die Statthalter auch noch nach »Brot und Spielen« fürs Volk. Finden diese kolossalen Spektakel – von der einfachen Zoonummer bis zu ausgewachsenen Kampfspielen – in fernen Provinzen statt, genügt es, sie bar zu bezahlen. Für die Unterhaltungsshow im hauseigenen Rom allerdings erwartet man die Mitwirkung des Feldherrn persönlich. Ausgewachsene Gladiatorschlachten und Wagenrennen muß der Spieler bestreiten, kleine Actionspiele im großen Strategiepuzzle. Enthält man seiner Bevölkerung diese Belustigungen zu lange vor oder zieht man die Steuerschraube gar zu hart an, werden die Provinzen rebellisch, mucken auf und schleudern schlimmstenfalls das römische Joch von sich.

AMIGA-TEST

gut

Centurion

8,8
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 07/91

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	5
Motivation	4

Titel: Centurion
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

Keine Provinzen, das bedeutet kein Geld für Truppen und Schiffe; die nächste plündernde Armee aus Karthago oder Mazedonien kann dann das schnelle Ende des Traums vom Weltreich bedeuten.

jk

Fluglehrer **CHUCK YEAGER'S** **ADVANCED FLIGHT TRAINER**

von André Beauport

»...Dann begann die Machnadel zu zittern und überschritt die Anzeige, die nur bis Mach 1.0 reicht. ... Es gab keinen Schlag, kein Holpern, nichts was einen wissen ließ, daß man gerade ein sauberes Loch in die Schallmauer gestoßen hatte. ... Nichts hielt uns davon ab, schneller als der Schall zu fliegen, außer unserem eigenen Unwissen.«

So spricht einer, der es wissen muß: Chuck Yeager, der erste Mensch, der mit dem Experimentalflugzeug X-1 die Schallmauer durchbrach. Eben dieser Chuck Yeager gibt bei Electronic Arts' neuestem Flugsimulator »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0« von der beiliegenden Audiokassette Anweisungen und Tips an den unerfahrenen Flugschüler. Die sind auch dringend nötig, denn achtzehn verschiedene Flugzeugtypen können auch erfahrene Computerpiloten schon mal in Verwirrung stürzen. Die Auswahl reicht vom Weltkrieg-Doppeldecker Sopwith Camel über den britischen Jäger Supermarine Spitfire V und das amerikanische Aufklärungsflugzeug SR-71 bis hin zum Space Shuttle. Standardflugzeuge wie sie andere Flugsimulationen anbieten (F-16 oder F-18) sind

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

Feuerköpfe, die zur Bedienung des Seitenruders dienen – wie lange hat es das bei Flugsimulationen nicht mehr geben. Seit »Blue Angels« ist Chuck Yeager's AFT der erste zivile Flugsimulator auf dem Amiga. Ein Element der Spannung fehlt Chuck Yeager's AFT also von vornherein, ein Manko, das auf dem dichtgedrängten Markt der Flugsimulationen kaufentscheidend wirken kann. Ergo muß der AFT mehr bieten als vergleichbare Programme. Das wird schon an der Tonkassette mit Chuck Yeager-Originalzitaten deutlich. Ganz wörtlich genommen wurde dieses »Mehr« aber bei den wähl-



Cockpit-Aussicht: vier verschiedene Typen zur Auswahl



Flugszene: überrealistisches Steuerungsverhalten

baren Flugzeugtypen: Achtzehn verschiedene Modelle, die auf den Joystick-Piloten warten, das ist doch mal was. Allerdings entsteht dadurch eine so große Datenmenge, daß an anderer Stelle gespart werden muß: Nur vier verschiedene Cockpits stehen für die Flieger zur Verfügung. Die Möglichkeit, mit einer Kunstflugstaffel zu fliegen, besteht gar nur ab 1 MByte RAM. Trotzdem ist die Grafik gelungen und bewegt sich recht flott, der Sound sorgt für Stimmung, man hebt echt ab. Selbst erfahrene Computerpiloten brauchen viel Gefühl, um die Maschinen in der Luft zu halten. Eine fast überrealistische Steuerung macht den Tastatureinsatz unerlässlich, wenn der Pilot nicht mit zwei Joysticks oder einem speziellen Steuerknüppel hantieren will. Dafür gibt es beim AFT wenigstens die Befriedigung, selbst abgestürzt zu sein, ohne von einer SAM vom

Himmel geholt zu werden. Insgesamt wäre es vielleicht besser gewesen unbekannte oder recht ähnliche Flugzeugtypen wie die XNL-16 und die XPG-12 anstelle einer besseren Cockpit-Ausstattung wegzulassen. Man wird beim AFT das dumpfe Gefühl nicht los, daß die Programmierer (oder die Marketingspezialisten) mehr in das Programm packen wollten, als es der Simulation gut tut. Das hat Chuck Yeager's AFT eigentlich nicht nötig, denn auch ohne ratternde Bordkanonen und fallende Bomben ist es eine eigenständige, gut gemachte Flugsimulation für friedfertige Zeitgenossen und Hobbypiloten, die Fliegen pur genießen möchten.

ebenso wie ungewöhnliche Experimentalflugzeuge (X-1, X-15 und XPG-12) in der Auswahl enthalten. Doch nicht die Anzahl der Flugzeuge macht einen guten Flugsimulator aus. Chuck Yeager's AFT bietet auch sonst alles, was ein Amiga-Besitzer von einer guten Flugsimulation erwarten kann: verschiedene Ansichten aus dem Cockpit, dem Tower, einem Satelliten, Zooms und Nachtflüge. Für Besitzer von 1 MByte Speicher gibt es noch einen zusätzlichen Leckerbissen: Sie können mit den Kunstflugstaffeln der amerikanischen Luftwaffe (Thunderbirds) und der Marine (Blue Angels) waghalsige Manöver in engem Verband fliegen. Militärisch sind bei Chuck Yeager's AFT aber nur die Flugzeuge, die Einsätze beschränken sich auf Maschinentests und Kunstflüge. Wer einmal fliegen will, ohne Bomben zu werfen, kommt an Chuck Yeager's AFT nicht vorbei.

jk

AMIGA-TEST

gut

Chuck Yeager's AFT

9,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 07/91

Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Spielidee	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Motivation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Titel: Chuck Yeager's AFT
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

von André Beauport

»Aguziguziguzigu! Ja wo isser denn? Isser nich niedlich der Kleine?«

Verständlich, daß derartiges Geplapper auch dem tolerantesten Baby irgendwann einmal auf die Nerven geht. Doch während andere Kleinkinder anfangen zu schreien und zu weinen, geht mit Baby Nathan eine seltsame Verwandlung vor sich: Aus dem süßen Säugling wird Brat (englisch für Rotznase, Gör, Balg), ein fieses, hartgesottenes, vollkommen verzogenes Straßengör, das bei Nacht die Gegend unsicher macht.

Doch bei aller Härte fehlt Brat eines: der Orientierungssinn. Ohne eine helfende Hand wäre Brat in Toy Town, dem Park und Space World rettungslos verloren. Irgend jemand muß dem kleinen Racker zeigen, wo's langgeht.

M·E·I·N·U·N·G

Erst »Kuck mal wer da spricht« und jetzt das! Die Babys von gestern werden nicht nur im Film sondern auch im Computer zu Rokrern von morgen gemacht. Selbst Amiga-Fans haben keine Chance vor soviel neugeborener Niedlichkeit. Das alte Klischee vom sabbernden, brüllenden Satansbraten, der jeden Schlaf effektiv verhindert und die armen Eltern auf Trab hält, ist überholt. Ab sofort hält ein rotzfreches Baby die Computerspieler in Atem. Mit der Animation zu Beginn und Brats Kommentaren vor und nach dem Spiel wird gleich die richtige Stimmung erzeugt. Doch schon bald verfliegt die gute Laune wieder: Die Steuerung mit der Maus macht das Spielgeschehen auf die Dauer ganz schön hektisch. Doch viel ärgerlicher ist es, daß man bei jedem Fehler einen Level ganz von vorne beginnen muß. So darf man sich den leichten Anfang wieder und wieder zu Gemüte führen, um an die Stelle vorzudringen, an der man zuvor gescheitert ist. Spätestens beim dritten Versuch spielt man den Level-Anfang im Schlaf, nur um kurz darauf wieder irgendeinen Fehler zu machen. Zwar sind für die einzelnen Spielstufen Paßwörter vorgesehen, aber das macht längst nicht alles wett.

Baby schlägt zurück

BRAT



Level-Action: über schmale Stege und an Abgründen vorbei



Brat-Titel-Screen: vollkommen verzogenes Straßengör

Die Motivation leidet bei diesem an sich gar nicht schlechten Spiel sehr unter dem ewigen Neustart. Der Sound erinnert etwas an »Jumping Jackson«, die Grafik ist dem Babyklischee entsprechend putzig. Und es drängt sich bei Brat der Vergleich zu »Lemmings« auf, denn das Spielprinzip – eine nicht direkt steuerbare Spielfigur durch Anweisungen durch ein Level zu lotsen und dabei vor dem Absturz zu bewahren – ist sehr ähnlich. Doch im Vergleich zu Lemmings, das praktisch bei seiner Markteinführung schon ein Klassiker war, schneidet Brat nicht besonders gut ab. Die Motivation bei Brat ist erheblich geringer. Auch beim Spielwitz dominiert Lemmings eindeutig. Selbst Grafik und Sound ver-

mitteln bei dem Tüftelklassiker Lemmings mehr Stimmung als bei Brat. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Brat ist ein recht gut gemachtes, sauber präsentiertes Spiel, doch aufgrund des ähnlichen Spielprinzips muß es sich den Vergleich zu Lemmings gefallen lassen; gegen das allerdings zur Zeit eine Menge Spiele schwach aussehen. Obwohl Brat wahrscheinlich nicht als Lemmings-Konkurrenz gedacht war, tritt es chancenlos gegen diesen übermächtigen Gegner an.

Als Brats Schutzengel müssen Sie ihm mit der Maus in der Hand den Weg durch eine Welt voller Gefahren zeigen. Das Steuerungsprinzip bietet dabei etwas Neues: Brat wird nicht direkt über den Joystick gelenkt, sondern Richtungs Pfeile werden per Maus auf dem Bildschirm verteilt. Trippelt Brat jetzt über einen der Pfeile, läuft er in der angegebenen Richtung weiter. Der Spieler kann im voraus komplexe Routen am Bildschirm verlegen, denen der freche Säugling dann folgt.

So muß Brat sicher über schmale Stege und an klaffenden Abgründen vorbei geleitet werden. Das klingt noch recht einfach, aber bitterböse Gegner erschweren auch in diesem Spiel die Aufgabe. Manche halten Brat nur an, andere schmeißen ihn direkt aus der Landschaft. Und bei all dem scrollt der Bildschirm unerbittlich weiter nach oben, an den gnadenlosen Bildschirmrand, der Brat sofort aus dem Spiel wirft.

Zum Glück gibt es ein paar Hilfsmittel, um das Baby sicher nach Hause zu bringen: Brücken, um Abgründe passierbar zu machen, Stoppschilder, die entweder das Baby oder das Bildschirm-Scrolling für kurze Zeit anhalten, und Dynamitstangen, um Hindernisse zu sprengen. Nur mit diesen Mitteln, geschickt geplanten Wegen und ein bißchen Glück, kommt Brat wieder heil nach Haus. Doch wie auch immer: Sie werden das Kind schon schaukeln! *jk*

AMIGA-TEST

befriedigend

Brat

7,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 06/91

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	4
Motivation	4

Titel: Brat
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Image Works
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

von Rainer Burhenne

Welcher Liebhaber von Text/Grafikabenteuern wollte sich nicht schon immer an ein Spiel setzen, bei dem Komfort großgeschrieben wird? »Wonderland«, das neueste Abenteuerspiel der englischen Firma Magnetic Scrolls, ist in dieser Beziehung mehr als luxuriös ausgestattet. Die Adventure-Klassiker »The Pawn« oder »Fish« aus dem gleichen Haus, lassen einiges erwarten. Wonderland füllt auf dem Amiga vier Disketten und in der Verpackung darf man eine ausführliche Anleitung, ein Poster sowie eine fein gezeichnete Karte des Wunderlandes bestaunen. Das mausgesteuerte Programm bietet so viele Einstellparameter und Menüpunkte wie kein Adventure zuvor.

Vier Grafikmodi bieten die Magnetic-Scrolls-Programmierer an:

- Lores mit 16 Farben,
- Medres mit 4 Farben,
- Hires mit 4 oder 16 Farben.

Auf einem Amiga ohne besondere Erweiterungen werden die meisten Spieler den ersten Modus vorziehen, zumal man dann die Grafik in allen Farben genießen kann und kein Augenschmerzen

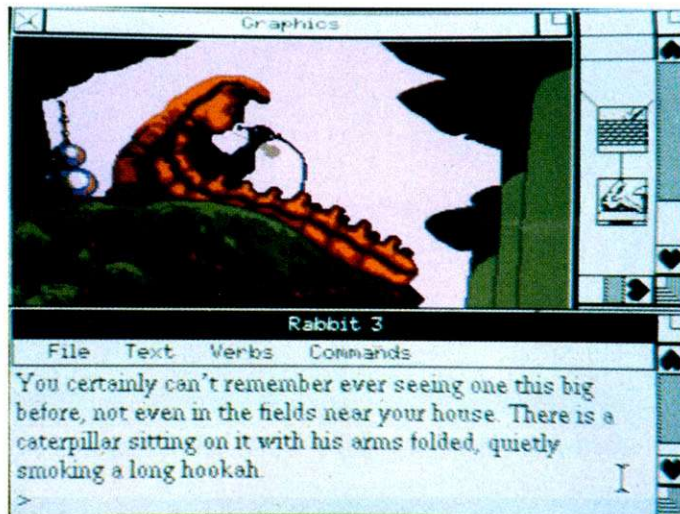
M·E·I·N·U·N·G

Seit »Monkey Island« habe ich kein Adventure mehr gespielt, das so viel Freude bereitet wie Wonderland. Für ein Spiel weist das Programm ein geschliffenes und anspruchsvolles Englisch auf, das den Benutzer allerdings manchmal auch zum Blättern im Wörterbuch zwingt. Die mit zynischen Kommentaren durchsetzten Textpassagen zeichnen die Programme von Magnetic Scrolls schon seit jeher aus.

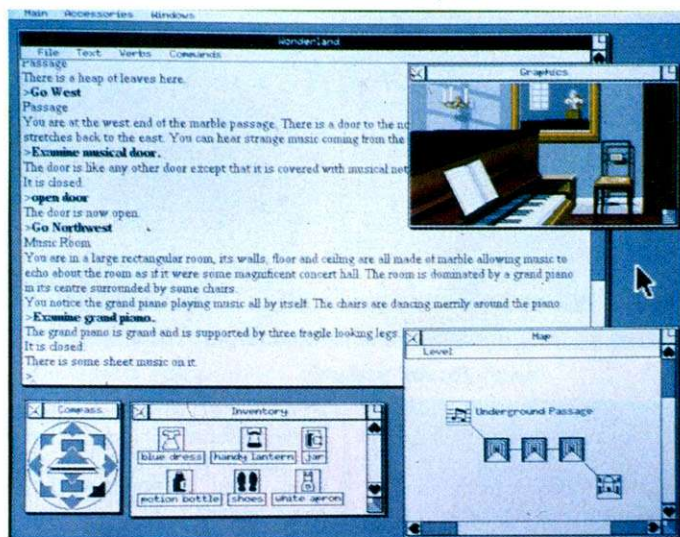
Die Grafiken sind künstlerisch und qualitativ gelungen und die Puzzles haben mir besonders gefallen. Nicht unbedingt die Handlung, falls man überhaupt davon sprechen kann, hat mich überzeugt, sondern die Fülle von Gemeinheiten, Irrwegen und Stolpersteinen, die dem Abenteuer in den Weg gelegt wurden. Was für ein Ausbund an Hinterlistigkeit muß hier am Werk gewesen sein: Türen, die sich nur einseitig öffnen oder verkeilen lassen, Zaubersäfte und Kekse, die sich bei unsachgemäßer Handhabung auflösen, gehässige Köchinnen und fliegende Teller sowie trickreiche Mechanismen, deren Funktionsweise erst ergründet werden muß. Sind zahlreiche Puzzles noch als einfach einzustufen, gibt es manche Spiel-

Alice in Wonderland

WONDERLAND



Wonderland in Lores: augenschonend bei maximalen Farben



Hires-Screen: nur mit Hardwarehilfe gibt's viel Platz

situation, bei denen selbst Profis die Schultern zucken. Damit dies nicht in Frust ausartet, hat Magnetic Scrolls die ausgezeichnete Hilfsfunktion eingebaut. Wonderland ist meiner Meinung nach nur für Festplattenbesitzer rundweg zu empfehlen. Ein anderer Handlungsrahmen (warum ausgerechnet »Alice in Wonderland«?) hätte dieser fantastischen Benutzerführung noch besser zu Gesicht gestanden, ebenso wie etwas mehr Musik und Sounds. Wonderland bleibt trotz aller Grafik- und Fensterflut ein echtes Magnetic-Scrolls-Adventure, ein Programm also, das durch humorige Rätsel und Kniffeleien viel Spielspaß erzeugt.

des Bildschirmflimmern auftritt. Hat man jedoch 1 MByte Chip-RAM und eine Anti-Flicker-Karte, läßt Wonderland die Muskeln spielen. Viele der Bilder sind nicht bildschirmfüllend und können in ihrer Größe mit der Maus verändert werden. Das Grafikfenster kann an jede Stelle des Bildschirms gelegt werden, natürlich auch hinter die anderen Fenster (z.B. Text). Wonderland sollte möglichst von der Festplatte gespielt werden. Magnetic Scrolls bietet auch hier mehrere Optionen: Man kann z.B. die Grafiken entpacken, braucht dafür natürlich mehr Platz und kann aber schneller spielen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle der kleinen Alice, Hauptfigur aus dem Roman »Alice in Wonderland«, verfaßt von dem englischen Satiriker Lewis Carroll. Alice erlebt ein Traumabenteuer in einem Wunderland mit vielen Parallelen zur Realität. Sie trifft auf sprechende Tiere und auf lebende Spielkarten. Der ehrlose Herzbube verspricht Alice zu zeigen, wie sie wieder nach Hause findet. Dafür will er aber eine Gegenleistung: Alice soll die köstlichen Siruptörtchen aus der Speisekammer der bösen Herzkönigin stehlen.

Texte können im Textfenster eingetippt werden, wobei man sich Schriftart und -größe aussuchen kann. Die Befehle können aber auch mit Hilfe der Maus aus Verbmenüs ausgewählt werden. Objekte lassen sich in der Grafik anklicken, untersuchen und aufnehmen. Kartenzeichnen entfällt bei Wonderland, zumal ein benutzerfreundliches »Automap«-Fenster eingeführt wurde. Mit dieser sich im Spielverlauf entwickelnden Karte können Sie einen Standort anwählen und direkt dorthin gehen, denn in Wonderland muß man eine Menge hin- und herlaufen. Schaltet der Spieler ein Fenster namens »Items« an, werden in diesem alle herumliegenden Gegenstände gezeigt. Klicken Sie hier mit der rechten Maustaste etwas an, erscheint das Pop-Up-Menü, das weitere Handlungsalternativen enthält. Fast alle Fenster kann man verstellen, einige sogar zoomen und scrollen, außerdem gibt es Hilfsfunktionen, Textdruck und sogar ein Speichern aller Voreinstellungen wurde gedacht. jk

AMIGA-TEST

Sehr gut

Wonderland

10,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 07/91

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

Titel: Wonderland
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Virgin
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

Aus tiefstem Dungeon

WIZARDRY

BANE OF THE COSMIC FORGE

von Markus Hänsel

Vor langer Zeit bewohnte in einem Fantasy-Land ein ruchloser Lord mit seiner Königin eine Burg und überzog das Land und seine Bürger mit Terror. Gerüchte über merkwürdige Rituale und des Königs Umgang mit Schwarzer Magie machten die Runde.

Eines Tages ging der König eine Allianz mit einem mächtigen Zauberer ein, der ihm an Bosheit in nichts nachstand. Beide versuchten, ihren Machtbereich auszuweiten. Als sie eines Tages einen Dämon bekämpften, hörten sie – in dessen letzter Bitte um Gnade – von einem Stift und dessen Macht, alles wahr werden zu lassen, was mit ihm geschrieben wurde. Sie töteten den Dämon, nahmen den Stift an sich und schrieben die fürchterlichsten Schicksale nieder, die sich je ein Wesen erdacht hatte. Nachdem sie jedoch erkannten, daß sie mit dem Stift nicht mehr aufeinander angewiesen waren, bekämpften sie sich gegenseitig...

Das war das letzte, was man je von beiden gehört hat. Ihre Burg steht seit Jahren leer. Doch die Legende vom Stift und den unheilvollen Niederschriften lebt weiter.

Als Abenteurer im Rollenspiel »Wizardry« mit dem Untertitel

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

Mit »Bane of the Cosmic Forge« bringt der Hersteller Sir-Tech einen weiteren Vertreter der Rollenspiel-simulationen auf den Markt. Das gelungene und durchaus empfehlenswerte Spiel geht dabei in seiner Struktur weit über die Haudrauf- und Schluß-Masche vieler Genrekollegen hinaus. So ist es unerlässlich, mit Händlern um benötigte Objekte zu feilschen und wichtige Tips zu ergattern. Man führt dabei einen richtigen Small talk mit seinem Gegenüber, der über einen relativ großen Wortschatz verfügt. Damit sich die Überlebenschancen der Abenteurer im Lauf des Spiels verbessern, können die Charaktere höhere Er-



Kampfsequenz: Säureschwall durch Drachenspieler



Wizardry-Menü: umfangreiche Charakterdefinition

fahrungsstufen erlangen, worauf sich ihre Attribute und Fähigkeiten steigern. Dies ist einer der motivationsfördernden Aspekte komplexer Rollenspiele à la Wizardry.

So handelt man sich von Dungeon zu Dungeon, sucht nach Geheimtüren, löst mysteriöse Rätsel, sammelt wertvolle Schätze und vieles mehr, ohne daß der Ideenreichtum und Spielspaß des über die fünf Disketten verteilten Abenteurers jemals abreißt.

Durch die 1:1-Konvertierung der PC-Grafik (EGA-Stil) bleibt Wizardry am Bildschirm jedoch weit hinter anderen Amiga-Spielen zurück. Auch die spärlichen Sounds nützen die Amiga-Fähigkeiten kaum aus. Außerdem sei geneigten Rollenspielern empfohlen, Wizardry auf Festplatte zu installieren, denn bei fünf Disketten kommt sonst verstärktes Discjockey-Feeling auf.

»Bane of the Cosmic Forge« (Fluch der kosmischen Schicksalsschmiede) starten Sie Ihre Suche nach diesem Stift, um künftiges Unheil abzuwenden.

Als Simulation einer komplexen Rollenspielwelt steht Wizardry in direkter Verwandtschaft zu Vorläufern wie »Ultima« oder »Dungeons & Dragons«.

Zunächst einmal steht der Spieler vor der komplexen Charakterdefinition. Dabei bestimmt der Computer per Zufall die Basis solcher Attribute wie Rasse und Beruf einer Spielfigur. So kann ein Charakter z.B. in die Rolle von Elfen, Zwergen ja sogar Drachen schlüpfen und bekannte Berufe wie Kämpfer oder Dieb ausüben. Oder

er widmet sich exotischen Lebensweisen wie der des Samurai oder der Walküre. Zaubern und Klerikern steht ein ausgeklügeltes Magiesystem zur Verfügung. Der Spieler entwirft eine Gruppe von sechs Abenteurern, die alle getrennt zu führen sind und deren Charakterwerte während des gesamten Spiels auf dem Bildschirm sichtbar bleiben.

Nun kann der Einstieg ins Abenteuer beginnen. Die wichtigste Aufgabe der Gruppe besteht zunächst einmal im simplen Überleben. Größtes Hindernis sind die allseits beliebten Monster, vor denen auch Wizardry nur so strotzt. Das Kampfsystem ist vielfältig und läßt kaum Wünsche offen. Für jeden Charakter können unterschiedliche Taktiken und Waffen gewählt werden. Drachenspieler können ihre Gegner sogar mit einem Säureschwall bedecken. Wie alle Spielszenen wird auch der Kampf in animierter 3-D-Grafik ge-

AMIGA-TEST

gut

Wizardry

8,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 06/91

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
Spiellidee	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: Wizardry

Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Sir-Tech

Anbieter: Amiga Eldorado,

Dorfstr. 1, 8852 Rain,

Tel.: 0 90 02/46 99

zeigt. Sind unsere allzu mutigen Krieger, was häufig der Fall sein wird, ein bißchen zu schnell vorge-stürmt und stehen einem über-mächtigen Gegner gegenüber, bleibt nur das Heil in der Flucht. Aber auch dabei kann es einen Charakter hinterrücks erwischen und schon ist's vorbei mit dem illu-stren Wandeln.

jk

Polizei in Sim City

HILL STREET BLUES

von Michael Sauer

Ein Spiel, das Parallelen zum großen Simulationserfolg »Sim City« besitzt und dabei noch einiges mehr an Nervenkitzel und Spannung auf den Bildschirm bringt als »Police Quest«, wird jetzt von Krisalis veröffentlicht. »Hill Street Blues« kommt, ähnlich wie das Vorbild, die gleichnamige Fernsehserie, nicht nur in Glanz und Glimmer daher, sondern besticht durch Bescheidenheit.

Sinn und Zweck ist die Simulation eines Großstadt-Polizeireviere, mit dem Spieler als Captain Frank Furillo und neun Charakteren aus der Fernsehserie als Polizeibeamte. Ziel ist es, Polizeichef zu werden. Doch wer verliert oder gewinnt, steht erst nach ca. 24 Spielstunden fest – Langeweile kommt so schnell nicht auf.

Eine typische US-Stadt mit rund 300 Fahrzeugen und 400 agilen Personen ist das Einsatzgebiet.

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

»Polizeirevier Hill Street« oder auch »Hill Street Blues«, wie es im Original lautet, ist eine der erfolgreichsten Fernsehserien in den USA. 59 Auszeichnungen, davon 26 Emmies, brachten ihr Berühmtheit und Ansehen. Genügend Vorschußloberungen also für die Simulation eines fiktiven Polizeireviere in einer Stadt zwischen Verbrechen und Hoffnung.

Ich habe selten eine solche komplexe Handlung gesehen, die Dank der Realitätsnähe sehr viel Spaß bereitet. Hill Street Blues fördert das strategische Denken und führt den Spieler in die gefährliche Welt der nicht immer beliebten Cops ein.

Der Spieler ist vor allem nicht nur auf eine Seite fixiert, nämlich die der Polizisten und der Verbrechensbekämpfung, er muß auch die andere, die friedliche Seite berücksichtigen, mit all den mehr oder minder kooperativen Nachbarn. Sicher existieren noch Verbesserungsmöglichkeiten. Die Grafik ruckelt in der Rush-hour und der Sound fehlt bis auf ein paar digitalisierte Geräusche, ist aber für ein Spiel dieses Genres auch nicht unbedingt nötig.



Die Straßen von Hill Street: jedem Cop sein Verbrechen



Arbeitsplatz Polizeirevier: Einsätze koordinieren

Beginnend mit der legendären Einsatzbesprechung um 6.52 Uhr werden fünf »Cops« im Distrikt verteilt, um dort ihren Dienst zu schieben.

Weitere neun Beamte stehen unter dem direkten Kommando des Spielers. Sobald die freundliche Dame in der Funkzentrale eine Straftat meldet, geht die Gangsterjagd los.

Captain Furillo sitzt währenddessen an seinem Schreibtisch und koordiniert die Einsätze. Zur Verfügung stehen so viele Beamte, wie der Spieler im Auge behalten kann, maximal neun. Die Cops werden entweder zu Fuß oder mit dem Einsatzwagen zum Tatort geschickt. Ist ein Officer dort angekommen, sind zuerst die Verletzten zu versorgen. Kranken- bzw. Leichenwagen lassen sich über das Funkgerät stets herbeirufen. Zur Arbeitserleichterung stehen Straßensperren bereit, die allerdings den fließenden Verkehr lahmlegen können, und das ist die Besonderheit dieser Simulation.

Der Spieler steuert hier nicht nur ein paar Figuren – er ist Gast in einer fremden Welt. S-Bahnen halten ihre Fahrpläne ein, Autos rasen vorbei und Fußgänger bleiben neugierig stehen – wie im richtigen Leben. Die Gesetzeshüter haben also nicht nur mit den Verbrechen zu tun, sondern auch mit den lieben Alltagsmenschen. So sind Straßensperren einzurichten, Personen zu befragen oder auch mal mit dem Gewehr in der Hand zu verfolgen.

Je nach Tageszeit und vorge-wähltem Schwierigkeitsgrad geschehen Taschendiebstähle, Drogenvergehen, bewaffnete Überfälle und natürlich auch Morde.

Bei allen Vergehen – mit Ausnahme der Morde – erhält der Spieler Phantomzeichnungen, die ihm die Aufklärung erheblich erleichtern. Die bösen Jungs werden

durch rote Pfeile markiert – sofern der Streifenbeamte lange genug danach sucht. Sollten sich die Verdächtigen jedoch der Festnahme widersetzen, steht neben besagten Straßen- bzw. Bürgersteigsperrern auch die Schußwaffe zur Verfügung. Benutzt man sie, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem man allerdings genau zielen sollte, da angeschossene Unbeteiligte schlecht fürs Image sind.

Neben vielseitigen Details dieser Mega-Simulation existiert beispielsweise auch ein S.W.A.T. (Sondereinsatzkommando) für Banküberfälle. Police Officer Hunter kann dieses SEK für »besondere Anlässe« herbeirufen. Dabei erscheinen vier Cops, die in Windeseile das entsprechende Gebäude umstellen und den Täter aus seinem Versteck holen.

Ein ebenfalls wichtiges Feature stellen die Gerichtsverhandlungen dar, die nach schweren Vergehen abgehalten werden. Während der Spieler bei kleineren Straftaten wie Handtaschenraub noch zwischen einer Verwarnung und anschließender Freilassung oder aber Festnahme wählen kann, wird bei bewaffneten Überfällen, Massen- aber auch einfachen Morden und Drogenvergehen eine große Gerichtsverhandlung einberufen. Dabei tritt der mit dem Fall beauftragte Polizist als Zeuge auf und muß bei einer Gegenüberstellung mit sieben anderen Personen den mutmaßlichen Verbrecher identifizieren. Frau Devanport – die (Film-) Geliebte des Captain Furillo – stellt auch hier den Schutzengel der armen Verbrecher dar und spielt den Pflichtverteidiger, der in jeder Verhandlung einen Freispruch fordert.

jk

AMIGA-TEST

gut

Hill Street Blues

8,7

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 06/91

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

Titel: Hill Street Blues
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Krisalis
Anbieter: Bomico,
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach,
Tel.: 0 61 07/7 60 60

Feindselig

WARLORDS

von Arne Peters

Illuria, einst ein friedvolles und einiges Königreich, ist zerfallen. Die acht Einzelstaaten Illurias versuchen alles, um ihre Macht zu vergrößern, um so die Herrschaft über das gesamte Reich zu erlangen. Der Weg zum Ziel ist denkbar einfach: die übrigen Gegner sind zu eliminieren. Erst wenn man alle 80 Städte Illurias unter seiner Kontrolle hat, ist das Ziel erreicht.

Die Strategie ist jedem selbst überlassen: offensiv oder defensiv, brutal oder taktisch. Die acht Gegner entstammen den Rassen der Orcs, Elfen, Riesen, Zwerge und Menschen, wobei jede ihren eigenen (schlechten) Charakter hat. An »Warlords« können demzufolge bis zu acht Spieler teilnehmen, andernfalls werden die übrigen Gegner durch den Computer ersetzt. Der Bildschirm unterteilt sich in drei Bereiche: Spielfeld, Landkarte und Kommando- bzw. Infofeld. Zusätzliche Anweisungen können über die Pull-down-Menüs

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

»Warlords« ist eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, welches keine Actionelemente beinhaltet. Zugegeben, die Story enthält keine weltbewegenden Novitäten, dennoch ist es den Programmierern der »Strategic Studies Group« gelungen, eine Atmosphäre zu erzeugen, die das Spiel fesselnd macht. So ist es wichtig, ständig den Aufbau der Armeen oder Verstärkung der eigenen Burgmauern zu überwachen, um die damit verbundenen Kosten im Griff zu behalten. Ist man erst pleite, bleibt einem nichts anderes übrig, als einige der Truppen wieder aufzulösen; man nennt dies auch Abrüstung.

Da einseitige Abrüstung aber Nachteile gegenüber den Gegnern bringt, ist diese gut zu erwägen – fast wie im richtigen Leben!



Friedensangebot: akzeptieren oder Kampf bis zum Ende



Warlords: Strategie ohne ein allzu komplexes Regelwerk

Ähnlichkeiten zu »Sword of Aragon« von SSI (Test AMIGA-Magazin 8/90) sind nicht zu übersehen. Doch in Warlords werden die Fähigkeiten des Amiga besser genutzt. Die Handhabung ist denkbar einfach und auch die Grafik wirkt ansprechend, während sich der Sound lediglich auf eine Titelmelodie und wenige Effekte beschränkt. Das Handbuch veranschaulicht die Strategien und Möglichkeiten von Warlords recht ausführlich, wenn auch momentan nur in Englisch. Die Installation des Programms auf Festplatten ist, ein Kopierschutz fehlt, keine Affäre. Warlords ist insgesamt zwar kein Spiel für Strategiefreaks, doch ansonsten rundum gelungen. Bleibt zum Schluß eigentlich nur noch die Frage, warum die Programmierer ihr Können nicht einmal an anderen Themen unter Beweis stellen?

komfortabel eingegeben werden. Das Spiel beginnt für jeden Spieler in der Hauptstadt seiner Teilrepublik. Hier sollte man zunächst beginnen, Truppenverbände zusammenzustellen, was selbstverständlich Zeit und Geld kostet. Erste Kampfziele sind die relativ hilflosen, neutralen Burgen, die besetzt werden müssen. Erstens kommen von dort Steuern in die eigene Kasse und außerdem lassen sich weitere Armeen rekrutieren. Doch sollte man vorsichtig sein: Zu viele Soldaten kosten eine Menge

Geld. Darum sollte man von Anfang an immer ein Auge aufs Portemonnaie werfen oder ständig weitere Burgen überfallen, damit die Einnahmen steigen. Dabei ist auch zu beachten, daß es verschiedene Arten von Soldaten gibt, mit unterschiedlichen Kampfstärken und Reichweiten. So kann die Kavallerie pro Spielzug einen größeren Weg zurücklegen als die Infanterie. Auch Rasse und Terrain spielen eine Rolle; Elfen kämpfen am besten im Wald, Orcs im Sumpf usw. Um seine Stärke zu vergrößern, läßt man seine Heerführer, die sog. Heroes, nach diversen Artefakten suchen, die übers Land verstreut sind. Dies sind entweder Kriegswaffen zur Steigerung der Kampfkraft oder Gegenstände, die sich auf die Führungskraft auswirken. Man findet sie in Tempeln oder Ruinen. Auf jeden Fall sollte man immer die Gegner im Auge behalten, um nicht plötzlich von ihnen überrascht zu werden. Deren Stärken und Schwächen sowie wichtige Informationen über Städte und Armeen sind im Handbuch detailliert aufgeführt. jk

AMIGA-TEST

gut

Warlords

8,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 05/91

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

Titel: Warlords
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: SSG
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

von André Beaupoil

Hubschrauber und Jeep – Kenner ahnen bereits, worum es geht: Die Fortsetzung zu Silkworm ist da. Kurz und bündig »SWIV« genannt. Vielleicht klingt der Name etwas verständlicher, wenn die Schreibweise geändert wird: SW IV. Das steht für Silkworm IV, auch wenn es sich erst um die zweite Version handelt. Aber die Programmierer haben so viel Neues eingebaut und ihr eigenes Programm so oft umgeworfen, daß man Nummer II und III überspringen konnte. Der Ballerklassiker Silkworm wird durch einen High-Tech-General abgelöst, der die Jeep-und-Heli-Ballerei perfektioniert.

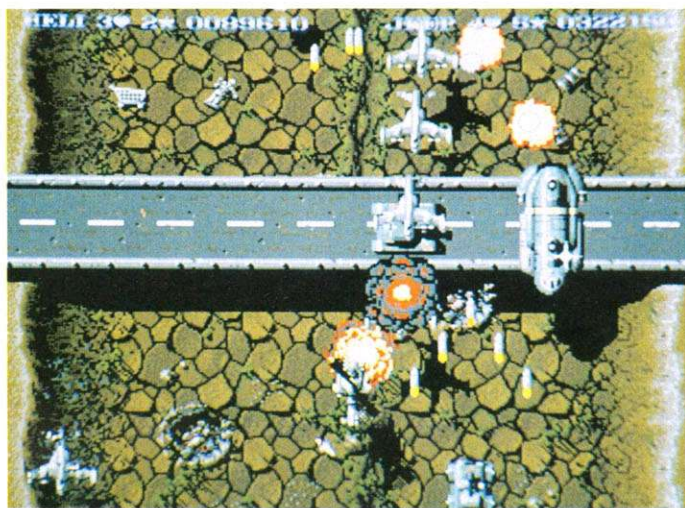
Ein Hubschrauber und ein Jeep müssen sich durch wildes Feindesland kämpfen, das zur Steigerung des Adrenalinspiels der Spieler mit heimtückischen Gegnern geradezu vollgestopft ist: Düsenjäger, Helikopter, Raketenbasen, Flakgeschütze, Panzer und Laserkanonen wollen den Einzelkämpfern ans Leder. Dem echten Silkworm-Fan klingt das alles sehr vertraut. Was hat sich überhaupt geändert? Eine ganze Menge: Die altbekannte Silkworm-Perspektive gibt es nicht mehr. Die nach links scrollende Seitenansicht hat ausgedient und wurde durch die Vogelperspektive ersetzt. Das macht SWIV gerade für die Jeepfahrer deutlich schwieriger. Zielgenau

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

Clones und Fortsetzungen – gibt es sonst noch etwas auf dem Softwaremarkt? (Ja, Lemmings!) Leider sind revolutionäre Ideen Mangelware. Aber man muß zwischen Clone und Fortsetzung genau unterscheiden: Da gibt es Pac Man, Poc Man, Pic Man usw. Immer dasselbe Spiel, nur die Namen ändern sich (vielleicht sogar noch die Farben der Monster). Bei Rennern wie Tetris (Welltris, Faces usw.) wird die softwaremäßige Einfallslosigkeit dann auf die Spitze getrieben. Anders bei den Fortsetzungen: Natürlich gibt es auch hier ideenlahme Nachzieher, die als einzige Änderung einen anderen Hintergrund oder neue Levels anbieten. Doch in der letzten Zeit ist der Amiga gesegnet mit Fortsetzungen, die aufhorchen lassen. Die Liste

Silkworm-Revival

SWIV



Attacke im Flußbett: Jeep und Heli gemeinsam in Action.



SWIV-Titelbild: Das Team muß besser denn je sein.

solcher Fortsetzungen ist kurz, aber klangvoll: Turricon II, Rick Dangerous 2, Speedball II und jetzt SWIV. SWIV ist mehr als eine lahme Fortsetzung. Die neue Perspektive, schicke Grafik, das traumhafte Ladesystem machen es zum besten Ballerspiel für den Amiga. SWIV ist im Einzelspielermodus schon toll, doch für zwei Simultankämpfer ein Traum. Wer Silkworm mochte, wird SWIV lieben. Wer Silkworm nicht mochte, hat jetzt die Chance, sein Urteil zu revidieren.

Ballern wird erschwert, weil der Jeep um Hindernisse wie Gräben, Häuser und Mauern herumbugsiert werden muß. Der Heli hat es da einfacher, er schwebt sozusagen über den Dingen, fliegt also über alle Bodenhindernisse hinweg. Beim Jeep kommt noch eine Schwierigkeit hinzu: Die Kanone wird nicht mehr nach oben, sondern im Kreis geschwenkt. Da sowohl die Kanone als auch die

Fahrtrichtung mit derselben Steuerung (Maus oder Joystick oder Tastatur) kontrolliert werden, braucht es einige Übung, bis der Jeep nicht mehr gegen Bäume fährt oder wild Luftlöcher schießt. Doch die Gefahr, sinnlos Munition zu verpulvern, ist gering, da der Bildschirm normalerweise von Gegnern überquillt. Zu den altbekannten im neuen Grafikgewand haben sich einige neue Schurken gesellt: Unzerstörbare Riesenpanzer, plötzlich auftauchende und explodierende Minen, Großgeschütze, Züge, Flugpanzer, Hovercrafts und, und, und... All diese Fieslinge verteilen sich auf einen Level. Im Zeitalter der Spiele mit 100 und mehr Spielstufen klingt das vielleicht lächerlich, aber der eine Silkworm-Level ist immerhin 106 Bildschirme lang. Ein spezielles Ladesystem lädt die nächste Szenerie schon während des Spielens, so daß lästige Ladepausen entfallen. Allein fünfzehn verschiedene Hintergrundgrafiken, die ständig von einer einzigen Diskette geladen werden müssen, sorgen für jede Menge Abwechslung. Neu ist, daß diesmal auch auf dem Meer geballert werden darf: Der Jeepfahrer steigt dazu in ein Schnellboot um. Allein ist Silkworm IV wohl kaum zu schaffen, eine perfekte Zusammenarbeit von Jeep und Helikopter dürfte wie beim Vorgänger entscheidend sein.

jk

AMIGA-TEST

sehr gut

SWIV

10,7

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 05/91

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Titel: SWIV

Preis: ca. 85 Mark

Hersteller: Sales Curve

Anbieter: United Software,

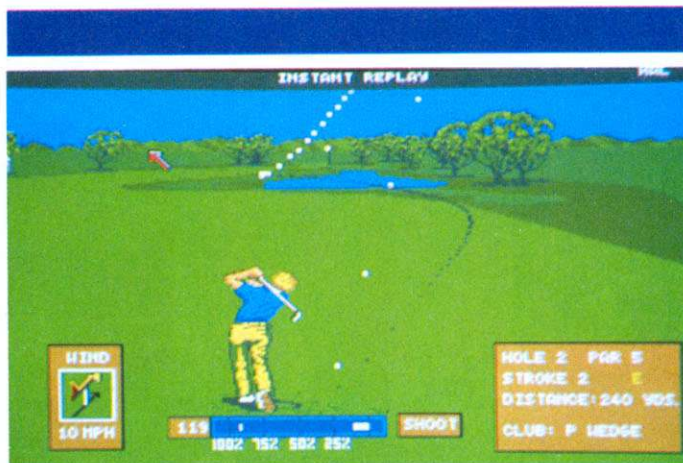
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,

Tel.: 0 52 44/40 80

von Michael Thomas

Strahlend blauer Himmel über Ponte Vedra in Florida, USA. Ein Tag, wie geschaffen für das große Meisterschaftsturnier auf der berühmten Golfanlage »Sawgrass«. Über 60 Meister des Golfschlägers versuchen, das Preisgeld von knapp 800 000 Dollar einzuheimen.

Mit einem guten Zwischenergebnis von 55 Schlägen, fünf Schläge unter Par, gehen Sie auf das 18. Loch des Parcours zu. 497 Yards sind hier bis zu dem Mauseloch auf dem Grün zurückzulegen. Noch bevor Sie zum ersten Schlag ausholen, dringt die Stimme des



Wiederholung in Zeitlupe: exzellentes Ballverhalten.

Sport-High-Society

PGA TOUR GOLF

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

Was Electronic Arts mit PGA Tour Golf liefert, ist in wenigen Worten gesagt: Golf par excellence!

Hervorragende Benutzerführung mit Drop-down-Menüs, viele Spielfunktionen mit Turnier- und Trainingsmodus, sowie geringe Wartezeiten machen das Golfen mit diesem Spiel zum Genuß.

Der Begriff »geringe Wartezeiten« bezieht sich dabei nicht nur auf die kurzen Ladepausen, besonders wenn man PGA Tour Golf auf einer Festplatte installiert hat, sondern in erster Linie auf den enorm schnellen Bildschirmaufbau der 3-D-Grafik. Ohne Verzögerung wird auf verschiedene Perspektiven umgeschaltet, und der Überflug zu Beginn eines Parcours zeigt, wie schnell 3-D-Grafik sein kann.

Allerdings darf man keine Glitzer-Schatten-Supergrafik erwarten. Die Detaildichte liegt knapp über dem Durchschnitt. Der Sound ist gemäß des Spielgenres spärlich verteilt.

Beides tut dem Spielspaß jedoch nicht den geringsten Abbruch. Insbesondere der Turniermodus reizt immer wieder, die vorangegangene Schlappe (Was! 15 Schläge über Par!) zu vergessen und sich einer neuen Herausforderung zu stellen, vor allem, wenn ein Freund mitgolft.



PGA Tour Golf: schwieriges Match gegen 60 Golfprofis.

Reporters aus den aufgestellten Lautsprechern: Mike Hulbert, Ihr größter Widersacher, hat das 18. Loch mit einer grandiosen Gesamtleistung von 6 unter Par passiert und ist damit auf Rang 1 vorgerückt.

Die nächsten Schläge entscheiden über Sieg oder Niederlage. Mit einem gewaltigen Schwung holen Sie aus und peitschen den kleinen Ball in die Luft. In weitem Bogen rast er seinem Ziel entgegen. Die Kamera schwenkt, der Ball kommt im kurzgeschnittenen Gras auf – perfekt.

Noch ein beherzter Schlag und der Ball fliegt auf die Fahne zu, prallt leicht an ihr ab und verschwindet schließlich im Loch. Die Zuschauermenge tobt vor Begeisterung. Sofort spielt das Fernsehteam eine Zeitlupe-Wiederholung Ihres Schlages ein. Sie haben es geschafft. Zwei Schläge unter Par, ein »Eagle«, der Sieg ist sicher!

Diese typische Szene aus einem Golfturnier können Sie auf dem Amiga-Bildschirm mit dem neuen Golfspiel »PGA Tour Golf« von Electronic Arts erleben. Hier dür-

fen Sie mit maximal vier menschlichen oder computergesteuerten Spielern gegen die weltbesten Golfspieler auf vier bekannten Golfanlagen (Avenel, Sawgrass, PGA West und Sterling Shores) antreten. Scheuen Sie das Rampenlicht, dürfen Sie Ihre Golfkünste auch bei einer privaten Trainingspartie verbessern. Für jedes Loch kann eine Übersichtskarte angezeigt oder ein kurzer, musikalisch untermalter 3-D-Überflug über die aktuellen Örtlichkeiten vorgenommen werden. Ansonsten blickt man in ansprechender 3-D-Sicht auf das Terrain auf das aktuelle Loch mitsamt wartender Spielfigur. Der Computer wählt für jede Situation einen geeigneten Schläger aus. Sie können diese Vorgabe jedoch beliebig korrigieren. Um einen Schlag auszuführen, müssen durch rechtzeitigen Mausklick sowohl Schlagstärke als auch

»Drive« des Balls festgelegt werden. Neben dem üblichen Standardschlag kann Ihre Spielfigur auch drei Spezialschläge (Chip-Shot, Punch-Shot und Fringe-Putt) ausführen. Jene »Specials« sollte man allerdings erst mit viel Erfahrung wagen.

Als Orientierungshilfe wird stets die zu überwindende Entfernung zum Loch und die maximal mögliche Schlagweite des in der Hand befindlichen Schlägers angezeigt. Zudem ist auch der ständig wechselnde Wind und die Bodenbeschaffenheit zu berücksichtigen.

Jedes Grün hat dabei seine Bodeneigenheiten, die es auszugleichen gilt. Wie ein Profi können Sie

dazu die unmittelbare Umgebung zwischen Ball und Loch anhand eines dreidimensionalen Rasters von jeder beliebigen Seite und Sichthöhe aus begutachten.

Da Golfpartien bekanntlich recht lange dauern, läßt sich der aktuelle Spielstand in PGA Tour Golf speichern.

Sollten Sie als Golfneuling bereits zu Beginn Ihrer Karriere nach den schmackhaften Geldpreisen schielen, seien Sie gewarnt. Trainieren Sie zunächst reichlich mit guten Freunden und beherzigen Sie die Hinweise des PGA-Tour-Golf-Anleitungshefts, um nicht auf dem letzten Platz der Weltrangliste festzusitzen – wie ein Golfball im Sandbunker. *jk*

AMIGA-TEST

gut

PGA Tour Golf

9,4

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 05/91

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

Titel: PGA Tour Golf
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

von Rainer Burhenne

Montag, 6. Januar 2174. Ein Agent der ultrageheimen Organisation B.A.T. (Büro zur aktiven Terrorbekämpfung) betritt Terrapolis, eine riesige, überdachte Kolonie für Erdbewohner auf dem Planeten Selenia. Die Konföderation der Galaxien beauftragt lieber ihre geheime Aktionsgruppe B.A.T., als umständlich diplomatische Wege zu gehen.

So wird der Spieler, der in den galaktischen Trenchcoat des Superagenten schlüpft, zu Beginn des Spiels dezent auf die Flughafentoiletten gebeten. Dort erfährt er von einem Informanten die Hintergründe der dunklen Mächenschaften des Oberschurken Vrangor. Ziel aller Aktionen in B.A.T. ist es, die Geißel der Galaxis, den Megagangster Vrangor, auszuschalten. Agenten erledigen dies bevorzugt in einem todesmutigen Einsatz direkt vor den Augen des Feindes. Das einzige, was dem Spieler hilfreich zur Seite steht, ist der B.O.B. Seines Zeichens ein biomechanischer Computer, den der Agent am Arm trägt.

Produzent dieses Spionageabenteuers in ferner Zukunft ist der französische Spielehersteller Ubi Soft. Nach kurzer Einleitung mit musikalischer Untermalung kann der Spieler zunächst seinen Agenten mit für den Einsatz wirkungs-

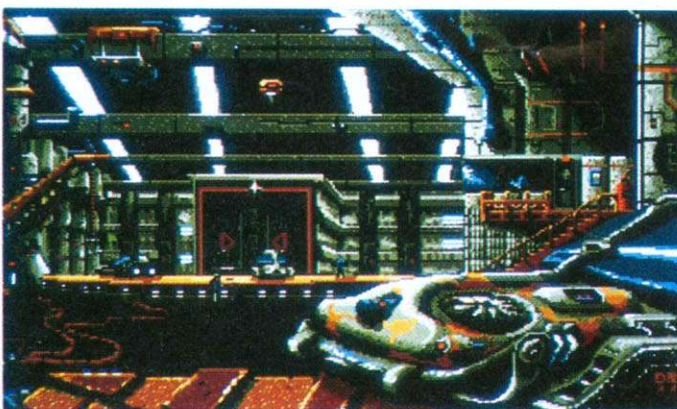
M-E-I-N-U-N-G

Was für eine Art Spiel ist B.A.T.? Die Elemente aus klassischen Abenteuern überwiegen zwar, doch das Ganze ist tatsächlich ein hübscher Mischmasch nach dem Motto: »Von jedem etwas«. Liebhaber von Adventure-Software seien gewarnt.

Für alle, die nichts gegen ununterbrochenen Mauseinsatz haben, bietet B.A.T. viele Stunden Beschäftigung. Keine bombastischen Soundorgien, sondern eher melodische Hausmannskost begleitet den Spieler, der als Agent gegen Vrangor und seine üblen Killer, Wachen und Roboter kämpfen muß. Es macht Spaß im Szena-

Terrorbekämpfung

B.A.T.



B.A.T. von Ubi Soft: Agenten haben's schwer



Das Büro zur aktiven Terrorbekämpfung läßt grüßen

rio des 21. Jahrhunderts auf interessante Gegenstände, Maschinen und Lebewesen zu treffen. Der Spieler erforscht künstliche Parks, begegnet einer Mecafood-Maschine, vergreift sich an brethorischen Würstchen oder benutzt den zur erfolgreichen Spielbewältigung notwendigen B.O.B. Dieser mit vier Funktionen ausgestattete »Biodirektionale Organische Bioputer« ist zweifellos eine motivationsfördernde Erfindung. Das Spiel ist äußerst komplex mit unzähligen Standorten und Handlungswegen. So sind z.B. neben den Kampf- auch Flugsequenzen eingebaut.

Die Reduzierung auf ein Genre (Rollenspiel, Adventure oder Arcade), und eine bessere Ausnutzung der Grafik- und Soundqualitäten des Amiga hätten sicher noch mehr aus B.A.T. gemacht.

vollen Fähigkeiten ausstatten. Wie in einem Rollenspiel vergibt man dabei Punkte, um den Helden bestimmte Eigenschaften zu verleihen und diese unterschiedlich zu gewichten. Man kann aber auch bereits voreingestellte Werte z.B. für Klettern, Präzision oder Schloßser knacken übernehmen. Zusätzlich hat man noch an das Menü »E.S.P.« gedacht. Dort werden Tips und Informationen zum Spielverlauf gegeben.

B.A.T. ist ein komplett mausgesteuertes Roleplaying-Adventure mit Actioneinlagen. Am Bildschirm werden meist drei detail- und farbenreiche, jedoch etwas grob gerasterte Grafiken gezeigt. Bei Bedarf sieht man auch ein Textfenster. Zehn dynamische Icons stehen parat, hinzu kommen sechs umfangreiche Menüs, die sich weiter untergliedern. Wechselnde Cursorformen, bewußt comicartig gehaltene Bilder, animierte Charaktere und Sprechblasen kennzeichnen das zwei Disketten umfassende Spiel. Benutzt man die rechte und/oder die linke Mause Taste, kann sich der B.A.T.-Agent mit Menschen, Monstern, oder Robotern unterhalten. Weitere Aktionen sind: kaufen, stehlen, durchsuchen, schlafen, essen und angreifen. Für Kämpfe kann sich der Spieler Waffe und Schild aussuchen. Praktisch ist ein Icon für die Flucht im allerletzten Moment. Die Punkte Gesundheit, Munition und Schildkraft werden fast immer angezeigt. Man bewegt sich fort, indem man auf Pfeile klickt, die mögliche Richtungen aufzeigen. Interaktionen mit Spielfiguren werden auf dieselbe Weise ausgewählt. Dem komplett in deutscher Sprache gehaltenen Spiel liegt eine umfangreiche – und auch notwendige – Dokumentation bei. *jk*

AMIGA-TEST

gut

B.A.T.

8,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/91

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

Titel: B.A.T.
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Ubi Soft
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

von André Beaupoil

Alle hatten gedacht es sei vorbei. Der böse Morgul wurde geschlagen und für immer und ewig verbannt. Doch die Menschheit bekommt keine Ruhe. Das Böse ist zurückgekehrt und verbreitet wieder Angst und Schrecken.

In »Turrican II«, dem Nachfolger des bekannten Actionspiels von Rainbow Arts, müssen Sie als auserwählter Einzelkämpfer manche Anstrengung unternehmen, um der Menschheit den Frieden wiederzugeben. Was eine gute Hintergrundgeschichte für ein Rollenspiel oder ein Adventure abgegeben hätte, wird hier zum »Shoot-and-Run«-Spektakel. Nach dem Prinzip springen, laufen und schießen, werden Joysticks in Turrican II bis an ihre Grenzen gefordert. Durch fünf Welten mit jeweils zwei Spielstufen wird die Spielfigur getetzt, um schließlich dem Superschurken die Stirn zu bieten. Doch zuvor sind erst einmal viele, viele Gegner und Fallen zu überwinden.

Einige neue Einfälle heben Turrican II von seinem Vorgänger ab. Die Unterwelt ist jetzt teilweise voll Wasser gelaufen; so muß der Held tauchend ums Überleben kämpfen. Riesige Kampffische bevölkern die dunklen Meereshöhlen



Turrican II: Der Einzelkämpfer ist wieder unterwegs



Raumschiff-Level: Düsen wie in guten alten Tagen

Teil 2: Die Jagd auf das Böse

TURRICAN II

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

Prächtig – dieses Wort beschreibt Turrican II wohl am besten. Schon die Farbenpracht ist den Kaufpreis wert. Allerdings haben Fortsetzungen bekannter Spiele immer einen schweren Stand bei Testern, weil gerade im schnellebigen Computergeschäft aufgewärmte Ideen selten großen Erfolg haben. Wenn dann auch noch das 2483. Shoot-and-Run zum Test ansteht, ist zumindest die Gesamtwertung gefährdet. Doch Turrican II ist für manche Überraschung gut. Denn in Wirklichkeit besteht es aus zwei Ballerspielen in einer Packung.

Die Start-Level laufen auf die aus dem ersten Teil bekannte Weise ab: Hüpfen, rennen, ballern. Gerade wenn das Spielprinzip anfängt langweilig zu werden, kommt der große Wandel: die Raumschiff-Level. Hier kommt das Feeling des guten alten »Scramble« oder »Heli Command« auf. Wer Ideen sucht, wird sie bei Turrican II zweifelsohne nach einiger Spielzeit entdecken. Die animierten Gegner, seien es nun farbenprächtige Fische oder blasenwerfende Zellhaufen, sind sowieso eine Augenweide. Gags wie das riesige Rainbow-Arts-Männchen im Hintergrund machen Turrican II noch vergnüglicher. Dazu paßt die hervorragende technische Umsetzung. Um Aufsehen zu erregen, dürfen Grafik und Animationen

nicht ruckeln und stottern. Diesbezüglich ist Turrican II eine wahre Augenweide. Hier wird unter Beweis gestellt, daß man den Amiga durchaus noch weiter ausreizen kann. Der Bewegungsablauf der Spielfigur ist ein Lehrstück für alle, die einmal etwas ähnliches programmieren wollen. Wer von dieser Brillanz nicht begeistert ist, kann seinen Amiga eigentlich nur noch zur Textverarbeitung einsetzen. Fans von guter Grafik und viel Action, sollten Turrican II im Spieleregale nicht links liegen lassen. Ein Hardwarezusatz sei allen Turrican-Spielern aber noch dringend empfohlen: Die Dauerfeuerschaltung im Joystick, ohne die Krämpfe im Zeigefinger nicht lange auf sich warten lassen.

und sorgen auch dort für reichlich Gelegenheit zum Ballern. Mit der einfachsten Schußwaffe kommt man nicht weit, deshalb sind die Level gespickt mit Zusatzwaffen, die das Überleben erleichtern. Auch hier hatte der Programmierer eine Fülle an Ideen, beispielsweise ein extrastarker Laser und eine Kanone, die gerade durch ihre Querschläger extrem effektiv wird. Für besonders haarige Situationen kann sich die Spielfigur wieder in einen bombenlegenden Kreisel verwandeln, der auf dem Bildschirm ein erstaunliches Feuerwerk veranstaltet. Zuerst steuert der Spieler den schon aus dem ersten Teil bekannten Einzelkämpfer. Nach vier Spielstufen geht's in einem Raumschiff durch drei weitere Level. Danach folgen wieder vier knallharte Level mit der Spielfigur des hüpfenden und schießenden Weltraumsöldners. Mit ein wenig Geschick, kurzer Reaktionszeit und viel Training sollte es am Ende gelingen, alles Böse zu vertreiben und der Menschheit ihren friedlichen Schlaf wiederzugeben.

jk

AMIGA-TEST
sehr gut

Turrican II

10,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/91

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
Spiellidee	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: Turrican II

Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Rainbow Arts

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

DRAGON WARS

von Manfred Angerer

Sie befinden sich auf einem Pilgerkahn kurz vor einer Inselgruppe namens Dilmun auf dem rauen und heißen Planeten Oceana. Dilmun, das Land über dem sich Nisir, der gewaltige »Berg der Erlösung« erhebt, wird bezeichnet als Heimat des ältesten Reiches, Sitz feinsten Kultur.

Soldaten stürmen das Schiff, als es im Hafen einer Stadt anlegt und verhaften Sie und Ihre Mitreisenden. Sie werden all Ihrer Kleidung, Waffen und Werkzeuge beraubt und nackt und hilflos in den Elendsvierteln der Stadt ausgesetzt. Von nun an müssen Sie mit dem Überleben, was Ihnen geblieben ist: Ihrem Verstand, Ihrem Einfallsreichtum und Ihren Fäusten. Die Aufgabe ist klar: Sie müssen an dem für Ihre Misere verantwortlichen Dämon Namtar Rache nehmen. Namtar hatte sich aus den Tiefen der Unterwelt Magan erhoben, um die Welt zu unterjochen und das ehemals friedliche Land in ein Land des Grauens zu verwandeln. Nachdem es ihm mit List gelungen war, ein allgemeines Verbot gegen die Magie zu verhängen, brach ein offener Krieg auf Dilmun

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

Mit Dragon Wars hat Electronic Arts eine beeindruckende Fantasy-Saga herausgebracht. Da der Aufbau und die Spielbarkeit in Richtung »Bard's Tale« tendiert, kann man getrost von einem Nachfolger des Klassikers sprechen. Das Programm zeigt sich am Bildschirm einschließlich einiger Übersetzungsfehler komplett in Deutsch. Die Grafik ist eher schlicht gehalten, doch die animierten Monster und Personen sehen ansprechend aus. Leider ist der Sound etwas monoton und auf Dauer nervend. Spielerisch bietet Dragon Wars eine Vielzahl von Ideen, Details und kniffligen Rätseln. Die Motivation der Spieler wird durch die verschiedenen Lösungswege während des ganzen Spiels auf hohem Niveau gehalten. Ein weiterer gelungener Punkt



Dragon Wars: neues Rollenspiel in bekanntem Gewand



Charakter, dem die Abenteurer begegnen: durch eine Vielzahl an Fähigkeiten definiert

ist die Steigerung der Spielatmosphäre durch erklärende Textpassagen im Handbuch, auf die von Zeit zu Zeit verwiesen wird. Zweifelsohne ist Dragon Wars ein anspruchsvolles Rollenspiel, das selbst erfahrene Spieler fordert. Es ist sinnvoll, einige Zeit mit vorgegebenen Charakteren zu spielen und so einen allgemeinen Einblick in das Spielgeschehen zu erhalten.

Wer jedoch eine wirklich gute Abenteurergruppe um sich scharen möchte, sollte nach einiger Zeit eigene Charaktere basteln. Das erfordert jedoch eine gewisse Übung in der Verteilung der diversen Fähigkeiten und Eigenschaften.

Dennoch möchte ich an dieser Stelle alle Rollenspielfans warnen: Dragon Wars kann sehr schnell zur Sucht werden. Wer die erste Begegnung mit Namtar hinter sich bringt und überlebt, kann sich glücklich schätzen.

aus. Namtar vernichtete mit seinen »Stoßtruppen«, einer Art magischer Geheimpolizei, den Großteil der höchsten Zauberer, ehe sich ein ernsthafter Widerstand bilden konnte. Danach begann er, die Städte der Inselwelt eine nach der anderen zu erobern. Die Kämpfe um das Land dauern bis zum jetzigen Zeitpunkt an.

Als eine der letzten Hoffnungen für Dilmun sind Sie gefordert, das Land von Namtar zu befreien und die verschütteten Quellen der Magie wieder zu öffnen.

Um das Ziel dieses Fantasy-Rollenspiels zu erreichen, müssen

viele anspruchsvolle Aufgaben bewältigt werden. Der Start ist hart, denn als unerfahrener Abenteurer haben Sie es in der Stadt »Fegefeuer« schwer. Auf Ihren Streifzügen durch die Gassen finden Sie mit viel Glück und Geschick einige nützliche Utensilien, die Ihnen das Leben auf Dilmun ein bißchen erleichtern. Ihr Forscherdrang wird durch eine Automapping-Funktion hervorragend unterstützt, die den zurückgelegten Weg aus der Vogelperspektive zeigt. Die Qualität Ihrer Spielfiguren wird durch ein differenziertes System von Eigenschaften mit Zahlenwerten definiert.

jk

AMIGA-TEST

gut

Dragon Wars

8,9

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 04/91

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

Titel: Dragon Wars
Preis: ca. 73 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Amiga Eldorado,
Dorfstr. 1, 8852 Rain,
Tel.: 0 90 02/46 99

Parallelwelt

OBITUS



Obitus von Psygnosis: Der Ritter versperert den Weg.

von Rainer Burhenne

Will Mason ist Geschichtsexperte und außerdem Volvo-Fahrer. Er kommt eines Nachts mit seinem Auto von der Straße ab. Er sucht Schutz in einem altem Turm. Gerade als er es sich gemütlich macht, grollt Donner, und der Blitz schlägt ins Gemäuer ein. Während des Gewitters ist Unglaubliches geschehen: Alle Türen des Turms sind plötzlich verschlossen. Nachdem Mason einen Schlüssel gefunden hat, öffnet sich der Ausgang in die mysteriöse Welt Middlemere. Ziel des Spiels ist es, wieder aus den Grafschaften von Middlemere zu entkommen.

»Obitus« wird überwiegend mit der Maus gespielt. Teilweise kann auch der Joystick benutzt werden. Das Spiel besteht aus drei Szenarien. Zum einen gibt es die Labyrinth, in denen sich der Spieler erst zurechtfinden muß. Dann folgen Abschnitte, in denen die Spielfigur nach links oder rechts über den Bildschirm rennt und kämpft, während verschiedene Hintergrundkulissen gegeneinander verschoben werden, und schließlich zeigt Obitus die Innenräume von Kirchen, Abteien und Burgen. Alle Befehle werden durch ein Menü aus neun Aktionstasten gesteuert. Will man einen Gegner mit Pfeil und Bogen töten, werden einfach die Pfeile zum aktiven Gegenstand gemacht (Infotaste anklicken), und danach wird mit der Use-Funktion der Gegner ausgewählt. jk

AMIGA-TEST

befriedigend

Obitus

7,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/91

Titel: Obitus
Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

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

In Obitus wechseln Adventure-Elemente (Wem gebe ich was?) mit Arkade-Sequenzen, die jeden Spielabschnitt nicht einfach machen. Einige der Hintergrundgrafiken, wie etwa das Innere von Gebäuden, sind hervorragend gelungen, andere erinnern an Strichmännchen (Handelssequenzen). Das minutenlange Spielen ohne irgendwelche Geräusche oder Melodien zählt zu den Schwächen von Obitus. Die Stärken liegen vor allem in der einfachen und sehr schnell erlernbaren Benutzerführung sowie in den zahllosen Schauplätzen, von denen sich einige allerdings grafisch wiederholen. In den Labyrinthen kommt es darauf an, die wichtigen Gegenstände wie Edelsteine, Fackeln, Waffen und Glücksbringer zu finden und auf Ritter, Wölfe, Trolle und Gauner anzuwenden. In den Kampfszenen kann unser Held zwar rennen, kriechen, springen und seine Waffen wechseln, doch überzeugend sind hier weder Animation noch die Art der Kämpfe.

Schwert und Ehre

SPIRIT OF EXCALIBUR



Spirit of Excalibur: glorreiche Schlacht um England

von Arne Peters

In farbenprächtigen Filmen kämpfen die Helden der Tafelrunde um Ehre und holde Maiden. Dieses Szenario dient als Hintergrund für Mastertronic's »Spirit of Excalibur«. Die Story: Wir schreiben das Jahr 539. König Arthur fiel in der glorreichen Schlacht von Camlann, und Lord Constantine, dessen Rolle der Spieler übernimmt, gilt als potentieller Thronfolger. Doch nicht alle Ritter, allen voran Sir Lancelot, sind damit einverstanden. Mordred, ein mißratener Sohn Arthurs, trachtet dem Helden sogar nach dem Leben und läßt ihn jagen. Um den Thron zu erobern, gilt es zunächst von York nach Camelot zu gelangen, wobei man verschiedenen computergesteuerten Charakteren begegnet, die sowohl hilfreich als auch unnütz oder gar gefährlich sein können. Hat man den Thron des Königs von England endlich erklommen, gehen die Schwierigkeiten eigentlich erst los: Es gilt, die Ritter der Tafelrunde zusammenzurufen und das Reich und die Krone gegen die Feinde zu verteidigen, damit England wieder ein friedliches und ruhiges Eiland wird. Spirit of Excalibur ist eine Art Rollenspiel mit starkem Adventure-Touch. Die Aktionen werden über Symbole (Icons) gesteuert, die sich bequem mit der Maus anklicken lassen. Natürlich fehlt auch der obligatorische Schwertkampf nicht, dem man entweder nur zuschauen oder per Joystick/Tastatur die nötigen Raffinesse verpassen kann. jk

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

Eine Art »Defender of the Crown« im Adventure-Stil? So könnte man »Spirit of Excalibur« am besten beschreiben: Im großen und ganzen ist das Spiel durchaus gelungen. Es ist recht üppig mit Grafik und Animationen versehen, daher belegt es auch drei Disketten. Ein ausführliches und leicht zu lesendes Handbuch (in Englisch) sowie eine große Landkarte Englands runden das Paket ab. Obwohl die Grafik anschaulich und detailliert gezeichnet wurde, bereitet das Scrolling im Kartenmodus ein wenig Kopfschmerzen. Wer sich Spirit of Excalibur zulegen möchte, sollte außer leidlichen Englischkenntnissen vor allem entweder mindestens zwei zusätzliche Diskettenlaufwerke und ein wenig Geduld oder, was zweifellos die bessere Lösung wäre, eine Festplatte besitzen. Mit ihr nämlich werden die lästigen Ladezeiten und Diskettenwechsel erspart, und nur dann ist der Kauf von Spirit of Excalibur wirklich zu empfehlen.

AMIGA-TEST

gut

Spirit of Excalibur

8,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/91

Titel: Spirit of Excalibur
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Mastertronic
Anbieter: Amiga Eldorado,
Dorfstr. 1, 8852 Rain,
Tel.: 0 90 02/46 99

Fantasy-Sport

M.U.D.S.

von André Beaupoil

Haben Sie Lust auf eine kleine Schlamm Schlacht? M.U.D.S., eine Mischung aus Rugby, Basketball und Football im Fantasy-Dreß, macht's möglich.

M.U.D.S. ist die Abkürzung für Mean Ugly Dirty Sport, der fiesen, gemeinen, heimtückischen Sportart und außerdem die Freizeitattraktion auf dem Fantasy-Kontinent Ghold. Doch auch denen, die von Fantasy nicht allzuviel halten, wird M.U.D.S. bekannt vorkommen: Die Ausrüstung von Football, die Laufarbeit von Rugby und die Körbe von Basketball ergeben zusammen eine spektakuläre Mischung. Dieser Sport ist einfach schneller und härter als alles, was Sie bisher gespielt haben. Ganz nebenbei sind noch ein paar witzige Details hinzugekommen: Der Spielball ist ein kleiner Saurier namens Flonk. Um Punkte zu erzielen, muß der Spieler den Flonk in einen Eimer (Pott) am gegnerischen Ende des Spielfelds ver-

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

Schon wieder mal ein footballähnliches Sportspiel? Nach dem Klassiker Speedball wäre das eigentlich nicht nötig gewesen. Aber M.U.D.S. ist kein Abklatsch, beweist nicht die übliche Einfallslosigkeit der Clones. Denn das Beste an M.U.D.S. sind die witzigen Einfälle. Die Programmierer hätten das Spiel problemlos bierernst aufziehen können, doch dann wäre M.U.D.S. höchstens halb so gut. Zum Glück haben sich die Köpfe von Rainbow Arts mal wieder einige Neuheiten einfallen lassen. Schon das Handbuch ist so witzig geschrieben, daß selbst abgebrühten Spieltestern die Mundwinkel zucken. Im Spiel setzt sich das Vergnügen fort: Wer die Option »Die sind schuld!« wählt, bekommt die Konterfeis der Programmierer, grafisch in Ketten gelegt, vorgeführt. Die Schiedsrichter rekrutieren sich aus der Rasse der Shiris und so weiter und so fort...



Turnierstadt: fast schon eine Wirtschaftssimulation



M.U.D.S.-Spielfeld: Klopereien um den Flonk

Wer dann tatsächlich aus dem Lachen herauskommt, findet ein gut gemachtes Sportspiel, bei dem es auf Tempo, Geschick und Taktik ankommt. Zwar ist der Sound keineswegs überwältigend, aber die Grafik kann sich durchaus sehen lassen. Spätestens bei den verschiedenen Rassen und ihren unterschiedlichen Arten, sich über das Feld zu bewegen (laufen, springen, kriechen, tänzeln), kommt endgültig Freude auf. Das Spielen und Gewinnen wird fast zur Nebensache, wenn man einmal damit anfängt, nach Gags zu suchen. Das heißt aber keinesfalls, daß das Spiel nur Nebenprodukt ist. Die komfortable Steuerung (mit Maus, Joystick oder Tastatur in verschiedenen Varianten) ist ausgefeilt, und harte Gegner machen das Spiel schwer, aber nicht aussichtslos. Wer auf Sportspiele steht, sollte sich M.U.D.S. sofort besorgen, erst recht, wer es gern lustig mag.

frachten (Flonkpott). Wer beim »Einfloinken« gleich zwei Punkte machen will, muß erst einmal über einen Wassergraben springen. Eigentlich nichts Besonderes, aber im Graben warten schon die Haie auf den Spieler, der schneller laufen als schwimmen kann. Wer sich bei der Spielidee an »Speedball« erinnert fühlt, liegt richtig. Bei M.U.D.S. kommt aber das Fantasy-Element mehr zum Tragen: 20 verschiedene Rassen (einschließlich Schiedsrichter und »Ball«) bevölkern ein M.U.D.S.-Spielfeld. Tränige, aber bärenstarke Bulles, die schnellen, aber empfindlichen Warklonks, die insektoiden Knacks und sogar normale Menschen prügeln sich um den Flonk.

Durch die verschiedenen Fähigkeiten und Vorlieben einzelner Rassen gehen taktische Überlegungen schon beim Spielerkauf los, zumal nur bestimmte Rassen gut zusammenspielen. Wer beispielsweise einen Warklonk in der Verteidigung einsetzt, kann seinen Gegner gleich unbehelligt über den Platz laufen lassen. Menschen sind zwar für alles halbwegs geeignet, können aber nichts besonders gut. Die richtige Zusammenstellung des Teams ist also mindestens so wichtig wie Geschick am Joystick.

Nur Taktik und Action war den Spieleschreibern bei Rainbow Arts dann augenscheinlich doch ein bißchen zu wenig: Wettbüros, Hotels, Spielermärkte, Banken und Geldverleiher geben M.U.D.S. sogar noch einen Touch zum Wirtschaftsspiel. Außerdem muß man sich von Sieg zu Sieg über den ganzen Kontinent von Ghold vorar-

AMIGA-TEST

gut

M.U.D.S.

9,2

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 03/91

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

Titel: M.U.D.S.
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Rainbow Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2,
Tel.: 0 21 01/60 70

beiten. Verschiedene Zwei-Spieler-Modi (zusammen gegen den Computer oder gegeneinander) und ein Ligamodus runden das Spiel ab und sorgen für Spielspaß, solange noch ein Flonk auf dem Feld ist. jk

Inselabenteuer

MAUPITI ISLAND

von Rainer Burhenne

Eine Insel im Indischen Ozean – das läßt an einen herrlichen Urlaub denken. Aber warum sollte man hier nicht auch seine kriminalistischen Neigungen ausleben? Das passiert jedenfalls dem Helden des neuen Grafikabenteuers aus dem französischen Softwarehaus Lankhor. Erfreulicherweise enthält die Verpackung von »Maupiti Island« außer den beiden Spieldisken noch eine deutschsprachige Anleitung, die den Spielverlauf ausführlich erläutert.

Nach dem stimmungsvollen Titelbild und melancholischer Vorspannmusik findet Sie sich als Jerome Lange an Bord der *Brisban* wieder, die im Hafen der Insel Maupiti vor Anker liegt. Man schreibt den 31. Januar 1954. Jerome ist ein berühmt-berüchtigter Kriminalist, dessen Ruf um die Welt gegangen ist. Nachdem in der Nacht ein anderes Boot neben der *Brisban* festgemacht hat, bekommt Jerome Besuch von einer Frau namens Maguy. Sie bittet ihn, ihre Freundin Marie zu suchen, die offensichtlich entführt worden ist.

Maupiti Island ist ein Kriminalabenteuer, dessen Texte und Befehle in Deutsch ausgegeben werden. Es ist voll mausgesteuert und jeder Standort weist ein farbiges,



Titelbild von Maupiti Island: Ein Abenteuer, das Detektive in Atem hält



Auf der heißen Spur: Die Freundin wurde entführt

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

Maupiti Island ist ein Adventure, das einige Neuheiten aufweist. Die Sprachausgabe ist von hoher Qualität. Bisher war auf dem Amiga in dieser Richtung nicht sehr viel los. Auch die Benutzerführung des Programms fällt positiv auf: Zwischen den vier Bildschirmen/Menüs kann schnell hin- und hergeschaltet werden. Erstmals in einem Kriminalabenteuer darf man die Verdächtigen verfolgen, sich und die andere Person beobachten, versteckspielen oder eine Befragung durchführen. Hier ist besonders das Verhören hervorzuheben. Damit lassen sich alle herausgekitzelten Aussagen speichern. Zum späteren Gebrauch, z.B. um einer falschen Aussage ei-

nes Verdächtigen zu widersprechen, greift man einfach wieder auf seine »Notizen« zurück.

Damit aber noch nicht genug des Guten: Beim Konzipieren des Programms hat man auch daran gedacht, Funktionen einzubauen, um andere Personen zu bestechen, ihnen etwas zu geben oder sie sogar zu verprügeln.

Durch die ausgefeilte Steuerung mit der Maus werden die zahlreichen Aktionen zum Vergnügen. Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers auf Maupiti Island kann auch einen geübten Spieler längere Zeit in Atem halten. Wer also einmal etwas anderes will, als sich ständig mit Drachen, Monstern oder Außerirdischen herumzuschlagen, der kann hier seine detektivischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

detailliert gezeichnetes Bild auf. Außerdem kann man zu jedem Bild neue digitalisierte Sounds hören. Die meisten Grafiken weisen kleine Animationen auf. Es gibt vier Bildschirmbereiche, die den vier Menüs entsprechen. An erster Stelle ist hier der Aktionsbildschirm zu nennen, auf dem eines von 16 Verben oder die Bewegungen aus einem Aktionsmenü mit der Maus ausgewählt werden. Dazu gibt es noch einen Gegenstands-, einen Folgen- und einen Gesprächsbildschirm. Im letzteren kann man Personen verhören, zu Widersprüchen verleiten oder argumentieren. Die gesprochenen Sätze sind mit Stimmen unterlegt, die gut verständliches Deutsch

sprechen. Der Anwender steuert keine Spielfigur à la Larry durch die Insellandschaft, sondern bewegt sich, indem er den Mauszeiger an den oberen Rand des Grafikbildschirms führt. Dort tauchen dann mehrere Auswahlmenüs auf. Am rechten Rand des Bildschirms können die Gesprächspartner ausgewählt und Uhrzeit und körperlicher Zustand des Protagonisten abgefragt werden. jk

AMIGA-TEST

sehr gut

Maupiti Island

10,0
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 03/91

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

Titel: Maupiti Island
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Lankhor
Anbieter: Bomico,
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach,
Tel.: 0 61 07/7 60 60

M1 TANK PLATOON

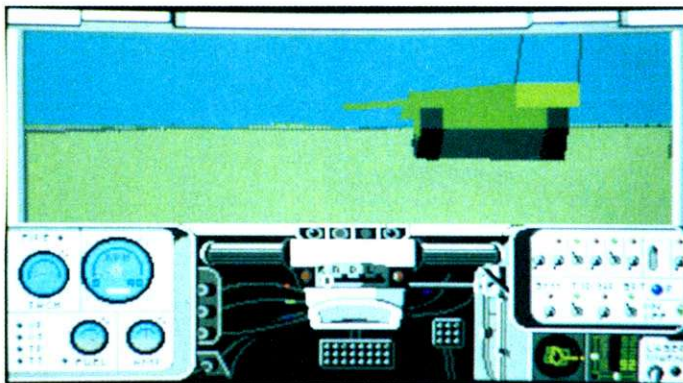
von André Beaupoil

Die Jagdbomberstaffeln sind donnernd am Horizont verschwunden, die Atom-U-Boote rudelweise abgetaucht. Ein neues Simulationsobjekt muß her. Hochttechnisch soll es sein und schießen muß es können. Microprose, der Spezialist für militärische Simulationen, hat eine Lösung gefunden: Panzer sind groß im Kommen.

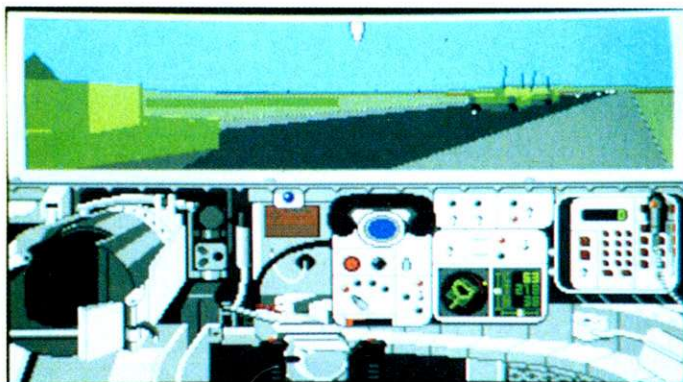
Es gilt, ein technisches Monstrum zu simulieren: 57 Tonnen schwer und bis zu 67 Stundenkilometer schnell. Obwohl die Geschwindigkeit in etwa stimmt, ist das Objekt für ein modernes U-Boot viel zu leicht. Ein Düsenjäger ist fast im Stand schon schneller, hat aber nur etwa ein Drittel des Gewichts. Die Zahlen verraten Kennern von Simulationen, worum es sich handeln muß: Einen Panzer, um genau zu sein, der amerikanische M1A1-Abrams-Kampf-

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

Flugzeuge sind langsam ausgelutscht, auch U-Boote bieten kaum noch Neues. Da nur wenige Hubschrauber simulationsmäßig etwas hergeben, war es abzusehen, wann die Software-Produzenten in Panzersimulationen einsteigen. Nach »Sherman M4« und »Team Yankee« können Freaks jetzt also mit »M1 Tank Platoon« über den Acker rasseln. Wie bei Microprose üblich, ist das neue Programm eine Simulation, die keinen Vergleich zu scheuen braucht. Zwar ist die Grafik bei Team Yankee schöner und detailreicher, aber M1 Tank Platoon bietet eine detailliertere, umfassendere Simulation modernen Panzerkampfes. So wird zum erstenmal auch Luftunterstützung simuliert. Der Spieler kann Beobachtungs- und Kampfhubschrauber anfordern oder ein Erdkampfflugzeug zur Hilfe rufen (das aber leider fast jedesmal abgeschossen wird). Wieder einmal muß der Warschauer Pakt als Gegner herhalten, obwohl dieses Kapitel langsam abgehakt sein sollte.



M1 Tank Platoon: aus der Sicht des Panzerkommandanten; auf drei Stationen kann der Spieler regieren



Fahrersitz des M1A1-Abrams: ein technisches Wunderwerk von 57 Tonnen auf fast 70 km/h beschleunigen

Seltsam ist jedoch, daß auch dessen Luftunterstützung ihre Bomben meist wirkungslos irgendwo in die Gegend wirft. Die Artillerieunterstützung ist dagegen wesentlich detaillierter und realistischer als in Team Yankee. Vor allem die Panzer selbst sind hervorragend simuliert. Durch die verschiedenen Blickwinkel hat der Spieler das Geschehen immer voll im Griff und bekommt gleichzeitig ein Gefühl für das Handling eines modernen Kampfpanzers. Natürlich haben alle diese Vorzüge ihren Preis: Die Grafik und der Sound sind absolut nicht das, was man auf dem Amiga gewöhnt ist. Team Yankee liegt hier mit seinen detaillierten, sauber gezeichneten Feindpanzern klar vorn. Wer also ein action- und grafikbetontes Panzerprogramm sucht, ist mit Team Yankee besser bedient. Wer taktische Tüftelei und realistische Simulation bevorzugt, kommt um M1 Tank Platoon nicht herum. Doch genug geredet: Rein in den Tank und Motor anlassen!

panzer. Nach ihm ist die neue Simulation von Microprose benannt: »M1 Tank Platoon« bringt Action und Taktik aus der Sicht des Kommandanten eines Panzerzugs auf den Bildschirm.

Die Panzereinheit (Platoon) besteht aus vier schweren, hochmodernen M1A1-Abrams-Panzern. Vier Spezialisten bilden die Besatzung jedes M1A1: der Panzerkommandant, der Richtschütze, der Lader und der Fahrer. Insgesamt zwölf der sechzehn Stationen kann der Spieler dabei übernehmen. Den Lader übernimmt immer der Computer, da sich seine Tätigkeit nur in der Ladegeschwindigkeit niederschlägt. Dem Kommandan-

ten des Panzers stehen hingegen zwei Positionen zur Verfügung: bei offener oder geschlossener Turmluke. Für den Spieler heißt es nun, seine vier Panzer möglichst unbeschädigt durch Einzelgefechte oder ganze Feldzüge zu leiten. Dazu dienen umfangreiche Steuer- und Kartenbefehle:

- einzelne Panzer können abkommandiert werden,
- die Züge nehmen bestimmte Formationen ein,
- Rauchvorhänge werden gelegt,
- das Gelände wird genutzt und
- Luft- und Artillerieunterstützung können angefordert werden. Dazu kommen noch andere Hilfseinheiten, die aus älteren M60-Kampfpanzern, Schützenpanzern, leichten Jagdpanzern oder Raketenwerfern bestehen. Für taktische Überlegungen, für Finten und Finessen ist also gesorgt.

Doch die Action kommt nicht zu kurz: In brenzligen Situation reagiert der Mensch geschickter als die Computerpanzerbesatzungen.

AMIGA-TEST befriedigend

M1 Tank Platoon

8,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 02/91

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
Spieldiee	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: M1 Tank Platoon
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2,
Tel.: 0 52 44/40 80

Es ist also ratsam, einzelne Positionen selbst zu übernehmen, wenn es hart auf hart geht. Kein Spieler kann sich über Langeweile beklagen, wenn er bei Feuerduellen als Richtschütze arbeitet, als Kommandant am Maschinengewehr die Flugabwehr übernimmt, oder als Fahrer die beste Route auskundschaften muß.

jk

von Jörg W. Kähler

Vor ca. eineinhalb Jahren hat das Tennisprogramm »Great Courts« die Fans von Sportspielen in Entzücken versetzt. Programmierer Lothar Schmitt von »Blue Byte« deutete in einem Interview schon damals an, daß eine Fortsetzung durchaus im Bereich des Möglichen liege. Prämisse war allerdings, ein völlig neues Spiel zu gestalten und nicht ein Programm zu liefern, in dem nur die Schwächen der ersten Version behoben sind.

Das Warten hat sich gelohnt. In »Great Courts II« hat man eine Menge an neuen Ideen einfließen lassen und sich die Kritik an der ersten Version sehr wohl zu Herzen genommen.

Great Courts II ist eine umfangreiche Simulation des Tennissports geworden. Der Platz kann drei verschiedene Bodenbeschaffenheiten haben: Es gibt einen Gras-, Sand- und Hartplatz. Die Beläge beeinflussen das Abprunghverhalten des Balls und damit das Spielgefühl wie im richtigen Leben.

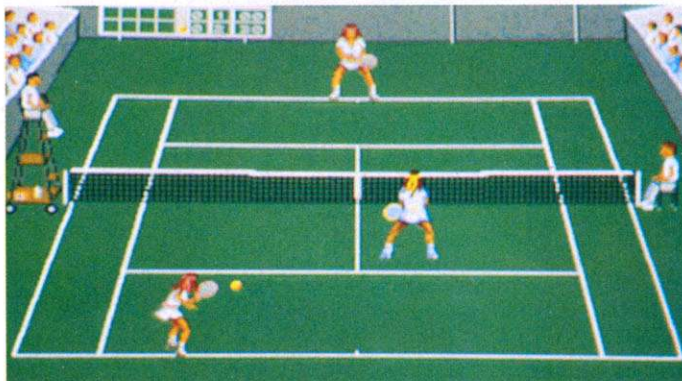
Man kann nicht nur gegen den Computer spielen, sondern auch gegen andere Mitspieler antreten. Außerdem gibt es eine Ballmaschine zum Trainieren und einen Turniermodus, um den Tenniszirkus

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

Blue Byte stellt alle in den Schatzen. Great Courts II ist die ultimative Tennissimulation für den Amiga. Das ist nicht nur einer der üblichen Bewertungssprüche, sondern dieses Spiel ist definitiv das beste Sportspiel überhaupt. Das gesamte Drumherum ist genau das, worauf man schon immer gewartet hat: intelligente, lernfähige Spielfiguren, speicherbare Voreinstellungen, Vier-Spieler-Modus und Installation auf Festplatte. Der Junior-Mode steigert die Motivation bei Einsteigern, und Profis werden trotzdem gefordert. Das Ball- und Schlagverhalten ist so wieso ungeschlagen realistisch und bietet dem Spieler eine Vielzahl an Einflußmöglichkeiten. Wer alles ausreizen will, muß jedoch kräftig trainieren. Great Courts II kann man wirklich jedem Amiga-Spieler wärmstens empfehlen.



Spielerdefinition: flexibel wie kein anderes Programm



Dirty Mode in Great Courts II: Match mit drei Spielern

Tennis-Simulation

GREAT COURTS II

der Weltprofis nachzuempfinden. Alles nichts Neues, werden Sie sagen; das hatten wir bei anderen Tennissimulationen auch.

Richtig, doch in Great Courts II sind diese üblichen Features wesentlich verbessert bzw. erweitert worden.

Bei einem Match gegen den Computer ist jetzt auch ein Seitenwechsel möglich. In der ersten Version von Great Courts spielte der Computer immer auf der hinteren Platzhälfte. Wer mit Freunden spielen möchte, kann dies nicht nur zu zweit tun, sondern man

kann auch mit vier Spielern gleichzeitig ein Doppel abziehen. Die beiden zusätzlichen Joysticks werden über einen beim Hersteller erhältlichen Adapter an den Parallel-Port des Amigas angeschlossen. Neben dem Doppel besitzt Great Courts II noch einen »Dirty Mode«. Darin treten drei Spieler an (einer gegen zwei), wobei auch der Computer mitspielen kann. Dies bringt eine Menge Spaß, falls ein Spieler

sehr erfahren ist und behauptet: »Euch zwei schlag' ich doch allein.«

Der Trainingsmodus ist flexibel wie nie zuvor: Die Ballmaschine kann in Stärke und Schlagfolge regelrecht programmiert werden. Diese Übungsprogramme lassen sich sogar auf Diskette speichern.

Für Einsteiger gibt es als Starthilfe den »Junior Mode«, bei dem man nur im richtigen Moment per Feuerknopf schlagen muß, um die Laufarbeit kümmert sich der Computer.

Umfangreich ist die Anzahl der Parameter, die eine Spielfigur charakterisieren. Die Zahlenwerte für die Stärke und Treffgenauigkeit etwa der Vorhand oder eines Volleys lassen sich verändern. Der Spieler kann sogar im »Character Mode« eine Spielfigur entwerfen und trainieren. Die Einzelwerte werden dabei an der Ballmaschine und in den Turnieren automatisch verbessert, d.h., die Figur lernt dazu. So geschaffene Figuren lassen sich natürlich auf Diskette speichern.

Die Schlagmöglichkeiten sind ebenfalls ausgefeilt. Hier übertrifft Great Courts II alles, was bisher auf dem Amiga zu sehen war. Ersten sind alle bekannten Schlagarten eingebaut: Slice, Lobs, Topspin, Überkopf-Volley und Stoppball. Außerdem kann der Spieler die Stärke des Schlags und die Richtung beeinflussen.

Abgerundet wird das Programm durch die hervorragende Anleitung, Installation auf Festplatte und die Speicherfunktion für alle Voreinstellungen (Spielcharaktere, Platzbeläge, Spielmodi). ■

AMIGA-TEST

sehr gut

Great Courts II

10,8
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 02/91

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

Titel: Great Courts II
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Blue Byte
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

Bullfrog hat wieder zugeschlagen: »Powermonger« heißt der neue Streich der »Populous«-Programmierer.

Was macht ein König, dessen Reich durch eine Naturkatastrophe vernichtet wurde? Er sucht sich mit seinen Getreuen neue Ländereien. Genau das ist bei Powermonger Ihre Aufgabe. Jetzt gehen die Probleme allerdings erst richtig los: Es gibt zwar extrem viele Länder (195, um exakt zu sein), aber all diese Gebiete sind bereits von Herrschern in Beschlag genommen, die partout nicht abdanken wollen. Die gekrönten Häupter müssen zum Rücktritt bewogen werden, frei nach der Devise »...und bist du nicht willig, so brauch' ich Gewalt«.

Zu Beginn geht's noch recht friedlich zu: Die Bewohner gehen ihrer täglichen Arbeit nach, Vögel singen und unzählige Schäfchen äsen ruhig vor sich hin. Auch Ihr kleines Heer verhält sich noch ruhig. Schauen Sie sich in Ruhe um: Die oben links eingeblendete Karte zeigt auf Wunsch die Siedlungen, Nahrungsvorräte sowie die Topographie des Landes. Alle Befehle werden vom Spieler an einen »Captain« weitergeleitet, der diese mit einem kernigen »Yea!« bestätigt und sofort in die Tat umsetzt.

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

Auch wenn die Grafik von Populous abgegrüßt scheint, Powermonger spielt sich komplett anders. Bis jetzt hat noch kein Spiel eine Welt so detailliert simuliert wie Powermonger. Es ist eine wahre Freude, den Bewohnern bei der Arbeit zuzusehen: Fischer, Bergleute, Bauern usw. Alles ist genau zu sehen. Auch der Sound ist beeindruckend. Da heult der Wind, singen die Vögel und blöcken die Schafe – ganz abgesehen vom Lärm des Schlachtgetümmels. Das äußere Erscheinungsbild von Powermonger ist so überzeugend wie kaum ein anderes Amiga-Spiel.

Die Komplexität ist ebenfalls faszinierend. Um in diesem Spiel erfolgreich zu sein, muß man an unglaublich viele Kleinigkeiten denken – vielleicht eine zu große Herausforderung für Hobbystrategen.

POWERMONGER



Generalstab: Jeder Offizier hat eine eigene Armee



Powermonger: Der Captain steht Gewehr bei Fuß

Powermonger spielt sich nicht so leicht wie Populous. Außerdem hat Komplexität bekanntlich ihren Preis: Das Spiel wird langsam. Schon bei Populous kroch die Grafik in höheren Stufen und die Bedienung wurde zur Qual. Powermonger ist zwar viel besser, d.h. der Code ist schneller, doch das Programm muß mehr berechnen. Das Handling bleibt somit für den Spieler dasselbe.

Gut, daß es wieder einen Zweispielermodus gibt, doch der hat auch so seine Tücken. Der Spielfluß wird noch langsamer und außerdem kann man nicht speichern. Da manche Level recht komplex sind, dauert es oft Stunden, bis ein Spiel entschieden ist. Wer da auf halber Strecke aufhören möchte, hat schlechte Karten. Das umfangreiche Handbuch ist zwar in Deutsch verfaßt, enthält aber jede Menge mißverständlicher Stellen. Außerdem muß jeder selbst die nötigen Tricks und Kniffe herausfinden – das ist vielleicht das Spannende an diesem Spiel.

Zuerst sollte man sich an kleinere Dörfer heranmachen. Hat man die Bevölkerung der Siedlung davon überzeugt, daß die Zeit für einen Regierungswechsel reif ist, sollte man gleich die Ausrüstung seiner Armee verbessern.

Der Befehl »Invent« veranlaßt die neuen Untertanen, ihre kleinen grauen Zellen anzustrengen und nützliche Sachen zu erfinden. Das können z.B. Boote, Lanzen, Schwerter oder Bögen sein. Aus annektierten Gebieten lassen sich auch neue Soldaten rekrutieren. Eine sinnvolle Maßnahme, um die Schlagkraft Ihrer Truppe zu verbessern.

Kommt man mit der harten Methode nicht zum Ziel, greift man am besten zur Diplomatie. Merke: Kannst Du Deinen Gegner nicht besiegen, verbünde Dich mit ihm. In »befreundeten« Orten kann man wenigstens die Lebensmittelvorräte plündern; und da auch die Menschen bei Powermonger nicht von der Hand in den Mund leben wollen, ist das schon der halbe Sieg.

Wurde eine größere Siedlung erobert, ohne deren Bevölkerung komplett aufzureiben, erhält man einen neuen »Captain«. Ihr Generalstab kann sich aus über sechs Heeresführern zusammensetzen. Jeder dieser Offiziere befehligt seine eigene Armee. Hat man einen Ausschnitt der Landkarte erobert, geht es weiter und weiter. Doch die Gegenwehr wächst.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Powermonger

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 02/91

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

Titel: Powermonger
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70

Das ist aber noch nicht alles: Bei Powermonger kann man, wie schon bei Populous, gegen einen Freund antreten: Entweder man verbindet zwei Amigas über Modem und damit über die Telefonleitung, oder – lokal – via Datalink über ein sog. Nullmodemkabel. Außerdem kann man noch zufällig entstandene Länder erobern: ein Spielspaß ohne Ende. *jk*

von Michael Thomas

Mordamir, Ihr Freund und Lehrmeister, befindet sich in großer Gefahr. Er wird in Erinoch, einer ehemals glorreichen Stadt, gefangengehalten. Sie sind seine einzige Chance aus dem Verlies zu entfliehen. Ihrer inneren Stimme folgend, machen Sie sich auf den beschwerlichen Weg. Der Eingang zu den Verliesen der Stadt ist schnell gefunden. Im Vorzimmer zu den Labyrinth taucht eine Erscheinung Mordamirs auf und fleht um Hilfe. Irgendwo weit unter Ihren Füßen muß er gefangen sein.

Die Hauptfigur in »The Immortal« bewegt sich in einer 3D-Welt, die insgesamt in acht Ebenen mit etwa 50 Räumen aufgeteilt ist. Die Geschehnisse von schräg oben im Blickfeld, steuern Sie Ihren Helden, den bärtigen Zauberer, mit dem Joystick. In ungewöhnlich vielen Animationsstufen läßt er sich fließend in jede Richtung drehen und vorwärts bewegen. Kommt er einem Monster zu nahe, so hat er sich, ebenfalls per Steuerknüppel, dem Widersacher in sehenswerter Animation zu erwehren. Aber weniger die Fertigkeit im Schlachten von Goblins und Trollen ist gefragt als vielmehr gute Kombinationsgabe. Denn die einzelnen Levels sind gespickt mit tödlichen Fallen und tückischen Rätseln. Gegenstände, nicht selten mit magischer Kraft versehen, müssen am richtigen Ort zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, wichtige Hinweise gedeutet

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

The Immortal hat das gleiche Spielprinzip wie »Cadaver« (Spiel des Monats in der letzten Ausgabe). So scheint es zumindest auf den ersten Blick: Die Schräg-von-oben-Sicht, der Kampf durch mehrere Levels eines Verlieses, die gemeinen Monster und eine Menge schier unlösbarer Rätsel. Wenn auch die Spielidee mit der von Cadaver identisch ist, so strahlt »The Immortal« eine gänzlich andere Atmosphäre aus. Insbesondere die flüssigen Animationsstufen, in denen die Spielfigur und die bösen Monster durch die Gänge tapsen, sind filmreif. Mit wallender Robe wandelt der Held durch die Gänge, holt auf Joystick-Befehl mit der Waffe aus, duckt sich bei gegnerischen Angriffen oder fällt er-

Magier in Not

THE IMMORTAL



Magier als Köder: -zig verschiedene Todesarten haben die Programmierer eingebaut, um den Spieler zu triezern



Zauberer und Orkkönig: Wenn Sie dem König vorher Wasser gegeben haben, ist er freundlich gesonnen

schöpft auf ein sicheres Strohlager. Grafische Leckerbissen, wenn auch etwas makaberer Art, sind die zahlreichen Arten, das Zeitliche zu segnen. Neben diesem Horror wartet The Immortal aber auch mit kniffligen Rätseln auf, die den Kopf ganz schön zum Rauchen bringen.

Großartige Grafiken und haarsträubende Rätsel sind die positive Seite von »The Immortal«. Weniger Erfreuliches gibt es leider auch zu berichten. So fehlt es dem Spiel etwas an Flexibilität. Der Lösungsweg ist fest vorgegeben, wobei die Gegenstände, die man im Verlies findet, im richtigen Augenblick angewendet werden müssen. Selbst die Art und Weise, wie man die Objekte benutzt, ist streng festgelegt. Dieser starre Handlungsablauf wäre weniger bedrückend, könnte

man innerhalb eines Stockwerks den Spielstand speichern. Statt dessen erhält man nach jedem erfolgreich absolvierten Level eine Codenummer für die nächste Spielebene und muß einen Level immer wieder von vorne beginnen.

Ebenso störend ist auch, daß der Spielkomfort mal wieder zu wünschen übrig läßt, denn The Immortal kann nicht auf einer Festplatte installiert werden, noch wird ein zweites Disketten-Laufwerk unterstützt.

und Fallgruben umgangen werden, um sich an Mordamir heranzuarbeiten. So gilt es, ätzenden Säuremonstern auszuweichen, giftige Pilzsporen zu pflanzen oder aber sich im richtigen Moment mittels eines Ringes in einen Goblin zu verwandeln. Ebenso vielfältig wie die Fülle der Kopfnüsse sind bei The Immortal auch die Arten, in denen die Hauptfigur unverhofft zu Tode kommen kann. Stirbt er einmal an seinen Verletzungen nach einem Kampf, wird er ein anderes Mal von Säure zerfressen, von einer Riesenspinne eingearnt oder durch eine urplötzlich aus dem Boden schnellende Metallstange aufgespießt. Wird der Spielfigur auf diese oder andere Weise das Lebenslicht ausgehaucht, muß der aktuelle Level nochmals von vorne begonnen werden.

Um sich mit den Eigenarten der Steuerung und der Rätsel vertraut zu machen, können Sie Ihren Magier mit Hilfe des deutschen Anleitungsheftchens zunächst komplett durch den ersten Level schleusen. Die dort erfahrenen knackigen Probleme weisen schon auf die Schwierigkeiten in den weiteren Levels hin. Lediglich einige wenige verschlüsselte Hinweise sind am Ende der Bedienungsanleitung zusammengefaßt.

Hat Ihre Spielfigur einen Level überlebt, erhalten Sie einen Zahlencode für den nächsten Level. Weiß man den Code, kann jede Spielstufe angesprungen werden, ein Speichern innerhalb des Levels ist nicht vorgesehen. jk

AMIGA-TEST

sehr gut

The Immortal

10,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 01/91

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Titel: The Immortal
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Bruchweg 128,
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Tarnkappenbomber

F-19 STEALTH FIGHTER

von André Beaupoil

»Stealth« ist die Bezeichnung für eine neue Militärtechnologie. Mit ihr soll erreicht werden, daß Flugzeuge nicht mehr über Radar zu orten sind. Der »F-19 Stealth Fighter« von Microprose simuliert den Tarnkappenbomber auf dem Amiga.

Wie ein schwarzer Schatten jagt die F-19 dicht über dem Erdboden dahin. Unbemerkt von Radarstationen und Luftabwehrstellungen gleitet der Bomber wie Frisbee dem Ziel entgegen. Ruckartig kann die Maschine ihren Kurs ändern und mit einer Geschwindigkeit von 900 Stundenkilometern kaum 60 Meter hoch über dem Grund fliegen. Bewegt sich der Bug nur unmerklich nach oben, setzt der Jäger rasant über eine Kuppe hinweg, um gleich darauf wieder ins Tal hinabzutauchen. Zehntausend Meter höher zieht ein

M·E·I·N·U·N·G

Hat die F-19 Neuigkeiten zu bieten, die andere Flugsimulationen nicht haben? Gerade das ist bekanntlich das Salz in der Suppe für alle Hobbypiloten, die sich mit F-16, F-18 und F-29 schon bestens auskennen. Eingespielte Karten, Kameras, taktische Displays, verschiedene Blickwinkel und ein Autopilot machen den Flug mit F-19 zum Vergnügen. Die Landungssequenzen auf dem Flugzeugträger, das detailliert gestaltete Gelände, die Wolken und Nachtflüge erfüllen fast alle Ansprüche, die man an einen neuen Flugsimulator stellen kann. Allerdings ist F-19 natürlich nicht die erste Flugsimulation, die Konkurrenz ist stark. Es ist schon schwierig, in dieser Sparte noch etwas Neues zu entwerfen. Doch bisher konnten Amiga-Besitzer nur bei klarem Himmel und am helllichten Tag fliegen. F-19 Stealth Fighter macht Nachtflüge und Versteckspiele in den Wolken möglich. Doch nicht nur das, auch das ganze Drumherum ist wieder einmal verfeinert worden. Der Flug-



F-19 Stealth Fighter: einer MIG-29 auf den Fersen



Anflug auf den Flugzeugträger: ausgefeilte Landungen

zeugträger hat zum erstenmal Begleitschiffe, es gibt eine Einsatznachbesprechung und kleine animierte Sequenzen nach erfolgreichen Einsätzen. All das sind keine herausragenden oder revolutionären Verbesserungen, aber sie machen das Programm interessant. Zur guten Spielbarkeit trägt auch die leicht lesbare, ausführliche, deutsche Anleitung bei. So viel Komfort bei einem Spiel für 85 Mark ist schon etwas Besonderes. Trotz all dieser schönen Features wird bei F-19 Stealth Fighter nicht am Spiel selbst gespart. Das Flugzeug fliegt sich gut, wenn es auch nicht die Flugleistungen einer F-16 Falcon aufweist. Dort dominiert die realistische Simulation, die sich an Originaldaten orientiert. Schade an F-19 ist nur, daß wieder einmal die altbekannten Gegner erhalten müssen: der Warschauer Pakt, Libyen und der Iran. Wer sich daran nicht stört, bekommt mit F-19 Stealth Fighter eine sehr gute Flugsimulation. Bis vor kurzem gab es den Stealth Fighter offiziell noch gar nicht, jetzt fliegt er auf Ihrem Amiga!

feindliches Frühwarnflugzeug nichtsahnend seine Kreise. Die Radarschirme sind leer, nur scheinbar herrscht Ruhe am nächtlichen Himmel. Inzwischen leuchtet einer der Bildschirme im Cockpit der F-19 auf. Ein Infrarotsensor hat das Ziel erfaßt, die Sidewinder Luft-Luft-Raketen sind bereit. Die Entfernungsangaben auf dem Bildschirm überschlagen sich. 11,8 Kilometer, 11,5 Kilometer, 11,2 Kilometer... In zehn Kilometern Entfernung zieht der Pilot die Jagdmaschine steil hoch und öffnet die Klappen des Waffenschachts. Auf den Bildschirmen im Frühwarnflugzeug taucht wie aus dem Nichts ein Radarecho auf, sofort werden Abwehrmaßnahmen

eingeleitet. Doch zu spät. Aus dem Waffenschacht der F-19 lösen sich zwei Sidewinder, die Klappen schließen sich, die Maschine taucht wieder in den Radarschatten. Der Auftrag ist ausgeführt, die F-19 war für vier Sekunden auf den Radarschirmen sichtbar. Die feindlichen Jäger, die sofort aufgestiegen sind, können nur noch einem Phantom nachjagen.

So oder ähnlich sehen die Missionen in »F-19 Stealth Fighter« aus. Immer kommt es darauf an, den größten Vorteil der Maschine, ihre »Unsichtbarkeit«, zu nutzen. Flüge durch die dichtgestaffelten Reihen der Flugabwehrstellungen werden mit diesem Jagdbomber zum Kinderspiel. Die Missionen sind passend: Präzisionsbombardierungen tief im feindlichen Hinterland, Aufklärungsflüge über stark verteidigte Gebiete, geheime Versorgungsflüge für Verbündete

AMIGA-TEST

sehr gut

F-19 Stealth Fighter

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/91

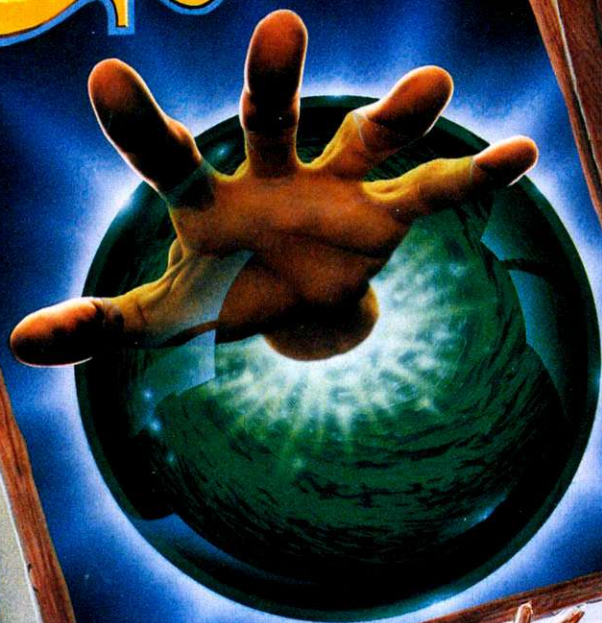
Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spielidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Titel: F-19 Stealth Fighter
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: United Software,
Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2
Tel.: 0 52 44/40 80

und Abfangen von Maschinen im Feindgebiet stehen auf dem Programm. Die Hauptsache dabei: Immer unbemerkt bleiben. F-19 Stealth Fighter bietet vier verschiedene Kampfszenarios: das Nordkap, Mitteleuropa, Libyen und den Persischen Golf. Für Abwechslung ist dabei reichlich gesorgt, denn die Missionen werden zufällig erzeugt, sehen also jedesmal etwas anders aus.

jk

Soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

AMIGA
ATARI ST

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?

BOMICO SERVICE-LINE:

0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

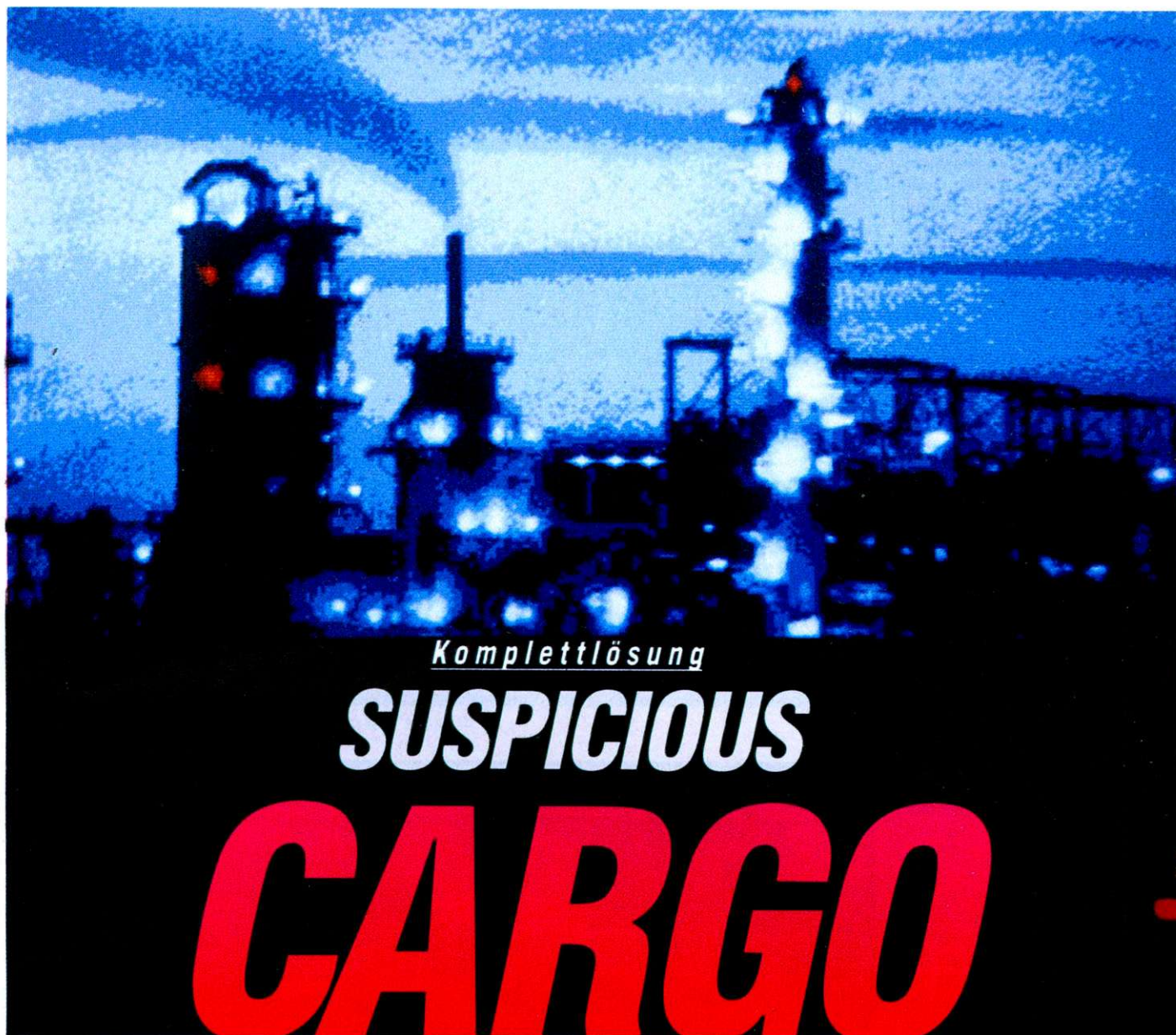
NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64



Komplettlösung

SUSPICIOUS CARGO

von Carsten Borgmeier

Anmerkung: Um an Bord des Raumschiffs stets den Überblick zu behalten, bedient sich der umsichtige Commander der Übersichtskarte. Wo es auf die korrekte Eingabe kniffliger Wortfolgen ankommt, haben wir die Lösung einfach in Klammern angefügt. Und nun auf ins Abenteuer:

Jonah Hayes, heruntergekom-
mener Raumfrachterpilot und Held
des Spiels, wacht eines morgens
in einer ziemlich lausigen Absteige
auf. Ächzend erreicht er den Licht-
schalter, öffnet das Schubfach
über dem Bett (push pad, open
compartment), nimmt seine weni-
gen Habseligkeiten mitsamt der

Reisetasche heraus und schließt
das Fach wieder (take travel bag,
close compartment). Er kramt
noch etwas in der Tasche herum
und öffnet gerade die Tür (open
travel bag, open door), doch als er
gehen will, tritt ein Kurier ein und
überreicht ihm einen Auftrag und
das dazu nötige Navigationsmodul.

Endlich was zu tun! War aber ir-
gendwie klar, daß der Typ kein seri-
öser Kunde ist: Jonah soll einen
Außerirdischen vom Planeten Ti-
tan nach Olympus schmuggeln.
Der Container mit der bedenkli-
chen Fracht steht bereits vor Hay-
es Raumschiff Lucky Lady. Zum
Dank für die gute Nachricht erhält
der Bote Jonahs letzte Plastikkrö-
ten (give ten credit cards to courier)
und zischt ab.

Die Hauptstraße vor der Spelun-
ke führt ostwärts in eine Bar (out,
east, east). Hier wartet Jonah so-

lange, bis Detektiv Harrigan seine
Anmachversuche bei der Bedie-
nung aufgibt. Dann fragt er das
Mädchen, was es mit der künstli-
chen Meerjungfrau hinterm Tresen
auf sich hat (ask barmaid about
plastic mermaid). Die Gute verrät
ihm, daß es sich dabei um einen
Flaschenöffner handelt. Während
das Mädel weiterhin fleißig die Gä-
ste abfüllt, schnappt sich Jonah
die Figur und macht sich aus dem
Staub (get plastic mermaid, west,
north, north, west).

Am Flughafen zeigt Jonah dem
Wachmann seinen Ausweis, als
könne er kein Wässerchen trüben
und eilt unverzüglich aufs Rollfeld,
wo sein zusammengebastelter
Frachter schon auf ihn wartet
(show passport to tall guard, north,

north). Am Eingang zum Raum-
schiff schiebt er die rote Karte in
den Leseschlitz und betritt seine
Mühle durch die Druckschleuse
(up, put red keycard in slot, in).
Babbage, der ewig plappernde
Bordcomputer, weiß von einer
Handvoll finsterner Typen zu berich-
ten, die seit einer Weile vor dem
Schiff herumlungern. Jonah
fackelt nicht lange und erteilt der
Quatschbüchse den Auftrag zum
Start (tell babbage to launch).

Kaum hat der Frachter die Atmo-
sphäre verlassen, will Jonah den
Hyperraum-Antrieb starten. Aus-
gerechnet in diesem Moment

taucht ein Polizeischiff auf und versperrt dem Piloten den Weg ins All. Jonah eilt auf die Brücke und untersucht den Hyperspace-Beamten (examine hyperspace governor). Nach einer kurzen Unterhaltung legt er das Navigationsmodul in den dafür vorgesehenen Schacht und drückt den Beschleunigungsknopf (press hyperspace initialise switch). Jetzt klemmt auch noch der Hebel! Mit etwas Gewalt (pull hyperspace lever, push it) läßt er sich schließlich doch noch bewegen. Leider kommt es durch die unsanfte Bedienung zu einer technischen Störung. Jonah eilt in den »Auxiliary Control room« und klärt den Zwischenfall in der ersten Action-Sequenz. Ganz Ungeduldige können dieses Intermezzo auch überspringen, finden am Ende des Spiels aber nicht alle 1000 Credits auf dem Konto. Zurück auf der Brücke, betätigt der Commander ein weiteres Mal den Hebel und das Raumschiff legt los.

Hyperraumflüge sind ziemlich langweilig, da der Pilot die meiste Zeit im Kälteschlaf liegt. Jonah holt sich das rote Modul aus dem Cryo-Lager und setzt es in der Schlafkammer in den Sockel (put red tank in socket). Vor der Frostzelle legt er alle Gegenstände und seine Overalls ab. Er betritt die Kammer und schließt hinter sich die Tür. Gute Nacht! Und so eilt das Schiff mit einem schnarchenden Piloten durch die Galaxis.

Bald ist das Ruhepäuschen vorbei und Jonah nimmt alle Gegenstände inkl. dem Stift wieder an sich (get all, look in locker, get green tack). Der Schrank im »Osten« beherbergt ein blaues Tablett und eine Glasflasche. Unser Schmuggler kramt den kosmischen Flaschenöffner hervor (open glass bottle with mermaid) und kippt sich den Inhalt der Flasche hinter die Binde. Mit dem Iso-Drink im Magen fühlt er sich für neue Abenteuer bestens gerüstet.

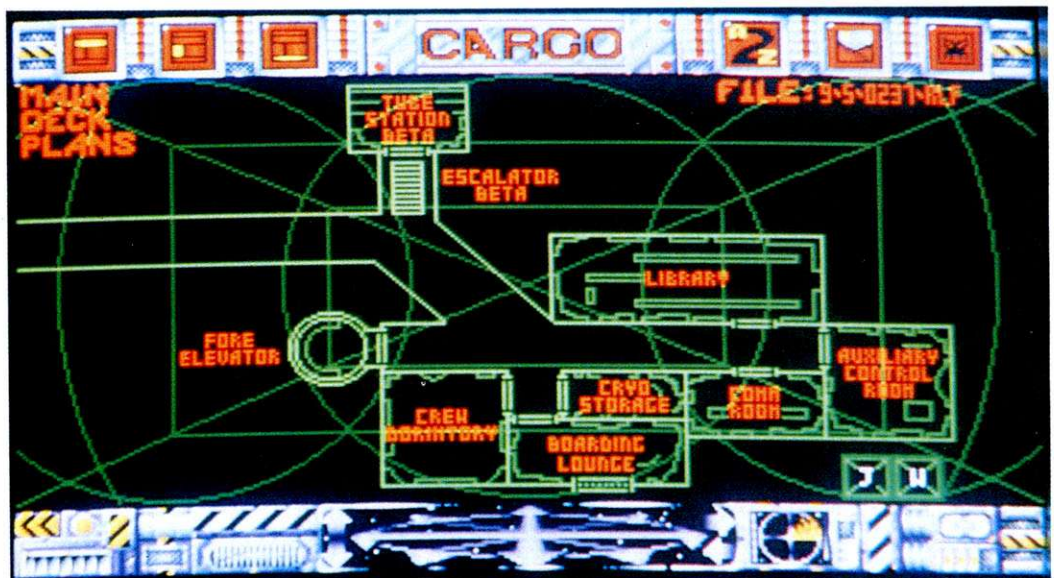
Voller Tatendrang begibt sich Jonah zweimal in westliche Richtung, steckt die rote Zugangskarte in den Schlitz und geht weiter in den Computerraum. Reinigungsroboter Wilbod zappelt schwer angeschlagen auf dem Boden. Eilig hilft der Commander ihm auf die Beine (move steps, move torso, pull legs) und stürzt ins Kommunikationszentrum. Babbage plappert gehorsam den Zustand des Raumschiffs herunter (ask babbage about life support) und wirft einen Blick auf seinen Radarschirm.

Sofort entdeckt er eine fremdartige Lebensform (ask babbage to scan, ask babbage about life form). Jetzt heißt es handeln! Im Zimmer des Stewards wandert die »Master Key-card« an ihren Platz (run steward room, insert master keycard in slot), die Tür nach Norden gleitet zur Seite und Jonah schnappt sich das Reparaturwerkzeug (north, get sonic welder).

Zwischenzeitlich fängt Babbage den Hilferuf eines anderen Raumschiffs auf. Jonah eilt zur »Tube Station Beta«, betätigt den Schalter, tritt ein und läßt sich von Babbage Wissenswerte über das hilfesuchende Fahrzeug melden (run tube station beta, push button, in, ask babbage about tube car). Natürlich ist mittlerweile auch der Wagen defekt. Dieses Raumschiff ist ja wohl ein gleitender Schrotthaufen! (move panel, examine circuit board). Erneut hilft einem der Computer aus der Patsche (Ask babbage about wiring). Er weiß, welcher Draht ins Terminal gehört (Put wire in terminal). Jetzt drückt Jonah wieder aufs Knöpfchen und holt sich im Osten den Raumanzug plus Helm und PLSS (push button, out, east, east, take spacesuit, hel-

welder, manual, green tank and plss). An der Schleuse drückt er den Knopf, legt südlich den Schalter um und setzt das Plss auf. (Push airflow pad, south, push airflow switch). Nur noch schnell an der Kurbel drehen, ein Weilchen warten und in einer langen Prozedur geht es hinüber zum intergalaktischen Havaristen »Heaven Express« (Turn cycle dial, look, east, east, Push airlock pad, south, turn dial, look, south, remove helmet, push airflow switch, west, west, pull launch lever).

Dort angekommen, findet Jonah in einer roten Kiste eine Kurbel. Einige Routineaktionen später steckt diese in ihrem Sockel (open red case, take airlock handle, east, east, push airlock pad, north, push airflow switch, wear helmet, turn dial, look, north, put airlock handle in airlock socket). Ein Dreh an der Kurbel und weiter im Westen setzt er das gute Stück erst im äußeren, dann im inneren Sockel ein (turn handle, take handle, east, put airlock handle in external socket, turn handle, put airlock handle in internal socket, turn handle, get handle). Weiter geht's nach Osten, dann westwärts. Jonah entdeckt



Die Karte des Raumschiffs: Ein Mausklick bringt Sie an die gewünschte Stelle

met and plss). Im Störfall-Zentrum frisiert er das PLSS (was auch immer das sein mag - (Run damage control room, examine cutting gear, put green tank in plss).

Anschließend eilt Jonah zu seiner antiquierten Büchersammlung und greift sich schnell ein Handbuch, bevor er sich in den Raumanzug wirft (run library, get manual, run suite area, wear overalls, spacesuit and helmet). Außer Werkzeug, Manual und dem ominösen PLSS bleiben alle anderen Gegenstände zurück (drop all but

einen Zylinder und nimmt ihn mit. Nach der Richtungskombination Süden, Osten, Osten gelangt der Held an ein Pult, auf dem er den »Ein«-Schalter drückt (examine panel, push power switch). Im Norden entdeckt er Jonah Sindy, den Unterhaltungsroboter der »Heaven Express«.

Nach genauerer Untersuchung entdeckt er eine Klappe, hinter der sich die defekten Schaltkreise der Blechkameradin verbergen (examine sindy, push latch). Ein kurzer Blick in die Reparaturanleitung und Sindy ist soweit wieder ok (read manual, use welder on circuits). Anschließend organisiert Jonah eine Schußwaffe und macht sich auf den Weg zum Ausgang (south, west, north, get blaster,



Der Raumhafen: Erst in die Bar, dann auf's Schiff

south, west, west, push airlock pad, w, turn dial). Die Sicherheitssysteme verweigern ihm jedoch prompt den Durchgang, also eilt er zurück zu Sindy (run heaven express drive room, ask sindy about security clearance). Aus lauter Dankbarkeit für ihre Instandsetzung folgt Sindy Jonah zur Schleuse (run heaven express airlock, push airlock pad, west, turn dial, west). Der Roboter hilft dem Schlitzloch durch die Sperren und es geht wieder zurück zur Lucky Lady (push shuttle pad, south, turn dial,

look, south, remove helmet, push airflow switch, west, look, west, pull lever).

Dort hat Jonah wieder ein Problem: Inzwischen sind die Versorgungssysteme zusammengebrochen. Nach einer längeren Routineprozedur kann er den Fehler erst mit Hilfe des Zylinders von der Heaven Express beheben (east, east, push airlock pad, wear helmet, push airflow switch, north, turn dial, look, north, west, west, push pad, west, turn dial, look, north, remove helmet, push airflow switch,

get all, drop spacesuit, plss, helmet, handle, welder and manual, get green tank, run long corridor, examine life support system, put recharge cylinder in receptacle). Das war knapp!

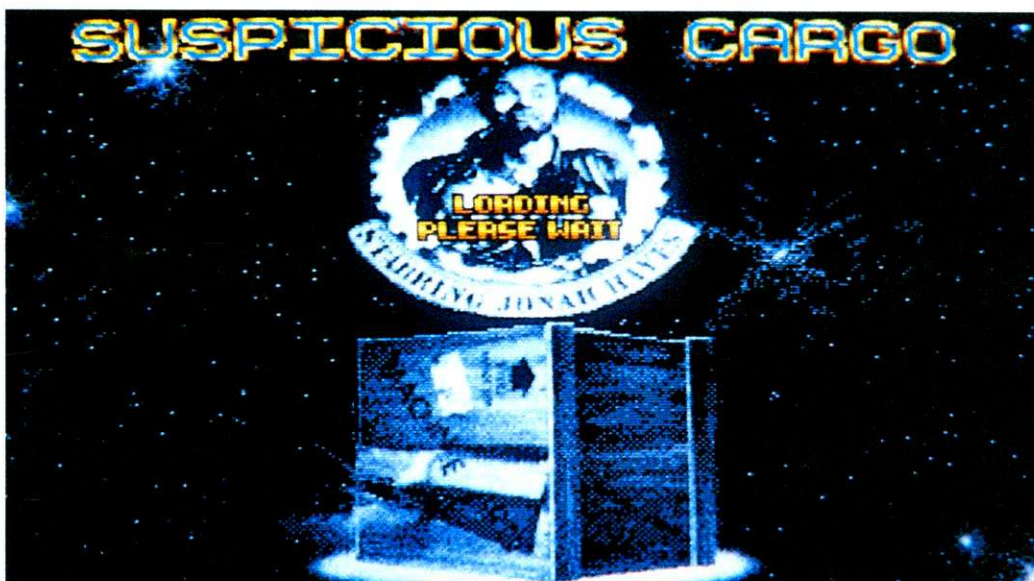
Weiter geht's mit der Instandsetzung: Der Commander schenkt jetzt seinem elektronischen Kraken Freddy die ganze Aufmerksamkeit, denn das Gerät leidet durch einen Wackelkontakt unter ständigem Hirnsausen (run stateroom, examine aquarium, get freddy). In der Kantine findet Jonah ein Federmesser im Abfall, das ein probates Spezialwerkzeug abgibt, um die defekte Batterie aus dem Octopussy herauszupulen (run junkroom, search junk, examine octopus, open octopus with penknife, get miniature battery). Der grüne Stift überbrückt den fehlenden Kontakt und Freddy wandert glücklich zurück in sein feuchtes Zuhause (put green tack in octopus, put battery in octopus, close octopus, run stateroom, put freddy in aquarium).

Nach den existenziell wichtigen Reparaturen des Unterhaltungsroboters und des schwimmenden Elektrikrakens ist allerdings längst nicht alles in Butter: Babba-



Frech: Der Kurier will Kohle sehen

ge meldet aufgeregt, daß sich die gefährliche Fracht aus ihrem Container befreit hat und gerade den Lagerraum aufzuessen beginnt. Jonah dankt dem Himmel für seine Idee, die Kanone von der Heaven Express zu klauen und sucht sich ein Stromaggregat für die Waffe. Er findet einen leeren Akku im CD-Player (run drew lounge, examine cd-player, get powerpack). Also hastet Jonah in die Waschküche und versorgt ihn dort mit neuer Energie (run laundrette, look behind automated washer, put powerpack in powersocket). Endlose Minuten vergehen, bis der Akku genügend



Titelbild: Was verbirgt sich in der Kiste?

Strom hat und Jonah nutzt die Zeit, um im Kontrollraum seiner Lieblingsbeschäftigung nachzugehen: an irgendetwas herumzubasteln (run damage control room, put green tank on rack, use cutting gear with blaster).

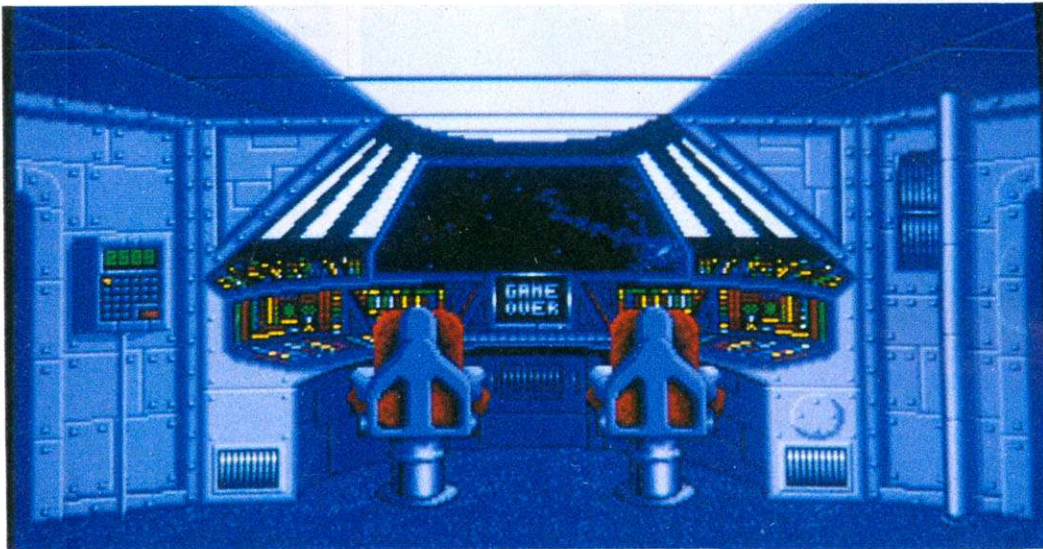
Bald ist es soweit und Jonah stürzt sich ins Gefecht (run laundrette, get powerpack, put powerpack in blaster, run service lift, push small pad, south). Es dauert nicht allzu lange und der Ausreißer ist zur Strecke gebracht. Der Käpten stellt den Holzverschlag des Exotenviehs sicher (run stateroom,

zu befreien (run dining room, put squeeze mop in cleaning duct, use mop with pipes, clean valve with mop, move valve, show foodomat to morg). Mahlzeit!

Urplötzlich taucht ein Piratenkreuzer auf dem Kontrollschirm auf. Da hilft nur eins: Blaster aufladen und draufhalten (run laundrette, put powerpack in powersocket, wait, put powerpack in blaster, run boarding lounge, wait). Schnell entbrennt ein heißes Gefecht, in dessen Verlauf plötzlich völlig unbeabsichtigt der Selbstzerstörungsmechanismus der Lucky La-



Außenansicht: Zum Promenadendeck bitte



Die Kommandozentrale: Leider klemmt der Hyperantrieb

ask babbage about crate, get crate) und macht sich auf die Suche nach dem zweiten Alien, von dem Babbage ja bereits berichtet hatte. Die Kreatur ist schnell gefunden und stellt sich als absolut harmlos heraus. Morg, so heißt das Ding, ist sehr sehr hungrig. Glücklicherweise gibt's im Eßzimmer einen Fastfood-Automaten mit leckeren Dingen. Jonah ist natürlich nicht blöd und spannt den verfressenen Fluggast sofort mit in die Reinigung des völlig verdreckten Raums ein. In der Disco liegt ein Wischmop (run disco, get squeeze mop, run stateroom).

Morg reagiert hocherfreut, als der Commander ihm vom bevorstehenden Essen erzählt (tell morg about foodomat). Er folgt dem Helden willig ins Eßzimmer und hilft mit, die Röhren und Klappen an der Wand vom Schmutz der Jahre

dy auslöst. Jonah rutscht das Herz in die Hose und er hastet los, um das Schlimmste zu verhindern. In rasender Eile organisiert er einen Vorschlaghammer und den Transponder (south, south, south, get power hammer, south, get transponder). Noch ist nicht alles verloren: In einem Anfall von Genialität hat er vor längerer Zeit ein Entschlüsselungsgerät an Bord installiert, das es ermöglicht, den viertelligen Selbstzerstörungscode des Schiffs auszulesen (open code cracker, put cable in port, wait, wait).

Jonah rennt nach Norden, dann nach Osten und tippt unverzüglich die Kombination an der Konsole ein und vergißt auch den Bericht nicht (north, east, code eintippen, get dossier). Er drückt den Ausschalter, das Warnsignal erstickt und der Commander atmet erstmal tief durch (west, north, north, push disengage pad, north, wait).

Der Flug neigt sich seinem Ende zu, die Landung auf Olympus steht unmittelbar bevor. Und wieder gilt es, seltsame Vorbereitungen zu treffen: Zunächst organisiert der

Held im Eßzimmer etwas Sahnecreme (run dining room, get plate, put plate on receptable, ask foodomat about creamed squid, get plate). Aus dem Erste-Hilfe-Schrank wandert eine rosa Tablette in die Soße, die sich alsbald auflöst. Die verwegene Mischung ergibt ein herrliches Betäubungsmittel (run medical unit, open cabinet, put pink tablet on plate, hit pink tablet with power hammer). Auf Olympus haben Aliens nämlich keinen Zutritt. Es liegt also nahe, den ebenso verfressenen wie gutmütigen Morg für eine Weile außer Gefecht zu setzen (north, northeast, north, put master keycard in slot, north, drop plate, south) solange »wait«, bis die Untersuchungen abgeschlossen sind und das Schiff an der Landebasis andockt.

Auf der Brücke nimmt Jonah das Navigationsmodul an sich und legt in der Empfangshalle den Blaster ab (run bridge, get navigation cartridge, run boarding lounge, drop blaster). Draußen wandert eine weitere blaue Tablette in den Drink des Wachmanns (Out, down, east, south, drop blue tablet in controllers drink). Aus der Tischdecke und dem Holzcontainer bastelt Jonah ein Versteck (drop crate, put tablecloth over crate, hide in crate, wait, out, get crate). Anschließend wartet das Schlitzohr, bis der Kontrolleur aufwacht und fragt ihn nach den Sicherheitsbestimmungen (wait, ask flight controller about authorities). Eine Verkleidung käme angesichts der Vorschriften gerade recht. Jonah mopst dem Blumenverkäufer die Sonnenbrille von der Nase und findet sich anschließend ziemlich verkleidet (north, north, get sunglasses, wear them).

Anschließend macht er sich auf den langen Weg zu Detektiv Harri-gan, um ihn von seiner Unschuld zu überzeugen (south, east, east, east, east, south, move grille, east, wait, wait, wait, west, north, west, west, south). Er berichtet dem Schnüffler von den Zischenfällen während des Flugs und drückt ihm diverse Beweismaterialien in die Hände (tell detective about what has happened, give passport to detective, show message to detective, give cartridge to him, show cartridge to him, give transponder to him, give crate to detective). Der gibt sich zufrieden und das Spiel ist gelöst...

Komplettlösung

LARRY V



von Carsten Borgmeier

Wer hätte es gedacht? Nach all seinen Abenteuern um Geld, Macht und schöne Frauen scheint unser alternder Playboy Larry im fünften Kapitel seines aufregenden Junggesellenlebens wieder da angekommen zu sein, wo er einst begonnen hat: ganz im Keller.

Bevor wir loslegen: Die Zahlen in den Klammern weisen auf die Punktzahl hin, die dem Spieler für die entsprechenden Aktionen gutgeschrieben wird.

An der amerikanischen Ostküste nimmt die durchtriebene Schweinebacke Mr. Bigg die Geschäftsberichte seiner Mitarbeiter entgegen. Ganz lupenrein geht es sicherlich nicht zu: Die »Firma« benutzt z. B. Plattenproduzenten, um mit versteckten Botschaften erfolgreich für Drogenkonsum zu werben. Anschließend geht's um Por-

nos – wird ja immer schöner! Da allerdings gehen die Geschäfte längst nicht so gut, denn die privaten Fernsehanstalten sorgen für einen satten Strich durch die Rechnung. Der Boß verlangt ungehalten eine Lösung und hebt die Sitzung auf.

Sechs Monate später trifft man sich erneut. Die »Porno Production Corporation«, kurz PPC, hat eine gigantische Werbekampagne gestartet: »Wer ist die heißeste Frau Amerikas?«. Tausende von Bewerberinnen wurden ausgesiebt und lediglich drei »Superweiber« sind übriggeblieben. Nach heftiger Diskussion beschließt die Chauvi-Runde, ein möglichst armseliges, völlig unattraktives und unscheinbares Würstchen von einem Mann loszuschicken, um die Ausstrahlung der drei Megamädels in »freier Wildbahn« anzutesten und die Action für die Nachwelt auf Video zu verewigen.

Zufrieden mit dem Fortschritt der Verhandlungen lechzt die Runde nach Kaffee. Anscheinend

gibt's aber in dem ganzen Pornoschuppen keine einzige sexy langbeinige miniberockte Chefsekretärin und so erscheint notgedrungen der Chef-Taperückspuler der PPC mit einem dampfenden Kaffeetablett. Ei wer macht denn da den Affen? Larry, Larry Laffer! Um die Sache abzukürzen: Larry verdient sich ein paar armselige Kröten und ist natürlich viel zu doof als Servierer. So besudelt er den Nobelanzug vom Boß mit Kaffee [1]. Worauf der zuerst tobend und dann begeistert auf den Typ mit der Halbglatze aufmerksam wird. Er drückt dem verdutzten Sabberlatz eine Videokamera [1] in die Hand, verspricht ihm das Blaue vom Himmel herunter und schickt ihn los, die drei schärfsten Miezchen der Staaten zu testen.

Larry kann's nicht fassen, flüchtet und braucht erstmal einen großen Schluck aus dem Wasserspender [1]. Rechts von ihm steht

ein Tisch, auf dem es wirklich Anregendes zu sehen gibt. Larry riskiert einen Blick [1] und sein Puls fängt zu rasen an... Nachdem er sich wieder beruhigt hat, sprintet er nach oben ins Aktenlager. Gleich links neben der Tür findet er eine »Gold Card«, die er sogleich einsteckt [5]. Nun läßt er seinen Blick durch den Raum schweifen und findet den Aktenschrank mit der Aufschrift »Winners«. Aus der Schublade entnimmt er die drei Akten der Mädels [8]. Mehr sabbernd als sorgfältig stiert er auf die Fotos [je 1] und findet außerdem diverse Gegenstände: eine Visitenkarte von einem Zahnarzt mit Telefonnummer [1], ein Streichholzbriefchen [1] und eine Serviette [1].

Larry geht zum Videoraum und sucht ein Ladegerät für die Kamera. In der linken der drei Schubladen wird er fündig [8]. Da mit Musik

alles besser geht, schaltet er das Radio ein [5]. Irgendwas fehlt einfach noch! Logo, die Kassetten für den Camcorder! Die findet er rechts unten neben einem Bildschirm [6]. Aha, man muß sie vor Gebrauch erst löschen! Larry ist natürlich vom Fach: Er geht zum Behälter rechts oben und säubert sich zuerst seine Hände [1]. Anschließend nimmt er jede Kassette, steckt sie in den Magnetisierer [je 2] und löscht sie. Bei der Arbeit erinnert er sich verträumt an die glückliche Zeit mit Patti...

Im Vorzimmer des Chefs links neben der Kaffeemaschine eignet sich eine Steckdose hervorragend zum Nachladen der Camcorder-Akkus. Also stöpselt Larry das Ladegerät in die Dose [8] und den Camcorder ans Ladegerät [3] und nimmt die einsatzbereite Ausrüstung wieder an sich [1]. Auf zum Airport!

Vor dem Studio steht eine Statue, die Larry im Vorbeigehen gestohlen beäugt [1]. Schnell besteigt er den Wagen vor dem Gebäude. Am Flughafen zwiebelt er sich fix ein Ticket nach Atlantic City aus dem Automaten [4], läßt die Mädels hinter dem Schalter ausnahmsweise in Ruhe und hält seine Gold-Card vor die Kamera, um in die VIP-Lounge zu kommen [9]. Da erscheint auch schon die Aufforderung, sich an Bord zu begeben. Er schiebt das Ticket in den dafür vorgesehenen Schlitz rechts neben der Tür und geht an Bord [7]. Im Flugzeug schaut er sich um und findet eine Zeitschrift (kleiner, blauer Fleck an dem Sitz) [8]. Bald schläft er ein und träumt selig von Patti.

Patti hat das Schicksal seit dem letzten Treffen auch nicht gerade gesegnet. Die Arme klimpert in einer billigen Kneipe alte Schnulzen auf dem Klavier. Nach der Show prellt sie auch noch der Barmanager um die Gage und Patty stürmt wutentbrannt aus der Spelunke. Als ob er's geahnt hätte, wartet draußen ein Inspektor Desmond vom FBI und bietet der arbeitslosen Pianistin einen Job als Hilfs-scheriff an: Es gilt, ominöse Machenschaften der Unterhaltungs-industrie aufzudecken. Rache ist Blutwurst, und so folgt Patti dem Inspektor ins FBI-Hauptquartier.

Sie erfährt von den illegalen Suggestionen eines Mr. Biaz, der sein Plattenstudio in Baltimore betreibt und von unsittlichen Rap-

pern in Philadelphia, die mit ihren Texten die Moral der Jugend gefährden. Anschließend lernt sie Commander Twit kennen. Frei nach James Bond interessiert sich Patti für alles technische Spielzeug im Labor und fragt auch nach dem ballenden BH [3]. Auch das Experiment mit dem Joystick scheint interessant [3], ist aber wohl noch nicht ganz ausgereift...

Patti erhält ihre Kontakttelefonnummer [556-2779], eine Kontonummer, eine für die Post und einen Decknamen [1]. Auch in diesem Raum finden freakige Experimente statt, die Patti mit Interesse verfolgt [3]. Wenig später bekommt sie einen Geheimsender implantiert. Zwei Stunden später ist sie zurück im Labor und entdeckt zwei Datenkassetten, die sie an sich nimmt [je 13]. Mit den Kassetten alleine kann sie jedoch wenig anfangen und so wandert auch das Abspielgerät in ihren Besitz [5].

Neugierig legt Patti die beiden Kassetten in den Recorder [7] und erhält wichtige Informationen über einen gewissen Mr. Biaz und Mr. Hammer. Auf der Kassette von Mr.

tic City landet, stellt er fest, daß amerikanische Flughäfen sich irgendwie alle ähneln. Er verläßt den Warteraum, bestaunt das Plakat rechts neben der Tür und merkt sich die Nummer des Taxidienstes [1]. Dann wendet er sich nach links, entdeckt einige Slotmachines und stürzt sich begeistert auf die einarmigen Banditen. Als er den zweiten von links bedient, purzeln Münzen heraus, die wohl jemand vergessen hat [5]. Kleingeld zum Telefonieren! Anschließend blättert Larry ein wenig in dem Magazin aus dem Flugzeug, doch es scheint nicht recht interessant zu sein und der Hobbyfilmer schlenkert in den rechten Teil der Empfangshalle. Na wer sagt's denn, da gibt es mehrere Münztelefone und das zweite von links funktioniert tatsächlich. Larry ordert einen Mietwagen und stellt fest, daß es höchste Zeit ist, die Kamera für den Einsatz vorzubereiten. Er nimmt eine der drei Cassetten und legt sie ins Gerät ein. [4].

Der Mietwagen ist zwischenzeitlich eingetroffen und Larry zeigt der Fahrerin die Streichhölzer aus

Scheinchen zusammen. Im hinteren Teil des Casinos entdeckt Pokerface Zocker dann eine interessante Tür. Als Larry sie passiert, versperrt ihm ein gigantischer Türsteher den Weg. 25 Piepen knöpft er ihm für den letzten freien Platz in der ersten Reihe vor der Bühne ab. Larry ist es recht. Kaum hat er sich gesetzt, betritt ein hübsches Mädchen den Laufsteg. Er schaut gerne näher hin [8], allerdings ist die Show viel zu kurz.

Vor dem Casino vertritt sich Larry die Beine und tragt den Weg nach rechts weiter. Komischerweise haben alle Läden geschlossen – bis auf einen Rollschuhverleih. Larry betritt das Geschäft und leiht sich von der angeschrumpelten Madame ein Paar Rollschuhe [4]. Draußen setzt er sich auf eine Bank und macht mobil [3]. Nun, wie er so über den Pier rollert, entdeckt er sie plötzlich. Sie, das ist Lana! Sofort stolpert er zu ihr hin und quatscht sie an [6]. Sie setzen sich auf eine Bank und Larry erfährt, daß sie gleich einen Auftritt im Casino haben wird. Sie lädt Larry ein, der verspricht, da zu sein [2].



Videorama: Vergessen Sie nicht, sich die Hände zu waschen

Hammer befindet sich auch der Zugangscode zu seinem Studio [1]. Schon will Patti zum Ausgang eilen, da nimmt sie noch schnell den schießenden BH an sich [2] und schnallt ihn sich an [5].

Draußen besteigt sie ohne lange zu überlegen die wartende Limousine und zeigt dem Fahrer den Recorder mit Biaz' Adresse [8]. Bevor sie einschläft und zu träumen beginnt, genehmigt sie sich ein Gläschen Champagner aus dem linken Fach [6].

Als Larry zur selben Zeit in Atlan-

lanas Akte. Schön, daß die richtige Adresse draufsteht! Bald erreichen sie ein Casino und die Fahrt ist zu Ende. Ohne Geld hat ein Spielcasino wenig Zweck und Larry beantwortet der Empfangsdame ein blödes Rätsel und erhält dafür zehn Tramp-Silbermünzen [2]. Einer der Pokerautomaten bekommt Larrys Kapital zu fressen [4] und einige Zeit später [öfters zwischenspeichern] hat Larry rund 1000

Kaum ist sie verschwunden, gibt Larry die Skates wieder ab [3] und muß einige Kröten zurücklassen. Der Portier knöpft ihm im Casino 500 Dollar fürs Mitmachen ab, die Larry aber gerne herausrückt [12], da Lana ihm ja ein unvergeßliches Erlebnis versprochen hat. Noch auf dem Weg zu seinem Platz bereitet Larry seinen Camcorder vor: Er schaltet ihn ein und überzeugt sich, daß die Linse auch freie Sicht hat [4]. Oh nein! Lana hat ihn wohl längst durchschaut und holt den Armen in den Ring, wo sie ihn nach



Aktenlager: Nehmen Sie die Kreditkarte mit

Rille zu fühlen. Patti stellt die Geschwindigkeit 33 ein und fährt die Scheibe vorwärts ab. Seltsamerweise ist das'n ganz normaler Sound. Patti läßt jedoch nicht locker und probiert die Disc auch rückwärts aus, mit verschiedenen Geschwindigkeiten [je 3, also 12] und macht eine erstaunliche Entdeckung. Beweise! Dann läßt sie den Player stehen und geht weiter nach hinten.

Biaz entdeckt sie und lädt Patti ein, ihm ins Aufnahmestudio zu folgen. Auf Gespräche läßt er sich erst gar nicht ein. Patti betritt also das Studio und macht sich begeistert über den nagelneuen Synthesizer. Doch Biaz ist ganz schön anspruchsvoll und erst nach der dritten Aufnahme soweit, daß er sie zu sich winkt [8]. Dann fliegt er doch rum und möchte Patti's Talent fei-



Vorzimmer: Die Akkus müssen noch geladen werden

allen Regeln der Kunst aufmischt. Larry wehrt sich zwar nach Kräften, doch das Mädel reißt ihm regelrecht die Klamotten vom Leib und Larry hat nun allen Grund zum Rotwerden [60].

Der Portier vor dem Gebäude winkt auf Larrys Bitten [2] einen Karren heran, Larry verschenkt sein restliches Geld und düst zum Flughafen. Dort löst er ein Ticket nach New York [4], läßt die Eincheckformalitäten über sich erge-

hen und schläft schließlich erschöpft ein.

Zwischenzeitlich hat Patti ihren ersten Auftragsort in Baltimore erreicht und kann den aufdringlichen Chauffeur nur noch mit einer saftigen Ohrfeige abwehren. Endlich steht sie vor dem Shill-Gebäude. Drinnen schaut sie sich erst einmal um und entdeckt einen Wegweiser, der einige genauere Blicke verdient [einmal mit dem Auge, dann mit der Hand anklicken]. Aha, Aufnahmestudio, Mr. Biaz, Zimmer 900! [3]. Sie geht zur Rezeption

und quatscht den Wächter an, der sanft vor sich hinschlummert.

Der Kerl bimmelt nach oben und meldet Patti an. Sie betritt den herbeigeordneten Aufzug und gondelt upstairs. Oben angekommen, fällt ihr eine goldene Langspielplatte auf, die sie neugierig vom Brett nimmt [12]. Der Plattenspieler in der Nähe scheint genau das Richtige zu sein, um der Platte auf die

ern – schwupps zaubert er eine Flasche Schampus aufs Tablett. Doch Patti ist trinkfest und der Kerl wird immer voller – und redseliger. Zu guter Letzt rückt er der berauschten Agentin sogar eine Kassette mit einer Probe seiner Werke raus und liefert ihr damit ein weiteres Beweisstück [50].

Triumphierend schleicht sich Patti aus dem Kontrollraum und durch das Studio nach draußen. Da wartet auch schon das Auto mit

dem netten Grabscher und Patti zeigt ihm das Band mit Mr. Hammer. Auf geht's nach Philadelphia! Wenig später spürt sie die Anspannung und den Alkohol und schläft erneut ein, und träumt wirres Zeug.

Auch Larry hat allerlei feuchte Träume im Flugzeug und stellt beim Erwachen fest, daß er sich ganz real das Bier auf die Hose geleert hat. Kurz darauf landet die Maschine in New York und auch dieser Flughafen sieht aus wie alle anderen.

Gleich rechts neben der Tür steht eine Spendenkasse, aus der Larry sich schamlos einen Silberdollar borgt [5]. Nach erneutem eingehenden Studium herumhängender Anschläge entdeckt Larry wieder eine Telefonnummer [552-4668][1]. Er geht nach rechts zu den öffentlichen Fernsprechern, wählt den ersten Apparat von links und bestellt ein Fahrzeug [3]. Im Fond des Wagens hat wohl jemand seine Tasche mit Kleingeld und eine Menge Kreditkarten liegenlassen. Larry dagegen läßt so was natürlich nicht liegen [11]. Inzwischen hat die Limosine das Harddisk-Cafe erreicht und Larry steigt ab.

Nach einer wirklich erleichternden Zeremonie hinter einer der beiden Pflanzen neben der Eingangstür [1] betritt Larry das Cafe. Im Vorraum gammeln zwei Personen in Gesellschaft mehrerer uralter Computer mit Lochkartenleser und einer Musicbox. Die dicke ältere Frau läßt sich um nichts in der Welt beim Telefonieren stören und der Typ da ist wohl der Chef hier. Larry blubbert mehrmals penetrant auf ihn ein [3], bis der Maitre sich geschlagen gibt und Larry einen Lochstreifen ausdrückt, den der gerne an sich nimmt [4]. Da erinnert er sich an die Geschichte in der Zeitschrift aus dem Flugzeug, geht zur Musicbox und legt den Streifen hinein. Als er wieder herauskommt, hat die Dröhnmaschine einige zusätzliche Löcher hineingestanz [12]. Tatsächlich erweist sich dieser Streifen als VIP-Karte und Eintritt ins Cafe. Larry marschiert durch die Tür und überlegt, wo er sich am besten hinsetzt, um Michelle nicht zu verpassen.

Als er die Frau anspricht, die gerade vor sich hinmampft, bekommt er nur ein verfrissenes Grunzen zur Antwort und ihr Begleiter hat überhaupt nichts zu melden. Larry belagert den freien Tisch und

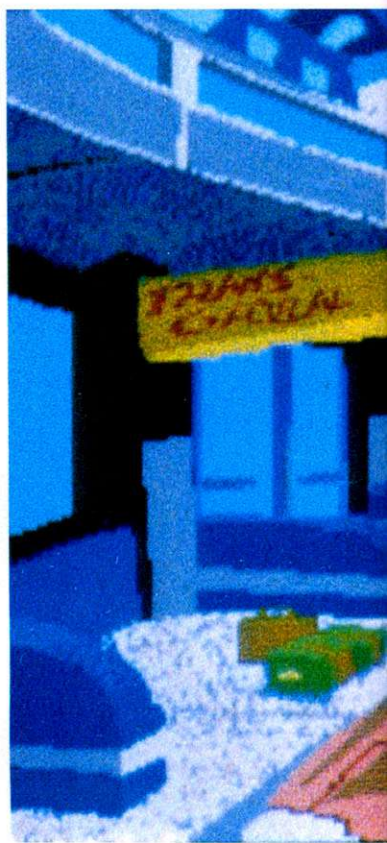
dreht Däumchen. Kaum hat er Platz genommen, öffnet sich die Tür und Michelle schwingt ihr reizendes Fahrgestell vorbei. Fasziniert schielt Larry ihr hinterher und probiert die plumpe Tour [3], doch sie ist schon zu der alten Kiste gegangen und hat eine Lochkarte eingeschoben. Auch Larry tut das und setzt sich an den letzten freien Tisch [12]. Ah, da ist ja das Zuckerpüppchen, stellt er fest, schaltet seine Kamera ein und quatscht das Mädels erneut an.

Michelle hat nichts dagegen, daß er sich zu ihr setzt, denn alleine schmeckt's nur halb so gut. Sie kommen ins Gespräch und Larry erfährt, daß sie mit Wertpapieren und Anlagen zu tun hat. Larry flunkert das Blaue vom Himmel herunter und schenkt ihr das Geld [5], die Kreditkarten [5] und den Terminkalender mit den Schweizer Kontonummern [5]. Michelle zeigt sich wirklich beeindruckt und beweist ihm auch sofort ihre Dankbarkeit... [60]

Wenig später ruft Larry am Telefon im Vorraum noch ziemlich wackelig in den Knien einen Mietwagen [2] und löst am Flughafen ein Ticket nach Miami [4]. Mit den Zicken am Schalter ist immer noch nichts anzufangen. Auf zu Chi Chi

von Hammers Datenkassette kennt [1]. Kaum betritt sie den Raum, hört sie auch schon Schritte näherkommen. Gerade noch rechtzeitig!

Patti sieht sich vorsichtig in Hammers Büro um. Rechts oben vor dem Fenster steht ein großer Pflanzenkübel. Ein wenig zu groß. Die hübsche Agentin wühlt ganz ordinär in der Blumenerde und fördert einen Schreibtischschlüssel zutage [10]. Auf dem großen Tisch liegt ein Brieföffner, den Patti sich krallt [4]. Tatsächlich paßt der Schlüssel zur Schreibtischschublade, die Patti öffnet [13]. Bei genauerer Untersuchung [einfach Schreibtisch mit dem Auge anklicken] entdeckt Patti einen Zettel mit einem Zahlencode. Das ist Futter fürs Oberstübchen! Und da ist ja auch ein Ordner mit sehr interessantem Beweismaterial [4]. Sie will ihn schon einsacken, da fällt ihr ein, daß man das wahrscheinlich bemerken würde und beschließt, lieber eine Kopie auf dem alten Kopierer neben der linken Tür zu ziehen. Gerade will sie die fertigen Abzüge herausnehmen [12], da streikt das Gerät und Patti drückt alle möglichen Knöpfe, in der Hoffnung, die Störung beseitigen zu können. Statt dessen geht die gan-



Der Wagen wartet: In der Limousine geht's zum Airport

Lambada, der letzten der drei Schönheiten!

Patti hat inzwischen Philadelphia erreicht und betritt den riesigen Gebäudekomplex, in dem der Rapper PC Hammer sein Unwesen treibt. Oha, das Vorzimmermädels ist gar nicht anwesend, das gibt Patti Gelegenheit zum Schnüffeln. Viel Zeit hat sie allerdings nicht. Die Tür zur Linken läßt sich mit dem Code knacken, den Patti noch

ze Kiste hoch und Patti ist über und über mit schwarzem Toner versaut.

Hastig beginnt sie, den alten Zustand wiederherzustellen, indem sie Akte und Brieföffner zurücklegt, den Schreibtisch wieder abschließt und den Schlüssel im Blumentopf verschwinden läßt. Patti selbst ist allerdings noch immer

völlig verdreckt. Eine Dusche müßte man haben! Sie geht nach links in den nächsten Raum und findet tatsächlich so etwas wie eine Duschkabine. Erfreut streift sie schnell alle Klamotten ab [7], als sich die Kabine nach unten in Bewegung setzt. Ein getarnter Aufzug! Patti verflucht ihre Nachlässigkeit und hat eigentlich kaum Zeit zum Rotwerden, als sie an joh-



Flughafen: Halten Sie Ihre Gold-Card bereit

lenden Angestellten vorbeirauscht. Unten naht die Rettung: Wie zufällig hängen Klamotten auf einem Kleiderständer, die Patti schnurstracks überzieht [1].

Ein Brunnen mit einer überlebensgroßen Barry-Manilow-Statue ziert den Raum und auf der anderen Seite prangt Connie Stevens. Patti sieht durch das Fenster die »2 Live 2 Screw«-Gang. Wenn sie doch nur verstehen könnte, worüber die Kerls so reden! Irgendwie muß sie auch wieder raus aus dem Schlamassel und Desmond Beweise liefern. Und ihre Klamotten liegen auch noch da, wo sie nicht hingehören!

In einem Anfall von Genialität gelangt Patti ins Studio B, indem sie die Tür mit dem Code öffnet [den vom Schreibtisch]. PC Hammer wurschelt etwas auf der anderen Seite der Scheibe. Links neben dem Eingang zu Studio B entdeckt sie ein Tonbandgerät, das aufnahmefähig ist. Nur ein Band fehlt noch. Patti schaut sich um und entdeckt bald einige Tonbänder auf dem Regal. Sie nimmt eines heraus [4], legt es ein. Dann eilt sie zum Mischpult und fährt die Reg-

ler zu den verschiedenen Studios hoch [insgesamt siebenmal].

Stille in Studio C, in B ist sie ja selber. In Studio A sitzt die Band und palavert weiter, nicht ahnend, daß Patti nun das Tonband einschaltet [4] und alles mitschneidet [8]. Nach kurzer Zeit reicht ihr das Gehörte, sie stoppt das Band, spult es zurück und nimmt das kostbare Beweisstück an sich [7]. Anscheinend hat Hammer sie nun entdeckt und schiebt das große Mikrofon vor die Tür, so daß Patti nicht ohne weiteres aus dem Studio kann. Dann eilt er zum Aufzug und fährt schnell nach oben. Patti beobachtet, wie er den Code eingibt und merkt sich die Kombination anhand der Fingerstellung.

Sie könnte das untere Stockwerk verlassen, muß aber zuerst einmal aus dem Studio entfliehen. Glücklicherweise hat das Mädel ein wenig Ahnung von Physik: Sie positioniert das Mikro, dreht die Regler auf volle Lautstärke [Mischpult viermal betätigen] und kreischt aus vollem Hals hinein [15]. Die Scheibe zerspringt in tausend Scherben und Patti rennt schnurstracks zum Lift. Seltsamerweise hat noch niemand ihre Kleider bemerkt, Patti stürzt hinein

und rennt aus dem Bunker. Als wäre nichts geschehen, wartet draußen der FBI-Schlitten und Patti gibt dem Fahrer Zeichen zur Abfahrt. Erschöpft von der Anstrengung und den brenzligen Situationen schläft sie alsbald wieder ein und träumt.

Larry hat inzwischen ausgeträumt und landet in Miami. Wieder einer dieser Flughäfen...

In altgewohnter Manier studiert Larry die Flughafenplakate auf der Suche nach einem Mietwagenservice und entdeckt diesmal zwei Nummern: 554-1272 [Carlos] und 554-8544 [Mietwagen] [je 1]. Im Zigarettensautomat links in der Halle hat jemand zwei Silberlinge steckenlassen, die Larry einsteckt [5]. In der Nähe befindet sich auch eine Steckdose, an der der erschöpfte Camcorder wieder aufgepöppelt wird [falls nicht bereits in New York geschehen]. Anschließend geht es quer durch die Halle nach rechts und Larry benutzt mal wieder den sprechenden Knochen. Völlig unbeabsichtigt klingelt er bei Carlos an, in der Annahme, dort einen Leihwagen zu bekommen [7]. Doch der Typ am an-

deren Ende radebrecht sehr gebrochen und faselt etwas von einer »Green Card« und vielen Peseten, die Larry in einem Papierkorb deponieren soll. Dem alten Schwere nörter kommt die ganze Geschichte nun doch ziemlich spanisch vor und er wählt sicherheitshalber die zweite Nummer [3]. Bei dem Zahnarzt allerdings, dessen Nummer Larry ja aus der Akte hat, ist offensichtlich dauerbesetzt. Also macht sich unser Junggeselle auf nach draußen, nicht ohne doch einen Blick in den Behälter neben dem Ticketautomaten zu werfen. Den muß Carlos gemeint haben! Tatsächlich liegt da etwas drin – eine Green Card, begehrte Arbeits- und Aufenthaltsgenehmigung. Larry steckt sie nach kurzem Zögern ein [12].

Dem weiblichen Chauffeur hinter dem Steuer des Wagens zeigt Larry die Visitenkarte des Zahnarzts und die Frau fährt ohne Kommentar los. Am Ziel angekommen, betritt Larry das Wartezimmer und sieht eine Zahnarthelferin hinter der Glasscheibe. Er redet sie an, möchte einen Termin vereinbaren. Als er schließlich nervt, beginnt ihm die Dame alle möglichen Fragen zu stellen. Geduldig gibt Larry Auskunft über seine Versicherungen, ob er empfindlich sei, ob er Schmerzen liebt, ob er es mag, wenn ihm jemand im Mund herumhantiert, ob er schon mal etwas von Aids gehört hat, und anderes mehr [die Fragen insgesamt mit 2 x Yes, 2 x No, 6 x Yes und 3 x No beantworten] [13].

Larry kann's nicht lassen

Nach anstrengendem Gesundheits-Quiz erhält er endlich einen Termin – in neun Monaten. Larry stehen die Haare zu Berge, schließlich will er keinen Nachwuchs züchten, sondern nur zum Zahnarzt, doch jeder weitere Versuch scheitert mit einem schroffen »verschwinden Sie«.

Da helfen nur noch Tricks! Larry entdeckt die Tischdecke auf dem Tischchen rechts unten in der Ecke, die er herunterzieht [5] und sich um den Kopf tüddelt [8]. Auf dem linken Tisch steht ein Telefon. Larry greift zum Hörer und wählt die Nummer von der Visitenkarte [554-3627]. Nun gibt der Gauner sich als Zahnklemmer aus und



Gedächtnisschwund: Wo ist Larry 4 geblieben?

meldet einen dringenden Fall an, den er nicht selbst behandeln könne und gleich vorbeischicken werde. Kurz darauf steht Larry auf und quakt die Dame mit gequältem Gesichtsausdruck an, in der Hoffnung, daß sie ihn nicht erkennt. Mit dem Tuch um den Kopf wirkt der Schwindler wohl sehr überzeugend, denn der Drachen schickt ihn sofort zu einem der Folterknechte [17].

Erleichtert nimmt Larry in einem der Behandlungsstühle Platz, als er auch schon jemanden eintreten hört. Das ist Chi Chi! Fasziniert schaltet Larry seinen Recorder ein und raspelt kräftig Süßholz. Das scheint die Kleine jedoch nicht sehr zu beeindrucken. Larry stiert auf den einsamen Knopf, der Chi Chis riesige Möpse grade noch so zurückhält. Larry grabst kräftig zu und der Knopf hält nicht mehr zurück [2]. Chi Chi mag solche Touren überhaupt nicht und fährt den Chauvi an. Larry verlegt sich aufs Parlieren und bald vertraut sie ihm an, daß sie illegal im Land ist und alles für eine Aufenthaltsgenehmigung tun würde. Larry schaltet nicht gleich, zaubert dann aber doch die Green Card hervor und verehrt sie dem Mädel [15]. Chi Chi flücht auf der Stelle aus und führt einen Freudentanz auf, bittet Larry in ihre Wohnung. Der läßt sich das nicht zweimal sagen und wundert sich, daß das Busenwunder offenbar in einem Gymnastikstudio wohnt [40].

Nun folgen die verwegenen Verführungsversuche, doch Larry ist nicht mehr der Jüngste, und bricht sich bei diversen Balzversuchen beinahe das Genick [20]. Schließlich ist er damit zufrieden, überhaupt noch zu leben und wenigstens einige scharfe Shots von Chi Chi im Kasten zu haben und trollt sich. Er sucht mit schmerzenden Knochen erneut die Zahnarztpraxis auf, um dort ein weiteres Mal kostenlos zu telefonieren. Die Stimme am Telefon versichert ihm, ein Wagen warte bereits vor der Tür und tatsächlich ist es so. Erschöpft steigt er ein und läßt sich zum Flughafen chauffieren. Der Frauenheld löst das Ticket nach L.A. [4], durchläuft die altbekannte Prozedur und freut sich auf sein Nickerchen im Flugzeug. Ach Patti...

Patti trifft in der Zwischenzeit den FBI-Fritzen Desmond und berichtet ihm von ihren Aktionen. Der lobt die hervorragende Arbeit der Amateurgagentin und kündigt ihr einen Termin im Weißen Haus an.

Zeitgleich wird Larry unsanft aus seinen Träumen gerissen: Die Maschine schmiert ab! Eine entsetzte Stewardess rennt durch den Gang und schreit nach jemandem, der ein Flugzeug fliegen könne. Die Piloten hätten als gute Gewerkschaftsmitglieder pünktlich zum Ablauf ihres Arbeitsvertrags die Arbeit niedergelegt und streikten nun. Larry stürzt nach vorne und beginnt hektisch zu hantieren. Er probiert so ziemlich alle Knöpfe durch, die der Vogel so bietet.

Schließlich findet er rein zufällig den Autopiloten [100], der die weitere Führung der Maschine übernimmt. Bei der Landung wird es wieder ziemlich brenzlig: Zwar gelingt es ihm, den Vogel einigermaßen heil herunterzubringen, doch wird er den Kerl erschießen, der die Landebahn nur 100 Meter lang aber zwei Meilen breit konstruiert hat!

Auf dem Airport haben sich natürlich längst unzählige Schaulustige und Pressefritzen eingefunden, die den Helden des Tages feiern wollen. Plötzlich wird Larry am Telefon verlangt und Mr. President ist höchstpersönlich am Apparat. Er beglückwünscht den Helden und lädt ihn zur Ehrung ins Weiße Haus ein. Larry platzt fast vor Stolz und ist soweit ganz zufrieden mit sich.

Eine Woche später sehen wir Desmond und Patti in hochhoffiziellen Kreisen an einem Tisch sitzen. Desmond unterhält sich mit der Frau neben ihm, Patti sitzt zwischen zwei Männern. Da wird der Ehrengast angekündigt. Es ist – Larry! Larry Laffer! Patti springt auf, um ihm in die Arme zu fallen. »Wo warst Du denn so lange?«, fragt sie ihn und stellt fest, daß er von dem Tag auf dem Boot überhaupt nichts mehr weiß. Larry fordert sie auf, mit ihm am Tisch neben dem Vizepräsidenten zu sit-

zen. Doch bevor sie gehen können, gesellt sich Inspektor Desmond zu ihnen. Patti stellt die beiden einander vor und Larry bleibt nichts anderes übrig, als auch ihn an seinen Tisch zu bitten. Patti nimmt Platz.

Plötzlich blubbert ein übler Bursche Patti links von der Seite an. Er nennt sich Bigg und flüstert ihr Schweinereien ins Ohr. Doch Patti ist ganz und gar nicht auf die Birne gefallen und schaltet schnell wie ein 68000er: Das ist Julius, den sie schon die ganze Zeit suchen! Flossen hoch, Meister! Doch Julius zieht seinerseits einen Ballermann und fuchelt damit herum. Larry hechtet selbstlos auf den Vizepräsidenten, um ihn zu schützen (der US-Oberboß hatte selbst keine Zeit). Patti findet ihrerseits, daß es höchste Zeit wird, ihren Atombusen zu testen und feuert ein paar Schüsse aus dem FBI-BH [100]. Desmond stürzt herbei und verhaftet Schweinebacke Bigg.

Klar, daß der Bulle jetzt 'ne Menge Papierkram zu erledigen hat: Er sagt Patti dezent ab und die winkt mit dem Zaunpfahl. Doch Larry liegt noch auf dem Vize und der fühlt sich natürlich gerne angesprochen. So landen Larry und Patti im Hubschrauber nach Camp Davis. Der Vizepräsident ist bester Laune und Patti will wissen, was für Videos Larry da mit sich rumschleift. »Nur ein paar Reiseaufnahmen von unterwegs« murmelt Larry...

Komplettlösung

KING'S QUEST V



Der Schein trügt: Gleich ist das königliche Schloß mit all seinen Bewohnern verschwunden

von Carsten Borgmeier

Bevor wir uns den Kopf über Stecknadeln im Heuhaufen zerbrechen, heißt es erstmal zurücklehnen und den Trickfilm-Vorspann des Spiels genießen, denn noch gibt's nichts zu tun. Nach der Vorgeschichte macht sich Graham, der Held der Story, auf in die Stadt.

Rein zufällig begegnet er einem Typ, der gerade an seiner Karre rumschraubt aber nicht so recht weiterkommt. Graham betreibt ein wenig Smalltalk und denkt, er muß seine Klamotten versauen, indem er den gammeligen Hering aus der Mülltonne einsteckt: Man sollte eben alles mitnehmen, was nicht angeschraubt ist. Anschließend kommt er mit einem Schneider ins Gespräch (trotz Hering) und findet eine silberne Münze. Damit wandert er stracks zur Bäckerei und kauft einen Kuchen (Pie). Graham latscht zu den Bienen und wirft den

Fisch dem Grizzly zu. Der liebt stinkenden Fisch natürlich über alles und ist erstmal so mit ihm beschäftigt, daß Graham an den Honig kann. Die Bienen haben nichts dagegen und lassen ihn freiwillig an den süßen Inhalt des Baumlochs.

Den Hund am Ameisenbau wiederum wehrt Graham mit dem Stock ab und durchsucht das Heu an der Taverne. Er findet tatsächlich eine Stecknadel im Heuhaufen. Sie ist aus Gold. Jetzt ist wieder der Smalltalk angesagt: erst mit dem Prinzen, dann mit dem weinenden Baum. Anschließend trabt der König zum Schneider und überreicht ihm das güldene Arbeitszeug. Das tapfere Schneiderlein fließt über vor Dankbarkeit und schenkt Graham einen blauen Mantel. Und wieder heißt es laufen, laufen, laufen: Immer nach links, vorbei an den Zigeunern, bis irgendwann ein Tempel auftaucht. König Blaurock nimmt einen kräftigen Schluck aus der Wasserpfütze (Survival king?). Oha, was ist das? Hufgeklapper? Schnell hinter einem Felsen versteckt und abgewartet, wer da daherkommt! War wohl nicht verkehrt, hinter den Fel-

sen zu springen, das sind wohl äußerst unangenehme Kerle: Die Räuber verstecken ihre Beute im Tempel. Leider hat Graham momentan noch keine Möglichkeit, in den Bau zu gelangen – ihm fehlt ein Zauberstab.

Nun gilt es, ein Skelett in der Wüste zu finden, samt Schuh. Dazu schicken Sie Ihren König drei Felder nach unten, von dort weiter nach rechts. Dann geht's dreimal nach links, zu einer Oase. Von da aus drei Felder nach unten und ein Feld nach links. Alles klar? Mehr als acht Felder sollten Sie übrigens nicht durch die Wüste irren, sonst kann Graham vorher soviel trinken, bis er platzt, er wird trotzdem verdursten. An der Oase schnappen Sie sich den Zauberstab aus dem kleineren Zelt und machen sich schleunigst aus dem Staub. Und lassen Sie auf jeden Fall die Flossen von dem schlafenden Mann, sonst wird er aufwachen und Graham das Licht ausblasen!

Jetzt sollten Sie Ihren König noch ein wenig Wasser trinken lassen, sonst dürfte er den Rückmarsch durch die Wüste nicht heil überstehen. Nach langem staubigen Marsch erreicht Graham wieder den Tempel, eilt zur Tempeltür und öffnet sie – Sesam öffne dich – mit dem Zauberstab. Hoffentlich kommen jetzt die vierzig Räuber nicht! Aha, da ist eine Goldmünze und ein Gefäß! Nix wie raus, das Tor schließt sich nämlich unaufhaltsam, und wer zu lange bleibt, bleibt für immer. Goldmünzen sind was für Zigeuner und an denen sind wir ja vorher vorbeigewetzt. Der Zigeuner bringt Graham zur Hellscherin Madame Muschka. Die hat ein Amulett, das vor böser Magie schützt. Klar, daß sich Graham das Schmuckstück sofort anlegt, denn damit kann ihm die Hexe in der verbotenen Zone nichts mehr anhaben.

Jetzt wandert der König zum Hexenhaus und gibt Madame Schrumpeldei das Gefäß aus dem Tempel. Die Hexe verflüchtigt sich

und der Rauch strömt in die Flasche. Graham filzt in aller Ruhe die Räume. In der Truhe lacht ihn ein Spinnrad an, aus der Schublade ein Beutel. Was ist denn das für eine Maus an der Decke? Darin findet sich ein Schlüssel, mit dem man die Geheimtür im Baum rechts vom Haus aufschließen kann. Dort befindet sich das goldene Herz, von dem der sprechende Baum erzählt hatte. Im Bild mit den leuchtenden – dreimal dürfen Sie raten – schüttet Graham den Honig auf den Boden und wirft die drei Diamanten aus dem Beutel gleich hinterher. Der Zwerg rückt daraufhin ein paar Elfenbeinschuhe heraus. Das goldene Herz ist was für die verwunschene Prinzessin, die z.Z. noch als Baum ziemlich verwunschen im Regen steht. Aus Dank für die Erlösung gibt sie Graham eine Harfe.

Tatsächlich: Als Graham im Keller der Taverne gefangen wird, nagt der treue Knabberzahn die Fesseln durch. Das Seil läßt man natürlich nicht liegen! Anschließend geht's dem Schloß mit dem Hammer an den Kragen. Doch bevor unser Abenteurer das Weite sucht, räumt er noch schnell den Schrank aus und greift sich das Lammfleisch.

Die Zigeuner sind mittlerweile weitergezogen, haben aber ein Tamburin zurückgelassen. Damit läßt sich die Schlange erstklassig in die Flucht schlagen. Nach beschwerlicher Klettertour in den Bergen behindert eine tiefe Schlucht den Weitermarsch. Vor dem Aufstieg hat sich Graham mit seinem Blaurock gegen die aufziehende Kälte geschützt.

Die Schlucht überwindet der Held mit Hilfe der Stufen (Action-

Icon benutzen), betritt aber nur die höhergelegenen Gebilde, um nicht abzustürzen. Da Bergsteigen und frische Luft ja bekanntlich hungrig machen, ist bald Verpflegungshalt angesagt: Graham futtert die mitgebrachte Lammkeule, läßt aber eine Hälfte übrig.

In der nächsten Szene entführt ein Wolf den armen Cedric. Um sicher hinunterzukommen, benutzt man den Schlitten. Gut, daß noch ein Stück Lammkeule übrig ist, damit läßt sich der riesige Adler in der folgenden Szene besänftigen. Trotzdem kreisen hungrige Wölfe den einsamen Wanderer ein. Die Grauröcke würden liebend gern ein wenig König fressen, der besänftigt die Biester aber mit Kultur und Harfengeklimper (Krone-Icon). Gerührt von den sanften Klängen ruft die Eiskönigin ihre heulende Meute zurück und läßt

Graham unter der Bedingung frei, daß er ihr Reich von einem Schneemenschen befreit.

Das sagenumwobene Monster hält sich in der Höhle auf, in deren Nähe Graham von den Wölfen erwischt wurde. Mutig stürmt er die Höhle und bläst dem Unhold den Marsch. Komischerweise läßt sich ein Jeti um die Ecke bringen, indem man ihm den Kuchen aus dem Bäckerladen ins Gesicht schleudert. Vielleicht ist der Scheemensch Diabetiker, wer weiß? Im oberen Bild sollte man einen Kristall mit dem Hammer los schlagen. Die Eiskönigin findet das Ende des Schneeungeheuers so erfreulich, daß sie Cedric und Graham tatsächlich die Freiheit schenkt. Es folgt eine animierte Filmsequenz – legen Sie sich zurück und freuen Sie sich über Ihren Spielstand!

Anschließend geht die Reise mit einem Riesenvogel weiter. Der monströse Flattermann deponiert Graham ziemlich unsanft in seinem Nest. Oha! Ein glitzernder Gegenstand! Den sacken wir natürlich sofort ein. Kurz darauf erscheint der Adler (der mit der Lammkeule) und rettet den Entführten. Er setzt ihn an einem Strand ab und fliegt wieder davon. Graham greift sich die rostige Eisenstange, dichtet einen Screen weiter ein löchriges Boot mit Bienenwachs ab und paddelt zur nächsten Insel. Die Orientierung ist aber wichtig: Zuerst ein Feld nach unten und dann mehrere nach rechts fahren.

Schon wieder wird der König hopps genommen und erneut rettet ihn seine betörende Harfe. Einen Angelhaken läßt man natürlich nicht liegen. Ein Bild weiter entdeckt unser Held den schwerver-



Titelbild: King's Quest V wird auf acht Disketten ausgeliefert

Graham führt den florierenden Tauschhandel fort, indem er dem Gnom das Spinnrad überläßt und dafür eine Marionette entgegennimmt. Die läßt sich im Spielwarengeschäft prima gegen einen Schlitten tauschen, während der Schuhmacher für die Elfenbeinschuhe einen 1a Hammer rausrückt. Vor dem Bäckerladen werfen Sie der Katze den alten Schuh vom Skelett aus der Wüste nach. Die so gerettete Ratte verspricht Graham daraufhin ewige Treue.



Wer nicht fragt, bleibt dumm: Wer hat das Schloß geklaut?



Nur nicht die Orientierung verlieren: Wo ist hier der Ausgang?

letzten Cedric. Hat ganz schön was abbekommen. Trotzdem sollte Graham die glitzernde Muschel am Strand einstecken und mit dem Boot auf die Insel zurückfahren. Dort läutet Graham die Glocke am Haus des Gestrandeten, und gibt dem Mann die Muschel vom Strand. In einer animierten Zwischensequenz beobachten Sie nun die Heilung des Reisegefährten und wie der König zu Mordack's Insel weiterfährt.

Bei den Bootstrümmern liegt ein Fisch – auch hier heißt's wieder mitnehmen... Die beiden Schloßwächter sind kein Problem, wenn Graham sie mit dem Kristall blendet. Merke: wer nix sieht, kann auch nicht kämpfen – logisch. Links vom Schloß entdeckt er eine Falltür, die sich mit Hilfe der Eisenstange problemlos öffnen läßt. Jetzt heißt es wieder orientieren: Im folgenden Labyrinth nach links gehen und immer auf dem Weg bleiben. Ein schrilles Vieh wartet in einer Sackgasse auf Graham. Er schenkt ihm das Tamburin, wodurch das Biest vor lauter Freude eine Haarnadel fallen läßt.

Der König geht zurück zum Ausgangspunkt; von dort aus nach rechts, zweimal nach oben, nach links und dann immer den Weg entlang. An der nächsten Abzweigung läuft er nach oben. Es erscheinen kleine, verunstaltete Monster, denen der Held einfach nachläuft. Irgendwann erreicht er eine verschlossene Tür, die sich ohne große Probleme mit der Haarnadel öffnen läßt.



Ein Häuschen im Grünen: Wer hier wohl lebt?

Dann betritt Graham die Burg. Dort räumt er erstmal den Schrank aus und entnimmt die getrockneten Erbsen. Weiter nördlich ist offenbar eine Putzfrau in Action. Graham schenkt ihr die Kette (vorher noch Action-Icon benutzen). Die holde Maid erzählt, daß sie eigentlich eine Königstochter sei, Mordack sie entführt habe und sie solange putzen läßt, bis sie ihn heiraten will. Graham spricht weiter mit der Prinzessin, bis sie wieder drauflosschubbt.

Die folgende Szenerie wird von einer Orgel beherrscht. Graham

läßt natürlich die Finger davon, spielen kann er sowieso nicht, so wartet er lieber, bis ein Monster um die Ecke kommt, das er auch gleich gefangennimmt. Mit Hilfe des Angelhakens fischt er anschließend den Käse aus dem Mauseloch. Bald erscheint die Putzfrau-Prinzessin und hilft ihm aus dem Labyrinth. Darauf geht er wieder in den Raum mit der Orgel, nach unten und links. Sobald ein Monster angreift, wirft er Erbsen aus der Tüte, was den Biestern gründlich zu schaffen macht.

Graham hastet die Treppe hinauf in Mordacks Labor. Dort findet er seine Familie nebst Schloß, verwunschen in einem Glas. Graham stürmt Mordacks Schlafgemach, wo ihm eine Katze den Weg versperren will. Er lenkt sie mit dem Fisch (vom Strand) ab und benutzt

das leere Erbsensäckchen, um das Kratzvieh einzusacken. Nun hat er genug Zeit, um in aller Ruhe die Bibliothek aufzusuchen (vom Schlafzimmer aus nach unten).

Auf dem unteren Tisch liegt ein Buch mit Zaubersprüchen. Graham macht sich's in der Bibliothek gemütlich und wartet, bis Mordack erscheint und sich schlafenlegt. Dann schleicht er sich ins Schlafzimmer, greift sich den Zauberstab des Magiers und legt ihn zusammen mit Crispins Zauberstab und dem Käse auf die Maschine. Der Hexer erwacht vom Lärm und Crispins Stab ruft diesen herbei, als Graham ihn ergreift. Schon kommt Crispin ins Zimmer geflogen. Mordack versucht noch, die Eule zu töten, sein Zauberstab besitzt jedoch nicht mehr genügend Macht. Er verwandelt sich in einen winzigen fliegenähnlichen Drachen.

Graham besiegt ihn vollends, indem er sich erst in einen Tiger verwandelt (Zauberstab im Inventory anklicken), dann in einen Hasen, in ein marderähnliches Tier und zum Schluß in eine regnende Wolke.

Happy-End, Erlösung, Ruhm und Reichtum, das Rätsel ist gelöst, der böse Magier platt, die Augen sind schwarzumrandet, und die Nacht fast um. Freuen Sie sich nun über die animierte Schlußsequenz. Wenn man weiß wie es geht, ist es ganz leicht! ms

Adventure

ALICE IN WONDERLAND

von Carsten Borgmeier

Anita Sinclair, Tochter des legendären Computerentwicklers John Sinclair und ihres Zeichens Chefin von Magnetic Scrolls (»Fish«, »Corruption«), hat im stillen Kämmerlein das Super-Adventure »Alice in Wonderland« ausgetüftelt. Die Handlung deckt sich nur teilweise mit dem Originalmärchen bzw. dem Walt-Disney-Zeichentrickfilm. Nach mehr als eineinhalb Jahren Entwicklungszeit lieferte sie ein phantasievolles Adventure mit vertrackt schwierigen Rätseln, knackigen Aufgaben und malerischen Grafiken. Wer nicht weiter weiß, sollte einen Blick in unsere Komplettlösung werfen. In ihr werden alle Schlüsselstellen erklärt.

River Bank:

Alice wendet sich nach Osten und geht zu den herrlich vollen Birnbäumen.

Pear Groves:

Sie pflückt sich eine Birne. Da hoppelt ihr ein Kaninchen über den Weg. Schon will sie weitergehen, da entdeckt sie, daß sich die schönen Früchte allesamt in Laternen verwandelt haben. Alice läßt sich das Wunder nicht entgehen und nimmt eine der Leuchten herunter. Dann folgt sie den Spuren des kleinen Nagers und erreicht bald ein großes Erdloch, in das sie ohne zu zögern hineinklettert.

Rabbit Hole:

Dann geht sie in der Höhle in südliche Richtung. Plötzlich verliert sie den Boden unter den Füßen und fällt in einen tiefen Brunnen hinunter. Zum Glück sind alle Glieder heil geblieben und Alice untersucht den Raum, in dem sie sich nun befindet. Da! Ein Marmeladenglas! Sofort wandert das Glas in Alices Besitz.

Passage:

Das Mädel landet auf einem großen Haufen buntem Laub, steht

aber sofort auf (get off the leaves). Sie entdeckt eine Tür, auf der nur allzu deutlich der Buchstabe C prangt. Leider ist die Tür noch verschlossen. Alice durchwühlt die Blätter und findet rein zufällig einen Schlüssel, auf dem 10 eingraviert steht. Die Tür mit der Aufschrift C vermag sie jedoch nicht zu öffnen.

Long Hall:

Unter dem Tisch steht eine Schachtel. Als Alice sie öffnet, findet sie einen Kuchen. Wer ihn ißt, fängt sofort an zu wachsen und wird immer größer, riesig. Alice findet auch noch eine Flasche. Ihr Inhalt bewirkt genau das Gegenteil: Wer von der Flüssigkeit trinkt, schrumpft zu einem Zwerglein. Aber die Wirkung von Kuchen und Trank ist nicht von langer Dauer.

Music Room:

Alice öffnet das große Klavier und nimmt den C-Schlüssel heraus. Das ist der Weg durch die Tür! Den G-Schlüssel kann sie noch nicht erreichen. Als sich ein Stuhl wie zufällig dem Klavier nähert, springt sie auf diesen (stand on chair). Jetzt ist die Gelegenheit günstig, den Inhalt der Flasche zu testen: Alice trinkt sie aus und wird sofort immer kleiner. Bald ist sie so winzig, daß sie ins Klavier klettern und den G-Schlüssel greifen kann. Doch der Trank wirkt nicht sehr lange und schnell muß sie aus dem Klavier heraus, bevor sie wieder ihre alte Größe erreicht.

Long Hall:

Alice setzt sich einfach nieder und wartet. Nach einiger Zeit hoppelt Meister Lampe wieder herbei und läßt wie zufällig ein Paar Handschuhe und einen Fächer fallen. Auch diesmal greift sich Alice alles, was nicht angeschraubt ist, um ihr Inventar aufzustocken. Man kann ja nie wissen, ob es nicht kälter oder wärmer wird...

Broom Cupboard:

Um in die Kammer zu gelangen, benötigt Alice den C-Schlüssel, den sie beim Klavier mitgenommen hat. Und wieder gibt es Gelegenheit, die Ausstattung zu erweitern: Dieser Overall und der Kleiderbügel laden ja geradezu zum Mitnehmen ein! Außerdem liegt da

so etwas ähnliches wie ein Kartenhalter oder ein Klemmbrett. Nur immer her damit!

Long Hall:

Alice öffnet die winzige Tür mit dem G-Schlüssel. Der Overall ist ihr zu klein. Erst als sie mit dem Fächer wedelt (wave fan), wird sie noch etwas kleiner, als sie ohnehin schon ist. Nun paßt das Kleidungsstück und sie zieht es an. Da erscheint schon wieder das Kaninchen und fängt an zu sprechen: Alice soll zu seinem Haus laufen und ein Paar rosa Handschuhe und einen Fächer holen. Daraufhin wirft es Alice kurzerhand seinen Hausschlüssel zu. Das Dummerchen mit dem Stummelschwänzchen hält Alice für Mary-Anne. Muttu Brille kaufen, Häschen! Alice wendet sich nach Osten.

By the Palace Gates:

Ah, da ist ja dieser Herzbube! Natürlich will auch er etwas von Alice und beauftragt sie, die Sirupkuchen von der Herzkönigin zu besorgen. Als Gegenleistung verspricht er zu verraten, wie Alice ihren Traum beenden kann; außerdem will er ihr den Weg aus dem Wunderland zeigen. Da, ein Insekt! Alice versucht es zu erhaschen aber das flinke Ding weicht geschickt aus und fliegt davon. Alice findet einen Stock und nimmt ihn mit.

Rabbits House:

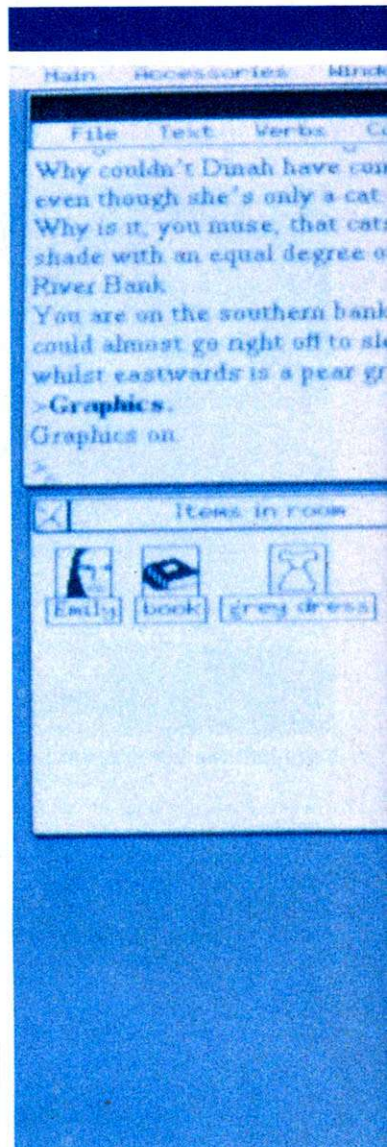
Vor dem Haus spannt sich eine Wäscheleine, auf der eine einsame Klammer schaukelt. Alice bindet die Leine vom Baum los (untie rope) und nimmt sie an sich. Dann betritt sie das Haus des Kaninchens. Alice benutzt die Schlüssel des Hoppelmanns und schließt auf.

Kitchen:

Die Küche ist nicht besonders interessant. Dort steht eine Tasse im Schrank. Alice greift sie sich und vergißt auch das Ei nicht.

Garden Shed:

Als sie im Geräteschuppen ankommt, holt sie den Kleiderbügel



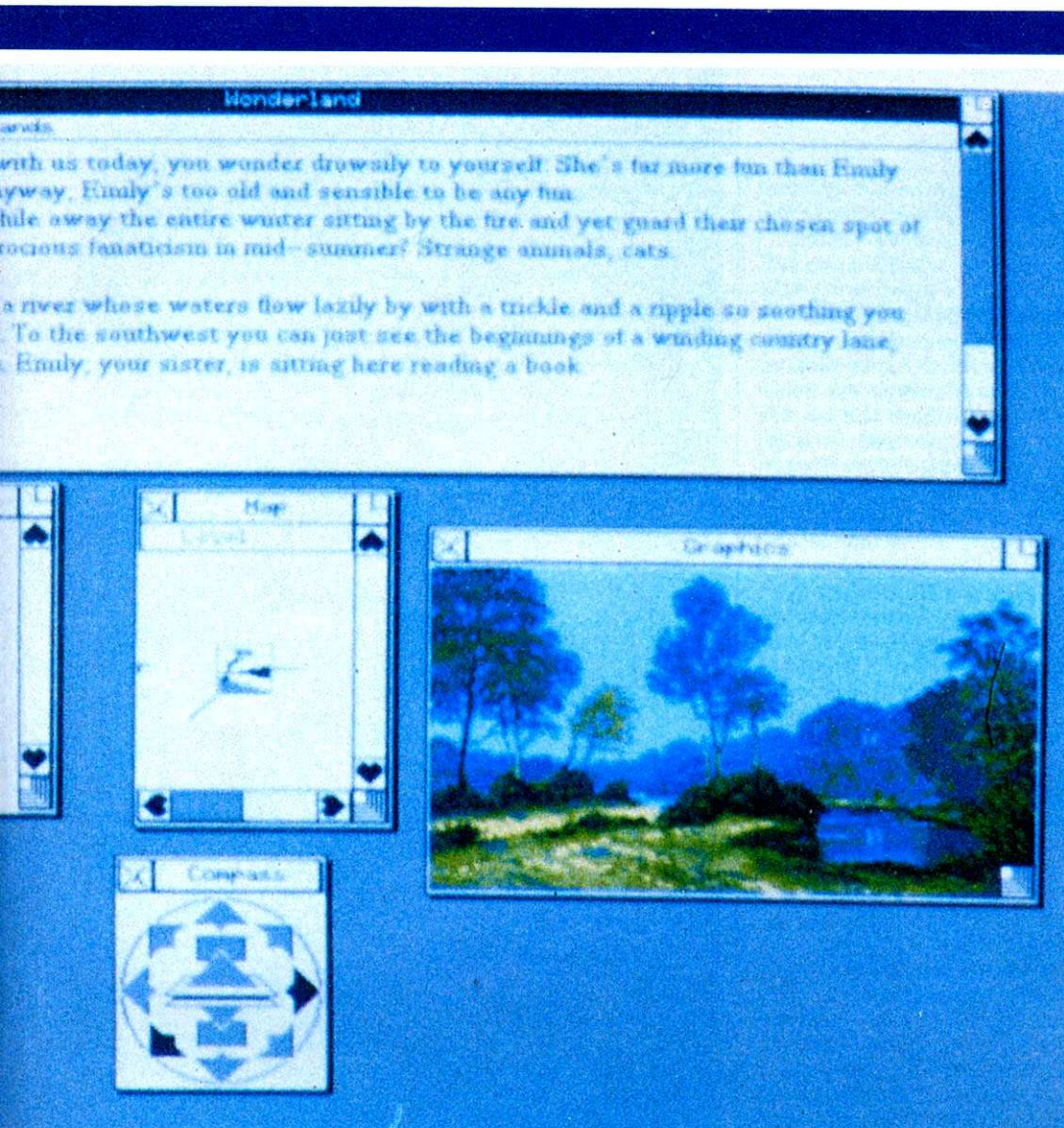
hervor und biegt ihn gerade (put coat hanger in vice, straighten coat hanger, open vice). Ein prima Werkzeug zum Stechen, Stoßen, Schieben!

Landing:

Die alte Standuhr beherbergt neben ihren unzähligen Rädchen noch so manch anderes Geheimnis: Als Alice hineinschaut, findet sie dort die erste Spielkarte, die Karo Sechse. Automatisch wandert sie in den Kartenbehälter. Auch den »right hand pouch« nimmt sie an sich. Die Tür zum Schlafzimmer ist verschlossen, seltsamerweise steckt der Schlüssel von innen. Da helfen nur Tricks: Alice holt den Kleiderbügel hervor, der ja jetzt zu einem langen geraden Draht gebogen ist und schiebt ihn durch das Schlüsselloch. Zuvor aber »put sheet of music in gap«, also das Notenblatt unter der Tür durchschieben. Als der Schlüssel auf der Innenseite herunterfällt, zieht Alice das Papier wieder unter der Tür heraus und mit ihm kommt auch der Schlüssel zum Vorschein. Voila!

Rabbits Bedroom:

Erfreut über ihren Triumph öffnet Alice sofort die Schlafzimmertür



Pear Groves: Nehmen Sie eine Lampe mit

und beginnt sich nach weiteren Sammelstücken für ihr Inventory umzusehen. Was mag sich hier verbergen? Natürlich ein niedliches Paar rosa Handschuhe. Genau nach dem hat Meister Langohr vorher verlangt. Da steht auch ein geheimnisvolles Gebräu, vermutlich ein Zaubertrank. Alice steckt schnell alles ein, da fällt ihr noch eine weitere Flüssigkeit auf: Eine weiße Brühe. Alice läßt sie stehen, denn eine innere Stimme sagt ihr, daß sie die jetzt noch nicht braucht.

Palace Grounds:

Da liegen Handschuhe für die Gartenarbeit herum. Auch sie gehen in den Besitz der kleinen Lady über. Eine abgeschlossene Holztür erregt ihre Aufmerksamkeit.

In front of the Palace:

Der Brunnen ist ganz und gar umgeben von einem Nebel aus Brausepulver. Entzückt hält Alice

ihre Tasse über den Nebel, um ein wenig davon einzufangen (hold the cup in the mist). Den Palast kann sie noch nicht betreten, denn ihr fehlt der Paß, der sich noch im Haus der Herzogin befindet.

Lounge/Duchess' House:

Schön, daß die Tür zum Haus der Herzogin ausnahmsweise einmal nicht verschlossen ist. Das Brillenetui läßt Alice mitgehen (get glasses case), nimmt auch kurz die Gazetten vom Tisch, legt sie aber gleich wieder weg. Dann steckt sie triumphierend die Karo 2 ein.

Dining Room:

Oh wunderbar, im Eßzimmer liegt tatsächlich der gesuchte Paß! Alice will ihn nehmen, doch die Tür, die den Weg dorthin freigibt, läßt sich nicht öffnen. Ein Schlüssel muß gefunden werden!

Duchess' Bedroom:

Kaum ist Alice im Schlafzimmer, zieht sie ihre eigenen Schuhe aus und die Hausschuhe, die unter dem Bett liegen, an.

Cooks Bedroom:

Es ist gar nicht so einfach, vom Schlafzimmer wieder in die Küche zu gelangen, denn alle Rückwege scheinen verschlossen. Erst, als Alice die Gartenhandschuhe anzieht, die sie vor dem Palace gefunden hat und dann in den Speisenaufzug klettert, geht es weiter. Mon dieu, die Gerüche, die da neuerdings aus der Küche dringen, sind ja alles andere als erträglich! Schnell kramt sie die Wäscheklammer hervor und setzt sie auf die Nase. Dann zieht sie an dem Seil und gelangt endlich in die Küche.

Kitchen:

Oje, vielleicht wäre es besser gewesen, erst gar nicht dorthin zu gehen, denn in der Küche fliegen die Teller nur so durch die Luft. Immer den flachen Geschossen ausweichend, greift sich Alice das Messer und auch den Glasschlüssel. Dann öffnet sie den Kühlschrank und ergattert die Schlagsahne mit Hilfe des Marmeladenglases, öffnet den Krug und schließt den Kühlschrank wieder. Dann eilt sie wieder zurück in den Speisenaufzug.

Dining Room:

Nun gelangt Alice endlich an den Paß, indem sie die Tür mit dem Glasschlüssel öffnet. Nun kann sie auch die Hausschuhe wieder ablegen und gegen ihre eigenen Schuhe vertauschen.

Horse Chestnut Tree:

Alice deponiert die Sahne aus dem Kühlschrank auf dem Tellerchen. Bald darauf erscheint eine Katze, schleckt die Sahne auf und hinterläßt ein Stückchen Zucker. Alice nimmt es mit und findet außerdem das »left hand pouch«. Nun eilt sie zum Palast.

Eastern Hall:

Kaum hat sie dem Wächter den Paß gezeigt, erscheint schon wieder das Karnickel, dem unsere Heldin die rosa Handschuhe und den Fächer überreicht. Dafür überläßt es Alice einen Pinsel.

Central Hall:

In der Haupthalle sieht Alice sich staunend um und betrachtet das Wappen. Da liegt ein herrenloser Haken herum, den sie ebenfalls mitgehen läßt. Doch was ist das? Eine seltsame Liste mit Geschworenen, auf der alle Spielkarten in Reihenfolge aufgelistet sind. Das wird sicher noch wichtig!

Conservatory:

Alice bewegt sich stracks zur Kurbel und dreht sie im Uhrzeigersinn.

Palace Kitchens:

In den gewaltigen Küchen des Palasts angelangt, fällt Alice nichts besseres ein, als den Koch nach dem seltsamen Papier zu fragen. Als Lohn für seine Hilfe überläßt ihm Alice das Stück Zucker von der Katze. Ganz nebenbei nimmt sie ein Steak mit und geht dann runter in den Keller.

Steps:

Oh da, eine Kellertür! Natürlich ist auch sie verschlossen und keiner der Schlüssel paßt. Es scheint aber gar nicht am Schlüssel zu liegen: Irgendetwas versperrt die Tür von der anderen Seite. Alice dreht sich um und eilt die Stufen wieder hinauf.

Guards' Quarters:

Die Unterkünfte der Wachen sind immer gut für aufschlußreiche Entdeckungen. Alice sieht sich um und öffnet Fach 10 mit dem »Lockerschlüssel«. Oha, da ist ja schon wieder ein Schlüssel, diesmal steht die Nummer 3 drauf. Als sie das Fach Nummer drei öffnet, findet Alice eine weitere Spielkarte: die Karo 7. Schlüssel scheinen

in diesem Abenteuer eine richtige Schlüsselrolle zu spielen, denn Alice findet schon wieder so ein Ding. Es paßt zum Spind Nummer 7, in dem ein Paar herrenlose Stiefel herumlungern. Ganz gleich, ob brave Mädchen sowas tun oder nicht, Alice greift sich die Treter und zieht weiter, nach oben.

Queens Bedroom:

Ob es wohl verboten ist, sich im Schlafgemach der Königin herumzutreiben? Jedenfalls findet das Mädel hier die Karo-Dame und in der Schublade des Nachtschränchens einen — wie könnte es anders sein — Schlüssel, diesmal aus Holz.

Bathroom:

Erfreut eilt sie ins Badezimmer und befriedigt hier ihre kleptomatischen Gelüste am herumstehenden Nagellackentferner und der Linse.

Royal Observatory:

Schon wieder eine Spielkarte: wie wär's mit der Karo 4? Die erste Linse wandert zur zweiten in das Brillenetui und Alice begibt sich aus dem Palast. Langsam wird das ganze Zeug ganz schön lästig! So legt Alice wenigstens die Stiefel in der östlichen Halle ab.

Walled Garden:

Wieder aus dem Nobelschuppen raus, öffnet Alice die Tür beim Baumhaus und wendet sich Richtung Westen. Sie bindet die Wäscheleine an den Ast, auf dem sie gerade sitzt (tie washing line to limb) und klettert unverzüglich nach unten. Am Boden läßt sie schweren Herzens das nützliche Seil los (drop washing line), steckt den Haken aus dem Palast in das Loch an der Falltür und zieht daran (pull hook). Sieh da, ein Geheimgang! Alice beschließt in ihrer unersättlichen Neugier der Sache auf den Grund zu gehen.

Cellar:

Gar nicht so blöd, es geht unter Tage in den Keller. Dort schnappt sie sich weitere Zutaten für den Kuchen, den der Koch backen soll. Da wäre z.B. das Mineralwasser, das sie besser geschlossen läßt, weil sonst die Kohlensäure entweicht und man das Gesöff dann höchstens noch zum Zähneputzen verwenden kann. Sieh an! Da hat also ein blöder Keil die Tür von innen blockiert! Alice entfernt das Teil und eilt zum zweiten Mal die Kellertreppe hoch.

Palace:

Im Palast sucht Alice lediglich den Koch auf, verehrt ihm das Mineralwasser und verduftet auf demselben Weg, den sie herkam.

Giant Mushroom:

Meine Herrn Soldaten, was ist das für ein Riesenpilz! Alice füttert die Raupe mit etwas Brausepulver. Nun hat sie es ganz schön eilig: Flugs schnippelt das Mädel mit dem Tranchiermesser ein Stück von der linken Seite des Pilzes ab und steckt es sofort in den Beutel an der linken Hand (cut left side with carving knife, put chunk into left hand pouch). Sodann fällt auch noch ein Stück von der rechten Seite des Pilzes, der folgerichtig in das Beutchen an der rechten Hand wandert. Geschafft!

Path/Walled Garden:

Jetzt müssen ein paar Tricks her: Alice stemmt mit Hilfe des Tranchiermessers einen Ziegelstein am Pfad nordwestlich des Walnußbaums aus der Mauer (get brick with knife). Natürlich befindet sich die Karo 9 am unmöglichsten Ort: Im Loch, das der Stein hinterlassen hat. Zu dumm, daß die Karte in den gegenüberliegenden Garten segelt, als Alice sie schnappen will. Also nichts wie in den umzäunten Garten und das Ding geholt!

By the River:

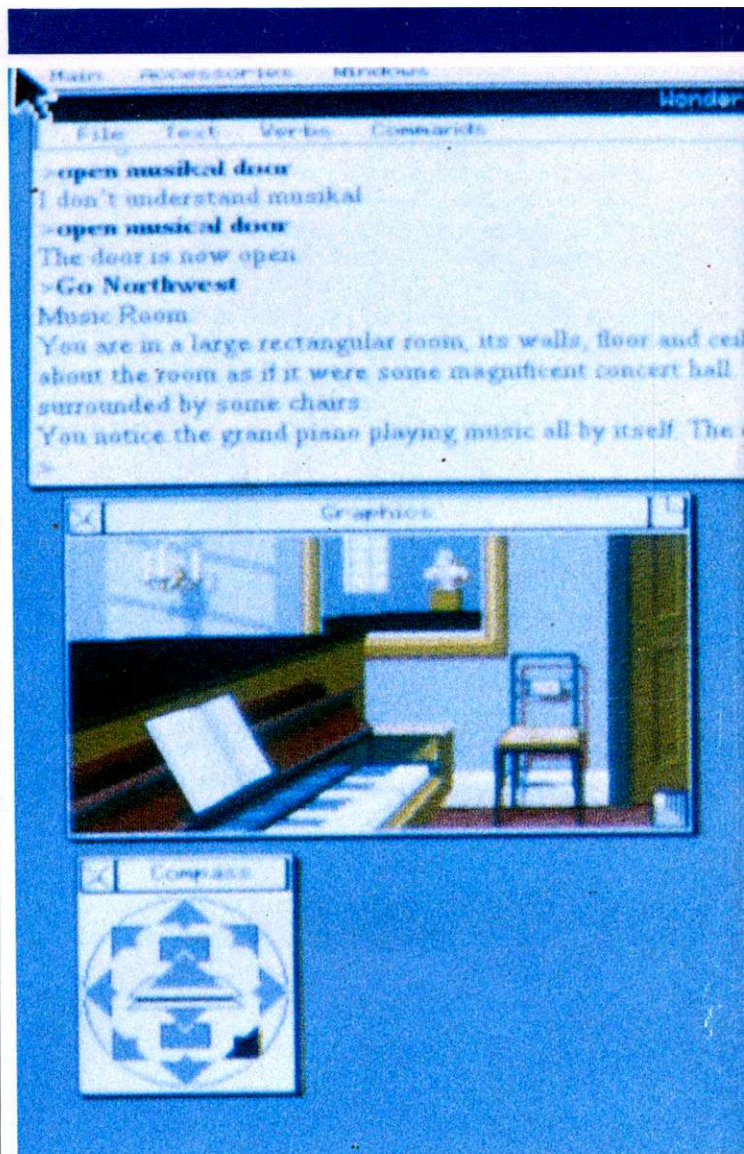
Ach wie niedlich: In der Nähe des Flusses tobt ein verspielter Hund umher. Alice wirft ihm den Stock zu. Werfen konnte sie noch nie besonders, so plumpst der Stock ins Wasser und der Kläffer kommt — ja ganz richtig geraten — mit einem Schlüssel zurück. Diesmal ist er aus Silber. Da hat sich der Vierbeiner aber einen Bonus verdient und Alice überläßt ihm das Steak.

Back Garden/Rabbits House:

Eiwei, was kann man alles mit einer Mistgabel anstellen! Wie wär's, damit mal den Komposthaufen des Karnickels zu durchwühlen (search compost heap with gardening fork)? Nein, diesmal braucht Alice keine Klammer auf der Nase, dafür findet sie die Karo 8. Irgendwer muß da ein halbes Kartenspiel versteckt haben!

Wiggly waggly Path (Well):

Alice tüddelt das Seil an den Krug und läßt ihn sausen (Tie rope to jug, drop jug). Dann befestigt sie die Kurbel an der Winde (tie winch handle to winch) und kurbelt im Uhrzeigersinn (turn handle clockwise). Irgendwann erreicht der Krug den Boden und Alice dreht nun gegen den Uhrzeigersinn (turn handle anticlockwise). Dat is



ja'n Ding: Der Krug ist voller Sirup! Schon wieder was zu schleppen!

Mad Hatters House:

Komische Gegend: Am »Disused Beaver's Hole« öffnet Alice die Luke und geht nach oben in den Schrank. Das Schmalz nimmt sie mit. In der Küche findet sie ein Teekistchen. Im Frühstücksraum faltet sie eine Serviette (fold the napkin, get the napkin) und nimmt sie an sich; außerdem sackt sie im Wohnzimmer den »canvas sack« ein.

Mad Tea Party:

Alice klettert auf den Tisch und stellt fest, daß sie ein ganzes Stückchen kleiner werden muß, um in die Teekanne hineinzukommen (logisch). Also nimmt sie aus dem Beutel der rechten Hand das Pilzstück und beißt ab. Dann klettert sie auf die Teekanne (get on the teapot). Da sie immer noch ein wenig zu groß ist, um hineinzugelangen, ißt sie noch ein Stückchen von dem Pilz. Endlich paßt sie hinein. Da lungert eine Maus drin herum und pennt! Was wird die sich wundern, wenn jemand frisches Teewasser aufgießt! Also weckt Alice das Nagetier und als die Maus sich bewegt, kann sie die Karo 10 nehmen. Mit Mühe klettert das Mä-

del wieder aus dem Kessel auf den Tisch (climb out of the teapot, get off the teapot). Um lebend von dem riesigen Tisch herunterzukommen, muß sie ein Stück Pilz aus dem linken Beutel essen.

Under a Footbridge:

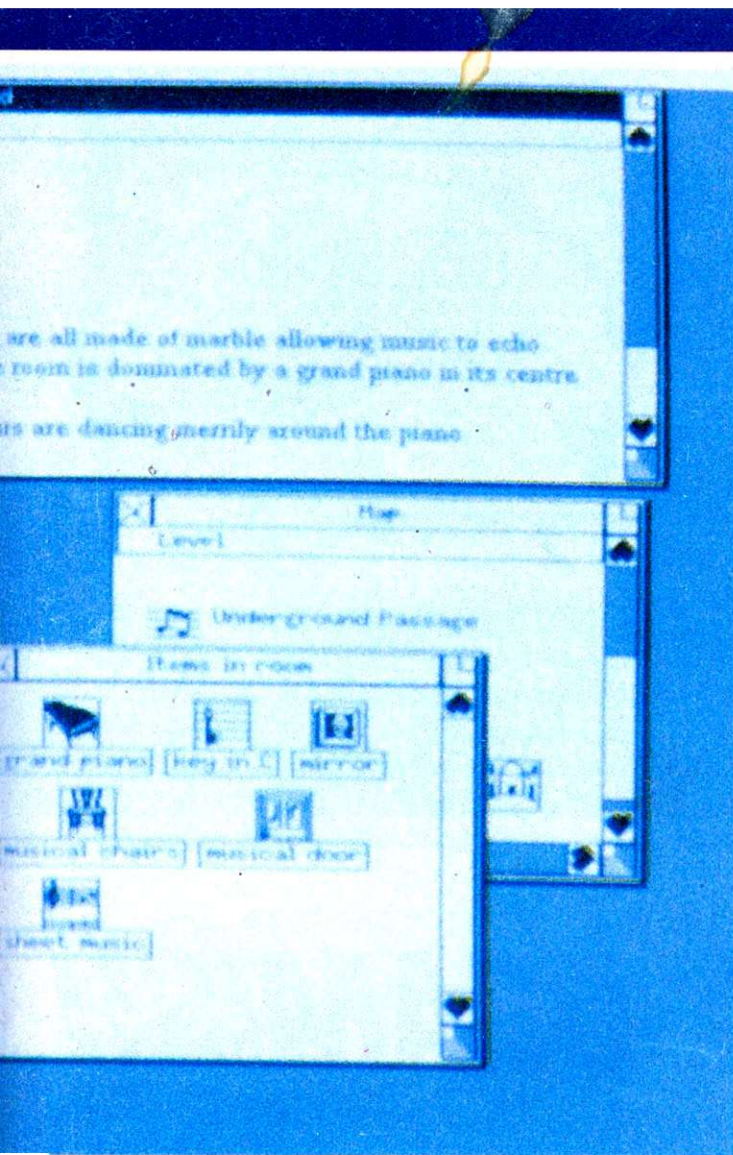
Ach nein, da liegt ja der Karo Bube! Wie schön, bald kann sie eine Skatrunde aufmachen! Alice geht zum Palast.

Palace Kitchens:

Der Küchenchef freut sich über alle möglichen Zutaten für seinen Kuchen. Alice bringt ihm Brotkrumen aus der Serviette, Schmalz und Sirup.

Royal Observatory:

Alice legt das Teekistchen ab und stellt sich darauf (stand on tea chest). Die große Linse platziert sie genau am großen Ende des Teleskops, die kleine natürlich am kleinen Ende (put the large lens into the large end and the small lens into the small end). Ein herrliches Gerät für Spanner! Alice blickt gespannt durch die Röhre (look through telescope), kneift das lin-



Music Room: Im Klavier ist etwas versteckt

ke Auge zu und dreht das Glotzofon solange, bis ihr Blick auf das Baumhaus fällt. Eiwei, da erkennt sie glatt eine Spielkarte, die an einem Nagel hängt. Nix wie weg, die Arbeit ruft: Stiefel aus der Eastern Hall mitnehmen und durch den Keller verdunsten.

Walled Garden:

Im Garten angekommen, streift Alice die blaue Handschuhe über und öffnet den Segeltuchsack. Hihi, jetzt kann der Igel pieksen, wie er will, er muß doch in den Sack hinein, den das Mädchen flugs verschließt.

Tree House:

Jetzt wird es höchste Zeit, die gesichtete Spielkarte zu verhaften: Alice streckt den Arm durch das Loch (put arm through hole) und angelt sich die Karo 9.

Old Tree:

Nun endlich kann sie die Silbertür mit dem silbernen Schlüssel öffnen. Und schon gelangt sie wieder in die »Long Hall«. Wieder einmal ist es Zeit, den Pilz aus dem rechten Beutel zu futtern. Als sie klein genug ist, paßt sie durch die winzige Tür und wendet sich westwärts.

Passage:

Um dem seltsamen Gärtner mit dem Pinsel helfen zu können, muß Alice wieder groß werden und futtert erneut ein Stück Pilz, diesmal ganz folgerichtig von links (help the gardeners). Schön, daß sie dankbar sind und einen Beutel Mehl verschenken. Der Pinsel könnte später noch nützlich sein, also reinigt Alice ihn mit dem Nagellackentferner (dip the paint brush into the nail varnish remover). Oha, ein verpennter Greif! Aufgewacht, du Schlafmütze!

Rock Ledge:

Ganz interessant, was der Flattermann und die Schildkröte so zu erzählen haben! Alice lauscht, bis das Gespräch beendet ist (listen, listen, listen...) und prägt sich sorgfältig alle Einzelheiten ein. Diese Informationen werden später von größter Wichtigkeit.

Duck Pond:

Nun vertauscht Alice ihre Schuhe gegen die Stiefel, stakst in den Teich und holt sich die Karo 5. Nördlich des Teichs macht sie sich den hölzernen Schlüssel aus dem Gemach der Königin zunutze: Mit ihm läßt sich die Tür in der Hecke öffnen. Alice wechselt nun wieder das Schuhwerk. Später auf dem Rückweg macht sie einen großen Bogen um den Teich, um nicht wieder im Wasser waten zu müssen. Nun geht es zurück in den Palast.

Dort angekommen klettert Alice auf den Thron der Königin, ißt ein Pilzstück von der linken Seite und zieht an der Klingel.

Throne Room/Tunnel:

Oha, die Wand öffnet sich und gibt einen Tunnel frei. Da gammelt ja der Karo König vor sich hin und ein roter Schlüssel, mit dem sich die Zimmertür der Wächter hervorragend verrammeln läßt. Natürlich nimmt Alice beides mit.

Palace Kitchens:

Schön, daß der Küchenchef nun auch die letzten Zutaten für seinen Kuchen hat. Unverzüglich macht er sich ans Werk. Der Koch wirft ihr noch einen Kristallschlüssel zu (2x catch the crystal key), dann macht Alice eine Fliege.

Banquet Hall:

Ah, da steht ja auch schon die Kristalltruhe, die sich problemlos mit dem soeben erworbenen Schlüssel aufmachen läßt. In ihr findet sich eine Einladung zum königlichen Cricketspiel (Gähnen). Ohne Ausrüstung geht aber nichts, deshalb nimmt sie den Igel als Ball (hui wie gemein). Fehlt nur noch ein Schläger. Also zurück zum Haus des Karnickels.

White Rabbit's Bedroom:

Dort angekommen, taucht Alice den gereinigten Pinsel in die weiße Flüssigkeit und malt das Frühstücksei weiß an. Das war's.

Giant Elm Tree:

Am Baum öffnet Alice die Quarzflasche und kippt ihren Inhalt ab. Ex und hopp! Dann nimmt sie das angemalte Ei in den Mund. Wachsen, wachsen, wachsen und immer schön warten, solange, bis der Hals in den Baumwipfeln angekommen ist. Dann läßt sie das Ei ins Nest plumpsen und wartet abermals, bis ihr Hals wieder erträgliche Maße angenommen hat (drop breakfast egg into the nest). Bald rattert auch die Punktezahl in die Höhe, was heißt, daß die Taube das Ei ausgebrütet hat. Jetzt kommt der entscheidende Auftritt für den Kuchen in der Glasschachtel: Alice öffnet die Schachtel und mampft drauflos. Als sie die richtige Größe hat, greift sie sich einen Flamingo als zukünftigen Cricketschläger. Ist noch nicht raus, ob

das nun für den Flamingo oder den Igel eine üble Geschichte wird. Als sie wieder Normalgröße erreicht, geht sie zum »South of Duck Ponds«.

South of Duck Ponds:

Stolz und rotzfrech reibt Alice dem Oberwachtel die Einladung unter die Nase und wartet, bis die ersten Gäste eintrudeln. Und nun ab nach Südwesten!

Croquet Green/Under the Bramble Hedge:

Die Predigt über die Spielregeln läßt Alice links rein und rechts wieder rausziehen, öffnet ihren Beutel, greift sich den Igel, legt ihn hin und drischt ihn mit dem Flamingo (hit the hedgehog with the flamingo). Der Igel rollt nach Südosten. Sie zieht erneut durch, und er rollt in ein Loch, wo die letzte Karte drinsteckt: Karo As. Nichts wie her damit und raus aus der blöden Gegend!

Tailors Cottage:

Alice pilgert zum Schneider und findet dort den Overall vom Küchenchef, in dem sich der Schlüssel zur Speisekammer befindet. Komischerweise haben sich die Spielkarten mittlerweile in einen Anzug verwandelt (!), den Alice dem Scherenschwinger verehrt, worauf sich das Schneiderlein aus dem Staub macht. Alice nimmt den Schlüssel aus dem Overall und geht wieder zum Palast.

Eastern Hall:

Jetzt wird's Zeit, die Wachmannschaft mit dem roten Schlüssel festzusetzen.

Palace Kitchens/Pantry:

Flugs öffnet Alice die Tür zur Speisekammer und mopst alle Törtchen. Dann wartete sie. Irgendwann kreuzt der Herzbube auf und bringt Alice in die Gerichtssaal.

Courtroom:

Auweia, jetzt wird die Geschichte richtig rätselhaft: Alice muß sich verteidigen. Sie wird von bestimmten Karten angeklagt und bringt andere Karten zu ihrer Verteidigung vor. Das ganze Problem wird folgendermaßen gelöst:

Alice wählt stets die Karte, die sie vor der Karte aufgehoben hat, die die Anklage erhoben hat. Beispiel: Alice hat die Karokarten in der Reihenfolge 2, 6, 7, Dame, 4 usw. aufgenommen. Die Anklage wird aber von der 7 erhoben. Also bringt Alice die 6 zu ihrer Verteidigung vor. Würde dagegen die 6 Anklage erheben, müßte die 2 verteidigen. So geht es fort, bis nur eine einzige Karte übrigbleibt. Gewonnen! ms

von Carsten Borgmeier

Die Abenteuer des Willy Beamish beginnen am letzten Schultag vor den großen Ferien. Lehrerin Mrs. Frick verabschiedet gerade ihre Pappenheimer. Doch Willy, der Lausebengel, hört keineswegs den Worten der alten Tante zu, sondern träumt von einem großen Sieg bei den Nintari-Meisterschaften. Plötzlich springt Willys Frosch Horny wild durch das Klassenzimmer. Mrs. Frick fällt vor Schreck in Ohnmacht und verliert dabei ihr Toupet, das Willy beim Verlassen des Saales mitnimmt.

Erster Tag

Zurück in der Klasse unterbricht die Lehrerin den Tagträumer jäh. Nachdem sich Willy schlagfertig mit ein paar Antworten ($\frac{1}{2}$) aus der Affäre gezogen hat, überlegt er, wie er am schnellsten die Fliege macht. Schließlich sind Ferien, und in den Ferien schreibt man gewiß keine Aufsätze – da wird gefaulenzt, da trifft man Freunde und bereitet sich auf die Nintari-Meisterschaften vor. Um jedoch durch die Schulhalle zu kommen, braucht der Racker einen Hallenpaß. Dazu nimmt er das Stück Holz und den weißen Stift aus seinem Schreibtisch und bastelt sich den Passierschein selbst (mit dem Stift auf das Holz klicken). Die Lehrerin läßt so kurz vor Schluß tatsächlich noch einen Aufsatz schreiben mit dem Thema »Mein größter Ferienwunsch«. Da sie nun für eine Weile Ruhe zu haben glaubt, schläft sie glatt ein. Willy nutzt die günstige Gelegenheit, um sich unverzüglich aus dem Klassenzimmer zu schleichen. In der Halle trifft er dummerweise auf den Sportlehrer, der ihn natürlich nicht so einfach aus dem Gebäude lassen will. Aber Willy läßt sich nicht einschüchtern, antwortet fix (3) und zeigt ihm seinen Eigenbaupaß. Der Lehrer läßt ihn zur Strafe gnadenlos 20 Liegestütze pumpen und trottelt anschließend weiter. Willy geht zum Waschraum und trifft dort auf Spider, einen üblen Kerl, den er nicht riechen kann. Die Saife beruht auf Gegenseitigkeit und der stärkere Spider packt Willy am Kragen. Willy versucht's mit Bestechung und überläßt dem Kerl seinen Gameboy aus dem Rucksack (2).

Jetzt kann er auf dem Skateboard nach Hause rollern. Dort angekommen, findet er im Briefkasten sein Zeugnis, das er sicher-



Willy and his friends formed a kickball team they call "kickbutt." They play teams from other neighborhoods. Last week, "kickbutt" made a dramatic comeback in the 74th quarter to win 435-1/2 to 433.

So klein und so frech

WILLY BEAMISH

heitshalber erst mal einsteckt. An der Tür erscheint ihm der Geist seines Großvaters, der Seltsames murmelt und wieder verschwindet. Kaum hat Willy sich gefaßt, kommt ihm Duffy, der treue Kläffer entgegen. Die beiden gehen zusammen Gassi (1).

Nach dem kleinen Spaziergang hört sich Willy die Mitteilungen auf dem Anrufbeantworter an. Nachdem er die wirklich aufschlußreichen Nachrichten registriert hat, geht er in die Küche und begrüßt seine Mutter und seine kleine Schwester Brianna. Irgendwann muß er der Kleinen versprochen haben, mit ihr zu spielen, also geht es zur Schaukel im Garten (mit Brianna reden, 1). Das Schwesterchen möchte immer höher Schaukeln und Willy überlegt sich, ob er sie nicht ein wenig zu stark anschubsen soll. Er läßt es aber lieber bleiben (2) und geht bald zurück ins Haus.

Mutter will ihn unbedingt als Küchenhilfe einsetzen, was Willy wenig toll findet. Karottenschalen fand er noch nie besonders aufregend und ist daher nicht recht bei der Sache. Kein Wunder, daß er sich mit dem scharfen Messer in den Finger schneidet. Brüllend rennt er nach oben ins Badezimmer, um die »fürchterliche« Wunde zu verarzten. Unter dem Wasch-

becken im Schrank findet sich Jod (2) zum Desinfizieren und ein Pflaster.

Vom lästigen Küchendienst befreit, fühlt er sich gleich viel besser; er macht sich auf in sein Zimmer. Die große Schwester Tiffany ist noch nicht zu Hause, eine günstige Gelegenheit, ihr eins auszuwischen. Willy greift sich die Waage und dreht daran herum. Die wird sich wundern! Anschließend geht er auf sein Zimmer, holt sich das Glas mit den Fliegen vom Schrank (Froschfutter) und übt noch eine Kleinigkeit auf seinem Spielgerät.

Mittlerweile ist Essenszeit, und Willy rennt hungrig ins Eßzimmer. Da ist offensichtlich dicke Luft, Daddy hat seinen Job verloren und da die Kohle jetzt doppelt knapp ist, sieht Willy die Teilnahme an der Nintari-Meisterschaft gefährdet. Der Vater bestätigt schlechtgelaunt die schlimmsten Befürchtungen und will obendrein noch das Zeugnis sehen (1). Schweren Herzens rückt Willy das Blatt heraus. Die Zensuren sind auch nicht gerade geeignet, den Vater milder zu stimmen und er sperrt dem Sohne- mann zur Strafe die geliebte Kon-

sole für eine ganze Woche weg. Den Schlüssel gibt er ausgerechnet der großen Schwester Tiffany. Hungrig bittet Duffy, der Hund, am Tisch (1) und Willy läßt sich dazu hinreißen, ihm ein paar Brocken zuzuwerfen. Das gefällt der Mutter gar nicht und sie jagt die beiden kurzerhand hinaus.

Das Konsolenverbot macht Willy schwer zu schaffen. Wenig später versucht er es nochmals im Wohnzimmer bei seinem Vater (sprechen, 2), was aber nur dazu führt, daß er den Rasen mähen muß.

Ein Stockwerk höher sitzt Tiffany in der Badewanne und kommt nicht an ihr blödes Haarmittel. Willy nützt die günstige Gelegenheit und bietet seiner Schwester einen Kuhhandel an: Conditioner gegen Schlüssel (2). Auf solche billigen Geschäfte geht die Schwester aber nicht ein und Willy muß durchgreifen: Er läßt seinen Frosch von der Leine, der das Handtuch von der Badewanne zerrt. Tiffany kann sich nun schlecht aus dem Wasser wagen und Willy holt in aller Ruhe den Schlüssel vom Schrank. Statt des Haarmittels läßt sich auch Tiffanys Tagebuch aus ihrem Zimmer zum Tausch einsetzen (1, 1).

Bevor der Bengel in sein eigenes Zimmer zurückkehrt, schaut er noch kurz bei Brianna rein. Die kleine Schwester ist aus dem Bett



versorgt sind, spricht er mit seinem Vater. Der hat in der Zeitung eine Stellenanzeige von Tootsweet entdeckt, ruft dort an und bekommt auch gleich einen Vorstellungstermin. Willy wendet seine Aufmerksamkeit der Glotze zu, und sieht die Meldung von einem Wett-Froschhüpfen: der beste Frosch gewinnt satte 25 Mille. Mit diesem Haufen Kohle wäre die Nintari-Meisterschaft gerettet! Fürs erste muß Willy jedoch kleinere Brötchen backen und wäscht erstmal Vaters Auto, was ihm fünf Dollar einbringt (2). Anschließend geht er noch mit dem Hund spazieren und hat dann Zeit, seine Freunde im Baumhaus zu besuchen. Dort gibt ihm Dana das geliehene Comic-Heft zurück und Frosch Horny trifft Gigi, Danas Fröschli. Horny verliebt sich sofort in Gigi und macht Riesensätze. Gigi hüpfert kräftig mit, allerdings nicht so weit. Kein Wunder, daß das Gespräch sich haupt-

in einer der Toiletten. Als er den Raum verläßt, entfernt Willy das »Rauchen verboten«-Schild und wirft es in den Mülleimer. Kaum ist es verschwunden, erscheint auch schon der wütende Spider und greift sich Willy ein weiteres Mal. Schweren Herzens rückt Willy seinen Comic heraus (1) und sucht das Weite. Er nimmt die beiden anderen mit und schnell verlassen sie die Pizzeria. Spider ist fürs erste versorgt.

Gesättigt beschließt das freche Kleeblatt, mit den Springfröschen eine Trainingsrunde im Park einzulegen. Horny hat aber keine Lust zum Hüpfen, selbst die Fliegen aus dem Glas helfen nicht. Willy kauft dem Straßenhändler eine Cola ab und dopt seinen Frosch, worauf der wahre Riesensätze macht. Mit diesem Treibstoff sieht sich Willy schon um 25000 Dollar reicher und macht sich gutgelaunt auf den Weg nach Hause. Als er

Wohnzimmer. Dort entdeckt er den Staubsauger. Willy jumpet hinter das Sofa, schnappt sich das Reinigungsgerät, wirft die Maus als Köder auf den Tisch. Kaum stürzt sich das geflügelte Untier auf die Maus, setzt Willy den Staubsauger ein und macht Alicia unschädlich. Willy wacht entsetzt auf. Alles nur geträumt!

Dritter Tag

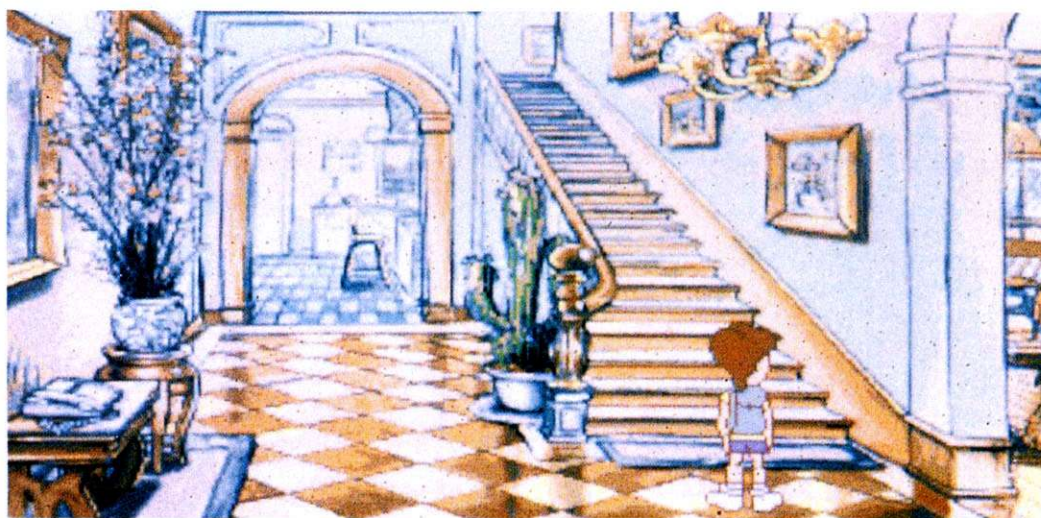
Nach dem Waschen und Zähneputzen wird Duffy Gassi geführt (1) und anschließend in der Küche gefüttert (1). Ist der Hund erst einmal versorgt, kümmert sich Willy um seine kleine Schwester Brianna. Er geht ins Wohnzimmer, spricht sie an (1) und geht mit ihr in den Garten zum Schaukeln (2). Höchste Zeit, Horny für den Wettbewerb zu melden!

Beim Weg in die Stadt macht Willy einen kurzen Abstecher zum Baumhaus. Dort schnappt er sich ein Glas mit Feuerameisen. In der Stadt gibt es einen Kiosk, an dem man Hemden mit eigenen Fotos bedrucken kann. Willy quakt die Verkäuferin an (2) und gibt ihr das Foto aus der Pizzeria. An der Seitenwand des Kiosks entdeckt er einen Lotteriekasten, den er durchsucht und auch tatsächlich ein Los findet.

Der Bengel greift sich das Los und marschiert zurück zum Brunnen. Im Wasser schwimmen zwei Tickets für die Fähre. Er angelt sich eines heraus, das zweite läßt er zurück, da ein Polizist ihn argwöhnisch beobachtet. Nun kann er die Fähre nach West Frumpton benutzen.

Auf der Fähre trifft Willy eine Gruppe japanischer Touristen, die ihn bitten, ein Foto von ihnen zu schießen. Willy ist so freundlich und erhält als Dankeschön eine Rauchbombe und einen Ninja-ster geschenkt. Kaum hat die Fähre in West Frumpton angelegt, geht Willy zum Pavillon, dort zum Schalter und spricht den Mann dahinter an. Als er sich auf den Heimweg machen will, stellt er fest, daß die Fähre momentan außer Betrieb ist. So wandert er noch ein bißchen durch die Gegend und sucht nach einer anderen Möglichkeit, den Heimweg anzutreten.

Er schlendert zu Plumbers Union, ins Lokal 409, und trifft dort auf eine Menge Arbeiter. Da ist wohl gerade ein Streik im Gange. Auf so eine kleine Rotznase wie Willy haben die Kerle gerade gewartet – sie ekeln ihn ziemlich schnell wieder hinaus. Willy trabt weiter zum Golden Bowl, doch der riesige Türsteher läßt ihn nicht hinein und rät



Edelhütte: Dieses Haus ist viel zu aufgeräumt

gefallen und der große Bruder hilft ihr wieder in die Federn und wünscht der Kleinen eine gute Nacht – nützlich für den Stand des Trouble-Meters. Zurück im Zimmer spielt er gleich noch mal auf seinem zurückeroberten Nintari und stellt fest, daß ihn wohl niemand schlagen könnte in dieser Form. Zufrieden mit der Feststellung legt er sich ins Bett und grübelt im Halbschlaf über die seltsame Erscheinung des Großvaters.

Zweiter Tag

Am nächsten Morgen klingelt der Wecker um acht Uhr und Willy geht ins Eßzimmer (erst Waschen und Zähneputzen). Dort wartet schon das Frühstück auf ihn. Nachdem Brianna (2) und Duffy (2)

sächlich um das Frosch-Wetthüpfen (1) dreht. Nachdem das Thema erschöpfend ausdiskutiert ist, machen sich die drei Freunde auf den Weg zur Pizzeria.

Dort quatscht sie ein Fotograf an. Willy erbarmt sich, da Dana und Perry kein Geld mehr haben und kauft ihm ein Gruppenfoto mit Dame ab (2). Irgendwer muß Verdauungsprobleme haben, denn ein übler Geruch zieht plötzlich durch den Raum. Am besten schwärzt man den Typ am Nachbartisch an. Doch das war wohl verkehrt, denn das ist Spider und der ist bekanntlich nicht sehr gut auf das junge Gemüse zu sprechen. Schon wieder packt Spider den armen Willy am Kragen. Der kann sich gerade noch auf die Toilette retten (1). Der Hausmeister hängt gerade ein Schild auf und sabbelt was von explosiven Stoffen

nach Hause kommt, wollen sich die Eltern einen Abend außer Hause gönnen und bringen Alicia mit, die Babysitterin für Brianna.

Willy findet das übertrieben und folgt Alicia nur mürrisch ins Eßzimmer. Seltsames Essen, was die Tante da auftischt: lebendige Würmer! Plötzlich verwandelt sich der Babysitter in eine Fledermaus. In Panik dirigiert Willy seine Schwester unter den Tisch, rennt selbst ins Badezimmer, nimmt das Haarspray an sich und lähmt damit die Fledermaus, die ihm dicht auf den Fersen ist. Er flüht in Briannas Zimmer, reißt die Plastikmaus vom Sessel und läuft hinunter ins

ihm, fix zu verschwinden, da die Straßen abends von Gangs unsicher gemacht werden. Willy läßt aber nicht locker, bis plötzlich wirklich eine Gang um die Ecke biegt. Der Türsteher hat überhaupt keine Lust, dem Kleinen zu helfen, brabbelt irgendwas von »binimdienst-undkannnichweg«, wirft Willy aber immerhin eine große Rohrzanze zu. Willy schleudert die Rauchbombe Richtung Gang, dreht mit der Zange den Hydranten auf und flieht. Die Bande ist ihm dicht auf den Fersen. Willy erreicht mit Not den Pavillon, wo ihm die freundlichen Japaner zu Hilfe kommen (1). Die entpuppen sich als echte Kämpfer und fackeln nicht lange. Auf dem Dach des Gebäudes kommt es zur Schlägerei. Die Saubande zieht mit blutigen Nasen ab, was die Japaner feiern, indem sie Willy zum Essen mitnehmen und ihn anschließend auch nach Hause fahren.

am Vortag etwas braun, doch heute ist es eine dicke, widerliche Brühe. Entsprechend den Umständen sieht der Rest der Family auch etwas seltsam aus. Trotz allem füttert Willy Duffy in der Küche (1), geht anschließend ins Wohnzimmer und mit ihm zu seinem allmorgendlichen Spaziergang (1).

Nach der Erfüllung seiner häuslichen Pflichten macht sich Willy auf den Weg zum Baumhaus. Dort trifft er Dana, die er zum Frosch-Wetthüpfen überreden will. Doch die ist gar nicht in Stimmung und so schenkt ihr Willy das bedruckte T-Shirt mit der Bemerkung, daß Freundschaft mehr zähle, als irgendeinen Wettbewerb zu gewinnen (1). Schon ist Dana überredet und es geht los.

Wieder am Pavillon, überreicht Willy dem Schiedsrichter sein Meldeformular und überlegt, wie er einen sicheren Sieg erringen könnte. Da er sich nicht so recht traut, seinem Frosch das Cola zu geben

Willys Rucksack zurück, sondern geradewegs in das Tootsweet-Gebäude.

Willy rennt hinterher, um ihn wieder einzufangen. Im Gebäude geht die Jagd bis zu einer Tür, hinter der sich Papa Beamish und Leona unterhalten. Willy belauscht das interessante Gespräch. Deshalb bemerkt er auch den Wächter nicht, der ihn entdeckt und in ein Zimmer voller Kameras schleppt. Dort versucht Willy, ihm von seinem Frosch zu berichten, als er auf einem der Monitore sieht, wie Horny gefangen wird.

Jetzt hält ihn nichts mehr in diesem Raum: Willy hängt den Schlüssel vom Nintari an die Kette, hält beides dem Wachmann vor die Nase und murmelt »Hoopa Coiler Agamemnon«. So kann er den Wachmann hypnotisieren und sich zu Hornys Rettung aufmachen. Am Anlegeplatz findet Willy einen Jet-Ski, mit dem er zu Leona und Louis auf die Insel gelangt.



Gefahr im Verzug: Einbrechen will gelernt sein

Da es inzwischen wirklich spät geworden ist, begibt sich Willy sofort nach oben in sein Zimmer und geht zu Bett.

Vierter Tag

Am nächsten Morgen stellt Willy fest, daß das Wasser ungenießbar geworden ist. Es war zwar schon

(doping), füttert er den Konkurrenten Turbo Frog mit Fliegen (mit dem Glas auf den links neben Turbo Frog sitzenden Frosch klicken).

Dana wünscht Willy noch viel Glück für den Wettbewerb, da fällt auch schon der Startschuß. Die Wirkung der Fliegen auf Turbo Frog ist erstaunlich: Der Frosch hält während des Wettkampfs ein Nickerchen und so erreicht Horny immerhin den zweiten Platz hinter Danas Frosch Gigi. Dummerweise hüpfte Horny nicht wie gewohnt in

Welch ein Glück: Der Posten vor dem Haus schläft und so kann Willy unbemerkt eindringen. In der Eingangshalle trifft er Arthur, den Papagei, von dem er sehr interessante Informationen erhält (1/2/1/2). Willy schleicht sich ins Eßzimmer, wo er einen reich gedeckten Tisch vorfindet. Er nimmt den Weinpokal (rechter Gegenstand), steckt ihn ein und zieht mit

einem kräftigen Ruck die Tischdecke vom Tisch. Dann geht er zurück in die Eingangshalle, legt die Decke vor die Rüstung, wirft diese um und gelangt so an eine geheime Karte und den Helm der Rüstung. Er nimmt die beiden Gegenstände an sich und schleicht durchs Eßzimmer weiter in die Küche. Hier ist die Köchin gerade in Action – es gibt Froschschenkel! Die Frösche hängen an einem seilbahnähnlichen Transportsystem und Willy überlegt fieberhaft, wie



Erwischt: Der alte Knacker war leider schneller

er Horny dieses Schicksal ersparen kann. Er wirft den Kelch über die Köchin, die dadurch so abgelenkt wird, daß sich Willy hinter sie schleichen kann, die Butter vom Herd nimmt, diese auf den Boden schüttet und das große Faß hinter sie rückt. Jetzt schleicht er zum Kücheneingang zurück, springt von dort an die »Seilbahn« und taucht direkt vor der Köchin auf. Die ist so erschrocken, daß sie nach hinten in das große Faß plumpst. Um sie am Schreien zu hindern, stülpt ihr Willy den Helm über. Nun kann er in Ruhe das Transportsystem ausschalten (rechter Schalter).

Nachdem Willy die Frösche gerettet hat, will er die Küche verlassen, wird jedoch entdeckt und von Louis gefangen genommen. Jetzt ist er selber dran. Doch Horny, Turbo Frog und die anderen geretteten Frösche machen dem üblen Burschen einen Strich durch die Rechnung: Sie befreien Willy, der sich sofort auf den Weg macht, seinen Vater zu retten. Der nämlich schwebt in ziemlicher Gefahr.

Willy möchte auf das Werksgelände. Da muß ein Trick her! Er eilt zum Jet-Ski, untersucht das Transportgerät (auf Lupe umschalten) und findet tatsächlich einen Kassettenrecorder. Anschließend marschiert er zu Lokal 409, klettert dort

durch das Fenster. Dummerweise wartet Louis auf ihn. Willy wirft ihm den Saugkolben rechts neben dem Tisch entgegen, was Louis kurzzeitig außer Gefecht setzt. Unser Held entwischt, nicht ohne vorher den Sicherheitsausweis vom Tisch zu grapschen. Anschließend stürzt der Lausbengel in die Telefonzelle, stellt den Recorder auf die Ablage, legt den Telefonhörer auf das Gerät und drückt die Aufnahmetaste. Dann ruft er die Astrologin an (432-SIGN=432-7446) und nimmt das Gespräch auf Band auf.

Dann ruft er listig den dicken Ray im Golden Bowl an (3423403), lockt diesen von der Tür weg und spielt ihm das Gespräch mit der Astrologin vor (Play-Taste drücken). Der Weg ins Golden Bowl ist frei.

Dort tut sich aber nicht viel und Willy will das Lokal schon wieder verlassen, als er die Bemerkung des Barkeepers hört, daß der vergessen habe, sich ein Lotterielos zu kaufen. Willy schenkt dem Mann am Tresen sein eigenes Los, muß jedoch gleich darauf feststellen, daß er soeben den Hauptgewinn verschenkt hat. Zum Dank erhält er ein lasches Getränk und verläßt frustriert die Spelunke – aber nicht, ohne den Kalender mit den heißen Mädels vom Tresen mitzunehmen.

Jetzt macht er sich auf den Weg zum Werksgelände. Den streiken-

den Arbeitern vor dem Tor gibt er den Kalender, die daraufhin so abgelenkt sind, daß sie den kleinen Jungen vorbeilassen. Der Wachposten im Werk läßt ihn allerdings erst vorbei, als Willy den gestohlenen Ausweis vorzeigt. Allerdings ist er noch helle genug, um sich über den Knirps zu wundern und informiert Leona. Die Jagd auf den tapferen Buschen beginnt!

Schon die erste Halle bietet Rätsel in Fülle: Eine Brücke führt zu einer Plattform, die scheint allerdings eine Sackgasse zu sein. Willy erinnert sich an den Plan, den er bei Leona in der Rüstung gefunden hat. Doch er muß sich beeilen, denn die beiden Wächter sind nicht weit. Willy eilt über die Brücke zur Plattform, schaltet das Kontrollpult ein (Klappe öffnen und Schalter auf ON stellen), sucht auf dem Plan die Kombination der Knöpfe, die er drücken muß. Jeweils die ersten Buchstaben des Textes links unten stellen die Farben dar: B für Braun, M für Magenta, C für Cyan und noch mal M für Magenta. Höchste Eisenbahn, die Wachen haben ihn jetzt entdeckt und sind schon auf dem Weg, Willy einzufangen. Gerade noch rechtzeitig drückt er den Hebel nach links, woraufhin die erste Brücke verschwindet, die Wachmänner in die Tiefe stürzen und die Brücke zur anderen Seite ausfährt. Weg frei zum nächsten Kontrollraum!

Eine weitere Kombination wartet hier. Nachdem er das zweite Kontrollpult eingeschaltet hat, sieht der kleine Held wieder auf der Kar-

te nach. Dort stehen diesmal mehrere Codes (rechte Seite der Karte). Willy entscheidet sich für die Kombination »AIR + Enter und TRAM + Enter«. Dadurch setzt sich ein Fließband in Bewegung und für Willy scheint es kein Entkommen mehr zu geben, denn Leonas Leibwächter ist dicht hinter ihm. Er wirft seinen eisenbeschlagenen Hut nach Willy, verfehlt ihn aber, da der kleine Kerl ständig in Bewegung geblieben ist (Cursor über Willy – Pfeil erscheint – klicken). Willy greift seinerseits nach dem Hut, wirft zurück und trifft. Der Leibwächter bricht zusammen und stürzt in einen Schacht. Ein Mechanismus aktiviert sich, der eine Art Stempel anhebt. Willy benutzt ihn als Plattform und verschwindet in einer Lore.

Mit Hilfe der Karte steuert er den Wagen in die gewünschte Richtung (geradeaus, rechts, links, geradeaus und links) und gelangt zu einer überdimensionalen Toiletschüssel, die inmitten einer der Werkshallen steht. Das wird brenzlich: Sein Vater soll in der Gülle versenkt werden. Willy greift sein JoJo, läßt es wie eine Bola kreisen und (mit JoJo auf Willy klicken) schleudert das Spielgerät gegen das angreifende Gangsterduo (mit Visier-Cursor auf Louis zielen, wenn die beiden kurz stehenbleiben). Jetzt ist der Weg zur Spülung frei und Willy hechtet an den Hebel, der einen Schwall Wasser löst. Die Gangster werden mitgerissen, Dad ist gerettet und die Stadt hat wieder Wasser – Happy-End.

Der beschriebene Weg ist natürlich der ideale und kürzeste. Dadurch entgehen dem Spieler allerdings viele lustige Feinheiten: z.B. die verschiedenen vorzeitigen Endsequenzen des Spiels, die durch falsche Entschlüsse provoziert werden bzw. durch zu langes Zögern oder einfach dadurch, daß Willy zu frech war. Deshalb: Ruhig verschiedene Versionen ausprobieren, denn in diesem Spiel führen verschiedene Wege zum Ziel. So gibt es z. B. schon zu Anfang des Spiels mehrere Möglichkeiten, aus der Schule herauszukommen. Das verfluchte Trouble-Meter läßt sich durch Willys Benehmen beeinflussen. Steht es ganz schlecht, muß Willy zur Armee und das Spiel ist zu Ende. ms

Testen Sie jetzt die Nr.1 - das meistgekaufte AMIGA-Magazin!

AMIGA-Magazin bringt Ihnen alles rund um den Amiga:

Die perfekte Themenmischung - alle Informationen und Themen zum Amiga in einem Heft.

Die professionellen und leichtverständlichen Kurse - der sichere Weg zum Amiga-Experten.

Die wirklich objektiven Tests und ausführlichen Marktübersichten.

Die aktuelle Information über brandneue Produkte.

AMIGA-Magazin sorgt für Ihren intelligenten Wissensvorsprung: So sind Sie den anderen immer ein paar Bytes voraus... Überzeugen Sie sich jetzt selbst von den Vorteilen von AMIGA-Magazin und fordern Sie die Nr. 1 gratis und unverbindlich an!

Zusätzlich erhalten Sie als Geschenk noch die starke Begrüßungsdiskette mit den Programmen Virus Control, Checkie, Segelflugsimulator, Adventure-Spiel, Bilddatenbank, OMA-Assembler und vieles mehr...

Holen Sie sich jetzt das meistgekaufte Amiga-Magazin!

Ihr Geschenk!

Erst das AMIGA-Magazin macht Ihren Amiga perfekt!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2 in 8013 Haar/München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

1 Heft gratis!



Ihr Coupon: 1 Heft gratis!

JA, ich möchte AMIGA-Magazin unverbindlich und kostenlos testen. Schicken Sie mir schnell 1 Gratisheft. Wenn ich von AMIGA-Magazin nicht voll und ganz überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Sollten Sie in dieser Zeit nichts von mir hören, möchte ich AMIGA-Magazin regelmäßig per Post frei Haus beziehen - zum günstigen Jahrespreis von nur DM 79,- statt DM 84,- (Auslandspreis DM 97,-). Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Bezugszeitraumes beenden.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2 in 8013 Haar/München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

Bitte ausfüllen und abschicken an: AMIGA-Leserservice, Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar/München.

A09C24

Spielspaß ohne Ende

GIGA-CHEAT-LISTE

So wird's gemacht: Um auch wirklich die beschriebene Wirkung unserer Schummelcodes zu erzielen, müssen Sie die Cheats genau wie abgedruckt eingeben, und zwar inkl. Leerzeichen aber ohne Gänsefüßchen. Fett geschriebene Angaben ohne Gänsefüßchen bezeichnen Tasten, z. B. LEERTASTE, aber »CHEATMODE«.

Noch ein Tip: Bei manchen englischen und amerikanischen Spielen ist die Tastaturbelegung anders als bei deutschen Amigas; so sind z. B. die Buchstaben »Y« und »Z« vertauscht. Schlagen Sie im Zweifelsfall in Ihrem Amiga-Handbuch nach, um die komplette englische Tastaturbelegung herauszubekommen.

Action Fighter (Firebird)

Wer sich in der Bestenliste als »Z BACK DOOR« einträgt, den belohnt das Programm mit unendlich vielen Bildschirmauftreten.

Afterburner (Activision)

Wer im Pause-Modus der Flugschau »Thunderblade« eingibt, erhält bei anschließendem Tip auf die G-Taste eine Sonderration Raketen. N sorgt für ein zusätzliches Bildschirmleben und mit dem Punkt ».« saust der Jet schnurstracks ins nächste Level.

After the War (Dinamic)

Mit unendlich viel Zeit und Lebensenergie prügelt es sich natürlich sehr viel einfacher durch die Trümmerlandschaft. Wie's geht? Einfach an beliebiger Stelle ALT, B und 1 gleichzeitig drücken. Wer sofort im zweiten Level einsteigen möchte, gibt im Anfangsbildschirm einfach 101069 als Code ein.

Alien Breed (Team 17)

Im zweiten Level loggt sich der Spieler südlich im Bordcomputer ein und hat danach nicht weniger als zehn Schummel-Codes zur Auswahl:

»I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS« springt zu Level 3.

»ALIENS ARE FAGGOTS« schwächt die außerirdischen Angreifer.

»PUFFNUTS MODE« macht die Aliens langsamer.

»IT IS TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MANCHESTER UTD« macht die Angreifer extrem schwach.

»PISSSED AS A PART« läßt die Spielfigur wie besoffen herumtorkeln.

»PITBULLS ON THE LOOSE« Die E.T.'s verlieren völlig ihre Schrecken.

»BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS« - macht die Monster schneller.

»THE IRAQIS MADE THE WEAPONS« - versorgt einen mit besonders guten Waffen.

»BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE« - schlägt alle Fremdlinge in die Flucht.

»SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED« - ausprobieren!

AMC (Dinamic)

Die gesamte Mission der Astro-Marine-Corps erlebt der Spieler, wenn er im Startbildschirm folgende Codes eingibt:

Level 2: Nostromo

Level 4: Discovery

Level 6: Enterprise

Level 8: Dagobah

Amnios (Psygnosis)

Action bis zum Abwinken mit folgenden zehn Paßwörtern:

Level 1: FRDSNSMNGR

Level 2: PLFRMNLSQN

Level 3: LSNBRGNSLQ

Level 4: LKMCTKSKI

Level 5: SIBNLMRCHL

Level 6: RCHLMCLRHS

Level 7: THBSTSTFTT

Level 8: THTHJJRSNN

Level 9: MLFNDBTFL

Level 10: BTTMNDHRCH

Another World (Delphine)

Lesters Abenteuer in der anderen Dimension verläuft in Etappen, für die folgende Paßwörter existieren:

HICI

FLLD

CCAL

EDIL

KCIJ

FADK

LAEA

LFEK

APB (Domark)

Hilflosen Bullen hält Fernseh-Alien Alf die Stange: Wer in der High-Score-Liste seinen Namen verwendet, dem eilen unendlich viele Polizeifahrzeuge zur Ganovenhatz zur Hilfe.

Apinya (Play Byte)

Einmal pro Spiel erhält die Kampfbiene alle Extrawaffen. Aber nur, wenn im Pause-Modus »ULRDARBA« eingetippt wurde.

The Apprentice (Rainbow Arts)

Zugangs-codes für Zauberlehrlinge:

Welt 5: GUILD

Welt 8: SPELLS

Welt 12: DRUID

Welt 14: FAIRIE

Prangt auf einer der Türen ein Totenkopfsymbol, verbirgt sich dahinter eine Abkürzung in einen höheren Spielabschnitt. Die Wege verlaufen wie folgt:

Von Level 6 zu Level 24

Von Level 7 zu Level 26

Von Level 8 zu Level 27

Von Level 12 zu Level 34

Von Level 34 zu Level 13

Von Level 14 zu Level 37

Von Level 37 zu Level 15

Archipelagos (Logotron)

Eine Inselrundreise der ganz besonderen Art erwartet den Spieler, wenn er als Level-Code 8421 verwendet und anschließend zweimal ENTER drückt. Fortan steht jede der 10000 Spielstufen über die Cursorstasten auf Abruf bereit.

Arkanoid II - The Revenge of Doh (Imagine)

Um die Rache des Doh mit unbegrenzt vielen Schlägern zu überstehen, muß der Spieler während der Action die CAPS-LOCK-Taste drücken und DALEY88 eingeben. Wer im Titelbild »PETER-JOHNSONWANTSHEAT« tippt, für den öffnet sich nach Betätigung der S-Taste im Spiel rechts am Bildschirm eine Pforte, die ins nächste Level führt.

Armalyte - The Final Run (Thalamus)

Der Reihe nach in den Pause-Modus schalten, »DELTA 3« eingeben und schnurstracks zurück ins Spiel. Als Folge dieser Aktion gehen einem nie die Raumschiffe aus.

Armour Geddon (Psygnosis)

Im Hauptmenü klickt man zunächst wie gewohnt auf »Start Single« bzw. »Start Multi«. Während der Einsatzbesprechung holt man sich unter »Messages« seinen Auftrag und hält während des Be-

richts ESC gedrückt. Dann sollten Cheat-Hacker den ersten Buchstaben in der untersten Zeile der Meldung mit dem Mauspfel fixieren und anklicken. Eine kurze Meldung erscheint, und fortan rattert der Platoon garantiert unbeschadet durchs 3D-Gelände.

Atomic Robokid (Activision)

Komfortabler geht Schummeln nicht mehr: Im Titelbild »TUESDAY 14TH« eingeben und schon erscheint ein geheimes Menü zur Aktivierung aller Extrawaffen...

Atomino (Play Byte)

Mehr Spaß beim Basteln von Verbindungen versprechen die Paßwörter:

- Level 10: Idyll
- Level 20: Taurus
- Level 30: Neptune
- Level 40: Photon
- Level 50: Plankton
- Level 60: Internal
- Level 70: Fossil
- Level 80: Poison
- Level 90: Soup
- Level 100: Sulphate

Atomix (Thalion)

Atome unter Zeitdruck zu verschieben, ist eine schwere Sache. Warum also nicht im Titelbild mit Einsteins-Kopf auf HELP drücken und danach das Paßwort »TIME« verwenden? Jetzt steht die Uhr still und auch Nicht-Chemiker haben eine Chance.

Awesome (Psygnosis)

Bevor die Weltraumschlacht losgeht, im Auswahlménú auf das PLUS am Ziffernblock tippen und dann den Feuerknopf drücken. Genügt die Standardbewaffnung einmal nicht mehr, holt man sich mit einer der Tasten von 1 bis 10 zusätzliche Extra-Power an Bord des Raumschiffs. Gegen Energie-Armut hilft F6 mit vier frischen Schutzschilden. Besonders einfach wird's, wenn man mit F1 die Kollisionsabfrage ausschaltet und somit unverwundbar durchs All schwebt.

Baby Jo (Loricel)

Jo's Heimweg fällt Dank der Paßwörter kürzer aus:

- Level 2: YOUPI
- Level 3: GLOUP
- Level 4: MUMMY

Back to the Future II (Image Works)

Marty Mc Fly reist unsterblich durch Zeit und Raum, sobald man im Pause-Modus »THE ONLY NEAT THING TO DO« eingibt.

Back to the Future III (Image Works)

Flimmert die Vorgeschichte über den Monitor, erschleicht der gewitzte Schummeler Marty Mc Fly mit folgenden Codes Zugang zu den Levels:

- Level 1: Rotten Cheat
- Level 2: Lousy Cheat
- Level 3: Low Down Cheat

Ganz nebenbei bemerkt: Dafür gibt's auch unbegrenzte Energie.

Barbarian I (Psygnosis)

Der Zahlencode 04 08 59, im Titelbild eingetippt, macht aus Hegor einen unverwundbaren Säbelrassler.

Battle Isle (Blue Byte)

Die Anleitung verrät nur die ersten beiden Paßwörter. Hier der Rest. Im Zwei-Spieler-Modus gelten:

- Karte 1: FIRST
- Karte 2: GHOST
- Karte 3: GAMMA
- Karte 4: MARSS
- Karte 5: EAGLE
- Karte 6: METAN
- Karte 7: FOTON
- Karte 8: POLAR
- Karte 9: TIGER
- Karte 10: SNAKE
- Karte 11: ZENIT

Karte 12: DONNA

Karte 13: VESTA

Karte 14: OXXID

Karte 15: DEMON

Karte 16: GIANT

und für Solo-Feldherrn:

Level 1: CONRA

Level 2: PHASE

Level 3: EXOTY

Level 4: MOUNT

Level 5: FIGHT

Level 6: RUSTY

Level 7: FIFTH

Level 8: VESUV

Level 9: MAGIC

Level 10: SPACE

Level 11: VALEY

Level 12: TASTY

Level 13: TERRA

Level 14: SLAVE

Level 15: NEVER

Level 16: RIVER

Außerdem akzeptiert das Programm auch die Codes »STORM« und »EUROP«. Lassen Sie sich überraschen!

Batman - The Movie (Ocean)

Damit die Fledermaus nicht nur im Kino, sondern auch auf der Mattscheibe nach jedem Treffer wieder aufsteht, muß der Spieler im Titelbild einfach »JAMMM« eingeben. Ein kurzer Druck auf F10 befördert den Flattermann während des Spiels in den nächsten Level.

Battle Squadron (Innerprise/Electronic Zoo)

Sobald die Raumschiffe im Kampfgebiet losballern, »CASTOR« eingeben. Der Rahmen leuchtet kurz auf, um anzuzeigen, daß von nun an unbegrenzt viele Gleiter zur Verfügung stehen. Spieler Eins beschert F1 andere Waffen und F5 mehr Schuß-Power, seinem Kameraden helfen F2 und F6 weiter.

Battle Valley (Hewson)

Panzer ohne Ende warten auf den Einsatz, sobald man im Spiel »ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELLIE« eingibt.

Beach Volley (Ocean)

Strand-Sportler aufgepaßt: Der Weg ins nächste Level steht offen, sobald der Gambler während der Partie »DADDYBRACEY« eingibt. Dann muß er nur noch auf F10 tippen und auch der stärkste Computergegner ist erledigt.

Beverly Hills Cop (Tynesoft)

Bildschirm-Bullen haben die Qual der Wahl zwischen den vier Levels, wenn sie nach der Bestenliste einmal den linken Mausknopf drücken und »MELLIE« eingeben.

Bio Challenge (Delphine)

Drückt man im Spiel ESC, gefolgt von F9, geht der Öko-Kämpfer schnurstracks dem Obermonster ans Leder.

Blues Brothers (Titus)

Bevor man sich für Jake oder Ellroy entscheidet, gibt man »HOULQ« zusammen mit einer Zahl zwischen eins und sechs ein. Ein Druck auf die Leertaste, und die Brüder starten ihre Mission im Auftrag des Herrn im entsprechenden der sechs Level.

Bug Bomber (Kingsoft)

Käferjagden ohne Ende ermöglichen die Codes der einzelnen Level.

1Q: Level: 1 Spieler: 2 Spieler: 3 Spieler: 4 Spieler:

O: 1L KKCJDD OLCLDH LKKJLD PLKLLH

2L KKDNDL OLDPDP LKLNLL PLLPLP

3L KOGJHD OPLGHH LOOJPD PPOPLH

4L KOHNHL OPHPHP LOPNPL PPPPPP

1: 1L KCCBBB ODCDBF LCKBJB PDKDJF

2L KCDFBJ ODDHBN LCLFJJ PDLHJN

3L KGGBFB OHGDFH LGOBNB PHODNF

4L KGHFFJ OHHHFN LGPFNJ PHPHNN

2: 1L KICID OJCKCH LIKIKD PJKKKH

2L KIDMCL OJDOCP LILMKL PJLOKP

3L KMGIGD ONGKGH LMOIOD PNOKOH

4L KMHMGL ONHOGP LMPMOL PNPOOP

3: 1L KACAAB OBCCAF LAKAIB PBKCIF
 2L KADEAJ OBDGAN LALEIJ PBLGIN
 3L KEGAEB OFGCEF LEOAMB PFOCMF
 4L KEHEEJ OFHGEN LEPENJ PFPGMN
 4: 1L IKAJDC MLALDG KJIJLC NLILLG
 2L IKBNDK MLBPDO JKJNLK NLJPLO
 3L IOEJHC MPELHG JOMJPC NPMLPG
 4L IOFNHK MPFPHO JONNPK NPNPPO
 5: 1L ICABBA MDADBE JCIBJA NDIDJE
 2L ICBFBI MDBHBM JCJFJI NDJHJM
 3L IGEBAF MHEDFE JGMBNA NHMDNE
 4L IGFFFI MHFHFH JGNFNI NHHNHM
 6: 1L IIAICC MJAKCG JIIKNC NJIKKG
 2L IIBMCK MJBOCO JIJMKK NJJOKO
 3L IMEIGC MNEKGG JMMIOC NNMKOG
 4L IMFMGK MNFOGO JANNMOK NNNOOO
 7: 1L IAAAAA MBACAE JAIAlA NBICIE
 2L IABEAI MBBGAM JAJEII NBJGIM
 3L IEEAEA MFECEE JEMAMA NFMCMC
 4L IEFEEI MFFGEM JENEMI NFNGMN

Builderland (Loricel)

Joystick-Akrobaten, die es in höhere Levels zieht, erhalten mit den Level-Codes Gelegenheit zu einem Ausflug:

Level 2: YOTTHA
 Level 3: BEARBY
 Level 4: OCTOPY
 Level 5: DIABLO
 Level 6: GOTIUS

Bundesliga Manager Professional (Software 2000)

Geldsorgen sind mit diesem Kniff kein Problem mehr: Zunächst nimmt der Manager bei der Bank drei Kredite über jeweils eine Mark auf. Danach beantragt er ein viertes Darlehen von maximal 3999999 Markern. Die Bitte wird natürlich abgelehnt mit der Begründung »Schon drei Kredite aufgenommen«, die Kohle aber trotzdem gutgeschrieben. Stellt sich trotz dieser dicken Finanzdecke kein sportlicher Erfolg ein, lassen sich mit einem Kniff bis zu 14 Kicker auf den Rasen schicken. So geht's: Zunächst bietet man drei Spieler auf dem Transfermarkt an und merkt sich deren Trikotnummern aus der Aufstellung. Dann vergibt man die gleichen Nummern in der »neuen« Mannschaftsaufstellung an andere Balltreter. Dann wandert das Trio vom Transfermarkt zurück in die eigenen Reihen und es geht quasi unschlagbar in die nächste Partie.

Carrier Command (Rainbird)

Flottenkapitäne, die gerne einmal unzerstörbar durch die Meere tuckern möchten, tippen im Pause-Modus einfach »GROW OLD ALONG WITH ME« ein und drücken auf die Minustaste am Ziffernblock.

Car Vup (Core Design)

Als einer der Tagesbesten hat jeder Joystickbrecher leichtes Spiel: In der High-Score-Liste hinterläßt er den Namen »PUSSY-CAT« und schon stehen stattliche zehn Extra-Autos zur Verschrottung bereit. Eine Million Punkte erhält dagegen derjenige auf seinem Konto gutgeschrieben, der sich »ARNIECAR« nennt.

Chariots of Wrath (Impression)

Um das Spiel zu starten, drückt man schlicht und einfach nicht den Feuerknopf, sondern zur Abwechslung einmal den Joystick nach vorn. Derartigen Einfallsreichtum belohnt das Spiel mit unendlich vielen Leben.

Charlie (Magic Soft)

Dem Verschiebepuzzle kommt man dank der Level-Codes schneller auf die Spur:

Level: Code:

01: ROOM	13: EDGE
02: CLAW	14: DEEP
03: NEST	15: CASH
04: WORD	16: SALT
05: FISH	17: PACK
06: HUNT	18: FIRE
07: RUSH	19: STAG
08: TUBE	20: LEEP
09: RISH	21: WARM
10: HAIR	22: GLAS
11: SPOT	23: LOOP
12: NATE	24: DARK

25: ATOM
 26: TALK
 27: COAT
 28: LOAD
 29: LIFE
 30: PICK
 31: POST
 32: RING
 33: GREY
 34: WEST
 35: DEAD
 36: KNOB
 37: TASK
 38: BOSS
 39: LAND
 40: FREE
 41: BANK
 42: BABY
 43: STAR
 44: HINT
 45: CHAT
 46: FOUL
 47: CALL
 48: LINE
 49: BEER
 50: NEWS
 51: TIME
 52: STUN
 53: TUNE
 54: WALK
 55: WAIT
 56: EVEN
 57: SHIP
 58: MEAT
 59: AUTO
 60: FAST
 61: SOUL
 62: ARMS

63: SAIL
 64: AREA
 65: CHIP
 66: ARMY
 67: CITY
 68: KING
 69: RAIN
 70: HEAD
 71: IRON
 72: FACE
 73: WEST
 74: KICK
 75: MAIN
 76: PARK
 77: HILL
 78: GOLD
 79: PULL
 80: DEAL
 81: FEET
 82: SPIN
 83: GEAR
 84: HOUR
 85: CAKE
 86: NALE
 87: CURE
 88: WOOD
 89: SIGN
 90: LOST
 91: BILL
 92: BONE
 93: WAVE
 94: STOP
 95: MIND
 96: GAME
 97: PEAK
 98: GOOD
 99: IDEA

Chase H.Q. (Ocean)

Um hier richtig zu schummeln, sollte ein zweiter Spieler helfen: Er hält Feuerknopf und linke Maustaste gedrückt, während man selbst auf der Tastatur »GROWLER« eingibt. Nach Drücken von T macht eine Extra-Minute aus der aufreibenden Verbrecherhatz einen Sonntagsspaziergang.

Chips Challenge (Epyx/U.S. Gold)

Diese 140 Paßwörter versprechen angenehmes Knobeln. Viel Spaß!

1: bdhp 11: cnpe 21: ugrw 31: ryms 41: gkwD
 2: jxmj 12: wvhi 22: wzin 32: pefs 42: lmfu
 3: ecBq 13: ocks 23: huve 33: bqsN 43: ujdP
 4: ymcj 14: btdy 24: uniz 34: nqfi 44: txhl
 5: tqkb 15: coZq 25: pqgv 35: vdtm 45: ovPz
 6: wnlP 16: skkK 26: yvyj 36: nxis 46: hdqy
 7: fxqo 17: ajmg 27: iggz 37: vqNk 47: lxpP
 8: nhag 18: hmjl 28: uidd 38: bifa 48: jysf
 9: kcre 19: mrhr 29: qgol 39: icxy 49: ppxi
 10: vuws 20: kgfp 30: bqzp 40: ywfh 50: qbdh
 51: iggj 61: rmow 71: lajm 81: scwf 91: jppq
 52: ppht 62: tigw 72: ekft 82: llio 92: dtmi
 53: cgnx 63: gohx 73: qccr 83: ovpj 93: rekf
 54: zmGc 64: ijpq 74: mknH 84: uveo 94: ewcs
 55: sjes 65: upun 75: mjdv 85: lebx 95: bifq
 56: fcje 66: zikz 76: nmrh 86: flhh 96: wvhy
 57: ubxu 67: ggja 77: fhic 87: yjys 97: iocs
 58: yblt 68: rtdi 78: grmo 88: wzyv 98: tkwd
 59: bldm 69: nlly 79: jinu 89: vczo 99: xuvu
 60: zyvi 70: gccg 80: evug 90: ollm 100: qjxr
 101: rpir 111: krqj 121: bpys 131: fird 141: mcje
 102: vddu 112: njla 122: sjum 132: zyfa 142: ucry
 103: ptac 113: ptas 123: ykze 133: tigg 143: okor

104: kwnl 114: jwnl 124: tasx 134: xpph 144: gvqx
 105: yneg 115: egrw 125: myrt 135: lywo
 106: nxyb 116: hxfm 126: qrla 136: luzl
 107: ecre 117: fpzt 127: jmwz 137: hppx
 108: lioc 118: oscw 128: flla 138: lujt
 109: kzqr 119: phty 129: hean 139: vlhh
 110: xbaa 120: flxp 130: xhiz 140: sjuk

Auch bei der Knobel-Tour kommen Mogler zum Zug: Im Spiel drücken sie einfach auf F und ein paar Zaubercodes machen ihnen das Leben leichter:

»SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS« – Versorgt mit Ausrüstung.

»09/12/57« – Kein Zeit-Limit mehr.

»C« – Sprung zum nächsten Level.

Zurück zum Spiel geht's durch wiederholtes Drücken von »F«.

Chubby Christle (Grandslam)

Dem Nimmersatt Chubby hilft man mit unendlich vielen Leben auf die Sprünge, indem man im Titelbild »BUUURP« eingibt.

Chuck Rock (Core Design)

Vor dem Steinzeit-Spektakel läßt man die Band eine Weile musizieren und tippt dann zweimal auf ESC. Jetzt noch »TURN FRAME« sowie eine Zahl zwischen eins und fünf eingeben, und schon marschieren Chuck im entsprechenden Level los.

CJ's Elephant Antics (Code Masters)

Das Elefantenleben währt unendlich lange, gibt man im Titelbild »ITCHY ARSEHOLES« ein.

Clown-O-Mania (Starbyte)

Wer es satt hat, regelmäßig neue Energie für Supersprünge zu tanken, drückt im Spiel einfach kurz die HELP-Taste.

The Course of Ra (Rainbow Arts)

Verzweifelt an einem bestimmten Level? Dann helfen die 100 Paßwörter sicher weiter!

Level: Paßwort: Level: Paßwort:

01 Wobbler	02 Yig
03 Cthulhu	04 Lovecraft
05 Tommyknockers	06 Matchers
07 Midgard	08 Unicorn
09 Isis	10 Midnight
11 Kazgaroth	12 Miscatonic
13 Thorbadin	14 Mishacal
15 Abanasinia	16 Earthmother
17 Azathoth	17 Akkalabeth
19 Silmarilion	20 Draug
21 Sindarin	22 Ossiriand
23 Mithril	24 Glaurung
25 Elbereth	26 Thoron
27 Amarth	27 Thargelion
29 Naurin	30 Meremont
31 Caerweddin	32 Stahlratte
33 Mandelbrot	34 Von Koch
35 Christus	36 Jevova
37 92E2 JMP 92E2	38 Rawheadrex
39 Hellraiser	40 Pinhead
41 Devpac	42 Einsteinium
43 Protactinium	44 Promethium
45 J S Bach	46 Tocate Et Fuga
47 Brandenburg	48 Colonia Claudia
49 Volksgarten	50 Yebra
51 64738	52 64802
53 Nibelungen	54 Hagen von Tronje
55 Donak	56 Skidbladnir
57 Dagon	58 Slowatski
59 Cullinane	60 Arta Myrdhyn
61 Anna Magdalena	62 Philip Emanuel
63 Graceland	64 Jolly Rogger
65 Get Funky	66 Twilight
67 Dragonlance	68 Hatheg Kla
69 Inquanok	70 Kiran
71 Dukranos	72 Thran
73 Ulthar	74 Thalarion
75 Ngranek	76 Cathuria
77 Entropie	78 Heissenberg
79 Laplace	80 Sona Nyl

81 Differential
 83 Hyperzyklus
 85 Chaos
 87 Dendrit
 89 Pankreas
 91 Unordnung
 93 Germany
 95 John Belushi
 97 Gleichrichter
 99 Cthuga

82 Integral
 84 Appelmann
 86 Dyakhee
 88 Neuron
 90 Panakrea
 92 Deutschland
 94 Music Television
 96 Rhythm N Blues
 98 Translation

Crackdown (U.S. Gold)

Erscheint die Übersichtskarte des Levels, »SMURF« eingeben. F2 bzw. F3 versorgt jeweils einen der beiden Einzelkämpfer mit grenzenloser Lebensenergie.

Cyberoid I & II (Hewson)

Zwei Cheats für's Titelbild: Im ersten Teil der Ballerorgie sorgt »RAISTLIN« für unbegrenzt viele Raumschiffe, in Folge 2 erledigt »NECRONOMICON« das gleiche.

Days of Thunder (Mindscape)

Dem Rennwagen wachsen regelrecht Flügel, wenn im Pause-Modus »COMEFLYWITHME« eingetippt wird. Damit sind alle Zeit- und Qualifikationsprobleme vergessen.

Defender 2 (Arc)

Selbst größte Gegnerhorden können dem Raumschiff nichts mehr anhaben, wenn man während des Spiels »GOATY« eingibt.

Defender of the Crown (Cinemaware)

Nach dem Diskettenwechsel hält man die Taste N solange gedrückt, bis die Rittersaga geladen ist. In Zukunft verliert man daraufhin bei Schlachten und Turnieren keine Mannen mehr.

Denaris (Rainbow Arts)

Vor dem Laden steckt der trickreiche Mogler die Maus erst einmal in den Joystickport. Dann Z und den rechten Knopf solange simultan gedrückt halten, bis alle Daten im Speicher stehen. Auf diese Weise verfügt er über unbegrenzt viele Raumschiffe.

Dominator (System 3)

Verewigt man sich als »SHAFT« in der High-Score-Liste, geht die Ballerei mit zahllosen Raumschiffen weiter.

Double Dragon (Melbourne House)

Im Titelbild »R U CALLING MY PINT A POFF?« eingeben und danach die Klopperei wie gewohnt starten. Gehen einem die Schlägertrupps von Mr. Big einmal auf den Geist, putzt man sie durch Drücken von DELETE einfach vom Bildschirm.

Double Dragon III - The Rosetta Stone (Storm)

Unbegrenzt viele Credits schaden bekanntlich nie. Also drückt der gewitzte Schummeler im Pause-Modus neunmal hintereinander auf F9 und prügelt danach erheblich lockerer weiter.

Dragon Breed (Activision)

Der Prinz und sein Drache sind vor allen Angriffen sicher, wenn der Spieler im Pause-Modus SHIFT drückt und gleichzeitig »IREM« eingibt.

Dragon Ninja (Ocean)

»TERRIFIC« lautet das Zauberwort während der Prügelei. Kaum eingegeben, beschert F3 ein weiteres Kämpferleben und E den Sprung ins nächste der sechs Levels.

Dragon Spirit (Domark)

Zuerst ruht sich der Drache im Pause-Modus aus, dann gibt der Spieler »DRAGONHEAD« ein, gefolgt von F10. Zurück auf dem Schlachtfeld, wechseln nun die Tasten eins bis acht zwischen den Levels.

Dragonscape (Software Horizons)

Wem das aktuelle Level nicht mehr gefällt, der drückt, während der Drache ballert, einfach ALT und die Cursor-Down-Taste. Schon schwebt er im nächsten Abschnitt umher.

Dragon's Lair (Readysoft)

Sobald die Programmierer ihre Namen verraten haben, drückt man gleichzeitig ESC, R, L, N, und /. Die Floppy rattert los und schaufelt Dirks komplettes Abenteuer als Zeichentrickfilm auf den Screen.

Driller (Incentive)

Immer nur über die Planetenoberfläche zu tuckern, ist auf Dauer nicht gerade das Gelbe vom Ei. Also ballert man am Anfang des Spiels einfach zwanzig Mal auf die Scheune rechts, und siehe da, aus dem trägen Vehikel ist ein wendiger Gleiter geworden.

Drivin' Force (Digital Magic Software)

Die beiden I-Tüpfelchen im Wort »Drivin'« sind der Schlüssel zum Sieg: Wer sie im Einstiegsmenü nacheinander anklickt, dem bleibt der Buggy automatisch auf der Fahrbahn. Lenken ist überflüssig.

E-Swat (U.S. Gold)

Sobald die Spezialeinheit mit »P« eine Verschnaufpause einlegt, »JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU« eingeben und unverzüglich weiterballern. Wenn alles klappt, liegen fortan 99 Credits zum Weiterspielen auf dem Konto.

Edd the Duck (Impulze)

Ein Klick mit dem linken Mausknopf im Spiel genügt, und Edd hüpf ins nächste Level.

Elimator (Hewson)

Wer einmal alle Strecke sehen will, gibt im Hauptbildschirm einfach einen der 16 Codes ein:

AMOEB
BLOOB
CHEEN
DOINOK
ENIGMA
FLIPME
GEEGEE
HANDEL
ICICLE
JAMMIN
KIHONG
LAPDOG
MIKADO

Elf (Ocean)

Elfen-Hüter, die während des Spiels »CHOROPPOO« eingeben, haben's leichter: Cornelius wird dadurch nämlich unverwundbar und braucht auch keine Gewächse und Tierchen mehr einzusammeln.

Elite (Firebird)

Bei der Paßwortabfrage aus dem Handbuch gibt der souveräne Raumcommander zunächst »SARA« und dann die korrekte Antwort ein. Im Spiel angelangt, ruft der Mal-Stern oben links am Ziffernblock den Schummelmodus auf. Hier gelten folgende Codes:

18-FF = 10 000 Credits
24-01 = ECM-System
2F-01 = Energie Bombe
32-01 = Lande-Computer
38-01 = Militär-Laser
3F-01 = Cloaking Device
ESC führt ins Spiel zurück.

Eye of Horus (Logotron)

Unbegrenzt viele Forscher stehen in den Pyramiden parat, gibt der Ägyptologe auf der Credits-Seite zu Beginn des Abenteuers »SPAM« ein. Außerdem trägt er dann automatisch alle Schlüssel mit sich herum.

F-29 Retaliator (Ocean)

Das Ende aller Pilotensorgen: Wer sich im Hauptmenü als »THE DIDY MEN« einträgt, dem geht über den Wolken nie die Munition aus.

Falcon (Spectrum Holobyte)

In der Luft holt man sich durch gleichzeitiges Drücken von X, SHIFT und CTRL neue Raketen und Munition an Bord.

Federation Quest I (Gremlin)

Eine Funktion zum Speichern des Spielstands haben die Programmierer dieses Weltraum-Adventures zwar vergessen, dafür lassen sich die zwanzig Aufträge aber vom Hauptmenü aus über Paßwörter aufrufen.

Mission 2: SLUMBER
Mission 3: INTEREST
Mission 4: BULKHEAD
Mission 5: SHOWROOM
Mission 6: MUSHBASH

Mission 7: HAMPERED

Mission 8: BLACKOUT

Mission 9: WARRIOR

Mission 10: VICTORY

Mission 11: TRAPPED

Mission 12: FRENZY

Mission 13: HANDYMAN

Mission 14: CROWDED

Mission 15: RADIATE

Mission 16: VOLTAGE

Mission 17: GLOOM

Mission 18: PRIMATE

Mission 19: MADHOUSE

Mission 20: TRIUMPH

Fighter Bomber (Activision)

Gibt man im Rooster-Menü »BUCKAROO« als Namen an, stehen einem alle Missionen offen, womit das lästige Sammeln von Beförderungen entfällt.

Final Fight (U.S. Gold)

Während des Intros drückt der Spieler mehrmals die HELP-Taste. Zur Bestätigung, daß unbegrenzt Energie zur Verfügung steht, erscheint das Bild des Programmierers auf dem Monitor in Haggars Büro.

Fire and Brimstone (Firebird)

Wie wär's mit einem Menü zur Levelauswahl? So geht's: Im Titelbild den Joystick nach links unten halten und dabei ESC gedrückt lassen.

Flood (Electronic Arts)

Die Unterwasserwelt des niedlichen Quiggly besteht aus 42 Levels. Angesichts des Umfangs haben die Programmierer an eine Paßwort-Option im Titelbild gedacht. Hier nun die begehrten Codes in der richtigen Reihenfolge:

FROG YEAR QUIT LONG WORD FRED WINE GRIP TRAP
THUD FRAK VINE UMP NILL FOUR GRIT ZING JING LIDO POOL
HATE REED LIME QUID WING FREE GIGA HEAD LOOP SING
JOUX PING GOGO LETS QUAD BRIL EGGS HENS NAIL SOAP
FOAM MEEK

Forgotten Worlds (Capcom)

Im Titelbild hält man die Tasten A, R, C und HELP gedrückt, um den Schummelmodus zu aktivieren. Anschließend genügt es, an beliebiger Stelle im Spiel S zu drücken, und schon befinden sich die beiden Helden direkt in einem Waffen-Shop. Besonders schnell kommt durch die fünf vergessenen Welten, wer mit N von Level zu Level springt.

Full Contact (Team 17)

Als Solo-Spieler versetzt seinem Sparrings-Partner den Todesstoß, wer während des Kampfs »QZWXEDCRFVTGBYHNUJM« eingibt.

Gauntlet 2 (U.S. Gold)

Sobald einer der Helden eine Truhe findet, auf INSERT drücken. Ist die Kiste offen, INSERT wieder loslassen. Schnell noch HELP betätigen und 5000 zusätzliche Health-Points liegen auf dem Konto.

Gem'X (Kaiko)

Die Paßwörter für den asiatisch angehauchten Knobel-Spaß lauten:

Level B: Earthian	Level C: Kenichi	Level D: Inokoma
Level E: Burai	Level F: Badman	Level G: Network
Level H: Yokohama	Level I: Exact	Level J: X68000
Level K: Turrican	Level L: Redmoon	Level M: Campaign
Level N: Megaman	Level O: Szvalion	Level P: Fmtowns
Level Q: Cherie	Level R: Chemerion	Level S: Yamas
Level T: Robotech	Level U: Populous	

Wer gerne mal mehr von einem der hübschen Mädels zwischen den Levels sehen würde, gibt als Code sinnigerweise »STRIP« ein.

Ghostbusters 2 (Activision)

Mit unbegrenzter Energie geht die Jagd auf schleimige Geister gleich viel flotter von der Hand. Einfach im Activision-Logo ALT, CTRL, S und O zusammen drücken und am Joystick FEUER auslö-

sen. Als Nebenwirkung dieser Aktion reißt im ersten Level das Seil nicht mehr.

Ghost'n'Goblins (Elite)

Ergattert Ritter Arthur einen Platz in der High-Score-Liste, verewigt er sich mit nicht mehr als einem Ausrufezeichen. Im nächsten Spiel können ihm die Untoten dank inaktiver Kollisionsabfrage nichts mehr anhaben.

Ghouls'n'Ghosts (Capcom)

Irgendwo auf dem Weg durch die fünf Level gibt man »KAREN BROADHURST« ein, und Ritter Arthur verliert seine Rüstung auch bei Feindkontakt nicht mehr.

Gobliins (Bomico)

Um in höhere Bilder zu gelangen, drückt man auf ESC und klickt LOAD an. Danach helfen die Codes den drei Wichten auf die Sprünge.

Level 2: VQVQFDE

Level 3: ICIGCAA

Level 4: ECPQPC

Level 5: FTWKFE

Level 6: HQWFTFW

Level 7: DWNDGBW

Level 8: JCJCJHM

Level 9: ICVGCGT

Level 10: LQPCUJV

Level 11: HNWWGKB

Level 12: FTQKVL

Level 13: DCPLQMH

Level 14: EWDGPNL

Level 15: TONGTOV

Level 16: IQDNKQO

Level 17: IQDNKQO

Level 18: KKKPURE

Level 19: NGOGKSP

Level 20: NNGWTTT

Level 21: TQNGFVC

Gods (Renegade)

Ein Götterleben ohne Energieprobleme erlebt man bei Verwendung von »SORCERY« als Level-Paßwort.

Golden Axe (Virgin)

Vor dem Spiel ersetzt man die Maus durch einen zweiten Joystick. Befindet sich die Monsterhatz im Speicher, legt man im Solo-Modus wie gewohnt los. Kurz bevor der Held in die ewigen Jagdgründe eintritt, drückt man am zweiten Stick auf FEUER. Ein frischer Recke erscheint. Wer diese Prozedur genügend oft wiederholt, kommt ohne Not ans Ende der sechs Level.

Grand Monster Slam (Golden Goblins)

Vor dem Match macht der König mit den Worten »The King allows...« einige Bekanntmachungen. Wer jetzt auf der Tastatur um »LOSERS HELP« bittet, trägt automatisch den Sieg davon.

Gravity Force (Kingsoft)

Im Auswahlbild tippt der Raumschiffpilot als Paßwort »WARP«, gefolgt von einem Leerzeichen und der gewünschten Level-Nummer (maximal 50) ein. Schon fliegt man im gewünschten Abschnitt.

Gremlins 2 (Elite)

Bobby sieht bei seiner Rettungsaktion gegen die fiesigen Gremlins reichlich alt aus. Gibt der Spieler allerdings »SINATRA« in der Bestenliste ein, geht es den Biestern mit unendlich vielen Leben an den Kragen.

H.A.T.E. (Gremlin)

Mit P pausieren und »JUDITH« eingeben. Zurück im Spiel schaltet F9 die Kollisionsabfrage mit Hintergrundgrafik und Gegnern aus, F10 springt an den Anfang des nächsten Levels.

Hägar (Kingsoft)

Zu Beginn seiner Wikinger-Odyssee macht Hägar der Schreckliche sein Schiff klar. Auf einer der Inseln angekommen, fragen ihn die Insulaner nach einem Code. Wir verraten die richtigen Antworten:

Insel 2: FEAFGN

Insel 3: JVSAMK

Insel 4: ASGAPQ

Insel 5: UWFXPZ

Insel 6: PSXRIC

Insel 7: DYAETG

Insel 8: WFZILD

Hammerfist (Activision)

Wer sich unter die Tagesbesten geknobbelt hat, läßt »TAEHC OT TNAW I« als Pseudonym zurück. Anschließend wechselt er mit F7 ganz easy zwischen den Levels.

Hard Drivin' (Domark)

Über Stock und Stein und sogar durch Mauern hindurch flitzt das Auto, wenn der Wagen zunächst mit Handschaltung auf Spitzengeschwindigkeit beschleunigt. Anschließend auf O tippen und im Optionen-Menü das Automatik-Getriebe aktivieren. Die Kollisionsabfrage verabschiedet sich damit auf Nimmerwiedersehen.

Hawkeye (Thalamus)

Keine Falkenaugen, sondern diesen Tip brauchen Sie, um unbeschadet durch die acht Levels zu kommen: Zuerst legt das Cyborg-Sprite nach Drücken von P ein Päschen ein, dann aktiviert HELP den Cheat und nochmals P führt zum Spiel zurück. Dank der DEL-Taste hüpfert der Held dann ohne Umschweife von einem zum anderen Abschnitt.

Helter Skelter (Audiogenic)

Wem die ersten Level des Geschicklichkeitstests noch nicht hektisch genug sind, der kann mit den Paßwörtern ja mal in höhere Ebenen hineinschnuppern.

Level 11: SPIN

Level 21: FLIP

Level 41: GOAL

Level 51: LEFT

Level 61: TWIN

Level 71: PLAY

Horror Zombies from the Crypt (Millenium)

Alle wagemutigen Freizeit Vampir-Jäger fordert das Programm im Hauptmenü auf, ein Paßwort einzugeben. Angenehmes Gruseln mit den Codes!

Level 2: Wolfman

Level 3: Hammer

Level 4: Lugost

Level 5: Nosferath

Level 6: Garlic

Level 7: Bogeyeater

Level 8: Custodes

Schummeln ist natürlich auch möglich: Unsterblichkeit winkt, wenn man an beliebiger Stelle M, das Komma und den Punkt (liegen nebeneinander auf der Tastatur) gleichzeitig drückt.

Hudson Hawk (Ocean)

Einen unsterblichen Langfinger bekommt derjenige spendiert, der im Titelbild »SCIENCEFICTION« eintippt.

Hybris (Innerprise)

Zunächst einmal ballert man sich in die High-Score-Liste vor, um dort als »COMMANDER« vorstellig zu werden. Mit F10 macht der Spieler dann seinen Flieger im Spiel unverwundbar, springt mit F9 immer ein Level weiter oder rüstet mit F2 bis F8 das Extra-Arsenal auf.

Hydra (Domark)

Gleitet das Luftkissenboot über die Wellen, tippt man »KILLKILL-KILL« ein, und die Tastatur ist wie folgt zum Schummeln belegt:

F: Auftanken

Q: Aktiviert den Turbo-Antrieb

RETURN: Wählt eine andere Waffe. Munition spielt keine Rolle mehr.

The Immortal (Electronic Arts)

Unsterblich machen die Level-Codes zwar nicht, dafür darf man sich die kommenden Dungeons einmal aus der Nähe anschauen.

Level 2: CDDFF10006F70/5F3FA10006F70

Level 3: F47EF21000E10/E01D421000E10

Level 4: 38FE731001EB0/08DE631001EB0

Level 5: AE9FA43000EB0/563F743000EB0

Level 6: A01FE53010A41/563FF53010A41

Level 7: C250F63010AC1/C250F63010AC1

Level 8: 58B0C730178C1/E011F730178C1

Impact (Audiogenic)

Gerade in höheren Levels macht diese Breakout-Variante dank cleverer Extras mächtig Laune. So gesehen kommen die Level-Codes fürs Hauptmenü gerade recht:

Level 11: GOLD
Level 21: FISH
Level 31: WALL
Level 41: PLUS
Level 51: HEAD
Level 61: PORK
Level 81: ROAD
Level 91: USER

Impossamole (Gremlin)

Auch für einen Super-Maulwurf ist das Heldendasein kein Pappenstiel. Da helfen nur noch Codes weiter, die als Namen in die Bestenliste gehören:

»HIENZ«: drei volle Energiebalken.
»OUCHOUCH«: Der Maulwurf wandelt über Wasser und andere Hindernisse.
»COMMANDO«: Alle Waffen währen ewig.
»ANNFRANK«: weckt neue Lebensgeister.
»LUMBERJACK«: verdoppelt die Power-Reserven.

Indiana Jones and the Last Crusade - Action Game (U.S. Gold)

Erfolgreiche Höhlenforscher verewigen sich in der Hall of Fame unter »SILLYMAN«. Von nun an gehen ihnen am Ende des Abenteuers die Credits nicht mehr aus, Indy darf also beliebig oft weiter-spielen.

Insanity Fight (Linell)

Auch die Schweizer sind groß im Tricksen: Während man sich durch ein Level ballert, beide Mausknöpfe, L am Keyboard und den Feuerknopf gleichzeitig drücken. Ehe der Pilot es sich versieht, saust er schon ins nächste Level.

Interceptor (Electronic Arts)

Extra-Aufträge machen das Flieger-Leben spannender. Warum also nicht während des Flugs mit »2« in den »Freeflight-Mode« wechseln und dann eine der Ziffern von 6 bis 9 tippen?

Interchange (Hi-Tec)

Kein Knobelenspiel ohne Paßwörter! Die lockere Bastelei im Labyrinth macht da keine Ausnahme:

Level 5: GLEN
Level 10: KRST
Level 15: AIDA
Level 20: SEAN
Level 25: STOO
Level 30: SLOP
Level 35: GORE
Level 40: KILL
Level 45: SHOT

International Championship Athletics (Hawk)

Computer-Sportler, die bei den Sprintwettbewerben statt am Joystick zu rütteln die Maus – am Joystickport eingesteckt – locker hin- und herbewegen, laufen sogar Carl Lewis locker davon.

Interphase (Image Works)

Freunde pfeilschneller Vektorgrafik tippen während des Spiels »FENNY« ein (zusammen mit dem F die CAPS-LOCK-Taste drücken). Daraufhin kann man sich mit der linken Maustaste nacheinander alle Objekte anschauen und durch den rechten Knopf zoomen. Beide Tasten gleichzeitig führen zum Game zurück.

James Pond (Millenium)

Trotz flinker Flosse kann Unterwasseragent Pond einen Schutzengel gut gebrauchen. Den bekommt er auch prompt, wenn sein Herrchen während einer Mission »JUNKYARD« eintippt.

James Pond II - Codename Robocod (Millenium)

Bei seinem zweiten Auftritt hilft Pond einer »LITTLE MERMAID« an beliebiger Stelle des Spiels aus der Patsche. RETURN macht ihn jetzt unsterblich, und X führt zum Ausgang des aktuellen Levels. Drücken von S speichert die aktuelle Position ab, G lädt den Spielstand. M schließlich befördert ein komfortables Level-Menü auf den Screen.

Karate Kid II (Microdeal)

Hat Kid die ersten Levels satt, springt er durch Drücken von P zum nächsten Schauplatz seiner Prügeltour.

Kid Gloves (Millenium)

Erst einmal gibt man im Pause-Modus das Zauberwort »RHIAN-NON« ein. Siehe da, im weiteren Verlauf der Plattformhatz wird der Held durch Drücken von F9 unverwundbar, erhält dank F8 neue Energie und stattet nach F6 dem Laden einen Besuch ab.

The Killing Cloud (Image Works)

Bevor die Polizei von San Francisco den Terroristen einheizt, ist im Missionen-Menü ein Paßwort gefragt.

Mission 2: A66TRDEX
Mission 3: 2WWTR7EX
Mission 4: Q44FRCE2
Mission 5: 4338VCCN
Mission 6: XXX8VCCN
Mission 7: 63QTGDEX
Mission 8: W3Q8VCAM
Mission 9: 63QTGDEX
Mission 10: CA2TG7EF

Für Mogler empfiehlt sich der Code »1KILLING«. Er versorgt die Bullen mit 28 Netzen und gibt den Verbrechern so kräftig zu knabbern.

The Killing Game Show (Psygnosis)

Vor lauter Plattformen sieht der Roboter oft das Labyrinth nicht mehr. Für die dringend nötige Orientierung sorgt eine Karte, die nach Drücken von HELP während der »Get Ready-Meldung« erscheint.

Klax (Domark)

Damit es sich nicht so schnell ausklaxt, beim Blöckestapeln die Leertaste zusammen mit der Zahl vier betätigen. Der Stapel leert sich, der nächste Level beginnt.

L.E.D. Storm (Capcom)

Der Traum vom Geschwindigkeitsrausch ohne Zeitlimit geht in Erfüllung, wenn man während des Spieles »DAVID BROADHURST (2 mal SPACE!) WANTS TO CHEAT« eingibt.

Last Duel (Capcom)

Zunächst schaltet man die Baller-Rallye mit F9 in den Pause-Modus. Gleichzeitiges Drücken von HELP, 1 und der linken SHIFT-Taste aktiviert sodann den Schummel-Betrieb. F1 bis F6 dienen dazu, die Level anzuwählen, F8 beschert einem dagegen fünf zusätzliche Fahrzeuge.

Last Ninja 3 (System 3)

Ninja-Kämpfer, die schon im Dorf das Zeitliche segnen, erhalten mit den Paßwörtern für's Hauptmenü Gelegenheit, schwierige Klippen zu umschiffen.

Level 1: SUSS
Level 2: IMED
Level 3: URTI
Level 4: BASD
Level 5: NUOS
Level 6: REOO

Leander (Psygnosis)

Der furchtlose Prinz dringt vom Optionenmenü mit der Zeichenfolge »ZXSP« als Zugangscode direkt in die zweite Welt vor, »LVFT« öffnet den dritten Abschnitt.

Legend of the Lost (Impressions)

Der Held irrt nicht mehr ganz so verloren durch den Dschungel, wenn er vor Spielbeginn »EDLER« als Paßwort verwendet. Die SHIFT-Taste rettet ihn nun durch einen Sprung in den nächste Level aus manch brenzlicher Situation.

Lemmings (Psygnosis)

Lebenslustige Mäuselotsen aufgepaßt! In der nächsten Tabelle sind alle Codewörter des genialen Nagervergnügens, nach Schwierigkeitsgrad geordnet.

Für Solospieler

Level	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1	Kein Code	HBANLMFPDV	ONICEKLNFS	NHMFHFALHV
2	IJHLDHBCCU	CMOLMFNQDK	FIBIJLMOFL	HMFHFNMHD
3	NHLDHBADCR	BAKHLMBEL	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4	HLDBHINECK	MKHNLCCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
5	LDHBAJLFCT	OJNLICADES	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6	DHBIJLLGCM	HLDMCMOEEX	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7	HBANLLDHCJ	LLICAJMFEQ	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8	BINLLDHICS	DIBIJMLGEQ	HLDFHINEGS	IJHLDIFCIP
9	BAJHMDHJCV	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHKBKN	BINLLDIEV	DHFIJLLGGU	HLDFINEIV
11	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIV
14	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFQGV	FINLLDIIN
15	HBANLMDPCS	MDIBAJLNPE	NHMDHFALGS	FAJHMDIIP
16	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIN
18	IJHLFHBODX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	NXLFIADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDN	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26	IJHMFHBKQD	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27	NHMFHBALDN	CEKHMNIJFY	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKEY	FINLLFIJQ

Für Retter-Duos:

Level 1:	JAHLDBIMO
Level 2:	IJHLDKJCMJ
Level 3:	NHLDKJADMW
Level 4:	HLDIJINEMN
Level 5:	LDIJAJLFMW
Level 6:	DIJILLGMP
Level 7:	IJANLLDHMM
Level 8:	JINLLDIIMV
Level 9:	JAJHMDIJMX
Level 10:	IJHMDIJKMQ
Level 11:	NHMDIJALMN
Level 12:	HMDIJINMMW
Level 13:	MDIJAJLNMP
Level 14:	DIJILLMOMY
Level 15:	IJANLMOPMV
Level 16:	JINLMDIQMO
Level 17:	JAJHLFIBNR
Level 18:	IJHLFIJCNK
Level 19:	NXLFIJADNX
Level 20:	HLFIJINENQ

Wenn soviel Hilfe noch nicht genügt, der gibt im Titelbild am besten FQUIGGGLY ein. Dadurch werden die grünhaarigen Schützlinge unsterblich.

Leonardo (Starbyte)

Auch ein Meisterdieb wie Leonardo ist für ein paar Level-Codes dankbar...

Level 10: EMMENTALER

Level 20: ALPHORN

Level 30: MATTERHORN

Lettrix (Software 2000)

Wer gerne geometrische Gebilde nachbaut, kann die Level-Codes sicher gut gebrauchen:

Level 5: 4489

Level 10: 2350

Level 15: 6719

Level 20: 9521

Level 25: 2245

Level 30: 1379

The Light Corridor (Infogrames)

3D-Pong für Fortgeschrittene - die ersten zehn Level-Codes:

0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6903, 3305

Logical (Rainbow Arts)

Auch für diesen Tüftel-Knüller existieren Level-Codes:

Level 01: Welcom

Level 02: The other Side

Level 03: Quadri Quadra

Level 04: Stone Road

Level 05: Nice Colours

Level 06: More Colours

Level 07: Real Fun

Level 08: Pink and Pink

Level 09: Green Path

Level 10: Bad Direktion

Level 11: Dont Panik

Level 12: Colormania

Level 13: Refreshment

Level 14: Full Moon

Level 15: Running Balla

Level 16: Green River

Level 17: Two Islands

Level 18: More Islands

Level 19: Times Change

Level 20: Other Things

Level 21: Be Honest

Level 22: Blue N Violet

Level 23: Three Paths

Level 24: Dangerous

Level 25: The Wanderer

Level 26: Secret Chamber

Level 27: Falcons Flight

Level 28: Blue Angel

Level 29: Far Thunder

Level 30: A Simple One

Level 31: Blue Velvet

Level 32: Paradise I

Level 33: Classic Art

Level 34: Veni Vidi Vici

Level 35: We like it

Level 36: Forever here

Level 37: Wonderland

Level 38: The Snare

Level 39: Cure it

Level 40: Sun is Shining

Level 41: A Rainbow

Level 42: Arrow Road

Level 43: Turning Wheels

Level 44: Acceleration

Level 45: The President

Level 46: He is missing

Level 47: Picknick Time

Level 48: Who is calling

Level 49: Ancient Art

Level 50: She is gone

Level 51: Logistic

Level 52: Turning Colours

Level 53: Paramount

Level 54: The Ladder

Level 55: Back in Red

Level 56: Treasure Room

Level 57: Dont want that

Level 58: The free Fall

Level 59: Corrado Beach

Level 60: More Popcorn

Level 61: Wild at Heart

Level 62: The dark Age

Level 63: Dimlights

Level 64: The Fifties

Level 65: Picture of her

Level 66: Gordian Knot

Level 67: High Speed

Level 68: Alexandria

Level 69: Running Tears

Level 70: Her Rainbow

Level 71: Walk in Cream

Level 72: Touch her

Level 73: Shadowland

Level 74: Back in Bag

Level 75: Vitamin C

Level 76: Stunt Ball

Level 77: Mirrorland

Level 78: Ace Quest

Level 79: Boa Boa Boa

Level 80: DA DA DA

Level 81: Haunted House

Level 82: The Secrets

Level 83: Smiling Joke

Level 84: Children Go

Level 85: It is Atlantia

Level 86: On the Road

Level 87: Blue is first

Level 88: Wolfs Moon
 Level 89: Wild China
 Level 90: Its Logical
 Level 91: She Compares
 Level 92: Big Mountains
 Level 93: Tomorrow
 Level 94: Teleporter Jam
 Level 95: Lever Sunlight
 Level 96: New Exodus
 Level 97: The Peacepipe
 Level 98: Final Surprise
 Level 99: White Miami

Arbeiten die Gehirnwindungen erst einmal auf Hochtouren, möchte man natürlich gerne selbst Levels zimmern. Den internen Editor erschließt der Level-Code »THE FINAL CUT«.

Loopz (Audiogenic)

Wem der Sinn nach einer Memory-Variante im Loopz-Look steht, kommt im »GAME TYP C« dank der Paßwörter schneller voran:

Level 1 = EASY
 Level 6 = GRVY
 Level 11 = TRBY
 Level 16 = STNL
 Level 21 = GZPN
 Level 26 = PLGR
 Level 31 = KRNC
 Level 36 = BGDK
 Level 41 = FRNK
 Level 46 = ZSZS

The Lost Patrol (Ocean)

Gönnt man seinen Leuten zehn Minuten Pause, so wachsen ihre Stärke- und Moralwerte jeweils um zwei Punkte an; der Essensvorrat bleibt jedoch gleich. Durch regelmäßige Rast werden so wahre Rambos aus den Mannen.

Lotus Esprit Turbo Challenge (Gremlin)

Vor dem Rennen tauft sich Spieler 1 im Auswahlbildschirm »FIELDS OF FIRE« und sein Kumpel »IN A BIG COUNTRY«. Durch diesen Trick geht der rote Sportwagen in jedem WM-Lauf an den Start, die vorherigen Plazierungen spielen keine Rolle mehr.

Lotus Esprit Turbo Challenge II (Gremlin)

Hochtourige Sportwagen-Duelle sind dank der Strecken-Codes kein Problem mehr:

Strecke 2: TWILIGHT
 Strecke 3: PEA SOUP
 Strecke 4: THE SKIDS
 Strecke 5: PEACHES
 Strecke 6: LIVERPOOL
 Strecke 7: BAGLEY
 Strecke 8: E BOW

Notorische Schummeler kommen selbstverständlich auch nicht zu kurz. Für sie gelten die Zauberformeln:

DEESIDE: schaltet das Zeitlimit aus.

DUX: führt in ein Bonusspiel.

Manchester United (Krisalis)

Während die Kicker dem runden Leder hinterherjagen, schaltet ein Druck auf den linken Mausknopf in den Zwei-Spieler-Modus. Wie angewurzelt bleibt der Gegner stehen, Feuer frei fürs Schützenfest!

Manix (Millenium)

Manische Joystickartisten haben sicher schon auf die 16 Level-Codes gewartet.

Level 1: MANIX
 Level 2: ZONE
 Level 3: SPACE
 Level 4: MOON
 Level 5: TIME
 Level 6: MOTIVATE
 Level 7: TOM
 Level 8: MAJOR
 Level 9: MIKE
 Level 10: SARAH
 Level 11: DOUG
 Level 12: NEIL

Level 13: IXION
 Level 14: KINETIC
 Level 15: TRAP
 Level 16: CLIMAX

Das Magazin (Art Edition)

Redakteure kommen auf der Jagd nach heißen Stories ohne DATEX-P-Anschluß nicht weit. Die Zugangs-codes für den Post-Dienst lauten:

HEIMDAL, TSCHAKO, ATACAMA, NEMESIS, CHANGAI, ZWINGER und CYCLAME.

Mega-Lo-Mania (Image Works)

Es geht doch nichts über Paßwörter, mit denen man seinen Spielstand im Optionen-Menü laden kann. Die vier Erobererteams aus Mega-lo-Mania denken sicher genauso.

Epoche:	Madcap:	Scarlet:
1	IUIAZXFIWMB	OVIAYASIWMC
2	GZIARZLIWMB	MAJACQYIWMY
3	MKIAVZLXXSJ	SLIAUCYXXSK
4	KPIANBXSXP	GQAIYPXXSG
5	QAIADAMVXSL	WBIACDYXXSM
6	UGIAQYPYYSI	UCIAQYPYXSI
7	UQNAZBSJTAT	ASHAUYPJTAU
8	SVHARDYJTAP	YWHAMAMJTAQ
9	JGLANDPHGSV	YIKAECMWMK

Caesar:	Oberon:
UWIANCYIWM	CYIAOCYIWMA
SBJABYFIWMZ	AYIACYFIWMW
YMIAPYFXXSL	GJIAGYPXXSK
WRIAXZLXXSH	EOIAYZLXXSE
CDIANFYXSN	KZHAOPYXSR
AIIFAMYXSJ	IEIAGAMYXSG
GTHAJAMJTAR	OPHAKAMJTAS
EYHABCSJTAR	MUHACCSJTAO
EKKAWDYMWM	MGKAODYANMY

Mother of Battles:	
KLKAIZFODMW	PHLAOUOKÖSG
JGLANDPHOYS	CPKATCSETGF

Menace (Psyclipse)

Unendlich viele Raumschiffe stehen zur Verfügung, wenn man an beliebiger Stelle im Spiel »XR3ITURBONUTTERBASTARD« eingibt. F2 und F3 bescheren dann zusätzlich neue Extras.

Mickey Mouse (Gremlin)

Mickey bekommt man in Hochform zu Gesicht, wenn während der Turm-Kletterei »6135688« getippt wird. Es gilt dann nämlich:

F2: Einstieg in eines der Extra-Spiele

F4: Volle Wasserpistole

F3: Teleportiert zum Endgegner

Midnight Resistance (Ocean)

Gewußt wie: In der High-Score-Liste »ITSEASYWHENYOUKNOWHOW« eingeben und unbegrenzt viele Soldaten marschieren auf.

Monty Python's Flying Circus (Virgin)

Als erstes versucht der Spieler, sein Bildschirmleben so schnell wie möglich auszuhauchen, was das Programm mit einem Platz in der »Bestenliste« belohnt. Dort »SEMPRINI« eingeben. Vom Hauptmenü aus besteht nun die Möglichkeit, im zuletzt absolvierten Abschnitt weiterzuspielen.

Navy Seals (Ocean)

Wer ein unsterblicher Soldat sein will, unterzeichnet in der Bestenliste mit »PSBOYS«.

Nebulus (Hewson)

Vor dem Start im Hauptmenü »HELLONAMJMP« tippen. Anschließend ist eine feucht-fröhliche Reise von Turm zu Turm durch Drücken von F10 möglich.

Nebulus 2 - Pogo A Gogo (21st Century Entertainment)

Drei Levelcodes teleportieren den niedlichen Pogo aus dem Titelbild zu einem späteren Turm: »LOVEANDLOVE«, »GREEN-TREES« und »ICEHOUSE« heißen sie. Abhängig davon, welchen Turm der Held gerade erklimmt, erhält er entweder durch Eingabe von »HOUSEBLUE« oder »BLUEHOUSE« alle Extras auf einmal umgeschmalt.

Necronom (Linell)

Um den Adrenalinpiegel während der Action-Orgie nicht übermäßig zu pushen, aktiviert man mit »2« unendlich viele Leben oder schaltet besser noch durch Drücken auf »1« die Kollisionsabfrage aus. F1 bis F7 installieren bessere Waffen an Bord des Raumschiffs, HELP hüpfet innerhalb des aktuellen Levels, F9 gleich zum nächsten Abschnitt.

New Zealand Story (Ocean)

Hüpft Tiki über den Screen, tippt man auf DEL, danach M und gibt schließlich »FLUFFY KIWI« ein. Belohnung: unendlich viele Leben.

Night Shift (Lucasfilm)

Fred oder Fiona Fixit basteln in 30 Schichten Spielzeug zusammen. Zunächst will der Chef von ihnen aber einige Frucht-Codes wissen. Diese lauten:

- Schicht 2: Pflaume/Zitrone/Ananas/Zitrone
- Schicht 3: Kirsche/Banane/Banane/Zitrone
- Schicht 4: Ananas/Zitrone/Ananas/Ananas
- Schicht 5: Ananas/Ananas/Zitrone/Kirsche
- Schicht 6: Kirsche/Pflaume/Pflaume/Ananas
- Schicht 7: Kirsche/Ananas/Zitrone/Banane
- Schicht 8: Ananas/Banane/Ananas/Kirsche
- Schicht 9: Ananas/Zitrone/Kirsche/Kirsche
- Schicht 10: Zitrone/Banane/Pflaume/Pflaume
- Schicht 11: Banane/Ananas/Kirsche/Pflaume
- Schicht 12: Kirsche/Pflaume/Banane/Pflaume
- Schicht 13: Pflaume/Kirsche/Banane/Ananas
- Schicht 14: Ananas/ Kirsche/Pflaume/Banane
- Schicht 15: Pflaume/Pflaume/Ananas/Ananas
- Schicht 16: Banane/Banane/Ananas/Banane
- Schicht 17: Banane/Pflaume/Kirsche/Banane
- Schicht 18: Pflaume/Zitrone/Zitrone/Pflaume
- Schicht 19: Zitrone/Ananas/Kirsche/Pflaume
- Schicht 20: Kirsche/Ananas/Ananas/Kirsche
- Schicht 21: Zitrone/Kirsche/Ananas/Ananas
- Schicht 22: Pflaume/Kirsche/Zitrone/Banane
- Schicht 23: Pflaume/Kirsche/Kirsche/Zitrone
- Schicht 24: Pflaume/Ananas/Zitrone/Zitrone
- Schicht 25: Banane/Ananas/Ananas/Zitrone
- Schicht 26: Pflaume/Kirsche/Kirsche/Banane
- Schicht 27: Banane/Kirsche/Zitrone/Banane
- Schicht 28: Pflaume/Banane/Banane/Ananas
- Schicht 29: Kirsche/Pflaume/Kirsche/Ananas
- Schicht 30: Kirsche/Kirsche/Banane/Pflaume

Ninja Spirit (Activision)

Um den Ninja unverwundbar zu machen, pausiert man und drückt gleichzeitig CAPS LOCK und den linken SHIFT-Knopf.

Nitro (Psygnosis)

Ohne einen gut ausgerüsteten Wagen hängen einen die flinken Computerfahrer regelmäßig ab. Gibt man in der High-Score-Liste allerdings das Kürzel »MAJ« ein, schwillt das Bankkonto an und alle Extras stehen zur Verfügung.

Oh, NO! More Lemmings (Psygnosis)

Noch nicht genügend Lemmings gerettet? Die Codes der Datendiskette sorgen für neue Arbeit:

I. TAME:

- LEVEL 01: natürlich nix
- LEVEL 02: IHRTDNCCAD
- LEVEL 03: LRTDLCADAO
- LEVEL 04: PTDLCILEAF
- LEVEL 05: TDLCAHTFAO
- LEVEL 06: DLICHTVGAJ

- LEVEL 07: LCAMTTDHAF
- LEVEL 08: CIMVVLHIAG
- LEVEL 09: CAHRUDLJAR
- LEVEL 10: IHRUDLCKAK
- LEVEL 11: LRUDLCALAH
- LEVEL 12: RUDLCILMAQ
- LEVEL 13: UDLCAHVNAJ
- LEVEL 14: DLICHTVGAJ
- LEVEL 15: LCALVUDPAP
- LEVEL 16: CILTUDLQAG
- LEVEL 17: CAHRTFLBBL
- LEVEL 18: IHRTFLCCBE
- LEVEL 19: LRTFLCADBR
- LEVEL 20: RTFLCILEBK

II. CRAZY:

- LEVEL 01: TFLCAHVFBF
- LEVEL 02: FLCIHTTGK
- LEVEL 03: HBALTTFHBS
- LEVEL 04: BILTTFHIBL
- LEVEL 05: BAHPUFHJBN
- LEVEL 06: IHPUFHBKGB
- LEVEL 07: LPUFHBALBD
- LEVEL 08: PUFHBILMBM
- LEVEL 09: UFHBAHTNBF
- LEVEL 10: FHBHTUOBO
- LEVEL 11: HBALTUFPBL
- LEVEL 12: BILTFHQBE
- LEVEL 13: BAHPTDIBCE
- LEVEL 14: IHPTDIBCCN
- LEVEL 15: LPTDIBADCK
- LEVEL 16: PTDIBILECD
- LEVEL 17: TDIBAHTFCM
- LEVEL 18: DIBIHTTGCF
- LEVEL 19: IBALTTDHCS
- LEVEL 20: BILTTDIICL

III. WILD:

- LEVEL 01: BAHPUDIJCN
- LEVEL 02: IHPUDIBKCG
- LEVEL 03: LPUDIBALCD
- LEVEL 04: PUDIBLMCM
- LEVEL 05: UDIBAHTNCF
- LEVEL 06: DIBIHTUOCO
- LEVEL 07: IBALTUDPCL
- LEVEL 08: BILTUDIQCE
- LEVEL 09: BAHPTFIBDH
- LEVEL 10: IHPTFIBCDQ
- LEVEL 11: LPTFIBADDN
- LEVEL 12: PTFIBLEDG
- LEVEL 13: TFIBAHTFDP

- LEVEL 14: FIBIHTTGD
- LEVEL 15: IBALTTFHDF
- LEVEL 16: BILTTFIIDO
- LEVEL 17: BAHPUFIJDQ
- LEVEL 18: IHPUFIBKDJ
- LEVEL 19: LPUFIBALDG
- LEVEL 20: PUFIBILMDP

IV. WICKED:

- LEVEL 01: UFIBAHTNDI
- LEVEL 02: FIBIHTUODR
- LEVEL 03: IBALTUFPDO
- LEVEL 04: BILTFIQDH
- LEVEL 05: FAHPTDHBEG
- LEVEL 06: IHPTDHFCE
- LEVEL 07: LPTDHFADP
- LEVEL 08: PTDHFILEEI
- LEVEL 09: TDHFAHTFER
- LEVEL 10: DHFIHTTGK
- LEVEL 11: HFALTTDHEH
- LEVEL 12: FILTTDHEQ
- LEVEL 13: FAHPUDHJES
- LEVEL 14: IHPUDHFKL
- LEVEL 15: LPUDHFALEI
- LEVEL 16: PUDHFLMER
- LEVEL 17: UDHFAHTNEK
- LEVEL 18: DHFIHTUOED
- LEVEL 19: HFALTUDPEQ
- LEVEL 20: FILTUDHQEJ

V. HAVOC:

- LEVEL 01: FAHPTFHBFBM
- LEVEL 02: IHPTFHFCFF
- LEVEL 03: LPTFHFADFS
- LEVEL 04: PTFHFILEFL
- LEVEL 05: TFHFAHTFFE
- LEVEL 06: FHFHTTGFN
- LEVEL 07: HFALTTFHFK
- LEVEL 08: FILTTFHIFD
- LEVEL 09: FAHPUFHJFF
- LEVEL 10: IHPUFHFKFO
- LEVEL 11: LPUFHFAFLFL
- LEVEL 12: PUFHFLMFE
- LEVEL 13: UFHFAHTNFN
- LEVEL 14: FHFHTUOFG
- LEVEL 15: HFALTUFPFD
- LEVEL 16: FILTUFHQFM
- LEVEL 17: FAHPTDIBGM
- LEVEL 18: IHPTDIFCGF
- LEVEL 19: LPTDIFADGS
- LEVEL 20: PTDIFILEGL

Daley Thompson's Olympic Challenge (Ocean)

Statt sich mühevoll und mit wunden Händen von Wettkampf zu Wettkampf zu rütteln, gibt man vor dem Start »HINGSEN.J« ein und wählt später mit den zehn Funktionstasten zwischen den Disziplinen.

Oops Up (Demonware)

Wer sich am Disco-Soundtrack des deutschen Pang-Verschnitts noch nicht sattgehört hat, dem bringen die Level-Codes den Groove ins Haus:

- Level 10: DO4G
- Level 20: DK49
- Level 30: 10F4
- Level 40: 4G7H
- Level 50: S04L
- Level 60: MC90
- Level 70: FUK0
- Level 80: EB01
- Level 90: A234

Out Run Europa (U.S. Gold)

Ohne Zeitprobleme geht es durch halb Europa - allerdings nur, wenn im Verlauf der Verfolgungsjagd CAPS LOCK gedrückt und »HURRICANE« eingegeben wurde.

Out Run (U.S. Gold)

Statt die Fahrbahn im Auge zu behalten, gibt der High-Score-Süchtige Raser besser »RED BARCHETTA« ein. Tippt er jetzt auf T, bekommt er einen Zeit-Bonus und nach G beschleunigt der feuerrote Ferrari samt Freund in Richtung nächstes Level.

Outzone (Lankhor)

Spätere Zonen halten für den Raumschiffpiloten so manche Überraschung bereit. Ungläubige sollten die Codes ausprobieren:

Zone 2: CHARLEY	Zone 16: TEXAS
Zone 3: BREWSTER	Zone 17: J BURNS
Zone 4: RV W RAMA	Zone 18: SILVESTRI
Zone 5: THE ABYSS	Zone 19: T HOLLAND
Zone 6: JCAMERON	Zone 20: CAULDRON2
Zone 7: LBRITISH	Zone 21: MOORCOCK
Zone 8: SOUTHSIDE	Zone 22: Z
Zone 9: HUELSBECK	Zone 23: DRACULA
Zone 10: BFIDEL	Zone 24: POLEDOURIS
Zone 11: BITMAP BRO	Zone 25: STARDUST
Zone 12: M BIEHN	Zone 26: SOON
Zone 13: FACTORY	Zone 27: HORROR
Zone 14: J HIPPEL	Zone 28: TALES
Zone 15: R MATTHEWS	

Pacland (Grandslam)

Pac-Mans Plattform-Abenteuer startet mit unbegrenzt vielen Leben, wenn man im Titelbild »AVALON« eingibt.

Pang (Ocean)

Auf der Weltkarte gibt der Schummler »WHAT A NICE CHEAT« ein. Danach darf er sich das Startlevel frei aussuchen.

Pegasus (Gremlin)

Der weiße Hengst trägt den Spieler direkt in den angegebenen Level, sobald er im Paßwortbildschirm die Codes in die Tastatur wandern läßt:

Level 10: SCREECH
Level 20: DRAGONFLY
Level 30: BEEBOP
Level 40: CELESTIAL

The Plaque (Innerprise)

Der größte Frust im Spiel sind die wenigen Bildschirmauftritte des muskelbepackten Helden. Da liegt es doch nahe, im Ladebild die linke Maustaste gedrückt zu halten und am Joystick auf FEUER zu drücken.

Pipe Mania (Empire)

Wer gern klempnert, dem kommen die ersten sechs Level-Codes sicher gerade recht: »BALL«, »BLOB«, »WILD«, »DOCK«, »DRIP« und »OOZE«.

Populous II (Electronic Arts)

Nicht erschrecken: Hier sind alle 1000 (!) Levelcodes, mit denen man seinen Gott nach Programmstart wieder zum Leben erweckt.

0 DOEGAC	24 VEPEAB
1 AAWOAK	25 TIHOAD
2 LONEAG	26 UXCCAF
3 ACMEAB	27 IMAT
4 OMJIAD	28 DDISAC
5 AKSUAF	29 WIUPAK
6 OOAC	30 GHTHAG
7 AGIIAC	31 SOERAB
8 OPOPAK	32 LDOMAD
9 AMLYAG	33 MOMNAF
10 UMHEAB	34 ABAL
11 EMDOAD	35 HOINAC
12 UBTUAF	36 ADUHAK
13 HEAK	37 OWAAAT
14 UGSIAC	38 AFEGAB
15 LEUMAK	39 WOOOAD
16 QUDDAG	40 ATNEAF
17 ETLEAB	41 UXEM
18 TUMOAD	42 ALJIAC
19 NENGAF	43 UNQUAK
20 NGAF	44 MEACAT
21 ITTIAC	45 UPITAB
22 MMUNAK	46 FEOPAD
23 SIGHAG	47 UHUXAF

48 PEHE	118 IIVI
49 SUSOAC	119 MNUHAC
50 ERTUAK	120 PIABAF
51 TTADAT	121 NEEGAT
52 EGSIB	122 ISWOAB
53 CCUXAD	123 LYNEAD
54 IIDDAF	124 INMEAG
55 MNFE	125 LLJI
56 PIMOAC	126 JISUAC
57 NETTAK	127 THACAF
58 ISAFAT	128 DOIAT
59 LYPIAB	129 AAUXAB
60 INUNAD	130 LOLYAD
61 LLLLAF	131 ACFEAG
62 JIPE	132 OMDO
63 THLOAC	133 AKTTAC
64 DOCCAK	134 OOKAF
65 AAATAT	135 AGPIAT
66 LOISAB	136 OPUMAB
67 ACUPAD	137 AMLLAD
68 OMTHAF	138 UMLEAG
69 AKER	139 EMLO
70 OOOMAC	140 UBNGAC
71 AGMNAK	141 HEAGAF
72 OPAMAT	142 UGTIAT
73 AMINAB	143 LEUBAB
74 UMUGAD	144 QUHAD
75 EMAAAG	145 ETETAG
76 UBNE	146 TUHO
77 HEOOAC	147 NEMMAC
78 UGVEAK	148 NGATAF
79 LEEMAT	149 ITIMAT
80 QUWIAB	150 MMUPAB
81 ETQUAD	151 SILDAD
82 TUABAG	152 VEERAG
83 NEIT	153 TIOW
84 NGWOAC	154 UXMNAC
85 ITUXAK	155 IMALAF
86 MMMEAT	156 DDINAT
87 SISOAB	157 WIUHAB
88 VESUAD	158 GHAAAK
89 TIADAG	159 SOEGAG
90 UXII	160 LDOO
91 IMUXAC	161 MONEAC
92 DDLYAK	162 ABMEAF
93 WIFEAT	163 HOJIAT
94 GHDOAB	164 ADSUAB
95 SOTTAD	165 OWACAK
96 LDKAG	166 AFIIAG
97 MOPI	167 WOOP
98 ABUNAC	168 ATLYAC
99 HOLLAK	169 UXHEAF
100 ADPEAT	170 ALDOAT
101 OWLOAB	171 UNTUAB
102 AFCCAD	172 MEAKAK
103 WOAGAG	173 UPSIAG
104 ATIS	174 FEUM
105 UXUBAC	175 UHDDAC
106 ALTHAK	176 PELEAF
107 UNETAT	177 SUMOAT
108 MEOMAB	178 ERNGAB
109 UPMMA	179 TTAFAK
110 FEAMAG	180 EGTIAG
111 UHIM	181 CCUN
112 PEUGAC	182 IIGHAC
113 SULDAK	183 MNPEAF
114 ERNEAT	184 PIHOAT
115 TTOWAB	185 NECCAB
116 EGVEAD	186 ISATAK
117 CCALAG	187 LYISAG

188 INUP
189 LLTHAC
190 JIERAF
191 THOMAT
192 DOMNAB
193 AAALAK
194 LOINAG
195 ACUH
196 OMAAAD
197 AKEGAF
198 OOOOAT
199 AGNEAB
200 OPEMAK
201 AMJIAG
202 UMQU
203 EMACAD
204 UBITAF
205 HEOPAT
206 UGUXAB
207 LEHEAK
208 QUSOAG
209 ETTU
210 TUADAD
211 NESIAF
212 NGUXAT
213 ITDDAB
214 MMFEAK
215 SIMOAG
216 VETT
217 TIAFAD
218 UXPIAF
219 IMUNAT
220 DDLLAB
221 WIPEAK
222 GHLOAG
223 SOCC
224 LDAGAD
225 MOISAF
226 ABUPAT
227 HOTHAB
228 ADERAK
229 OWOMAG
230 AFMN
231 WOAMAD
232 ATINAF
233 UXUGAT
234 ALAAAC
235 UNNEAK
236 MEOOAG
237 UPVE
238 FEEMAD
239 UHWIAF
240 PEQUAT
241 SUABAC
242 ERITAK
243 TTWOAG
244 EGUX
245 CCMEAD
246 IISOAF
247 MNSUAT
248 PIADAC
249 NEIIAK
250 ISUXAG
251 LYLY
252 INFEAD
253 LLDOAF
254 JITTAT
255 THAKAC
256 DOPIAK

257 AAUNAG
258 LOLL
259 ACPEAD
260 OMLOAF
261 AKCCAT
262 OOAGAC
263 AGISAK
264 OPUBAG
265 AMTH
266 UMETAD
267 EMOMAF
268 UBMMAT
269 HEAMAC
270 UGIMAK
271 LEUGAG
272 QULD
273 ETNEAD
274 TUOWAF
275 NEVEAT
276 NGALAC
277 ITWIAK
278 MMUHAG
279 SIABAB
280 VEEGAD
281 TIWOAF
282 UXNEAT
283 IMMEAC
284 DDJIAK
285 WISUAG
286 GHACAB
287 SOIIAD
288 LDOPAF
289 MOLYAT
290 ABFEAC
291 HODOAK
292 ADTTAG
293 OWAKAB
294 AFPIAD
295 WOUMAF
296 ATLLAT
297 UXLEAC
298 ALLOAK
299 UNNGAG
300 MEAGAB
301 UPTIAD
302 FEUBAF
303 UHGHAT
304 PEETAC
305 SUHOAK
306 ERMMAG
307 TTATAB
308 EGIMAD
309 CCUPAF
310 IILDAT
311 MNERAC
312 PIOWAK
313 NEMNAG
314 ISALAB
315 LYINAD
316 INUHAF
317 LL
318 JIEGAC
319 THOOAK
320 DONEAG
321 AAMEAB
322 LOJIAD
323 ACSUAF
324 OMAC
325 AKIIAC

326 OOPAK
327 AGLYAG
328 OPHEAB
329 AMDOAD
330 UMTUAF
331 EMAK
332 UBSIAC
333 HEUMAK
334 UGDDAG
335 LELEAB
336 QUMOAD
337 ETNGAF
338 TUAF
339 NETIAC
340 NGUNAK
341 ITGHAG
342 MMPEAB
343 SIHOAD
344 VECCAF
345 TIAT
346 UXISAC
347 IMUPAK
348 DDTHAG
349 WIERAB
350 GHOMAD
351 SOMNAF
352 LDAM
353 MOINAC
354 ABUHAK
355 HOAAAT
356 ADEGAB
357 OWOOAD
358 AFNEAF
359 WOEM
360 ATJIAC
361 UXQUAK
362 ALACAT
363 UNITAB
364 MEOPAD
365 UPUXAF
366 FEHE
367 UHSOAC
368 PETUAK
369 SUADAT
370 ERSIAB
371 TTUXAD
372 EGDDAF
373 CCFE
374 IIMOAC
375 MNTTAK
376 PIAFAT
377 NEPIAB
378 ISUNAD
379 LYLLAF
380 INPE
381 LLLOAC
382 JICCAK
383 THAGAT
384 DOISAB
385 AAUPAD
386 LOTHAF
387 ACER
388 OMOMAC
389 AKMNAK
390 OOAMAT
391 AGINAB
392 OPUGAD
393 AMAAAG
394 UMNE
395 EMOOAC
396 UBVEAK
397 HEEMAT

398 UGWIAB
399 LEQUAD
400 QUABAG
401 ETIT
402 TUWOAC
403 NEUXAK
404 NGMEAT
405 ITSAB
406 MMSUAD
407 SIADAG
408 VEII
409 TIUXAC
410 UXLYAK
411 IMFEAT
412 DDDOAB
413 WITTAD
414 GHAKAG
415 SOPI
416 LDUMAC
417 MOLLAK
418 ABPEAT
419 HOLOAB
420 ADCCAD
421 OWAGAG
422 AFIS
423 WOUBAC
424 ATTHAK
425 UXETAT
426 ALOMAB
427 UNMMAD
428 MEAMAG
429 UPIM
430 FEUGAC
431 UHLDAK
432 PENEAT
433 SUOWAB
434 ERVEAD
435 TTALAG
436 EGWI
437 CCUHAC
438 IIBAF
439 MNEGAT
440 PIWOAB
441 NENEAD
442 ISMEAG
443 LYJI
444 INSUAC
445 LLACAF
446 JIIAT
447 THOPAB
448 DOLYAD
449 AAFEAG
450 LODO
451 ACTTAC
452 OMAKAF
453 AKPIAT
454 OOUAB
455 AGLLAD
456 OPLEAG
457 AMLO
458 UMNGAC
459 EMAGAF
460 UBTIAT
461 HEUBAB
462 UGGHAD
463 LEETAG
464 QUHO
465 ETMMAC
466 TUATAF
467 NEIMAT
468 NGUPAB
469 ITLDAD

470 MMERAG
 471 SIOW
 472 VEMNAC
 473 TIALAF
 474 UXINAT
 475 IMUHAB
 476 DDAAAK
 477 WIEGAG
 478 GHOO
 479 SONEAC
 480 LDEMAF
 481 MOJIAT
 482 ABSUAB
 483 HOACAK
 484 ADIIAG
 485 OWOP
 486 AFLYAC
 487 WOHEAF
 488 ATDOAT
 489 UXTUAB
 490 ALAKAK
 491 UNSIAG
 492 MEUM
 493 UPDDAC
 494 FELEAF
 495 UHMOAT
 496 PENGAB
 497 SUAFK
 498 ERTIAG
 499 TTUN
 500 EGGHAC
 501 CCPEAF
 502 IIOHAT
 503 MNCCAB
 504 PIATAK
 505 NEISAG
 506 ISUP
 507 LYTHAC
 508 INERAF
 509 LLOMAT
 510 JIMNAB
 511 THAMAK
 512 DOINAG
 513 AAUH
 514 LOAAAD
 515 ACEGAF
 516 OMOOAT
 517 AKNEAB
 518 OEMAK
 519 AGJIAG
 520 OPQU
 521 AMACAD
 522 UMITAF
 523 EMOPAT
 524 UBUXAB
 525 HEHEAK
 526 UGSOAG
 527 LETU
 528 QUADAD
 529 ETSIAF
 530 TUUXAT
 531 NEDDAB
 532 NGFEAK
 533 ITMOAG
 534 MMTT
 535 SIAFAD
 536 VEPIAF
 537 TIUNAT
 538 UXLLAB
 539 IMPEAK

540 DDLOAG
 541 WICC
 542 GHAGAD
 543 SOISAF
 544 LDUBAT
 545 MOTHAB
 546 ABERAK
 547 HOOMAG
 548 ADMN
 549 OWAMAD
 550 AFINAF
 551 WOUGAT
 552 ATAAAC
 553 UXNEAK
 554 ALOOAG
 555 UNVE
 556 MEEMAD
 557 UPWIAF
 558 FEQUAT
 559 UHABAC
 560 PEITAK
 561 SUWOAG
 562 ERUX
 563 TTMEAD
 564 EGSOAF
 565 CCSUAT
 566 IADAC
 567 MNIIAK
 568 PIUXAG
 569 NELY
 570 ISFEAD
 571 LYDOAF
 572 INTTAT
 573 LLAKAC
 574 JIPIAK
 575 THUMAG
 576 DOLL
 577 AAPEAD
 578 LOLOAF
 579 ACCCAT
 580 OMAGAC
 581 AKISAK
 582 OUBAG
 583 AGTH
 584 OPETAD
 585 AMOMAF
 586 UMMMAT
 587 EMAMAC
 588 UBIMAK
 589 HEUGAG
 590 UGLD
 591 LENEAD
 592 QUOWAF
 593 ETVEAT
 594 TUALAC
 595 NEWIAK
 596 NGUHAG
 597 ITABAB
 598 MMEGAD
 599 SIWOAF
 600 VENEAT
 601 TIMEAC
 602 UXJIAK
 603 IMSUAG
 604 DDACAB
 605 WIIIIAD
 606 GHOPAF
 607 SOLYAT
 608 LDHEAC
 609 MODOAK

610 ABTTAG
 611 HOAKAB
 612 ADPIAD
 613 OWUMAF
 614 AFLLAT
 615 WOLEAC
 616 ATLOAK
 617 UXNGAG
 618 ALAGAB
 619 UNTIAD
 620 MEUBAF
 621 UPGHAT
 622 FEETAC
 623 UHHOAK
 624 PEMMAG
 625 SUATAB
 626 ERIMAD
 627 TTUPAF
 628 EGLDAT
 629 CCERAC
 630 IIOWAK
 631 MNMNAG
 632 PIALAB
 633 NEINAD
 634 ISUHAF
 635 LY
 636 INEGAC
 637 LLOOAK
 638 JINEAG
 639 THEMAB
 640 DOJIAD
 641 AASUAF
 642 LOAC
 643 ACIIAC
 644 OMOPAK
 645 AKLYAG
 646 OOHEAB
 647 AGDOAD
 648 OPTUAF
 649 AMAK
 650 UMSIAC
 651 EMUMAK
 652 UBDDAG
 653 HELEAB
 654 UGMOAD
 655 LENGAF
 656 QUAF
 657 ETTIAC
 658 TUUNAK
 659 NEGHAG
 660 NGPEAB
 661 ITHOAD
 662 MMCCAF
 663 SIAT
 664 VEISAC
 665 TIUPAK
 666 UXTHAG
 667 IMERAB
 668 DDOMAD
 669 WIMNAF
 670 GHAM
 671 SOINAC
 672 LDUGAK
 673 MOAAAT
 674 ABEGAB
 675 HOOOAD
 676 ADNEAF

677 OWEM
 678 AFJIAC
 679 WOQUAK
 680 ATACAT
 681 UXITAB
 682 ALOPAD
 683 UNUXAF
 684 MEHE
 685 UPSOAC
 686 FETUAK
 687 UHADAT
 688 PESIAB
 689 SUUXAD
 690 ERDDAF
 691 TTFE
 692 EGMOAC
 693 CCTTAK
 694 IIAFAT
 695 MNPIAB
 696 PIUNAD
 697 NELLAF
 698 ISPE
 699 LYLOAC
 700 INCCAK
 701 LLAGAT
 702 JIISAB
 703 THUBAD
 704 DOTHAF
 705 AAER
 706 LOOMAC
 707 ACMNAK
 708 OMAMAT
 709 AKINAB
 710 OOUAGD
 711 AGAAAG
 712 OPNE
 713 AMOOAC
 714 UMVEAK
 715 EMEMAT
 716 UBWIAB
 717 HEQUAD
 718 UGABAG
 719 LEIT
 720 QUWOAC
 721 ETUXAK
 722 TUMEAT
 723 NESOAB
 724 NGSUAD
 725 ITADAG
 726 MMII
 727 SIUXAC
 728 VELYAK
 729 TIFEAT
 730 UXDOAB
 731 IMTTAD
 732 DDAKAG
 733 WIPI
 734 GHUMAC
 735 SOLLAK
 736 LDLEAT
 737 MOLOAB
 738 ABCCAD
 739 HOAGAG
 740 ADIS
 741 OWUBAC
 742 AFTHAK
 743 WOETAT

744 ATOMAB
745 UXMMAD
746 ALAMAG
747 UNIM
748 MEUGAC
749 UPLDAK
750 FENEAT
751 UHOWAB
752 PEVEAD
753 SUALAG
754 ERWI
755 TTUHAC
756 EGABAF
757 CCEGAT
758 IIWOAB
759 MNNEAD
760 PIMEAG
761 NEJI
762 ISSUAC
763 LYACAF
764 INIIAT
765 LLOPAB
766 JILYAD
767 THHEAG
768 DODO
769 AATTAC
770 LOAKAF
771 ACPIAT
772 OMUMAB
773 AKLLAD
774 OOLEAG
775 AGLO
776 OPNGAC
777 AMAGAF
778 UMTIAT
779 EMUBAB
780 UBGHAD
781 HEETAG
782 UGHO
783 LEMMAC
784 QUATAF
785 ETIMAT
786 TUUPAB
787 NELDAD
788 NGERAG
789 ITOW
790 MMMNAC
791 SIALAF
792 VEINAT
793 TIUHAB
794 UXAAAK
795 IMEGAG
796 DDOO
797 WINEAC
798 GHEMAF
799 SOJIAT
800 LDQUAB
801 MOACAK
802 ABIIAG
803 HOOP
804 ADLYAC
805 OWHEAF
806 AFDOAT
807 WOTUAB
808 ATAKAK
809 UXSIAG
810 ALUM
811 UNDDAC
812 MELEAF
813 UPMOAT

814 FENGAB
815 UHAFK
816 PETIAG
817 SUUN
818 ERGHAC
819 TTPEAF
820 EGHOAT
821 CCCAB
822 IIATAK
823 MNISAG
824 PIUP
825 NETHAC
826 ISERAF
827 LYOMAT
828 INMNAB
829 LLAMAK
830 JIINAG
831 THUG
832 DOAAAD
833 AAEGAF
834 LOOAT
835 ACNEAB
836 OMEMAK
837 AKJIAG
838 OOQU
839 AGACAD
840 OPITAF
841 AMOPAT
842 UMUXAB
843 EMHEAK
844 UBISOAG
845 HETU
846 UGADAD
847 LESIAF
848 QUUXAT
849 ETDDAB
850 TUFEAK
851 NEMOAG
852 NGTT
853 ITAFAD
854 MMPIAF
855 SIUNAT
856 VELLAB
857 TIPEAK
858 UXLOAG
859 IMCC
860 DDAGAD
861 WIISAF
862 GHUBAT
863 SOTHAB
864 LDETAK
865 MOOMAG
866 ABMN
867 HOAMAD
868 ADINAF
869 OWUGAT
870 AFAAAC
871 WONEAK
872 ATOOAG
873 UXVE
874 ALEMAD
875 UNWIAF
876 MEQUAT
877 UPABAC
878 FEITAK
879 UHWOAG
880 PEUX
881 SUMEAD
882 ERSOAF
883 TTSUAT

884 EGADAC
885 CCIIAK
886 IIUXAG
887 MNLY
888 PIFEAD
889 NEDOAF
890 ISTTAT
891 LYAKAC
892 INPIAK
893 LLUMAG
894 JILL
895 THLEAD
896 DOLOAF
897 AACCAT
898 LOAGAC
899 ACISAK
900 OMUBAG
901 AKTH
902 OOETAD
903 AGOMAF
904 OPMMAT
905 AMAMAC
906 UMIMAK
907 EMUGAG
908 UBLD
909 HENEAD
910 UGOWAF
911 LEVEAT
912 QUALAC
913 ETWIAK
914 TUUHAG
915 NEABAB
916 NGEAD
917 ITWOAF
918 MMNEAT
919 SIMEAC
920 VEJIAK
921 TISUAG
922 UXACAB
923 IMIAD
924 DDOPAF
925 WILYAT
926 GHHEAC
927 SODOAK
928 LDTUAG
929 MOAKAB
930 ABPIAD
931 HOUMAF
932 ADLLAT
933 OWLEAC
934 AFLOAK
935 WONGAG
936 ATAGAB
937 UXTIAD
938 ALUBAF
939 UNGHAT
940 MEETAC
941 UPHOAK

942 FEMMAG
943 UHATAB
944 PEIMAD
945 SUUPAF
946 ERLDAT
947 TTERAC
948 EGOWAK
949 CCMNAG
950 IIALAB
951 MNINAD
952 PIUHAF
953 NE
954 ISEGAC
955 LYOOAK
956 INNEAG
957 LLEMAB
958 JIJIAD
959 THQUAF
960 DOAC
961 AAIAC
962 LOOPAK
963 ACLYAG
964 OMHEAB
965 AKDOAD
966 OOTUAF
967 AGAK
968 OPSIAC
969 AMUMAK
970 UMDDAG
971 EMLEAB
972 UBMOAD
973 HENGAF
974 UGAF
975 LETIAC
976 QUUNAK
977 ETGHAG
978 TUPEAB
979 NEHOAD
980 NGCCAF
981 ITAT
982 MMISAC
983 SIUPAK
984 VETHAG
985 TIERAB
986 UXOMAD
987 IMMNAF
988 DDAM
989 WIINAC
990 GHUGAK
991 SOAAAT
992 LDNEAB
993 MOOOAD
994 ABNEAF
995 HOEM
996 ADJIAC
997 OWQUAK
998 AFACAT
999 WOITAB

The Power (Demonware)

Der Spieler knobelt, wir liefern die Level-Codes:

Level 2: LEVEL2
Level 3: VISUAL
Level 4: COWBOY
Level 5: URGENT
Level 6: OOPSUP
Level 7: TOPTEN
Level 8: D14DH7
Level 9: ASDFGH
Level 10: SOLONG
Level 11: SURFIN
Level 12: RACKET

Level 13: BULLIT
Level 14: QRAZZY
Level 15: 16F6FR
Level 16: UNLINK
Level 17: PIXXEL
Level 18: EUROPE
Level 19: NEWTON
Level 20: FREEZE
Level 21: LAUNCH
Level 22: M7MS49
Level 23: GALWAN

Level 24: KLOWWN
 Level 25: INDIGO
 Level 26: JINGLE
 Level 27: JOOGER
 Level 28: INSIDE
 Level 29: SP25PS
 Level 30: KNIGHT
 Level 31: HINOON
 Level 32: NOBODY
 Level 33: GOODIE
 Level 34: OQZAYB
 Level 35: ELTRIC
 Level 36: 187293
 Level 37: GROOVY

Level 38: DOUBLE
 Level 39: ROLLER
 Level 40: CLOSET
 Level 41: SLOWLY
 Level 42: BISNIZ
 Level 43: 124816
 Level 44: TARGET
 Level 45: ANZING
 Level 46: VOHDOH
 Level 47: Z97531
 Level 48: WOODIS
 Level 49: Y2X3W5
 Level 50: XUQZOX

Prince of Persia (Broderbound)

Der gute Prinz kommt seiner Prinzessin jedesmal um ein Level näher, wenn der Spieler während des Arcade-Adventures zugleich CAPS LOCK und L betätigt.

R-Type 1 & 2 (Activision)

Im ersten Teil verschafft »SUMITA« den Tagesbesten unendlich viele R9-Fighter, Folge zwei deaktiviert bei gleichzeitigem Drücken von F1 und der linken Maustaste im Pause-Modus gleich die ganze Kollisionsabfrage.

Rainbow Islands (Ocean)

Beginnt der Regenbogen im Credits-Bildschirm zu leuchten, erleichtern einige Codes Bub und Bob die Schatzsuche:

»BLRBJSBJ«: Macht den beiden Beine und sie flitzen nur noch so.

»RJSBJSBR«: Gibt den Helden einen doppelten Regenbogen.

»SSSLRRS«: Erhöht die Schußfrequenz.

»BJBJBJS«: Zaubert einen kleinen Hinweis auf den Bildschirm.

»LJLSLBL«: Noch'n Tip...

»LBSJRLJL«: Gestattet Continues von jeder der sieben Inseln aus.

Rectangle (Turtle Byte)

Alle Level-Codes im Überblick:

Level:	A:	B:	C:
1		898071	912789
2	534662	350807	497786
3	478656	717464	450208
4	817674	738646	395054
5	790657	232620	430397
6	728636	126108	775057
7	690809	270848	769547
8	161118	286341	746061
9	118675	627935	599396
10	577554	815362	271963

Resolution 101 (Millenium)

Drogenfahnder arbeiten gerne verdeckt. Also teilt der gerissene Fahnder dem Chef zu Beginn der Mission nicht seinen Namen mit, sondern hält die SHIFT-Taste gedrückt und tippt auf einen Buchstabentaste. Siehe da, die Jagd nach den Dealern beginnt im passenden der 24 Levels.

Return of the Jedi (Domark)

Luke Skywalker beweist in der High-Score-Liste Familiensinn und gibt den Namen seines Vater »DARTH VADER« ein. Pappi belohnt ihn dafür mit der Möglichkeit, durch Drücken von F2 ins nächste Level zu springen.

Revelation (Krisalis)

Safeknackern ohne Erfolgserlebnisse helfen diese Levelcodes hoffentlich auf die Sprünge:

Level 10: Silens
 Level 20: Loader
 Level 30: Player
 Level 40: Result
 Level 50: Dollar
 Level 60: Change
 Level 70: Finger

Rick Dangerous I & II (Firebird)

Sind im ersten Teil einmal alle Abenteurer futsch, tauft man sich in der Bestenliste »POOKY« und darf im letzten Bild weitermachen. Wer das gleiche Wort an gleicher Stelle in der Fortsetzung verwendet, kann im Hauptmenü fortan via Joystick zwischen den kurzen Levels der C64-Fassung und den extraharten Amiga-Nüssen wählen.

Rings of Medusa/The Return of Medusa (Starbyte)

In beiden Spielen haben die Programmierer eine Schummelseite versteckt, in der sich der gewiefte Abenteurer mit Bargeld, Soldaten und dergleichen eindecken kann. Im ersten Teil der Saga lautet das Zauberwort »DESOXYRIBONUKLEINSÄURE«. Wann es eingetippt wird, spielt keine Rolle. Um Medusas Rückkehr zu entschärfen, fixiert der künftige Trickser mit dem Cursor das I im Namen des Programmierers (steht unten in der Bildmitte). Sofort drückt er gleichzeitig beide Mausknöpfe sowie HELP.

Roadblasters (U.S. Gold)

Andere Autos von der Fahrbahn zu ballern, macht gleich nochmal so viel Spaß, wenn während der Fahrt »LAVILLASTRANGIATO« eingegeben wird. Mit F tankt der Bolide von nun an auf, S springt ein Level weiter, und über die Tasten eins bis vier fällt die Entscheidung, welche Schußwaffe den Widersachern das Leben schwer machen wird.

Robocop 2 & 3 (Ocean)

Kommt der Blechbulle während des Ladens als Titeldbild zu Helldenehren, tippt man flink »SERIAL INTERFACE« ein. Im Programm bringt F9 die angeschlagenen Schaltkreise der Mensch-Maschine wieder auf Vordermann, F10 ebnet ihr den Weg zum nächsten Schauplatz. In seinem dritten 3-D-Abenteuer hilft »THE DIDY MEN« als Name in der High-Score-Liste dem Cyborg über Kurzschlüsse hinweg; gilt aber nur für den Action-Teil.

Rock and Roll (Rainbow Arts)

Spielt die Band nach dem Laden erst einmal auf, hackt der kluge Rock'n'Roller »RAINBOW ARTS« ins Keyboard. Alle Levels liegen ihm fortan zu Füßen, bei der Auswahl hat er nur folgendes Schema zu beachten:

Levelnummer, XX, Vier Zahlen, deren Summe die Levelnummer ist, XX, Levelnummer rückwärts.

Also lautet z. B. der Code für Abschnitt Nr. 12 »12XX3333XX21«. Alles klar?

Rodland (Storm)

Tam und Rit ruhen im Pause-Modus ein wenig aus, während der Spieler fünfmal auf die HELP-Taste hämmert. Schon stehen den zwei niedlichen Feen unendlich viele Credits zur Verfügung

Rotor (Arcana)

Auf der Bedienungskonsole des Raumschiffs im Hauptmenü erscheint der unter Freaks äußerst beliebte Menü-Punkt »CODES«. Deshalb nichts wie ran an die höheren Missionen:

Mission 2: GAG
 Mission 3: LIP
 Mission 4: SLY
 Mission 5: MEW
 Mission 6: AWE
 Mission 7: TNT
 Mission 8: PIT

Sarakon (Starbyte)

Dauer-Puzzler führt das Paßwort »LUNKWILL« ins 15. Level, »VRANX« hingegen in den 30. Screen.

Savage (Firebird)

»SABATTA« und »PORSCH« – so heißen die Paßwörter für die beiden letzten Levels der wüsten Action-Organie.

Shadow Dancer (U.S. Gold)

Mit unendlich vielen Leben legt der Shadow Dancer gleich eine noch viel flottere Sohle aufs Parkett. So geht's: Im Pause-Zustand »GIVE ME INFINITY« eingeben und weiterspielen.

Shadow of the Beast I & II (Psygnosis)

Gerade wenn das letzte der drei Titelbilder des ersten Beast-Abenteuers über den Monitor flimmert, hält man FEUER am Joystick und die linke Maustaste bis zum Diskettenwechsel fest. Der Cheat des zweiten Teils ist biestiger, sorgt aber trotzdem »nur« für unbegrenzte Lebensenergie. Um ihn zu aktivieren, läuft der Held nach rechts zum ersten gegnerischen Kämpfer und bittet nach Drücken von A über Tastatur um »TEN PINTS«.

Shiftrix (Software 2000)

Wäre ja das erste Knobelspiel gewesen, bei dem sich's nicht schummeln ließe:

- Level 5: FISH
- Level 10: HOME
- Level 15: MICE
- Level 20: DARK
- Level 25: PARK
- Level 30: CURE
- Level 35: DEAD
- Level 40: WAVE
- Level 45: TSOM

Shinobi (Melbourne House)

Sogar ein waschechter Shinobi beißt manchmal ins Gras. Dann trifft es sich gut, wenn er über unbegrenzt viele Continues zum Weiterspielen verfügt. Der Trick ist simpel: Im Pause-Modus »LARSXVIII« eingeben.

Silkworm (Virgin)

HELP führt den Spieler aus dem Titelbild zu einer Seite mit Optionen. Wer dort »SCRAP« eintippt, für den sind Probleme mit zu wenigen Jeeps bzw. Helikoptern Schnee von gestern.

Sim City (Maxis/Infogrames)

So mancher Städtebauer nagt trotz genialer Architektur am Hungertuch. Einen Finanz-Zuschuß in Höhe von 10000 Dollars bewilligt das Programm immer dann, wenn der Bittsteller »FUND« eintippt.

The Simpsons - Bart versus the Space Mutants (Ocean)

Gegen die fiesen Außerirdischen hilft nur der Schlachtruf der Ninja-Turtles weiter: »COWABUNGA«. Genügen einem die unendlich vielen Barts einmal nicht mehr, geht es durch »EAT MY SHORTS« ins nächste Level.

Skidz (Gremlin)

Was ein echter BMXler ist, der kennt auch den Schummel-Modus für unbegrenzt Zeit und Energie: ALT festhalten und C drücken. Das war's auch schon...

Sliding Skill (Funworld)

Mehr Spaß beim Teilchenschieben mit diesen flotten Paßwörtern:

- Level 5: KAFFEETASSE
- Level 10: SENFTUBE
- Level 15: WARMES BIER
- Level 20: GUMMIBAUM
- Level 25: VOLLER ASCHER
- Level 30: LEERER FRIDGE
- Level 35: LAME TV
- Level 40: WEITER SO
- Level 45: MUEDE FINGER
- Level 50: STROMAUSFALL
- Level 55: VOLLE PLATTE
- Level 60: COLARASCH
- Level 65: ASMONE RULES
- Level 70: TIM IST MUEDE
- Level 75: ALTER PORSCHE
- Level 80: PAPPIGE PIZZA
- Level 85: NIESER FREEZER
- Level 90: HI TO ECLIPSE
- Level 95: KONZENTRATION

Sly Spy - Secret Agent (Ocean)

In Gedenken an den Mann mit der Lizenz zum Töten gibt sich der Ersatz-Bond die Geheimziffer 007. Tippt er während des Auftrags jetzt noch »SHAKEN NOT STIRRED« ein, sind ihm unendliche viele Credits sicher.

Space Ace (Readysoft)

Dem bösen Borf heizt Space Ace so richtig ein, wenn er während des Vorspanns »DODEMODEXTER« vom Programm fordert.

Spiderman (Empire)

Spidermans Leben hängt nicht mehr am seidenen Faden, wenn man im Titelbild RETURN drückt. Ab jetzt verleiht HELP im Spiel dem Superhelden neue Lebenskraft.

The Spy who loved me (Domark)

»MISS MONEYPENNY« eilt dem Agenten im Dienste ihrer Majestät an beliebiger Stelle mit unendlich vielen Leben zu Hilfe, gibt man ihren Namen ein.

Starray (Logotron)

Schummeln a la Carte: Im Startbildschirm X, C, T und die LEERTASTE drücken und schon öffnet sich ein fürstliches Menü, um das Baller-Game auszutricksen.

Stormball (Millenium)

Auch der härteste Gegner zieht geschlagen vom Platz, wenn man während der stürmischen Partie »LET ME WIN« tippt.

Stormlord (Hewson)

Scrollt die Hintergrundstory an einem vorbei, gibt der listenreiche Lord einfach »DRAGONBRIDGE« ein. Ergebnis: Mit »P« ruht sich der Held aus, »L« teleportiert einen in den nächsten Level.

ST Dragon (Storm)

Drachen-Flieger auf der Suche nach unendlich vielen Baller-Tierchen können aufatmen. Im Spiel drücken sie CAPS LOCK und tippen »DECAFFEINATED« samt RETURN ein. Damit verliert auch dieses Fantasy-Shoot-em-Up seine Schrecken.

Stryx (Psyclapse)

Damit der gute Stryx nicht länger unter Energie-Armut leidet, hält man während der Klettertour HELP, M und E fest.

Super Cars I & II (Gremlin)

Teil 1: Nicht gerade sportlich aber clever verhält sich, wer auf die Frage nach seinem Namen folgende Codes entert:

- RICH: Beschert 50000 Credits.
- ODIE: Springt in Level 2.
- BIGC: Hüpf zum dritten Abschnitt.

Teil 2: Im Auswahlmenü begnügt man sich nicht mit den Namen »Player One« und »Player Two«, sondern gibt über Tastatur selbstbewußt »Wonderland« und »The Seer« als Pseudonyme ein. Hat man Groß-/Kleinschreibung und Leerzeichen beachtet, ist der Wagen jetzt eine Super-Auto mit allen technischen Feinheiten und Waffen.

Super Hang On (Electric Dreams)

Gerade in den Kurven kommt das Motorrad gerne von der Fahrbahn ab. Damit ist allerdings Schluß, sobald in der Bestenliste der Vermerk »750J« auftaucht.

Switchblade I & II (Gremlin)

Programmierer Simon Phipps fallen offenbar keine originellen Cheat-Modi ein. Warum sonst wirkt auch bei Hiros erstem Abenteuer »POOKY« (s. Rick Dangerous I & II) wahre Wunder? Steht der Name erst einmal unter den High-Scores hält man eine Taste von eins bis fünf gedrückt, klickt mittels Joystick auf END, und das Spiel beginnt an einer von fünf Stellen des Labyrinths.

Der Nachfolger stammt von einem anderen Team und fällt schummeltechnisch wesentlich üppiger aus: Nicht nur, daß der Held durch Eingabe »LEVEL«, gefolgt von einer Zahl zwischen eins und sechs vom Title-Screen aus sein Wunschlevel wählt, sogar ein »Spiel im Spiel« gibt's: Einfach »CHROME« eingeben und los geht's.

SWIV (Storm)

Im Pause-Modus gibt man »NCC-1701« ein, schon ballert sich's mit unbegrenzt vielen Lebern dem Ende der Action-Orgie entgegen.

Tangram (Thalion)

Auf Dauer stellen die einfachen Figuren einfach keine Herausforderung für Tangram-Profis dar. Codes müssen her:

- Level 10: 07274
- Level 20: 14278
- Level 30: 81093
- Level 40: 47672
- Level 50: 27277
- Level 60: 02675
- Level 70: 47274
- Level 80: 71281

Teenage Mutant Ninja Turtles (Image Works)

Fragt das Programm zu Beginn nach einem Code, wandert zuerst »8859« und »1506« in die Tastatur, gefolgt von der richtigen Antwort. Michelangelo, Donatello und Co. frischen danach im Spiel ihre Energiereserven durch Drücken von HELP auf.

Terminator II - Judgment Day (Ocean)

Erst mal pausieren und alle Funktionstasten von F1 bis F10 hintereinander drücken, bevor es weitergeht. Danach springt Roboter Arnold am Tag der Abrechnung mit ESC nur noch so durch die neun Levels.

Test Drive II - The Duel (Accolade)

Der Spieler fährt direkt beim Tankwart vor, wenn er auf der Strecke »GAS« eingibt.

Think Cross (Max Design)

Diese Paßwörter versorgen Gehirnakrobaten mit neuer Kraftnahrung. Guten Appetit!

Level 5: CUSTOM	Level 80: SPHINX
Level 10: MASTER	Level 85: TYPIST
Level 15: FUTURE	Level 90: VOYAGE
Level 20: DORADO	Level 95: PALACE
Level 25: GREECE	Level 100: DECADE
Level 30: FLAMES	Level 105: ARMADA
Level 35: ANIMAL	Level 110: ESTATE
Level 40: EPOPEE	Level 115: GOPHER
Level 45: JAGUAR	Level 120: KERNEL
Level 50: MATRIX	Level 125: JUMPER
Level 55: WIZARD	Level 130: GROOVE
Level 60: CATGUT	Level 135: HIPHOP
Level 65: FIRING	Level 140: OFFSET
Level 70: LADDER	Level 145: SUINEG
Level 75: FIRKIN	

Thunderbirds (Grandslam)

Sie nehmen einfach kein Ende, die heißbegehrten Level-Codes:

- Level 2: RECOVERY
- Level 3: ALOYSIUS
- Level 4: ANDERSON

Thunderblade (U.S. Gold)

Wer mit dem Helikopter in höhere Spielebenen flattern möchte, tippt im Titelbild »CRASH« ein. Auf der Mission erfüllt ihm dann HELP den Wunsch.

Time Machine (Activision)

Zeitreisende, die gerne ewig leben, verlassen die Bestenliste mit »DIZZY«.

Toki (Ocean)

Affenstark, der Trick: Während des Spiels »KILLER« tippen und der Rahmen blitzt auf. Nach jedem »Game Over« darf der Gorilla jetzt weiterspielen und mit F1 bis F6 sogar die einzelnen Levels auswählen.

Total Recall (Ocean)

Schwarzeneggers Ausflug auf den Mars ist ohne unbegrenzt viel Lebensenergie kaum zu bewältigen. Für Dauer-Power sorgen der Slogan »LISTEN TO THE WHALES SING« im Titelbild (Level 1) sowie Gitarrenorgel »JIMMY HENDRIX« – so man ihn vor dem zweiten und vierten Level anruft.

Torvak the Warrior (Core Design)

Ist der Krieger in die Ruhmeshalle vorgedrungen, verewigt er sich dort mit »CHEAT« und füllt den Rest der Zeile mit Punkten auf. Wieder im Spiel, lädt er mit den Zahlen von eins bis fünf das entsprechende Level.

Toyota Celica GT Rallye (Gremlin)

Um ohne große Probleme in die Fußstapfen von Rallye-Weltmeister Walter Röhrl zu treten, drückt man am Start jeder Etappe C und schaltet so die lästige Zeitmessung aus.

Treasure Island Dizzy (Code Masters)

S, P, A und C sowie die LEERTASTE muß man schon gleichzeitig drücken, um Dizzy anschließend mit C eine Tarnkappe überzustülpen. Dank M zieht die Insel Bild für Bild an einem vorbei. Nochmal C und das Kult-Ei erscheint wieder auf dem Bildschirm.

Turbo Out Run (U.S. Gold)

Wer die hübsche Blondine an seiner Seite nicht vergraulen will, gibt während der Fahrt »WEARAPPEPEL« ein. Die Herzdame bekommt dann durch Drücken von N sofort das nächste Level zu sehen.

Turn and Burn (Flair)

Mit den Paßwörtern für die Credits-Seite des Programms geht es im Weltall erst so richtig rund.

Turrican 1 & 2 (Rainbow Arts)

Stolze 99 Leben landen im ersten Teil des Baller-Knallers auf Turricans Konto, sofern der Spieler »BLUESMOBIL« als Namen angibt. In der Fortsetzung hagelt es gar unendlich viele Bildschirm-auftritte. Jedoch nur, wenn man im Titelbild die LEERTASTE und gleich darauf im Sound-Menü 1, 4, 2 sowie zweimal ESC betätigt.

Die unendliche Geschichte II (Linel)

Mit den beiden Paßwörtern »PHZANLO« und »QCFDGB« erlebt Bastian zusätzliche Abenteuer in Phantasien.

The Untouchables (Ocean)

Unbestechlich mag der gute Elliott Ness alias Kevin Costner ja sein, unsterblich ist er jedenfalls nicht. Das ändert sich, wenn auf der Gangsterjagd »SOUTHAMPTONGAZETTE« und HELP eingegeben wird. Außerdem wechselt F10 zwischen den drei Schaulätzen.

Vaxine (U.S. Gold)

Um die Funktionstasten mit allerlei nützlichem Schnickschnack zu belegen, genügt es, während der Kugelhatz »WILDEBEESTE« einzugeben.

- F1: Ein Level vor
- F2: Ein Level zurück
- F3: Zehn Level vor
- F4: Zehn Level zurück

Venus - The Flytrap (Gremlin)

Alle Level-Codes für Fliegenfischisten:

- Level 1: MANTIS
- Level 2: CIDADES
- Level 3: PSYLIDS
- Level 4: PIERIDS
- Level 5: SALTIRID
- Level 6: LYCAENID

Vigilante (U.S. Gold)

Verewigt man sich als »BLUE CRYSTAL« in der Bestenliste, sorgt F1 für weitere Kämpferleben und F8 springt zum nächsten Level.

Viking Child - Prophecy 1 (Electronic Zoo)

Verwendet Wickie »SHARKMAN« als Level-Code, landet er im Labyrinth-Abschnitt. »NYMHARSY« hingegen führt den kleinen Helden mitten in die Wüste.

Virus (Firebird)

Piloten auf der Suche nach einem Schummel-Modus werden nach Betätigung von ENTER am Ziffernblock im Pause-Modus (mit P) fündig. O antippen und der Flug geht weiter, allerdings gelten bei gedrückter ENTER-Taste jetzt folgende Kommandos:

- C: Spezial Effekte an bzw. aus
- L: Extra Missile
- F: Voller Tank
- D: Demo
- N: Schaltet den Cheat an bzw. aus

Viz (Virgin)

Und wieder anständig: Sobald sich die drei Helden zur Auswahl stellen, tippt man folgendes ohne Punkt aber mitsamt RETURN ein: »WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS«. Je nachdem, welche Zahl zwischen eins und fünf jetzt gedrückt wird, startet das Spiel im entsprechenden Level.

Voyager (Ocean)

Gibt man im Hauptmenü »WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL« ein, erscheint ein Menü, in dem das Raumschiff mit zusätzlichen Schutzschirmen, unbegrenzt viel Sprit und unendlich vielen Bildschirmauftritten versorgt werden kann.

Warzone (Core Design)

Im Titelbild hält man F1, F2 und F3 gedrückt. Das Funktionstasten-Trio beschert unbegrenzt viele Rambos, egal ob im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus.

Spiel:	Adresse:	Wirkung:
Action Fighter	01DE84	Unendlich viele Leben
Arkanoid II	D61E39	Unendlich viele Schläger
Baal	00FA20	Unendlich viele Leben
Backlash	00A0C0	Unendlich viele Leben
Battle Squadron	004DDA	Unendlich viele Leben, Spieler Eins
Battle Squadron	004EE4	Unendlich viele Leben, Spieler Zwei
Bionic Commando	C15682	Unendlich viele Leben
Black Tiger	015FFD	Unendlich viele Leben
Blood Money	008C29	Unendlich viele Leben
Brat	0080B7	Unendlich viele Leben
Bubble Bobble	0091FE	Unendlich viele Leben
Buggy Boy	022ACB	Unendlich viel Zeit
Captain Planet	C00547	Unendlich viele Leben
Car-Vup	01706B	Unendlich viele Leben
Chuck Rock	00697F	Unendlich viele Leben
Chucki Egg II	010583	Unendlich viele Leben
CJ Elephant Antics	01EC71	Unendlich viele Leben
Dragon Breed	02A337	Unendlich viele Leben
E-Motion	00410D	Unendlich viele Leben
Escape from the Planet of the Robot Monsters	043613	Unendlich viele Credits
Exterminator	03C733	Unendlich viele Credits
Fantasy World Dizzy	01422C	Unendlich viele Leben
Flimbo's Quest	000EC4	Unendlich viele Leben
Flood	017E77	Unendlich viele Leben
Frenetic	0064B1	Unendlich viele Leben
Ghosts'n'Goblins	C18842	Unendlich viele Leben
Gods	000255	Unendlich viele Leben
Hard Drivin' 2	C22BB8	Unendlich viel Zeit
Hawkeye	00EC9B	Unendlich viele Leben
James Pond	0001B1	Unendlich viele Leben
James Pond 2 - Robocod	002287	Unbegrenzt Energie
Kid Gloves	014C3B	Unendlich viele Leben
Last Ninja 2	06CAE9	Unendlich viele Leben
Last Ninja 3	02B77F	Unendlich viele Leben
Licence to Kill	01081F	Unendlich viele Leben
Lupo Alberto	022ABA	Unendlich viele Leben für Lupo
Lupo Alberto	022ABB	Unendlich viele Leben für Marta
Lupo Alberto	02367F	Schutzschirm für Lupo
Magic Pockets	001792	Unendlich viele Credits
Monty Python	016057	Unendlich viele Leben
Mystical	01F1A7	Unendlich viele Leben
Nine Lives	005807	Unendlich viele Leben
P. P. Hammer	01058F	Unendlich viele Leben
Paperboy	006529	Unendlich viele Leben
R-Type 2	01497F	Unendlich viele Leben
Rainbow Island	0011C7	Unendlich viele Credits
Rainbow Island	00E337	Unendlich viele Leben
Robocop 2	001695	Unendlich viele Leben
Rodland	020C6D	Unendlich viele Leben
Silkworm	000235	Unendlich viele Leben
St. Dragon	01160B	Unendlich viele Leben
Super Wonderboy	0009F9	Unendlich viele Credits
Switchblade	05746C	Unendlich viele Leben
Switchblade II	00261F	Unendlich viele Leben
Technocop	C18BE1	Unendlich viele Leben
Terminator 2	0080B4	Unendlich viele Leben
The Killing Game Show	002255	Unendlich viele Leben
The Simpsons	006021	Unendlich viele Leben
The Spy who loved me	024DB5	Unendlich viele Leben
Theme Park Mystery	03969B	Unendlich viele Leben
Thundercats	026D47	Unendlich viele Leben
Toki	23CD9	Unendlich viele Leben
Turrican II	007871	Unbegrenzt Energie
Twin World	00E337	Unendlich viele Leben
Venom Wing	01F261	Unendlich viele Leben
Wizball	05907D	Unendlich viele Leben
Xenon	000CCB	Unendlich viele Leben
Xenon	012530	Unendlich viele Leben
Z-Out	008328	Unendlich viele Leben

Du hast nur eine **CHANCE**...

**Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospielen!**



Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneuheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst **VIDEO GAMES** –
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele-Spaß pro Seite.
Denn **VIDEO GAMES** bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste **VIDEO GAMES**
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

**Ab
6.4.92 bei
Eurem
Händler!**

**VIDEO
GAMES TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**

Weird Dreams (Rainbird)

Genau in dem Moment, da die Spielfigur durch einen der Spiegel im Hauptmenü tritt, drückt der gerissene Alpträumer dreimal kurz, dreimal lang und wieder dreimal kurz auf die HELP-Taste. Den S.O.S.-Ruf belohnt das Programm mit unendlich vielen Leben.

Wings of Death (Thalion)

Anstatt wie gewohnt Optionen einzustellen, tippt der Schummler im Hauptmenü »SPELLBINDER« ein, woraufhin der Rahmen kurz aufblitzt. Danach steht jeder der acht Levels offen und während der Ballerei wechselt der Spieler mit den Funktionstasten zwischen den Extrawaffen.

Wizball (Ocean)

Wer keine Lust mehr hat, die drei Farbtöpfchen umständlich zu füllen, gibt im Pause-Modus »RAINBOW« ein. Ein Druck auf C, und die Behälter füllen sich fortan wie von Geisterhand.

X-Out (Rainbow Arts)

Am Anfang des Spieles investiert der Spieler sein Geld zunächst in das kleinste Raumschiff, klickt den schwächsten der drei Laser an und zieht dessen Icon auf das Gesicht des Verkäufers. Nur noch einmal auf FEUER drücken, und 500000 üppige Credits machen allen Geldsorgen ein Ende.

Xybots (Domark)

Unentwegt saugen die Aliens an der Energie, doch damit ist jetzt Schluß. High-Score-Könige nennen sich einfach »ALF«, und das Power-Problem ist ein für allemal vom Tisch.

Z-Out (Rainbow Arts)

So ein unverwundbares Raumschiff ist eine feine Sache, J und K gleichzeitig gedrückt, machen den Traum wahr. Wer J und eine Zahl von eins bis sechs betätigt, saust ohne Vorwarnung in den entsprechenden Level.

Zoom (Discovery)

Warum im Hauptmenü eins der mickrigen Start-Levels anwählen, wenn nach Drücken von F10 die ersten 30 zur Verfügung stehen?

Zirix (Software Business)

Der listenreiche Mogler muß nicht unbedingt umständlich Energiekapseln auflösen, um an Extrawaffen ranzukommen: Es genügt, eine Taste von eins bis fünf, gefolgt von RETURN zu drücken, und die Action gewinnt an Fahrt.

Amiga Action Replay Pokes

Um die Pokes auf der linken Seite zu verwenden, während des Spieles auf den roten Knopf am Action Replay Modul drücken. Danach mit der Taste M in den Maschinensprache-Monitor schalten und die Speicheradresse eingeben. In der nächsten Zeile setzt man dann nur noch den Wert 00 (die anderen Angaben auf keinen Fall verändern!) ein und betätigt zum Neustart des Games X.

Carsten Borgmeier/ms)

IMPRESSUM

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindie

Chefredakteur: Albert Absmeier (aa) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Ulrich Brieden (ub)
Chef vom Dienst: Stephan Quinkert (sq)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Michael Schmittner (ms) Projektleitung
Redaktionsassistent: Catharina Winter, Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 089/46 13-414, Telefax: 089/46 13-433

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit 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.

Layout: Willi Gründl, Frank Ackermann
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimbürg
Vertriebsmarketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/31 90 06 13

Erscheinungsweise: unregelmäßig

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 12,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: L. N. Schaffrath, Hartstr. 4–6, 4170 Geldern 1

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 in 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 Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in AMIGA-Play unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Telefax 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dismann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

VIEL LOS – FÜR WENIG MOOS

*Sie waren im Urlaub? Hit verpaßt?
Geld in einen neuen Drucker investiert?
Klassiker vorbeigerauscht! Macht
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und
Klassiker jetzt neu heraus.*

*Die Reihe wird ständig
erweitert, bisher sind
erschienen:*

- ☐ Turrigan I
- ☐ Turrigan II
- ☐ Oil Imperium
- ☐ Grand Monster Slam
- ☐ Mission Elevator
- ☐ X-Out
- ☐ Hollywood Poker Pro
- ☐ Conqueror
- ☐ Z-Out
- ☐ Spherical
- ☐ Vampires Empire
- ☐ Denaris
- ☐ Startrash

- ☐ To be on Top
- ☐ Bad Cat
- ☐ Western Games
- ☐ Oxxonian
- ☐ Blue Angel
- ☐ Dyter 07
- ☐ Circus Attractions
- ☐ Volleyball Simulator
- ☐ Beam
- ☐ Around the World in 80 Days
- ☐ Antics
- ☐ Cyber World
- ☐ Xenomorph
- ☐ Eleven Warrior
- ☐ Heavy Metal Hero
- ☐ Realm of the Trolls
- ☐ Garrison
- ☐ Operation Hanoi
- ☐ Sarcophaser
- ☐ Window Wizard
- ☐ Eskimo Games
- ☐ European Soccer Challenge
- ☐ Galdregon Domain
- ☐ Starball

- ☐ Little Dragon
- ☐ Night Dawn
- ☐ Future Tank
- ☐ Jinks
- ☐ Power Styx
- ☐ Operation Hongkong
- ☐ Dizzy Dice
- ☐ Gladiator
- ☐ Skyblaster
- ☐ Baby of Canguru
- ☐ Cobra Force
- ☐ Graffiti Man
- ☐ Danger Freak
- ☐ Street Gang
- ☐ Tomcat
- ☐ A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Darius, Karasoft



von Gordon Houghton

Die Zeiten sind vorbei, da enthusiastische Programmierer bis vier Uhr in der Früh an der Tastatur saßen, sich von Freunden die Verpackung basteln ließen, und dann versuchten ihre Meisterwerke an irgendeinen Softwarehändler zu bringen. Heutzutage sind die meisten erfolgreichen Spiele das Ergebnis eines extrem professionellen Arbeitsablaufs: Das Entwicklungsteam setzt sich aus Programmierern (sie liefern die Idee, noch bevor sie mit dem eigentlichen Programmieren beginnen), Spieltestern, Designern, PR-Fachleuten, Projekt-Managern und Verkaufs-Profis zusammen.

Die Entwicklung von »B17« z.B. begann bereits Juni 1991. Dazu Projektmanager Tom Roberts: »Wir hatten damals schon seit längerer Zeit geplant, ein Spiel in Zusammenarbeit mit dem Programmier-Team »Vektor Graphics« zu entwickeln, und »B17« war der ideale Einstieg. Folglich wurde die Programmierung hauptsächlich vom Ex-Grafitgold-Majestro Dominic Robinson, in Zusammenarbeit mit dem Grafiker Marc Griffiths erledigt. Dennoch, auch andere Leute trugen ständig Bits und Bytes dazu bei.«

Nachdem die Spielidee beschlossene Sache war, wurde zuerst ein Grundgerüst konstruiert. Die Spiel-Designer von MicroProse waren die nächsten zwei Monate nur damit beschäftigt, herauszufinden, welche Missionen die B17-Bomber im zweiten Weltkrieg flogen, was mit den Besatzungen passiert ist, unter welchen Bedingungen sie arbeiten mußten und wie die einzelnen Flugzeugteile arbeiteten. Tim Robert weiter: »Als nächstes wurde ein Konzept erarbeitet, das das Spiel in seinen Grundzügen beschrieb. Das ging an Vector Graphics, um den Programmierern so die Möglichkeit zu geben, auch ihre eigenen Ideen ins Spiel miteinzubringen. Die historischen Nachforschungen, Tabellen mit Angriffszielen etc. umfaßten ca. 300 Seiten.«

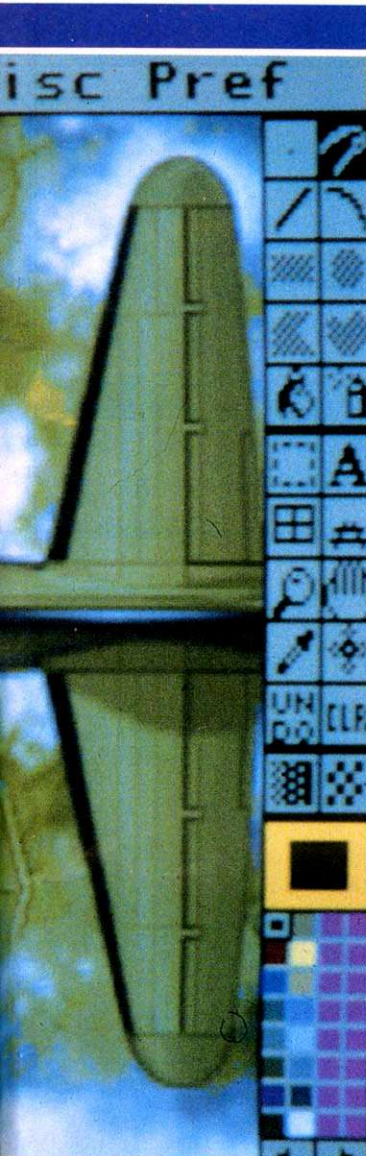
Sie werden wahrscheinlich auch überrascht sein zu erfahren, daß ein Großteil der Programmierar-



Hinter den Kulissen

AM ANFANG STEHT DIE IDEE

Wenn Sie glauben, die Entwicklung eines Spiels wie Populous 2 oder Lemmings sei eine Angelegenheit von einigen Wochen, dann haben Sie eine falsche Vorstellung davon, wie heutzutage Software – egal ob Anwendungsprogramme oder Spiele – entwickelt wird. Gordon Houghton – unser Mann in England – besuchte die Entwicklungsabteilung von MicroProse. Am Beispiel von »B17« zeigt er, was es heißt, ein Spiel zu entwickeln.



rantiert dafür, daß man keinen Unterschied sehen wird. Einzige Einschränkung: Es werden dann natürlich 16 Farbstufen verwendet werden.

Nachdem das Herzstück geschrieben war, hat Mark Griffiths von Vektor Graphics das Storyboard für die Rahmenhandlung entworfen. Natürlich ist das Spieldesign zu diesem Zeitpunkt noch nicht abgeschlossen (der Erscheinungstermin ist für Mitte August angesetzt). Die Hintergrundgrafiken, 3-D-Animationen und Landkarten wurden zwar schon fertiggestellt, aber noch fehlt der Mission-Generator. Wenn Sie diesen Artikel lesen, hat MicroProse gerade die ersten Testversionen fertig.

Ach ja, was ist »B17« eigentlich für ein Spiel? Nun, hauptsächlich wird es darum gehen, die B17 zu fliegen, Ziele zu treffen und wieder heil nach Hause zu kommen – das ist offensichtlich. Tim Roberts ver-

kämpfen, und die Benzinzufuhr zu stoppen. Nach einem Flug können Sie besonders tapfere Soldaten sogar auszeichnen und so ihre Moral heben. Der Spieler sitzt also nicht nur da und wartet, bis die Maschine im Zeitraffer bei ihrem Ziel angekommen ist.

Ein Flugsimulator mit diesem thematischen Hintergrund – immerhin geht es um Einsätze über Deutschland – könnte besonders bei uns auf herbe Kritik stoßen. »Bei der Auswahl der Ziele waren wir extrem vorsichtig; wir haben aus Deutschland Meinungen zu B17 und den zu spielenden Missionen eingeholt. Darüber hinaus spielen viele Missionen in Frankreich und Belgien, es gibt keine Brandbombeneinsätze und bei den Zielen handelt es sich in der Regel um Flughäfen und Fabriken. Es ist übrigens eine Tatsache, daß B17-Bomber nie Angriffe auf zivile Einrichtungen flogen.«

Flugzeugs werden einmal eingegeben, schon kann man es fliegen. Die daraus resultierende Simulation ist dabei sehr komplex: man sieht, wie das Fahrwerk ausfährt, die Bombenklappen aufgehen und sich die Propeller drehen.

Sound steht auf der Prioritätenliste oft ziemlich weit unten. Die meisten Amiga-Spiele benötigen viel Speicherplatz für sich selbst und die Grafiken; Tim Roberts bestätigt uns, daß Musik und Sound auch im Falle von »B17« zu den Sachen gehören, die erst ganz zum Schluß programmiert werden. Erst wenn das Spiel kurz vor seiner Vollendung steht, man also absehen kann, wieviel Platz noch im Speicher und auf der Diskette frei ist, treten die Musiker an (vgl. auch S. 129).

Was passiert, wenn das Spiel fast fertiggestellt ist und die ersten Betaversionen vorliegen? Dann steht die große Testphase ins



Schönheitsoperation: Jedem Flugzeug seine Nase

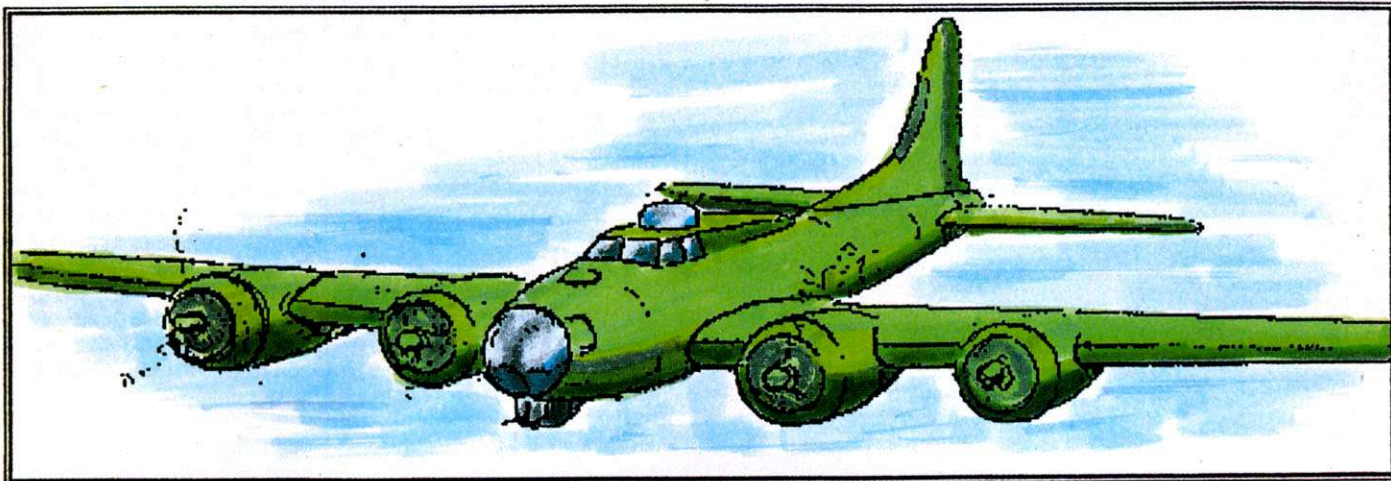
beit nicht etwa auf dem Amiga, sondern auf einem PC erfolgt. Dazu wieder Projektmanager Roberts: »Um ganz ehrlich zu sein, alle unsere Entwicklungen erfolgen auf dem PC. Erst zum Schluß schicken wir sie per Download an den Amiga. Auch viele andere Firmen arbeiten so. Das Hauptargument für diese Art der Softwareentwicklung ist der SNASM-Assembler, ein professionelles Entwicklungspaket, das es nicht auf dem Amiga gibt.«

Die Bilder in diesem Artikel sind auf dem PC entstandene Grafiken mit 256 Farben. Amiga-Grafiken gibt es momentan noch nicht. Diese werden erst in allerletzter Minute eingebaut, und MicroProse ga-

rät noch einige Highlights: »Das Hauptziel ist es, 25 verschiedene Missionen erfolgreich zu absolvieren. Nebenbei müssen Sie sich noch um die anderen Crew-Mitglieder kümmern. Das funktioniert ähnlich wie in M1-Tank-Platoon, wo Sie für die vier Soldaten Ihres Panzers verantwortlich waren. Bei B17 besteht Ihre Mannschaft aus zehn Mann. Jeder dieser Leute erledigt verschiedene Aufgaben. Wenn Sie z.B. einen Treffer abbekommen, und Ihre Maschine in Flammen steht, müssen Sie Ihre Mannschaft anweisen, die Flammen zu be-

Obwohl solche historischen Recherchen aufwendig sind, ist es natürlich die Programmierung des Spiels, die am meisten Zeit benötigt. Im Falle von »B17« war der schwierigste Part die 3-D-Grafik. Auch dazu wieder Tim Roberts: »Die Hauptstärke von »Vektor Graphics« ist ihr dynamischer Flugsimulator. Mit ihm simuliert man eine eigene kleine Welt. Die grundlegenden Werte eines beliebigen

Haus. MicroProse plant dafür weitere vier Monate an Entwicklungszeit ein, ehe das Spiel kopiert und an die Läden geliefert wird. Es dauert etwa bis Juni, bis die erste Version – auf dem PC – für »bugfrei« erklärt wird. Danach sollte es mit der Amiga-Version eigentlich kei-



DESIGNER ÜBER DESIGNEN

Bevor man damit beginnt, ein Spiel zu schreiben, muß man sich von Anfang an über das Spieldesign im klaren sein. Dazu verschiedene Statements von Leuten, die es wissen müssen:

– Nachdem die ganze Komplexität ausgearbeitet ist, ist es das Wichtigste, die Sache so einfach wie möglich zu halten *Ricardo Pinto (Cybercon 3)*
– Die Leute sind von der Präsentation und der Aufmachung geblendet – das Spiel selbst ist nebensächlich. Wenn »Robocop« auf der Verpackung steht, wird es gekauft – egal was drin ist. *Steve Wetherill (Projectile)*
– Man sollte nicht dauernd danach streben, das ultimative Spieldesign finden zu wollen. Auf das Wesentliche kommt es schließlich an.

Peter »Populous Molyneux«

– Bei allen Spielen, die ich mitentwickelt habe, wurde zuerst ein detailliertes »Storyboard« erstellt. Das bedeutet 20 oder 30 Seiten voll Notizen und Zeichnungen, die den gesamten Spielablauf abdecken. Sowas spart einem später schrecklich viel Zeit.

Simon Phipps (Thunderhawk)

– Wir erarbeiten uns zwar immer ein komplettes Spieldesign, bevor wir beginnen; aber das macht die Sache nicht etwa starr oder unflexibel: Wir strukturieren auch teilweise wieder um – je nachdem, wie unsere Tester auf die ersten Versionen reagieren.

Steve Kelly (Gods)

ne Probleme mehr geben, da die grobe Testarbeit bereits erledigt ist.

Zählt man zusammen, wieviel Arbeit schon allein die Programmierer in ein Projekt stecken, wird klar, was es überhaupt bedeutet, einen Spielebestseller zu produzieren. Roberts faßt zusammen: Fast alle unsere Veröffentlichungen haben eine Entwicklungszeit von 12 bis 18 Monaten. In dieser Zeit arbeiten bis zu drei Programmierer, mehrere Grafiker, ein Spieldesigner und ein Projektmanager an dem Produkt. Sobald es ans Testen geht, beschäftigen sich mehr als zehn Leute mit der Fehlersuche.

Jetzt kommen die Verkaufs-, Anzeigen- und Marketingfachleute in

einer Softwarefirma zum Zug. Sie stellen sicher, daß das Produkt zum Testen an die Redaktionen der Computerzeitschriften geschickt wird, daß die Kunden durch Anzeigen auf das neue Spiel aufmerksam werden, und die Händler möglichst große Mengen ordern. Tim grübelnd: »Das Ganze nimmt immens viel Zeit in Anspruch; dabei geht es hier nur um ein einziges Spiel. Die Programmierung eines Computerspiels kann bis zu zwei Jahre dauern, zählt man aber den Arbeitsaufwand aller Beteiligten zusammen, kommt meist ein Wert von über acht Mannjahren zusammen; eine Person bräuchte also über acht Jahre, um B17 allein zu realisieren. Die Entwicklung von Computerspielen ist eine ernste und teure Angelegenheit. ms



Tim Roberts: Der Projektmanager von B17

WHO IS WHO?

Programmierer tragen nur einen kleinen (wenn auch extrem wichtigen) Teil dazu bei, daß ein Spiel seinen Weg in das Regal eines Softwareladens findet. Wir sagen Ihnen, was die Leute »hinter der Kamera« machen.

Projektmanager: Es ist sein (oder ihr) Job, dafür zu sorgen, daß die Termine eingehalten werden, und das auch alles so aussieht wie es soll.

Marketingmanager: Während ein Spiel programmiert wird, schickt der Marketingmanager Presseinformationen und Bildschirmfotos an die Computerzeitschriften.

Spieletester: Alle großen Softwarehäuser und Entwicklungsteams haben eine Vielzahl von Testern an der Hand. Es ist ihr Job, Fehler im Programm zu finden und Verbesserungsvorschläge in bezug auf die Spielbarkeit anzubringen.

Designer: Es gibt zwei Arten von Designern: die einen legen die artspezifischen Grundlagen eines Spiels fest (z.B. xxx), die anderen setzen diese entweder selbst um oder überwachen deren Realisation.

Werbefachleute: Werbung ist extrem wichtig für den Erfolg eines Spiels. Die Werbefachleute entwickeln die Anzeigen für das Produkt und platzieren sie termingerecht zur Veröffentlichung in den Zeitschriften.

Produktmanager: Ein Hersteller beliefert die Softwareläden nicht direkt, sondern versorgt Großhändler. Der Produktmanager ist die Schnittstelle zwischen Hersteller und Distributor.

DER **TON** *Spiele-Soundtracks* MACHT DIE MUSIK

Was zeichnet ein gutes Spiel aus? Klarer Fall: Gutes Gameplay, ansprechende Grafiken und – ganz wichtig – ein fetziger Sound. Wir zeigen Ihnen, wie Spielesounds entwickelt werden.

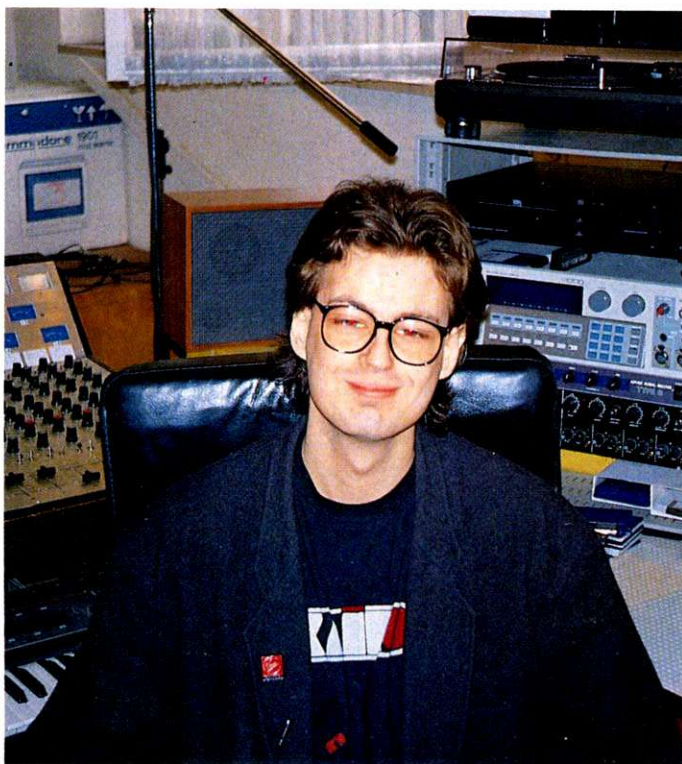
von Michael Schmittner

Vor kurzem schrieb eine Spielezeitschrift sinngemäß: »Sounds werden nicht mehr gesampelt, sondern digitalisiert«. Die werten Kollegen hätten genauso gut schreiben können, daß der Amiga kein Computer, sondern ein Rechner ist.

Dieses amüsante Beispiel zeigt deutlich, daß viele Leute eine falsche Vorstellung davon haben, wie der Sound für ein Spiel entsteht. Wir wollten es genau wissen und haben Deutschlands bekanntesten Musiker auf diesem Gebiet besucht: Chris Hülsbeck.

Um es vorweg zu nehmen: Der Amiga spielt bei dieser Art professioneller Musikproduktion eine untergeordnete Rolle. Die A.U.D.I.O.S-Studios sind vollgestopft mit Synthesizern, Sequenzern und anderem MIDI-Equipment. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Während des Komponierens darf und will sich Chris nicht durch eine limitierte Anzahl von Stimmen und sonstigem selbst einschränken, sondern seiner Phantasie freien Lauf lassen. Erst ganz zum Schluß werden die Sounds und Effekte konvertiert und via MIDI an den Amiga geschickt. Betrachten wir uns nun die ganze Entstehungsgeschichte eines Spielesoundtracks:

Es ist immer die gleiche Leier: Das Spiel ist schon fast fertig programmiert, nur an den Sound hat wiederum keiner gedacht. Spätestens jetzt greift man zum Telefon, und ruft Chris Hülsbeck an (Arbeiten unter Termindruck liebt der Majestro bekanntlich über alles). Hat man sich über die Nebensächlichkeiten (Abgabetermine, Honorar etc.) geeinigt, bekommt Chris das



CHRIS HÜLSBECK

EINE AMIGA-KARRIERE

Name: Chris Hülsbeck **Alter:** 24. **Werdegang:** Chris durchlief die klassische Computeraufbahn: Vom Spectrum über den C 64 zum Amiga. Sein erster größerer Erfolg war 1985 der Gewinn eines Musikpreisausschreibens, ausgeschrieben von unserer Schwesterzeitschrift »64'er«. Die 1500 Mark Preisgeld wurden dann auch gleich in einen Amiga 1000 investiert (damaliger Preis: 4200 Mark, 256 KByte Speicher, Kickstart 1.1). 1987 verließ Chris die Schule und ging zu Rainbow Arts, wo er bis Ende 1990 arbeitete (1989 entstand auch noch der TFMX-Editor). Im Januar 1991 wurden dann schließlich die A.U.D.I.O.S-Studios in der Nähe von Frankfurt gegründet.

Bekannte Arbeiten: Im Laufe der vergangenen Jahre hat Chris nahezu 50 Spiele vertont – sei es mit Musik, Soundeffekten oder beidem. Zu seinen populärsten Titeln zählen:

- Turrican
- Battle Isle
- The Secret of Monkey Island
- Masterblazer
- Turrican II
- Apiday
- Rock'n Roll
- R-Type
- X-Out
- Z-Out

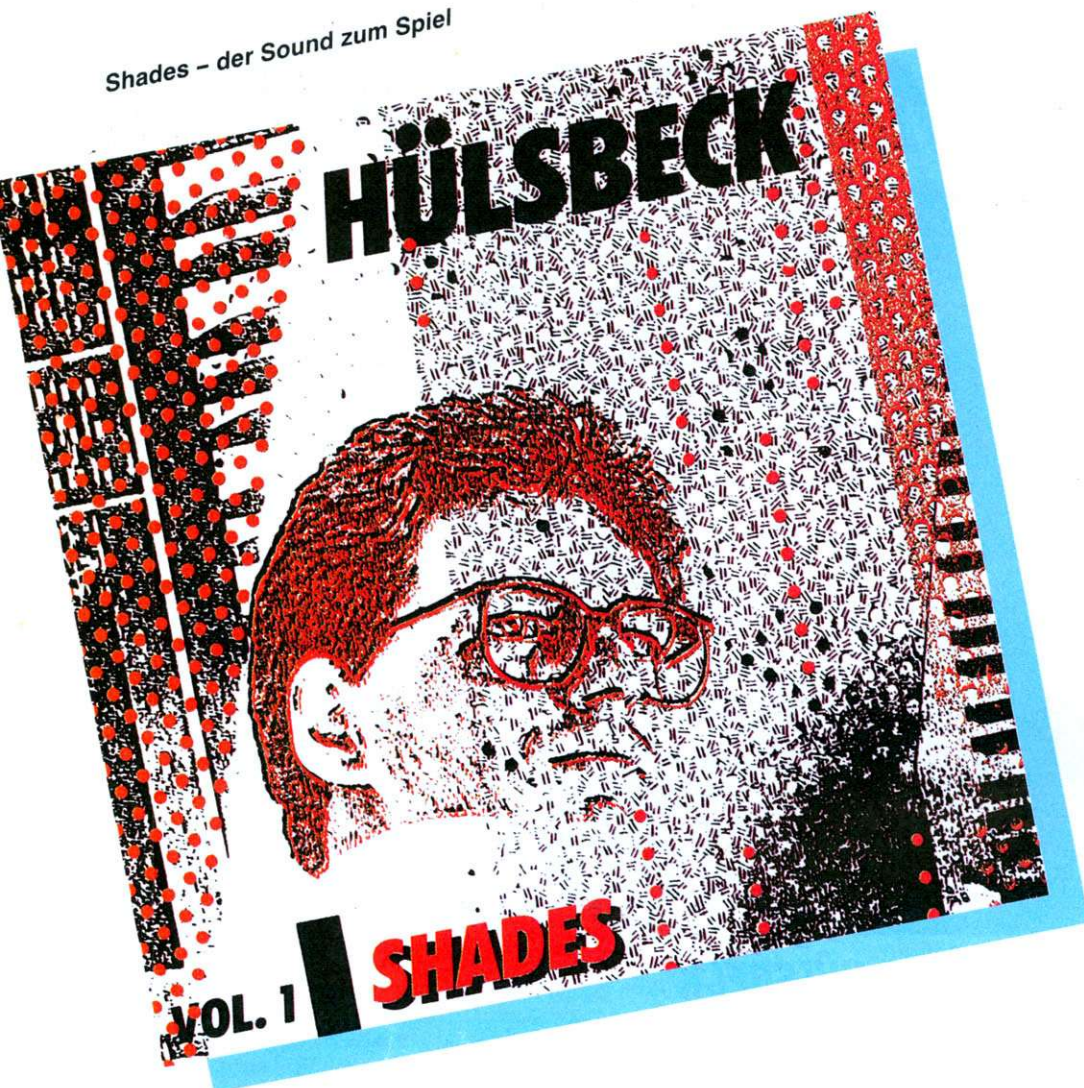
Ziele: Chris berufliche Ziele sind klar – Filmmusik heißt das Stichwort; und es sieht so aus, als ob dieser Traum bald in Erfüllung geht: der erste Vertrag ist schon so gut wie unter Dach und Fach.

Spiel sowie eine detaillierte Aufgabenliste (wir brauchen: einen Titelsound, einen Abspann, zehn Explosionen, fünf Laserschüsse usw.) zugesandt. Heute werden bei A.U.D.I.O.S übrigens nur noch Spiele zur Vertonung angenommen, die vom Gameplay überzeugen; d.h. Chris sieht sich die Spiele genau an, bevor er einen Auftrag annimmt; somit ist der Name Hülsbeck auf dem Cover auch ein Qualitätsmerkmal. Für »Jim Power in Mutant Planet« (Chris neuestem Projekt, ein Jump-and-Run-Spiel der gehobenen Klasse) flog der Entwicklungsleiter der französischen Softwarefirma »Loriciell« selbst nach Frankfurt, um das Spiel vorzuführen.

Qualität statt Quantität

Dann geht's ans Keyboard. Das allererste sind die Sound- und Spezialeffekte (Fachjargon FX), da diese in einem Spiel meistens gleichbleiben (Explosionen, Schüsse etc.). Bei »Jim Power« wurden z.B. 16 KByte für Sprachsamples und Effekte benutzt. Als nächstes ist die Musik an der Reihe. Überraschenderweise greift Chris dabei nicht auf eine umfangreiche Soundbibliothek zurück (obwohl sein Tonarchiv mehrere MByte umfaßt). Das liegt laut Chris u.a. daran, daß man von Song zu Song unterschiedliche Anforderungen gestellt bekommt. Das »ST01-Syndrom der Soundtracker-Freaks«, (»hier laden wir mal das...«) kann Chris nicht leiden. Er versucht – so weit das möglich ist – immer neue Sounds zu verwenden. Außerdem lassen sich nicht alle Akkordkombinationen sampeln – geschweige denn bei Bedarf schnell wiederfinden. Der Tatsache, daß seine Stücke nach kurzer Zeit meist in verschiedenen Soundtracker-Libraries auftauchen, steht Chris teilweise mit gemischten Gefühlen gegenüber. Einerseits ist es für ihn natürlich schmeichelhaft, daß seine Sounds bei den Leuten ankommen, andererseits...

Shades – der Sound zum Spiel



Während die Soundeffekte vom Hersteller meist genau beschrieben werden, hat Chris bei der Auswahl der Musik freie Hand – das macht die Sache für ihn aber nicht leichter. Wie jede kreative Arbeit, ist das Komponieren oft reine Glückssache. Unzählige Versuche werden wieder verworfen, und manchmal scheint einfach nichts klappen zu wollen. Der Kassettenstapel mit unzähligen kurzen Musikstücken und Ideen spricht für sich. (Chris kann Noten weder lesen noch schreiben, und so wird jeder Versuch auf Tape verewigt.) Die durchschnittliche Entwicklungszeit für einen Spiele-Soundtrack beträgt daher etwa einen Monat (wenn alles gut geht).

Zum technischen Ablauf: Die gesamte Aufzeichnung erfolgt digital – eine Bandmaschine sucht man bei A.U.D.I.O.S vergeblich. Das Herzstück ist ein Computer mit MIDI-Software. Dieser Rechner schickt Spielinformationen an die einzelnen Synthesizer, Sampler, Keyboards etc. Das, was aus den Geräten wieder rauskommt ist ein analoges Signal, das über ein Mischpult zusammengemischt wird. Hier lassen sich – für jeden Kanal einzeln – Effekte wie Hall- oder bestimmte Überblendungen festlegen. Am Ende geht das Signal in eine spezielle Nachbearbeitungsstufe. Hier werden u.a. die

Höhen korrigiert, und der Klang ein letztes Mal abgerundet. Abschließend erfolgt die Umrechnung auf 8-Bit, und über ein MIDI-Interface werden die Sounds an den Amiga geschickt. Die Größe der MIDI-Dateien ist natürlich exakt vorgegeben: Bei »Jim Power« sind es jetzt z.B. 45 KByte – ein relativ geringer Wert. Zum Vergleich: Beim Mega-Ballerspiel »Apiday« waren pro Stück ganze 64 KByte Arbeitsspeicher für den Sound reserviert. Die logische Folge: Apiday wurde von Anfang an auf zwei Disketten geplant – allein das Abspannstück ist 130 KByte groß.

Nun wissen Sie (in etwa) wie ein Spiele-Soundtrack entsteht. Betrachtet man sich, in welcher Richtung sich der Spielmarkt bewegt (CD-Rom etc.), dann wird einem klar, daß ein guter Sound in Zukunft immer wichtiger wird – oder anders ausgedrückt: Wir werden noch einiges von Chris zu hören bekommen. Die zweite CD ist ja auch schon in Arbeit – let the music play!

FÜNF SHADES-CDs ZU GEWINNEN



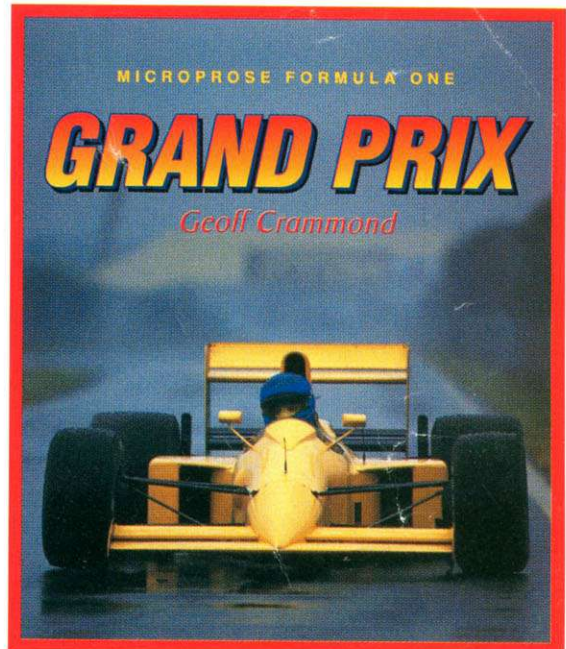
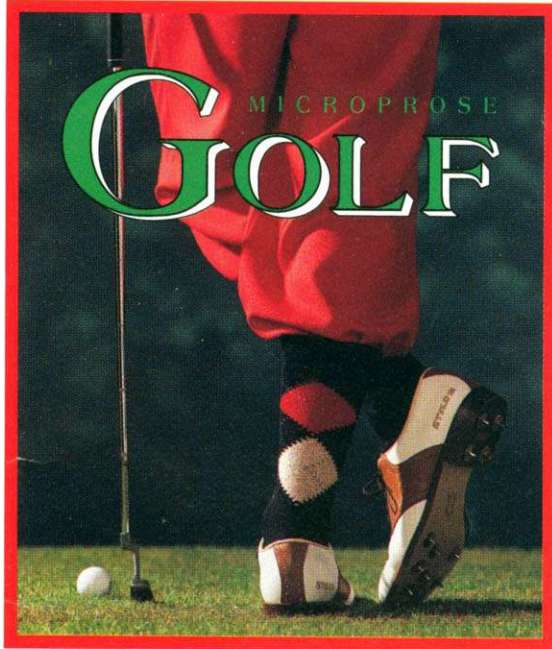
Auf der letzten Amiga-Messe in Köln, stellte Chris seine erste CD-Produktion vor: Shades – 70 Minuten digitaler Spiele-sound. Für diese CD wurden die Themen so bekannter Spiele wie z.B. »Turrican« oder »R-Type« neu aufgenommen – ein Muß für jeden Spiele-Freak. Anfang des Jahres verlost wir bereits fünf CDs im Spielteil des AMIGA-Magazins – und die Resonanz war überwältigend. Jetzt haben Sie erneut die Chance; und wenn alles nichts hilft, der Preis für die heiße Scheibe beträgt schlappe 23 Mark. Schicken Sie eine Postkarte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion AMIGA-Magazin
Stichwort: CD-Verlosung
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der Markt&Technik Verlag AG und deren Angehörige dürfen sich nicht an der Verlosung beteiligen.

Wer nicht unter den glücklichen Gewinnern ist, kann die CD unter der Telefonnummer 0221/5002534 oder direkt bei »Factor 5, Holzgasse 8, 5000 Köln 1« bestellen.

*Wenn es beim Sport ernst
wird...*



*Bei MicroProse nehmen wir Sport sehr ernst,
weil wir wissen, daß Sie genauso denken.*

Doch es ist nur ein Spiel.

*Vergessen Sie das nicht, wenn Sie unsere
Simulationen spielen.*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

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

Der Amberstar von Thalion

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

