

1/94

DM 9,80

öS 80,- / sfr 9,80



AMIGA PLAY

AMIGA-MAGAZIN-
SONDERHEFT 1/94

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

VON AMBERMOON BIS ZOOL:

**Die besten Spiele,
Tips & Tricks**

³²
CD-SPECIAL:

**Hardware,
Software,
News**

DAS KOMPLETTE
KARTEN-KOMPENDIUM:

**So schafft
man Turrican 3**

Große
Verlosungsaktion:

CD³²
zu gewinnen

DIE BESTEN SPIELE '93

PLUS SUPER TIPS & TRICKS

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!
TELEFON 02202-22385
TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10,00 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zuzüglich 15,00 DM möglich (Sorry!). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei. Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

Jedes Programm nur 4,90 DM
 wenn nicht anders angegeben!

3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharaoh

Sie mühen durch Labyrinth der Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 TheSimpsonsGame

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seewolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip

Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahrn mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Trek (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen. Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix Simulator

Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal

Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. **Sehr empfehlenswert!**

3201 Wonderland

Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)

Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmings 2.0

Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando

Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse

Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II

Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". **Ab sofort erhältlich!**

**SILVER
DATENTECHNIK**

Inhaber: Gerd Klein
 Jakobstr. 117
 51465 Bergisch Gladbach
 Telefon 02202 / 22385
 Telefax 02202 / 53363
 Ladenzeiten auf Anfrage!

AMIGA SOFTWARE

Alle Programme sind in der Regel auf allen Amiga lauffähig!

1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, AREXX-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch

Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1

Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93

Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei

Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator

Die Sensation für den Amiga!

1138 Architekt&Raumgestaltung

Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem. 20 verschiedene Diagrammart, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine, inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu

Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk I

Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausclick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo

Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)

Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenreparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortabfrage, und und und ...

1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01

Das TOP-Musik-Erstellungsprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay!

1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup

Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaura

Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices". DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS

DosXS ist ein frei konfigurierbarer Dateimanager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCS, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster

Adressverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator

Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

1214 Wörterbuch PLUS

Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1216 LottoPro

LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. **VIEL Glück!**)

Editorial

Von **A**mbermoon bis **Z**ool

Der Amiga besitzt zahlreiche Stärken, aber eine ganz besondere ist im Spielebereich zu entdecken. Untersuchungen haben ergeben, daß über 80 Prozent der AMIGA-Magazin-Leser intensiv bis gelegentlich ihre »Freundin« zum Spielen verwenden. Für diese große Mehrheit ist das AMIGA-play-Sonderheft konzipiert.

Wir haben die Tests der besten Spiele des Jahres 1993 für Sie zusammengefaßt, damit Sie sich einen Überblick verschaffen können, um sich möglicherweise noch das eine oder andere Spielchen nachträglich zu besorgen.



Aber auch für diejenigen, die bereits an ihrem Lieblingsspiel verzweifeln, bieten wir Hilfe. Zahlreiche, ausführliche Lösungen katapultieren Sie endlich auch in den letzten Level, bis zum großen Endgegner.

Comodore hat es endlich wieder geschafft mit einer technischen Innovation die Nase vorn zu haben. Amiga CD³² ist die erste Spielekonsole mit 32-Bit-Technologie. Nintendo und Sega haben derzeit nichts Gleichwertiges entgegenzusetzen. Bereits 40 CD-ROMs wird es bis Ende 1993 für Amiga CD³² geben. Wir zeigen Ihnen, welche es schon jetzt gibt, und welche noch auf uns zukommen.

In jedem Menschen steckt ein Spieler, ein homo ludens. Manche beginnen mit zunehmenden Alter diese angeborene Charaktereigenschaft zu unterdrücken, andere leben sie voll aus, werden gar »süchtig«. Mit dem Spielen ist es wie mit nahezu jedem Suchtmittel: in Maßen konsumiert bringt es Entspannung, Reiz, Stimmung. Übermäßig genossen zeigen sich negative Auswirkungen. Der goldene Mittelweg scheint auch hier angebracht. Ja zum Spielen, gerade mit dem Amiga, nein zu exorbitatem Genuß.

Viel Spaß mit diesem Sonderheft.

Herzlichst Ihr



Albert Absmeier



Seite 61

Seite 49

Seite 28

Software-Spiegel '93

Lothar Matthäus	4
Syndicate	6
Traps'n'Treasures	8
Flashback	10
Eishockey	12
Soccer Kid	14
Wing Commander	16
Lemmings 2 – The Tribes	18
Turrigan 3	20
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	22
Legends of Valour	24
Ambermoon	26

Tips

Turrigan 3	28
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	51
Der Tip-Cocktail	61
Monkey Island II	116
Wahles	122

Aktuell

Generations Wechsel	44
Amiga CD ³² Silberne Spiele-Zukunft?	49

Tests

Sim Earth	81
Lionheart	82
Burntime	83
Superfrog	84
Pool	85
KGB	86
Dune II Battle for Arrakis	87
Chuck Rock II	88
Jonathan	89
Global Gladiators	90



61

Tip Cocktail: So knacken Sie jeden High-Score

The Lost Vikings	91
Goal!	92
Body Blow	93
The Chaos Engine	94
YO! Joe!	95
Ishar 2	96
F17 Challenge	97
Subtrade	98
Morph	99
Hannibal	100
Beavers	101
B17 Flying Fortress	102
War in the Gulf	103
The Ancient Art of War in the skies	104
Desert Strike	105
Arabian Nights	106
Blob	107
Worlds of Legend	108
Caesar	109
Lotus III	110
Dogfight	111
Street Fighter II	112

Preview

Tornado	115
---------	-----

Wettbewerb

CD ³² Verlosung	113
----------------------------	-----

Rubriken

Editorial	3
Impressum	128



22

Indiana Jones: Dr. Jones läßt seine Fäuste sprechen



115

Tornado: Blick aus der Pilotenkanzel: Die Gegend in Tornado wirkt durch Landschaft und Gebäude alles andere als eintönig



116

Monkey Island II: Guybrushs Traumhaus

Der Ball ist rund – wer diese Behauptung kritiklos akzeptiert, hat sich noch nie an einer Fußballsimulation versucht. Obwohl das Jonglieren mit 2-D-Bällen aus dem Computer Tradition hat, setzt das Genre zu immer neuen Höhenflügen an, hier mit dem neuen Spiel »Lothar Matthäus«.



Litti würde Augen machen

Lothar Matthäus



Wie hätten Sie's denn gern: Die zahlreichen Untermenüs machen das Spiel flexibel und abwechslungsreich

Carsten Borgmeier

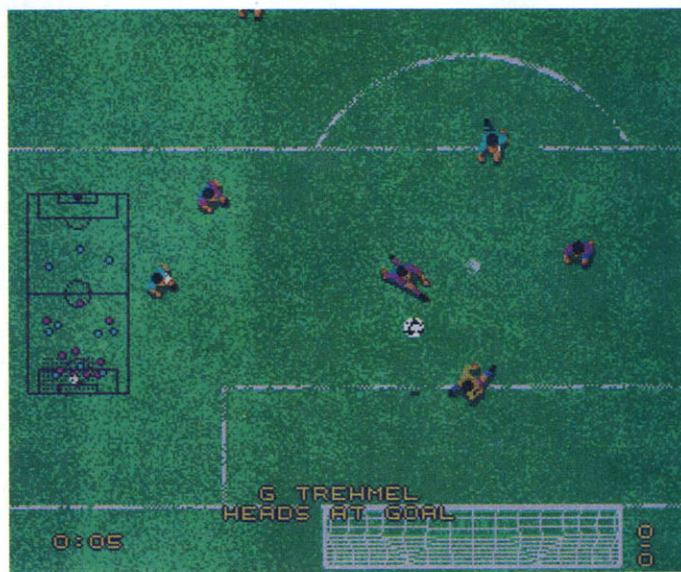
Pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison erreicht das Fußballfieber auch auf dem Computer einen neuen Höhepunkt: Nach Virgins »Goal« aus der Feder von »Kick-Off«-Schöpfer Dino Dini bläst der englische Spieleriese Ocean zum Konter: Kein Geringerer als Lothar »Tornado« Matthäus leiht der interaktiven Sportsimulation seinen Namen. Bei der Entwicklung stand das Programmiererteam Audiogenic zur Seite.

Herausgekommen ist dabei eine ausgewogene Mischung aus den Klassikern »Emlyn Hughes Soccer« und »Kick Off«. Vor die erste Partie haben die Macher erst einmal eine ganze Latte Menüs gesetzt: Per Joystick bittet man einen Kumpel zum Freundschaftsspiel gegeneinander oder

im Duett kontra Computer und setzt den Schwierigkeitsgrad in verschiedenen Stufen zwischen kinderleicht und beinhart an. Punktjäger starten in einer der fünf europäischen Ligen, dem Ocean-Cup oder riskieren ihr Glück im Europa-Cup.

In der Bundesliga stehen die 18 Vereine der Saison 93/94 parat. Jeder einzelne Balkünstler aus dem Kader weist Stärken und Schwächen auf, ist unterschiedlich fit und schußstark. Wind und Wetter schlagen sich je nach Petrus Gesinnung genauso auf die Aktionen nieder wie der Rasentyp: Im Matsch bleibt die Pille schon mal stecken, auf hartem Kunstbelag geht's dagegen flott zur Sache. Wer's noch eine Spur rasanter liebt, läßt den Schiedsrichter bei schweren Fouls auf Befehl weggucken.

Nach den Rahmenbedingungen wartet die eigene Mannschaft auf das Feintuning. Unterschiedliche Trikots liegen bereit, den fer-



44 Fußballbeine: Es tut sich was vor dem Tor – wohl dem, der einen guten Torwart und eine sichere Abwehr hat



Eine Frage der Taktik: Wer sich hier richtig entscheidet, hat's später auf dem Rasen beim Gewinnen leichter

tigen Dreß wie auch die Tabellenposition darf man auf einer separaten Diskette verwewigen. Für einen Schuß Taktik sorgen die vorgefertigten Aufstellungen. Besonders emsige Trainer entwerfen anhand der Spielerpositionierung ihre eigene Strategie.

Endlich pfeift der Schiedsrichter an. Lothar Matthäus wartet mit gleich zwei Stadionansichten auf: Realismus-Fanatiker sehen ihre Schützlinge in einer leicht angehobenen Stellung von der Haupttribüne aus umherhuschen. Kick-Off-Kenner ändern auf Knopfdruck den Blickwinkel und sind schnurstracks

Feuerknopf gedrückt und die richtige Bewegung -- Fallrückzieher, Tor. Nach dem Wiederanstöß erhascht der Gegner den Ball und wagt einen weiten Paß. Eigentlich steht der Stürmer ja im Abseits, nur leider kennt das Programm gerade diese Regel nicht. Also fällt der Ausgleich, weil unsere Lusche zwischen den Pfosten zu spät reagiert.

In den nächsten Minuten plätschert die Partie so vor sich hin, vielleicht wäre eine kürzere Spielzeit irgendwo zwischen vier und 90 Minuten angebracht gewesen... Macht nix, durch das Aus-



Wie war das noch mal: Mit dem Recorder kann der Zuschauer seine Lieblingsszenen in der Wiederholung sehen.

in ihrem Element: Aus der Vogelperspektive jagen die Dribbler der Lederkugel hinterher, wobei zügig in alle Richtungen gescrollt wird. Ein zuschaltbarer Scanner sorgt für die nötige Übersicht und macht flinke Pässe möglich.

Mit Macht dringt das Team in den Strafraum, der Torjäger setzt zum Schuß an und... Foul! Völlig zu Recht zeigt der Schiri dem Missetäter aus den gegnerischen Reihen die gelbe Karte und verhängt einen Elfmeter. Mit mehr Glück als Verstand klatscht der Computer-Keeper den wohlplazierten Strafstoß ins Aus. Leicht angeschnitten segelt die Lederkugel in den Fünf-Meter-Raum. Da steht auch schon wieder unser Goalgetter. Auf den

AMIGA-TEST

sehr gut

Lothar Matthäus

10,4
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 09/93

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Ocean
Anbieter: Fachhandel



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

Hinter großen Namen stecken oft die schrecklichsten Spiele. Ich denke da nur an die Fußballkatastrophe »Litti's Hot Shot« von Gremlin. Zum Glück strahlt bei Lothar Matthäus nicht nur mein Lieblingskicker von der Packung. Ocean hat auch am Programm selbst nicht gespart: Audiogenic schafft eine schwungvolle Synthese aus Kick-Off und dem hauseigenen Klassiker Emlin Hughes.

Beide Stadionperspektiven haben ihre Vor- und Nachteile. In der Vogelperspektive brodeln die Partien temporeich über den kleinen Rasen. Beim Blick von der Haupttribüne herrscht zwar mehr Übersicht, dafür kommt die Action etwas zu kurz. Dank der vielen Schußtechniken bleibt Langeweile trotzdem ein Fremdwort. Gerade die butterweichen Animationen sind ein echter Augenschmaus. Nach einem Treffer freut sich der Schütze wie im Kindergarten und umarmt seine Mitspieler -- ein Bild für die Götter! Dazu toben die Fans volldigitalisiert aus dem Lautsprecher und verwandeln so das heimische Spielzimmer in eine waschechte Soccer-Hochburg.

Was die Optionen angeht, ist Lothar Matthäus nicht ganz so flexibel wie der Dauerbrenner »Sensible Soccer« und der Neuling Goal von Kicker-Guru Dino Dini. Auch ohne WM-Modus und Liga-Editor braucht sich Ocean vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Im Gegenteil: Wer Wert auf Abwechslung, Realismus und einen flotten Matchablauf legt, liegt hier genau richtig. Bravo, Ocean. Noch mehr solch prima Sportspiele, wenn ich bitten darf.

wechseln müder Kicker kommt wieder Leben in die Bude. Hin- und wieder grätscht man schon mal von hinten in einen Gegner rein, schließlich herrscht bei einem Freistoß noch keine akute Gefahr. Kurz vor Schluß setzt sich unser Mittelfeldregisseur mit einem Hakentrick ab. Doppelpaß auf die linke Seite. Der Linksaußen lupft den Ball in die Mitte, wo auch schon der Mittelstürmer zum Kopfball bereit steht und die Pille mit der Birne Richtung Tor pfeffert: Torchance, der Keeper wirft sich in die falsche Ecke, dummerweise knallt der Ball an die Latte. So ein Pech! Denn ein emsiger Verteidiger bolzt den Ball zur Mittellinie. Dort wartet der gegnerische Mittelstürmer, der losläuft und unsere Leute umspielt als seien sie Fahnenstangen. Glücklicherweise sind auch die eigenen Verteidiger nicht gerade zimperlich. Frech springt einer dem Angreifer in die Beine. Notbremse! Der Schiri pfeift! Wieso Foul? Notbremse. Freistoß für die anderen. Ein flacher Paß zum gegnerischen Stürmer. Ätsch. Unser rechter Abwehrspieler hat aufgepaßt, spielt einen Traumpaß zum rechten Stürmer, der läuft Richtung Tor, dribbelt wie Maradona und zielt in die lange Ecke. Toooooooooor!

Sepp Herberger würde Augen machen, welche Kunststücke die Joystick-Steuerung noch alles zuläßt. Und damit auch die Nachwelt über Flugkopfbälle, satte Volleys und dergleichen staunt, schneidet ein digitaler Videorecorder auf Knopfdruck die Highlights der Begegnung im Rechner-Speicher mit. Später flimmern die Höhepunkte noch einmal in Zeitlupe über den Bildschirm oder wandern auf eine Diskette. Gibt man die Aufzeichnung weiter, gilt es, zwei Kleinigkeiten zu beachten: Zum einen benötigt der Empfänger ebenfalls die zwei Originaldisketten, zum anderen läuft Lothar Matthäus erst ab ein MByte RAM auf den Rasen. Welchen Amiga der andere Fußballfreak besitzt, spielt keine Rolle. Unser Testmuster lief ohne nennenswerte Unterschiede auf allen Modellen. Ocean denkt allerdings sehr ernsthaft über eine aufgepeppte 1200er Fassung nach. Für Aufsteiger lohnt es sich daher womöglich, noch ein paar Wochen mit dem Kauf zu warten. ka



Man nehme ein düsteres Science-fiction-Szenario à la Bladerunner, verrühre es mit etwas Orwellscher Zukunft, würze die Geschichte mit einer Prise Gewalt und koche mit dem Können der Populous-Programmierer – voilà, das Gericht des Monats.



Das neue Kultspiel

SYNDICATE



Cyborg-Bastelei: Von Kopf bis Fuß gibt's gegen Geld neue High-Tech-Körperteile und Waffen für das Killer-Team

von Carsten Borgmeier

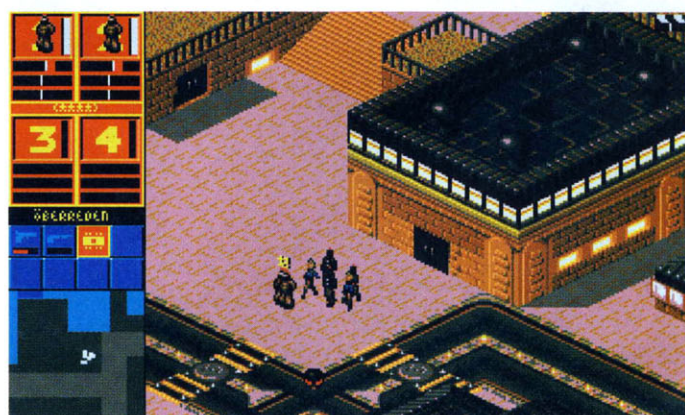
Zweihundzwanzigstes Jahrhundert: Der totale Überwachungsstaat aus dem Kultroman »1984« ist blutige Wirklichkeit geworden. Allerdings regiert nicht der unsichtbare große Bruder die Welt, sondern acht multinationale Konzerne. Einen davon leitet der skrupellose Spieler im neuesten Strategiestreich der Populous-Programmierer bei Bullfrog.

Syndicate entwirft eine denkbar düstere Zukunftsvision. Um die Massen von ihrem tristen Alltag in dreckigen Millionenstädten abzulenken, pflanzen die Wirtschafts-bosse Chips in die Hinterköpfe ihrer Untergebenen ein. Per Fernsteuerung projizieren die Herrscher süße Traumvorstellungen direkt ins Gehirn – Wirklichkeit ade. Trotzdem wagt es hier und da ein Individuum gegen das Kino im Kopf aufzubegehren. Für derlei Querdenker bewahrt jeder Konzern eine Söldnertruppe aus

vier Geheimagenten in der genetischen Tiefkühltruhe auf.

Frisch entfrosten nehmen die Männer fürs Grobe ihren ersten Auftrag entgegen. Irgendwo in einer europäischen Metropole soll das Säuberungskommando den Spion eines verfeindeten Kartells ausschalten. Schnell tippt der Spieler seinen Namen ein und wählt einen Arbeitgeber. Unglücklicherweise verdient der Akteur seine Brötchen beim schwächsten Konzern und muß daher mit einem Budget von lächerlichen 30 000 Geldeinheiten auskommen. Um so genauer wird das Ausrüstungsmenü beäugt.

An Waffen hält die Welt von Übermorgen allerlei bekannte Schmankerl bereit: Für den kleinen Mord zwischendurch empfehlen sich Pistole, Schrotflinte und das Miniaturgewehr. Jeder Pyrokracher glänzt mit einer anderen Schußfrequenz und schlägt im Reisegepäck kräftig ins Gewicht. Flammenwerfer, Laser und Maschinenpistole gehören zu den schwersten Kalibern, gelten unter Freizeit-Sprengmeistern jedoch



Überzeugen ist besser als töten: Der Überzeugungsstrahl macht Polizei und Passanten zu Gefolgsleuten

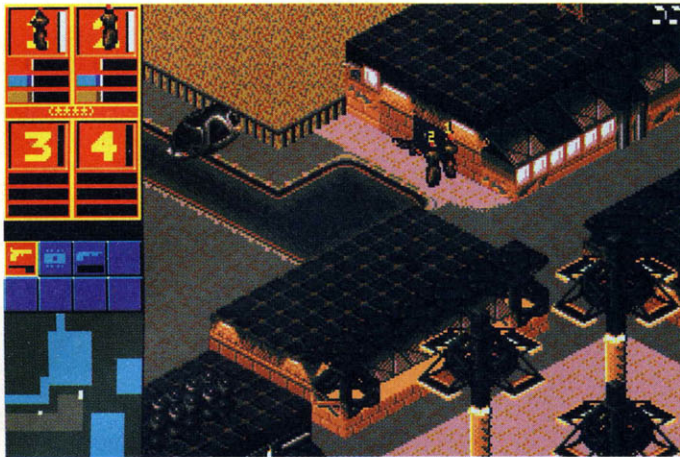


Mensch-Maschine: Erinnerungen an »Lawnmower Man« werden wach, die Gestalt bekommt neue Gliedmaßen

als unerreichbar destruktiv. Weit gefehlt, denn die »Gausswaffe«, ein robuster Raketenwerfer, atomisiert selbst meterdicke Mauern. Wer sich die Hände nur ungern selbst schmutzig macht, ersteht Zeitbomben und die Fernwaffe für den Scharfschützeneinsatz. Alle Mordinstrumente existieren in drei

Ausführungen. Allerdings müssen die hauseigenen Wissenschaftler so manches Spitzenmodell noch für klingende Münzen in ihren Labors austüfeln. Da angesichts des Materialaufwands mit Gegenwehr zu rechnen ist, gehört ein Erste-Hilfe-Kasten zur Grundausrüstung der Killer.

Fremdsprachenmuffel brauchen sich, obschon des reichhaltigen Textangebots, keineswegs



Operation beendet, Opfer eliminiert: Der Cyborg-Kommandant aus Mission eins liegt tot zu Füßen der Rächer



Schlacht der Konzerne: Acht Syndikate haben sich Stücke vom Weltkuchen erpreßt, erkämpft und ermordet

zurückhalten – jegliches Bildschirmalaver wurde dudenfest ins Deutsche übersetzt. Dazu gehören auch die liebevollen Beschreibungen künstlicher Beine, Brustpartien und Hirnhälften, dank derer die Agenten schneller laufen, mehr Treffer einstecken oder zu Einstein-Clones mutieren. Ist das Quartett fertig ausgestattet, blendet Syndikate nach einer kurzen Ladeunterbrechung in die erste Stadt über. Die urbane Umgebung aus Straßenzügen, Häuserzeilen und Leuchtreklame kommt in der von Populous gewohnten isometrischen 3-D-Sicht daher. Jetzt wird gesteuert – per Maus und Menüleiste am linken Bildschirmrand.

Auf Kommando wechselt man zwischen den vier Mordbuben. Durch Anklicken des Bestimmungsorts marschiert das kleine Sprite los und sucht selbst den

kürzesten Weg. Wer zufällig den rechten Knopf seiner Maus erwischte hat, zückt ohne Vorwarnung die Waffe und eröffnet das Feuer. Natürlich rufen wüste Ballerorgien die Ordnungshüter und gegnerische Syndikate auf den Plan. Wohl dem, der jetzt den Überzeugungsstrahl auspackt. Diese neuzeitliche Wunderwaffe zieht ihr Opfer auf die eigene Seite. Sogleich schließen sich einem erstmals grimmige Gegenspieler, brave Streifen-Polizisten und normale Fußgänger an.

Im Pulk entwickeln die Mitläufer durchaus Eigeninitiative und versuchen, selbst Waffen aufzutreiben. Wie aggressiv die frisch formierte Bürgerwehr zu Werke geht, hängt aber immer ganz von ihrem Anführer ab. Schließlich gibt's ja den phänomenalen Überwachungs-Chip. Durch Injektion mixt man aus Aufmerksamkeit, Intelligenz und Adrenalinpiegel einen kernigen Persönlichkeitscocktail zusammen. Ein passiver Volltrottel wütet im Adrenalinrausch wie ein wildes Tier, sein

intelligentes Gegenstück pirscht dagegen vorsichtig an ein Ziel heran und nützt jeden Schlupfwinkel aus. Verstecke und sichere Hauseingänge lokalisiert der Akteur anhand eines kleinen Raderschirms, auf dem auch die Widersacher als farbige Pünktchen umherwuseln.

Nach Erledigung des Auftrags fällt die Stadt samt Umland in die Hände des Spieler-Imperiums. Fortan fließen Steuereinnahmen in die Firmenkasse, was die Entwicklung besserer Waffen erheblich vereinfacht. Doch Vorsicht, auf zu hohe Steuern reagiert das Volk mit Putschversuchen. Deswegen ungeachtet sucht der machthungrige Industriemagnat auf der Weltkarte eine benachbarte Stadt aus. Fünfzig Metropolen mit eigener Grafik erwarten einen Besuch. Jede City füllt mehrere Bildschirme, im Fußmarsch laugen die Besucher schnell aus. Also steigen die Herrschaften auf Geheiß in Busse oder Bahnen ein, klauen Autos oder walzen in einem tonnenschweren Panzer Absperrungen nieder. All das geschieht nur, um beispielsweise technische Anlagen in die Luft zu jagen oder einen berühmten Wissenschaftler zu kidnappen.

Wo soviel Gewalt wütet, kommt die Speicheroption für eine kurze Verschnaufpause gerade recht. Unser Testmuster lief problemlos auf allen Amigas ab ein MByte RAM und machte auch mit mehreren Laufwerken, Beschleunigerkarten und Festplatten eine fehlerfreie Figur. ka

AMIGA-TEST

sehr gut

Syndicate

11,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 3/93

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts
Anbieter: Rushware, Fachhandel

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

Wenn die Zukunft der Menschheit so düster aussieht wie in Syndicate, bereitet mir meine bescheidene Lebenserwartung kein Kopfzerbrechen mehr. Bullfrogs jüngster Geniestreich gehört zu den gewalttätigsten Computerspielen der Softwaregeschichte. Und zu den besten. Das beklemmende Szenario fesselt auch zartbesaitete Gemüter von der ersten Mission an vor den Monitor.

Was auf dem Bildschirm zuerst wie ein hochgezüchtetes Action-Spiel mit viel Techno-Schnickschnack aussieht, entpuppt sich als Taktikerschmaus obersten Kalibers. Nach zehn Eroberungen greift der Einsatz von vier Aushilfs-Rambos nämlich nicht mehr. Teamwork ist gefragt. Durch die individuelle Steuerung von Intelligenz, Adrenalin und Aufmerksamkeit entstehen eigenständige Agentencharaktere, deren Fähigkeiten aufeinander abgestimmt werden müssen. Doch nicht nur die eigenen Spione zeigen Profil, auch die Städte bieten Virtual Reality pur. Am Morgen fahren Menschen zur Arbeit, des Nachts erlischt hinter den Vorhängen das Licht und die Straßenlaternen tauchen die detaillierten Häuserblocks in eine gespenstische Atmosphäre.

Allein vom Zuschauen bereitet mir Bullfrogs Mikrokosmos feuchte Hände – Blade Runner Deckard würde sicher Syndicate spielen! An realistischen Soundeffekten wurde auch nicht gespart, weswegen der sogenannte gute Geschmack manchmal auf der Strecke bleibt. Gleiches gilt auch für das rucklige Scrolling. Bis zu 6000 unabhängige Personen pro City sind einfach eine Nummer zu groß für den kleinen Amiga 500. Eigentlich bin ich Oberfrosch Peter Molyneux ganz dankbar, daß der Mehrspieler-Modus im Pressenmuster fehlt. Ansonsten wäre dieser Beitrag wohl nie fertig geworden. Für mich sind die Würfel gefallen: Nicht Lemmings 2, nicht Flashback, Syndicate ist das Spiel des Jahres 1993.



Ganze Berge von funkeln- den Schätzen, Totenköpfe, Geisterschiffe – Piratenge- schichten haben einfach Flair. Starbyte designte um dieses zugkräftige Am- biente ein attraktives Jump- and-Run mit allen Raffines- sen des Genres.

YOU HAVE SAVED YOUR CREW AND FINISHED THIS JOURNEY SUCCESSFULLY!

JEREMY FLYNN IS NOW ABLE TO RETURN TO THE SPANISH CA... AS A HERO AND TO PREPARE HIMSELF FOR OTHER RISKY ADVENTURES.



Von der »NadelöhrLagune« bis zur »Schädelgrotte«

Traps'n'Treasures



Flynn goes Shopping: Waffen, Früchtepicknick, diverse Gim- micks und Würfelspielchen erleichtern das Piratenleben



Die Schädelgrotte: Einer Sage nach soll sich hier der Klabautermann persönlich häuslich eingerichtet haben

von Carsten Borgmeier

Starbyte is back! Nach einer kleinen kreativen Verschnaufpau- se läuft die Bochumer Spielefab- rik wieder zu Hochform auf. Sei- nen guten Ruf verdankt der Her- steller komplexen Wirtschaftssi- mulationen Marke »Transworld« und der Rollenspiel-Saga um die »Rings of Medusa«. Und weil der Markt z.Zt. nach Jump-and-Runs verlangt, wandelt Starbyte also auf diesen Pfaden. Und erntet prompt mit »Traps'n'Treasures« das Prädikat »Spiel des Monats«.

Nachwuchspirat Flynn und sei- ne Mannschaft schlägt es bei der Schatzsuche auf die berüch- tigte Teufelsinsel. Hier regiert der fiese Captain Redbeard, vor dem selbst Geisterpirat LeChuck ehr- fürchtig mit den Zähnen klappern würde. Der rote Rauschebart ent- führt die ganze Crew und Flynn greift gezwungenermaßen zum

Krummsäbel. Seine Rettungsak- tion führt den kleinwüchsigen Korsaren durch vier riesige Level voller Leitern, Plattformen und garstiger Gegner.

Am Felsen der NadelöhrLagune harren die ersten Besatzungsmit- glieder in Käfigen ihrer Befreiung. Redbeards Schergen lauern über- all, um Flynn einige seiner fünf En- ergiepunkte zu stibitzen. Gezielte Schwertstöße befördern die Wü- gersacher zum Klabautermann. Zwi- schen den heißen Fechtkämpfen stolpert Flynn immer wieder über Krüge voller Obst. So ein kleiner Vitaminschub zwischendurch frisst die Lebensgeister gehörig auf. Einmal in Hochform, lohnt sich ein Tauchgang in den Fluten des nahegelegenen Meeres, unterma- len von einer sphärischen Unter- wassermusik. Im Wasser schwin- men garstige Meerestiere. Krault Flynn elegant um die Schlabberei herum, entdeckt er bergeweise Gold und Schatzkisten. In ihnen schlummern nicht nur weitere Reichtümer, sondern auch Kar- tenteile und Logbücher.



Fallen und Schätze: Allein schon das wunderschöne Titel- bild macht Lust auf ein Spielchen mit Comicpirat Flynn

Auf Tastendruck erscheint am unteren Bildschirmrand ein Menü, aus dem der Spieler den gewünschten Gegenstand herauspicks. Wie zu erwarten, zeigen die Karten den Aufbau der näheren Umgebung an, Logbücher verraten dagegen den Fundort weiterer Kostbarkeiten. Ein paar ganz schlaue Kapitäne haben ihre Aufzeichnungen verschlüsselt. Flynn benötigt daher eine Lupe, um den Geheimcode zu entziffern. Wieder an Land folgt das nächste Rätsel: Etliche Kumpels sitzen hinter einer riesigen Felswand fest. Eine Bombe macht den Weg frei. Doch Vorsicht, geht die Sprengladung direkt vor den Füßen des Abenteu-



Die Piratenfestung: Hier hat sich Redbeards ganze Piratenbrut verschanzt und bewacht die schwächenden Gefangenen



Help, Help: Bösewicht Redbeard hat Flynn's Freunde in kleine Käfige gepfercht. Ohne passende Schlüssel geht hier nix.

rers hoch, sinkt die Lebenserwartung schlagartig in den Keller. Wer seine Rente nicht am Fuß der Klippen verbringen möchte, liest in weiser Voraussicht die herumliegenden Kisten auf. Auf einer Anhöhe lassen sich die Mitbringsel nach bester Heimwerkermanier stapeln.

Erschreckt stellt Flynn fest, daß die Programmierer ihm noch ein paar Steine mehr in den Weg gelegt haben: Schalter müssen in der richtigen Reihenfolge umgelegt werden, um Türen zu öffnen. Andere Knöpfe heben für kurze Zeit Fallgitter in die Höhe, Tempo ist gefragt. Bei aller Knobelerei verliert Flynn sein eigentliches Ziel nie aus den Augen. Durch akribisches Absuchen der scrollenden Landschaft sackt er nach und nach die Teile der großen Schatzkarte ein. Fügt man das Pergament zusammen, erwartet den Highscore-Jäger eine kurze Bonusrunde. Bis dahin ist's aber ein weiter Weg, auf

dem Flynn sein kleiner Kompaß wacker zur Seite steht.

Am Ausgang der ersten Welt nimmt der Spieler das begehrte Paßwort entgegen, bevor er die Schädelgrotte unsicher macht. Bleibt die Frage, was Flynn mit den Taschen voller Gold anstellt. Als kluger Kopf investiert er sein Guthaben einmal pro Level im Shop. Ganz im Stil alter Freibeuterschinken drückt einem dort nicht etwa die holde Fee von nebenan Extraenergie in die Finger. Stattdessen verhört ein finsterner Geselle stapelweise Mordwerkzeuge: Dolche erleichtern den Nahkampf, Kanonenkugeln planen eine Schneise der Verwüstung und der Morgenstern findet seine Opfer auch auf weite Distanz. Faulpelze sparen sich die zeitaufwendige Suche nach Uten-

silien und erstehen im Laden gleich noch Kartenteile, Lupen und Sprengsätze. Ganz Risikofreudige setzen ihr Vermögen bei einem Würfelspiel mit dem Verkäufer. Es gilt, vorherzusagen, ob die Würfel gerade oder ungerade Zahlen zeigen.

Allerdings bewahrt nicht einmal das dickste Bankkonto Flynn vor einem Abstecher im gefürchteten »Schlangentempel«. Durch das Labyrinth patrouillieren höchst lebendige Mumien und beißlustige Nattern. Zum Schluß entert der Pirat die Festung von Captain Redbeard himself. Wie es sich für einen zünftigen Showdown gehört, verschanzt sich die gesamte Freibeuterbrut hinter den Mauern. Alles in allem füllen die vier weitläufigen Regionen der Teufelsinsel zwei Disketten. Darin eingeschlossen sind versteckte Kammern und Abkürzungen, die Flynn – wie sein Konsolenvorbild Mario

– durch einen beherzten Sprung gegen scheinbar feste Mauern freilegt. Auch dem coolsten Joystickjongleur unterlaufen hin- und wieder kleine Fehler: Stürzt Flynn in einen Abgrund, greift er schnurstracks zur Flagge aller Seebären und spannt die Piratenfahne wie einen Fallschirm auf. Segnet der Akteur trotz aller Vorsichtsmaßnahmen das Zeitliche, setzt ihn der Amiga auf einen der zahlreichen Einsprungpunkte zurück.

Flynn's Raubzüge beginnen auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte RAM. Eine Zweitfloppy macht Traps'n'Treasures zwar nicht zum Sonntagsspaziergang, Disc-Jockeys aber dafür weitgehend arbeitslos. **ka**

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

Mein erster Gedanke, als das Testmuster auf den Schreibtisch flatterte, war: Nicht schon wieder ein knuddliges Plattformspiel! Nach Superfrog, Arabian Nights und Beavers war mein Bedarf an lieblichen Helden und bonbonbunter Grafik fürs erste gestillt. Um so überraschter war ich, als sich Starbytes Comeback als reinrassiges Arcade-Adventure für Fortgeschrittene entpuppte.

Wer sich an die pastellfarbenen Grafiken von Rings of Medusa erinnert, hat eine Vorstellung von der grafischen Gestaltung der wundersamen Piratenwelt, die Flynn durchstreift. Laufend verblüffen liebevolle Details: Schwimmt Flynn im Meer, sieht man sogar, wie er bei jeder Kraubewegung die Backen aufbläst. Neben dem rundum stilechten Ambiente aus dem Piratenmilieu hält die Teufelsinsel vier sorgfältig ausgetüftelte Level parat: Obwohl an jeder Ecke Freibeuter und Fallen lauern, kommt kein Frust auf. Dafür sorgt die exakte und sehr flexible Steuerung.

Hinterhältige Stellen, bei denen nur das mir verhaßte Trial-and-Error-Prinzip weiterhilft, sind für Traps'n'Treasures ein Fremdwort. Auch die musikalische Untermalung und die Soundeffekte unterstreichen die professionelle Machart der teutonischen Piratenpracht. Kein Wunder, daß Traps'n'Treasures auch für Konsolen erscheinen soll.

AMIGA-TEST

sehr gut

Traps'n'Treasures

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/93

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Fachhandel

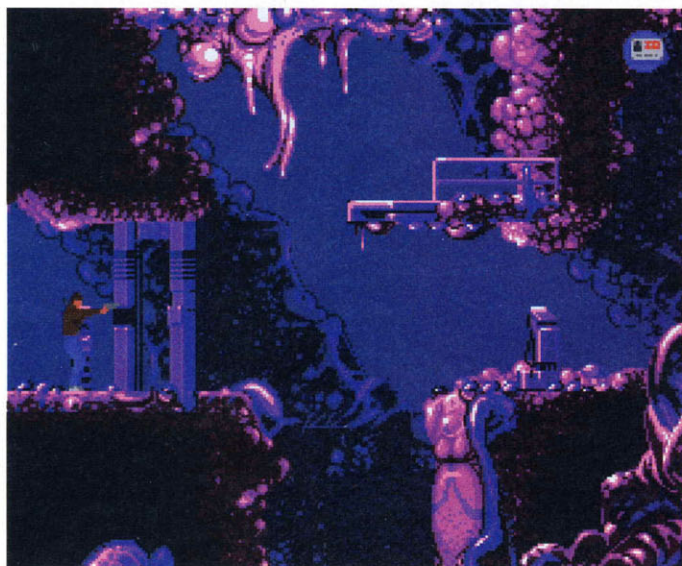
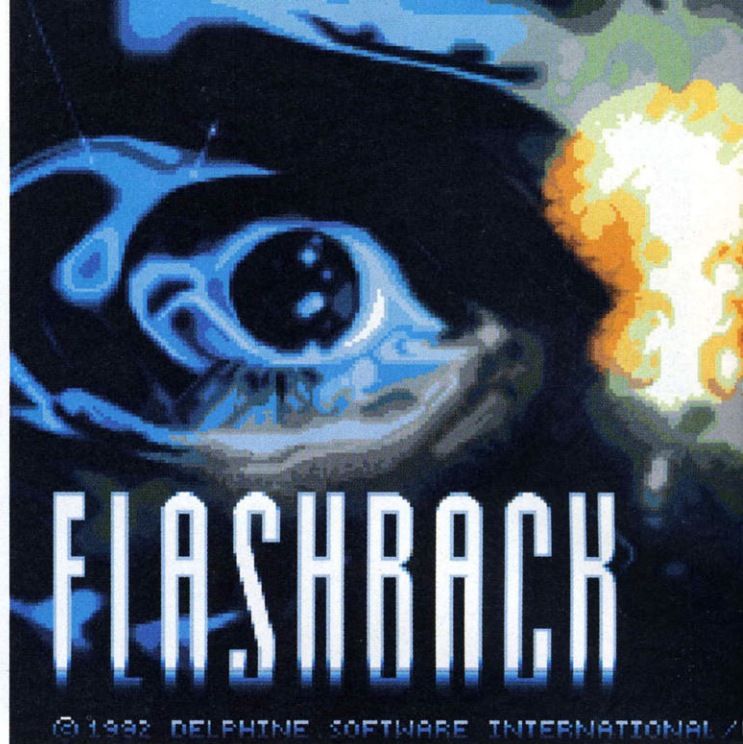


Prince of Persia, Impossible Mission – die Idee, realistische, wunderschön-bewegte Pixelmännchen über den Bildschirm laufen zu lassen, hat Tradition. Einen neuen Höhepunkt dieser Spielidee markiert Flashback.

Kidnapper. Dummerweise stürzt er danach jedoch mit dem Hubschrauber über dem Dschungel ab und muß sich zu Fuß durchschlagen.

Fortan liegt das Schicksal des Helden in den Händen des Spielers. Vor dem Abenteuer in sieben Levels steht die unvermeidliche Handbuchabfrage und ein kurzer Abstecher ins Optionen-Menü. Hier gibt der Akteur eines der begehrten Paßwörter zum Laden des Spielstands ein, wählt aus den drei Schwierigkeitsstufen aus und feilt an der Steuerung.

Neben der konventionellen Methode mit Tastatur und Joystick, kommen Joypads mit zwei Feuerknöpfen, wie sie etwa Segas Me-



Schleimig: Hier fühlen sich die Außerirdischen wohl. Conny muß in Erfüllung seiner Pflicht wohl oder übel hinterher.

von Carsten Borgmeier

John Carpenters Science-fiction-Komödie »Sie leben« stand Pate für die inoffizielle Fortsetzung des beliebten Vorjahreshits »Another World«.

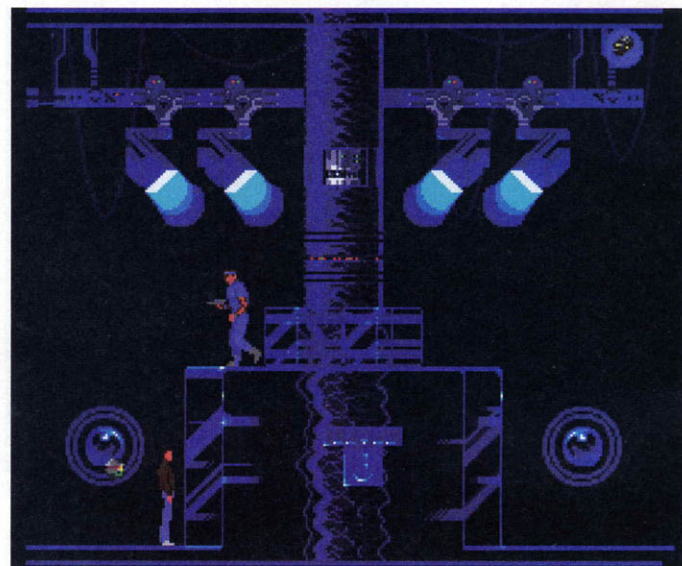
Im Zuge seiner Forschungen entdeckt der junge Wissenschaftler Conrad B. Hart, daß auf unserer guten alten Erde überall Außerirdische hausen. Erst der Blick durch eine spezielle Sonnenbrille spürt die Eindringlinge auf. Diese bekommen alsbald Wind von ihrer Entlarvung und heften sich an Conrads Fersen.

In einer finsternen Gasse geht ihnen das lebende Sicherheitsrisiko ins Netz. Aber schon nach kurzer Haft gelingt dem Physiker die Flucht aus dem Gefängnis seiner

gadrive mitbringt, zum Zug. Da Conrad zu den gelenkigsten Sprites der Softwaregeschichte zählt, ist auch die komplette Kontrolle via Keyboard nicht zu verachten.

Auf Kommando kann Conny nämlich laufen, rennen, springen und Salti schlagen. Stößt er bei seinen Exkursionen an den Bildschirmrand, wird blitzschnell auf die nächste Szene umgeblendet. Langeweile kommt trotz der üppig ausgestatteten Levels mit manchmal mehr als 100 Screens so schnell nicht auf.

Bereits im Urwald wimmelt es nur so von Robotern und Wachpersonal der Aliens. Durch einen



Im Zwielicht: In düsterer Atmosphäre darf sich unser Held mit dem gedungenen Wachpersonal der Aliens herumschlagen



Der Waldläufer: In seinem Kampf gegen die Außerirdischen muß sich der Wissenschaftler auch im Urwald zurechtfinden



GOLD LTD

loidtauglichen Rückblende Auskunft über Conrads Vergangenheit und nützliche Schlüssel öffnen versperrte Tore.

Für unentbehrlichen Überblick seiner Habseligkeiten sorgt das Inventar. Im Mittelpunkt der Rätsel steht nicht nur das Herumtragen der Mitbringsel. Im fünften Abschnitt erschleicht sich Conrad durch einen imposanten Auftritt beim Sicherheitspersonal eines Geheimdienstes beispielsweise einen Job als Agent.

In seinem neuen Job übernimmt er den Transport brisanter Päckchen und deckt eine Verschwörung zwischen der Polizei und den Aliens auf. Nebenbei gilt

es, Schalter umzulegen und mit anderen Personen zu reden. Gespräche laufen zwar automatisch ab, liefern aber reichlich Denkanstöße, mit denen der Spieler die gestellten Aufgaben leichter und schneller lösen kann.

Wenn Conrad nach überstandenen Dschungeltrip in einer unterirdischen Festung herumirrt, helfen ihm freundliche Bewohner auf die Sprünge. Dank ihrer Tips klettert man in die richtigen Fahrstühle und stößt bis zu einer makabren Reality-TV-Show vor.

Besteht der Held den Härtestest als Kandidat, geht die Flucht weiter durch eine heruntergekommene Industriestadt aus grauer Zukunft. Zurück in die Heimat geht's dann mit dem Raumschiff.

Zum glücklichen Ende spendiert der Rechner wie auch zwischen den Levels eine lange Animation, bei der die Polygone nur so über den Monitor huschen. Nach einer anstrengenden Mission ist der Abspann eine willkommene Belohnung für den extensiven Aufwand an Zeit und Nerven.

Im Gegensatz zum Vorgänger dienen im Spiel selbst aber gezeichnete Bilder als Hintergründe, nur die Sprites bestehen wie gehabt rechenzeitsparend aus ausgefüllter Vektorgrafik.

Nach der ebenso harschen wie berechtigten Kritik am Umfang von Another World klappern statt zwei Disketten vier in der schicken Verpackung. Insgesamt erwarten den neugierigen Akteur über 800 Örtlichkeiten in sieben Welten und 16 Musikstücke.

Wer dem Soundtrack in Ruhe lauschen möchte, verwöhnt seine Ohren mit Hilfe der Abspielroutine aus dem Hauptmenü, wann immer er möchte. Derlei Komfort hat freilich seinen Preis: Flashback benötigt 1 MByte Speicher und weigert sich dabei partout, Zweitlaufwerke zu unterstützen.

Ansonsten wird Kompatibilität groß geschrieben: Conrads Abenteuer laufen auf den neuen Amiga-Modellen 1200 bzw. 4000 und unterstützen damit sowohl das Betriebssystem 3.0 als auch schnelle CPUs. Auf der Festplatte geben sie sich mit etwas weniger als 4 MByte zufrieden.

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

Nomen est Omen - mit der perfekten Aufmachung weckt Flashback bei mir Erinnerungen an die Klassiker »Prince of Persia« und »Impossible Mission«. Conrad und seine durch die Bank ebenfalls kleinwüchsigen Widersacher agieren so realistisch, daß man sich geradewegs in einen Film versetzt fühlt.

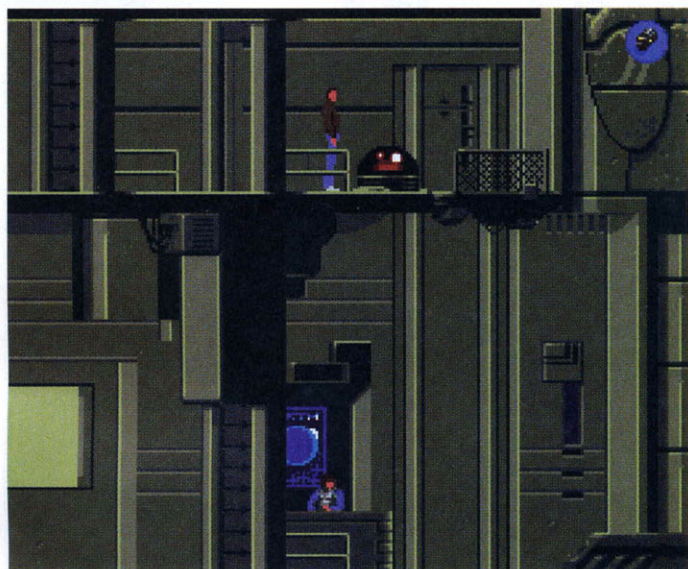
Ganz so flink wie seine etwas schlampiger gezeichneten und animierten Pixel-Kollegen ist der Wissenschaftler Conrad damit natürlich nicht - ein Manko, das bei der sorgfältigen Arbeit der Programmierer leicht zu verschmerzen ist. Gute Qualität hat eben auch bei Spielen ihren Preis.

Auch die Hintergrundlandschaften sind erlesen. Ob im Dschungel oder in der Zukunftsstadt - überall wuchern die Details und schimmern liebevolle Animationen durch. Zum vollendeten optischen Genuß gesellen sich spannungsreiche Zwischensequenzen und ein dramatischer gelungener Soundtrack Marke Krieg der Sterne.

Geräusche gibt es selbstverständlich auch jede Menge: Grillen zirpen, Patronenkugeln schwirren durch die Luft - ein Ohrenschauspiel! Nach der umstrittenen Hochglanzoptik ohne größeren Tiefgang von Another World liefert Delphine Software diesmal auch in Sachen Design eine Meisterleistung ab.

Bei Flashback stimmen der innovative, abwechslungsreiche Aufbau der bombastischen Levels und die Steuerung. Am Joystick ist Conrad den heftigen Attacken der gewitzten Gegner in Folge akuter Verwirrung des Spielers noch reichlich schutzlos ausgeliefert.

Via Tastatur habe ich die Wandlungsfähigkeit des Helden erst richtig zu schätzen gelernt. Zum ultimativen Arcade-Adventure fehlt eigentlich nur Automapping und eine komfortablere Speicherroutine als über Paßwörter. Doch auch mit diesen beiden kleinen Patzern gehört Flashback schon jetzt zu den heißesten Anwärtern auf den Titel »Spiel des Jahres«. Wer gerne zusieht, wie sich kleine Pixelgestalten elegant durch realistisch gestaltete Landschaften bewegen, sollte Flashback spielen.



Belohnung: Wer dem Urwald entkommen ist, darf sich zur Abwechslung noch durch eine Waschbetonlandschaft kämpfen

Druck auf die Leertaste zückt der Held seine Schnellfeuerpistole. Weniger schießwütige Naturen greifen zum Schutzschirm, der für kurze Zeit Sicherheit garantiert, aber dafür eine regelmäßige Energiezufuhr benötigt.

Den Freizeit-Rambos wachsen graue Haare, denn nach jedem Feuergefecht schrumpft der Munitionsvorrat. Zwischen Lianen und tropischen Pflanzen liegen zusätzliche Patronen herum. Auch sonst türmen sich die nützlichen Gegenstände, auf die kurze Texteinblendungen aufmerksam machen: Der Holo-Cube beispielsweise gibt in Gestalt einer zellu-

AMIGA-TEST

sehr gut

Flashback

10,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/93

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

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Delphine Software
Anbieter: Leisuresoft

Eishockey auf allen Kanälen: Bei der Weltmeisterschaft in München und Dortmund sorgen Didi Hegen und Co. für volle Stadien, auf Premiere flimmert jedes wichtige Ligaspiel live über den Bildschirm. Software 2000 liefert die Simulation zum Boom um den Puck.

von Carsten Borgmeier

Im Hauptmenü kommen Erinnerungen an den legendären »Bundesliga Manager Professional« aus gleichem Hause auf: Hier tippen die maximal vier Manager ihre Namen ein und wählen ihr Konterfei. Emanzipation auch auf dem Eis: Neben dem ober-

lich auf ihrem Chefessel kleben. Am ersten Spieltag der neuen Saison beklicken die Teilnehmer nacheinander mit der Maus die Piktogramme der sechs Hauptmenüs: Bei einem Besuch im Stadion werden der Eintrittspreis festgelegt, neue Sitz- und Stehplätze in Auftrag gegeben oder der Sitzkomfort auf den Besucherrängen verbessert. Ist danach noch genug Geld in der Kasse, plant die nächstbeste Baufirma eine Straße zum Stadion oder baut eine Kneipe neben Kino vor die Pforten.

Zur Überbrückung von Liquiditätsschwierigkeiten gewähren die Bank, oder ein anderer Spieler gerne Kredite zu horrenden Zinsen. Wer finanziell unabhängig bleiben will, versucht sein Glück mit Wertpapiergeschäften an der Börse. Geld sprudelt auch durch die Vergabe der Übertragungsrechte an eine der fünf Fernsehanstalten. Sofern Interesse be-

Es flitzt der Puck

Eishockey



Ruhm und Geld: Wer das schnelle Spiel auf dem glatten Eis beherrscht, darf dafür die begehrten Pokale einsammeln



Bewährtes und Neues: Das Hauptmenü erinnert ein wenig an den legendären Bundesliga-Manager der gleichen Firma

coolen Yuppie mit Sonnenbrille halten drei hübsche Mädels ihren Kopf hin. 48 Vereine bieten dem Kufen-Experten einen Job an. Sechs Schwierigkeitsstufen machen den Berufseinstieg leicht bis mörderisch hart. Wer will, klinkt sich gleich am ersten Arbeitstag in eine der drei Ligen ein.

Zusätzlich steht einem die Teilnahme an der Weltmeisterschaft und dem nationalen Pokalwettbewerb des Deutschen Eishockey-Bundes frei. Je nach Durchhaltvermögen gehen die Manager nach ein, drei bzw. fünf Jahren in Rente, wenn sie nicht lebensläng-

steht, läßt die Industrie überdies einiges für Trikot- und Bandenwerbung springen. Auch bei einem Absteiger auf den Transfermarkt läßt sich die Anzahl der Nullen vor dem Komma vergrößern: Anhand der persönlichen Werte für Kraft, Kondition und Ausdauer gibt man den schlechtesten der 22 Sportskanonen den Laufpaß.

Die richtige Ablösesumme vorausgesetzt, kommt frisches Blut per Leasing oder gleich mit einem Mehrjahresvertrag ins Team. Für eine milde Spende macht sich ein Spion bei anderen Teams auf Talentsuche. Fair und nicht ganz so teuer: Jugendarbeit mit den drei eigenen Nachwuchsteams. Nebenbei bleibt noch genügend Zeit



So sehen Sieger aus: In der High-score-Tabelle kann sich der erfolgreiche Manager mit seinem Namen verewigen



Der Kampf auf dem Eis: Ohne zählbare Torerfolge kann auch der beste Manager keine finanziellen Gewinne erzielen

Manager

zum Training im Kraftraum. Jeder Tag bietet vier Übungseinheiten, in denen die Mannschaft ihre Muskeln stählt, Schuß- und Laufkombinationen einstudiert, in der Sauna schwitzt oder ein Freundschaftsspiel wagt.

Siehe da, schon kristallisieren sich die Stärksten in Abwehr und Angriff heraus. Dank der aktuellen Daten fällt die Zusammenstellung der vier Reihen aus je vier Eisbullen leicht.

Taktikmuffeln nimmt das Programm die Wahl der ersten drei Staffeln ab. Diesem Menschen-schlag jagt jedoch spätestens das umfangreiche Strategiemenu ei-

ein Match 60 Minuten reine Spielzeit. Wie beim Bundesliga Manager zeigt der Rechner während der Partie die Paarungen und wieviele Besucher sich ins Stadion verirrt haben.

Zusätzlich geben Balkendiagramme Auskunft über die Verfassung der Kontrahenten. Ein beherzter Klick auf das eigene Icon genügt, um eine neue Taktik festzulegen. Wem das zu trocken ist, der schaltet die Matchhöhenpunkte im Stil der guten alten Sportschau zu. Aus der Vogelperspektive kurven die Spieler über das scrollende Feld während die Fans begeistert ju-



Abwechslungsreich: Für verschiedene Vereine gibt es die passenden Wappen, Realismus wird auch hier groß geschrieben

nen saftigen Schrecken ein. Wahre Eishockey-Cracks legen hier beispielsweise fest, wie lange eine Reihe auf dem Eis bleibt und entscheiden, ob defensiv oder stürmisch agiert werden soll. Ruppig geht's zur Sache, wenn Einsatz- und Offensivegeist im roten Bereich rangieren. Diese Methode steigert zwar die Siegchancen, doch die Rauffolde kassieren mehr und vor allem längere Strafzeiten und ermüden früher. Damit ist freilich niemandem gedient, schließlich dauert

bein oder ein Pfeifkonzert anstimmen. Nach dem Abpfiff bringt der Amiga alle Tabellen auf Vordermann, zieht die laufenden Kosten vom Konto ab und legt fleißig High-score-Listen an. Nicht nur die besten Torschützen lassen sich auf Festplatte oder einer separaten Diskette verewigen, auch das fairste Team und die sicherste Abwehr werden vom Computer belohnt.

In Sachen Regelwerk steht der Manager sicher auf dem Eis: Nach 22 regulären Spieltagen beginnt die Play-Off-Runde der besten acht Teams, die letzten vier der Liga kämpfen um den Klassenerhalt. An der Weltmei-

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

Zu Anfang war ich als ungeduldiger Spieltester gar nicht begeistert: Beim Bundesliga Manager Professional genühten ein paar Minuten, um erste Lorbeeren auf dem Rasen zu ernten. Das Eis-Pendant verlangt allerdings nach einer längeren Einarbeitungszeit.

Schuld daran ist die extrem knappe Anleitung. Über die Regeln des Sports erfährt der Spieler rein gar nichts, und die taktischen Möglichkeiten bei der Mannschaftsaufstellung finden nur am Rand Erwähnung.

Wie gut, daß Jens Onnen und Werner Krahe dem Schlittschuhsimulator wenigstens wieder eine durchdachte Menüführung spendiert haben. Alle wichtigen Einstellungen stecken in schicken und übersichtlichen Tabellen. An üppigen Hintergrundinformationen herrscht hier zumindest kein Mangel. Für Komplexität ist also gesorgt. Auf den niedrigen Schwierigkeitsstufen übernimmt der Rechner die wichtige Routineaufgaben. Profis bekommen dagegen alle Hände voll zu tun. Im Trainingslager geht mir die Optionenvielfalt schon fast einen Schritt zu weit.

Doch die Anstrengungen im Vorfeld zahlen sich aus: Während der actionreichen Einspielungen herrscht die perfekte Stadionatmosphäre und der erste Pokalsieg treibt die Motivation in schwindelerregende Höhen. Angesichts der unzähligen liebevollen Details verwundern mich die langen Ladezeiten kein bißchen.

Traurig auch, daß man auf die netten Zeitungsnachrichten (wie in Buli-Zeiten) verzichten muß. Letztes und größtes Manko: Die Macher schienen offenbar bereits auf Datendisketten. Warum sonst fehlt ein Editor für die Namenslisten, Torszenen und Teamwappen? Doch abgesehen von den Schönheitsfehlern: Wieder ist Software 2000 ein absoluter Sportspiel-Hit geglückt. Sport- und speziell Eishockey-begeisterte kommen um eine Anschaffung nicht herum.



sterschaft nehmen acht Nationen in zwei Gruppen teil. In der Rolle des Aushilfs-Coaches darf der Spieler seinen Kader mit hochkarätigen Namen besetzen. Mit dem DEB-Pokal greift der Hersteller der Wirklichkeit ein kleines Stück vor: 32 Teams kämpfen nach dem K.o.-System um eine frei erfundene Trophäe. Fantasievolle Pragmatiker erfreuen sich bei alldem an zahllosen Statistiken und den Originalaufstellungen der vergangenen Spielzeit.

Alles in allem eine gelungene Ergänzung zur Eishockey-WM. Alle Fans, die sich durch den echten Sport mit Puck und Schlittschuh noch nicht ausgelastet fühlen, können mit der Computersimulation weitere Erfolge feiern.

Für eine reibungslose Laufbahn benötigt der Manager mindestens ein MByte Speicher. In der Mindestkonfiguration empfiehlt es sich, das externe Laufwerk abzuklemmen, um RAM freizuschaukeln. Festplatte und Turbokarte bringen die Teams auf Trab. Im Test traten keine Probleme mit den neuen Amiga-Modellen 1200 und 4000 auf. Wer's nicht glaubt, dem schickt der Hersteller gegen Einsendung von fünf Mark gerne eine voll spielbare Schnupperversion.ka

AMIGA-TEST

sehr gut

Eishockey Manager

10,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/93

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Software 2000
Anbieter: Fachhandel

1994, Finale der Fußballweltmeisterschaft in Los Angeles. Sämtliche Kickerfans hängen vorm Fernseher, um sich ja keine Minute des spannenden Endspiels und der Pokalübergabe entgehen zu lassen. Leider kommt etwas Unerwartetes dazwischen.

von Carsten Borgmeier

Was ist das? Aus heiterem Himmel schwebt ein UFO ins Stadion, sackt den Pokal ein und verschwindet wieder. Aber es kommt noch dicker: Das Raumschiff kollidiert auf der Flucht mit einem Asteroiden und der Cup zerbricht in fünf Teile, die aus der Stratosphäre plumpsen und sich über die ganze Erde verteilen. Das Aus für die Weltmeisterschafts-Feierlichkeiten?

Leder dient ihm außerdem als Sprungkissen, um auf höhere Plattformen zu gelangen. Jedes der fünf Länder, in denen Soccer Kid sucht, besteht aus sechs Spielabschnitten, wovon jeweils zwei unter ein Thema fallen. Das Abenteuer beginnt in einer englischen Kleinstadt und verlagert sich aufs Land, bevor Soccer Kid sich in London umsieht.

Je nach Thema und Land hat es der fußballspielende Junge mit ganz charakteristischen Gegnern zu tun, die ihn bei der Suche nach der Trophäe behindern: in England machen ihm Bauarbeiter, Farmer und Skateboardfahrer das Leben schwer, in Italien muß er sich mit durchgedrehten Motorradfahrern und öligen Kellnern herumschlagen, in Rußland lauern aggressive Turner und rote Kapitäne. Japan wartet mit Robotern und verrückten Akademikern auf, und in den USA wollen schließlich Alligatoren, wilde Hunde, preßluftammerschwingende Muskelmänner und Rapper dem Soccer Kid ans Leder.



Fahren mit der Eisenbahn: Auch beim riskanten S-Bahn-Surfing macht der junge Fußballer eine ausgesprochen gute Figur

Das kann Titelheld »Soccer Kid« nicht zulassen! Er macht sich auf, die Teile aus England, Italien, Japan, Rußland und Amerika wieder aufzusammeln und den Cup zu kitten.

Daß ihn jede Menge zwielichtige Gestalten daran hindern wollen, versteht sich von selbst. Soweit ein ganz normales Jump and Run – doch Krisalis hat sich einiges einfallen lassen, um mehr daraus zu machen. Zunächst mal verfügt Soccer Kid über die absolute Geheimwaffe – seinen Fußball. Mit Fallrückziehern, Kopfbällen und flachen Schüssen kickt er Gegner aus dem Weg oder sammelt Boni ein. Das schwarzweiße

Zudem besteht ständig die Gefahr, in Schluchten zu stürzen oder von Pflöcken aufgespießt zu werden. Bei so vielen Widrigkeiten gibt es natürlich auch genügend Extras, die Punkte oder neue Energie bringen. Bunte Bonbons und vitaminreiches Obst beispielsweise wirken sich positiv auf den Punktestand aus, der bei 100000 ein Extraleben beschert. Herumstehende Schatzkisten lassen sich mit dem Fußball durch kräftiges Ankicken leicht öffnen und enthalten Bonustafeln für zusätzliche Energie.

Tor des Monats

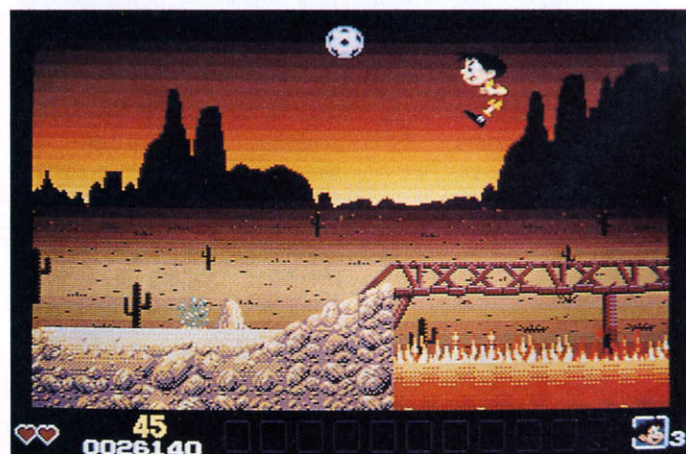
Soccer



Alle Mann an Deck: Es ist schon erstaunlich, wo Soccer Kid mit seinem Fußball auftaucht und Unruhe stiftet



Feuer frei: Auch in militärischer Umgebung muß sich der Titelheld gegen einen Panzer durchsetzen können



Kopfball: Soccerkid darf genau wie im richtigen Fußballerleben mit den verschiedensten Körperteilen an den Ball

Kid



Reingefallen: Mit Hunden hat der Nachwuchskicker einige Schwierigkeiten, aufhalten läßt er sich trotzdem nicht

Die herumstehenden Fußballerbilder sollte Soccer Kid ebenfalls fleißig mitnehmen. Zwar kommt er auch ohne in den nächsten Level, doch in der Endsequenz machen sich Lücken in der Sammlung bemerkbar. Normalerweise dribbelt der Kampfballer von links nach rechts über den Monitor. Da es aber mal vorkommt, daß er ein paar Extras übersieht, besteht jederzeit die Möglichkeit, umzukehren und die übriggelassenen Boni abzusahnen.

AMIGA-TEST

sehr gut

Soccer Kid

10,1

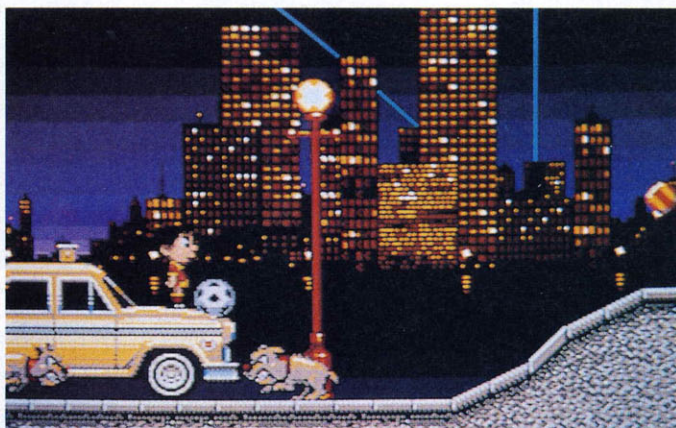
von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 10/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Krisalis
Anbieter: Bomico



Kein Respekt vor Autos: bei soviel Übermut gibt es keine Situation, die sich mit einem kräftigen Tritt nicht lösen ließe

Allerdings gibt es Brücken, die nach einmaligem Überqueren einstürzen, Soccer Kid sollte also immer vorher seine Extras eingesackt haben. Damit er die Übersicht nicht verliert, zeigt der Computer nach jedem zweiten Spielabschnitt eine Punkteübersicht. Er führt auch Buch über die Spezialtricks, beispielsweise erfährt man so, wie oft Soccer Kid einen Gegner per Fallrückzieher flachgelegt hat.

Am Ende jedes Landes wartet der jeweilige Obermottz auf den dribbelnden Sportsmann. Er ist nur durch Trommelfeuer mit dem Fußball kleinzukriegen und stellt sich ebenfalls landestypisch dar: Was für Italien der feiste Opern-

sänger, ist für Japan der noch fettere Sumo-Ringer. Die Steuerung des Sprites macht nach kurzer Übung keine Probleme: Mit dem Joystick dirigiert man Soccer Kid nach links und rechts, Diagonalbewegungen lassen ihn hüpfen.

Zieht man den Joystick nach oben, dient das Leder als Sprungkissen. Verschwindet der Ball aus dem Bild, genügt ein Druck auf den Feuerknopf und er taucht wieder neben Soccer Kids Fuß auf. Bei seinen Reisen auf der Suche nach dem Cup turnt der Kleine nicht nur durch die Straßen und über hohe Plattformen, sondern macht sich zeitweise auch in der Kanalisation dünne. Am Ende der dreißig Spielabschnitte, wenn alle Obermottze besiegt und vor allem die fünf Pokalteile eingesammelt sind, belohnt die Endsequenz den unermüdlichen Kicker für die überstandenen Strapazen.

Die technisch perfekte Umsetzung des Games zusammen mit der einfallsreichen Grafik, der witzigen Animation und dem origi-

nellen Sound machen Soccer Kid zu einem herausragenden Spiel im Genre Jump and Run. Grafik und Animation beanspruchen natürlich Platz: vier Disketten liegen in der bunten Schachtel. Eine Installation auf Festplatte ist nicht möglich, dafür unterstützt das Game Zweit- und Drittlaufwerke und nutzt zusätzlichen Speicherplatz, der über die Minimalanforderung von 1 MByte RAM hinausgeht. Erfreulich ist, daß auch hier der Amiga 1200 unterstützt wird. rk



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

Schon lange warte ich auf ein Jump und Run, das endlich mal wieder etwas Neues bietet. Mit Soccer Kid, der Glanzleistung von Krisalis, habe ich das Richtige gefunden. Statt öder Ballei mit immer besseren und durchschlagenderen Waffen auf stereotype Gegner in Roboterform, reicht hier ein simpler Fußball aus, um auch den kräftigsten Obermottz mit einem kräftigen Schuß aus dem Weg zu räumen.

Auch nach mehreren Monitorsitzungen ist man noch neugierig auf die Hintergrundgrafik des nächsten Levels, vor allem weil das ruckelfreie Scrolling rundum Freude macht. Die Musik bietet abwechslungsreichen Sound passend zur Umgebung statt Gedudel zum Abstellen.

Für Spielspaß und Schmunzeln sorgen die detailreiche Darstellung der diversen Länder und Landschaften in bester Comicgrafik sowie die witzige Animation der Gegner in Landestracht. Wer wollte nicht schon immer einmal einen Opernsänger mit Elfmeter eindecken oder einen Sumo-Ringer durch Fallrückzieher verwirren?

Da verzeiht man auch die zweifelhafte Story, die dafür gesorgt hat, daß die Teile der begehrten Fußballtrophäe kreuz und quer über die ganze Welt verstreut wurden und in Italien oder Rußland landen konnten. Die kinderleichte und präzise Steuerung und das Fehlen von unfaireren Stellen, an denen man einfach nicht vorbeikommt, garantieren, daß die Motivation nie absinkt. Es besteht sogar akute Suchtgefahr, denn den kleinen Fußballer vom Monitor zu verbannen, bevor er den Weltmeister-Pokal erfolgreich eingesammelt und gekittet hatte, ist mir zumindest nicht gelungen. Ganz klar, das Tor des Monats!

Hin und wieder mal ein wenig Neid gegenüber der PC-Ecke war angesichts des Baller-Klassikers »Wing Commander« bei Amiga-Fans schon angebracht. Hämsche PCler orakelten gar, auf dem Amiga sei diese Simulation nicht möglich. Hier ist der Gegenbeweis.

von Carsten Borgmeier

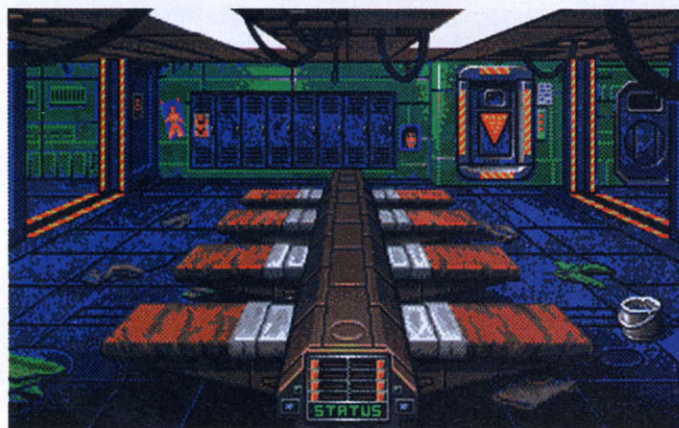
Mindscape und Programmierer Nick Pelling haben es geschafft: Wing Commander bricht vom MS-DOS-Hangar zu neuen Amiga-Welten auf. Das Kultspiel verspricht spannende Missionen und actionreiche Weltraumschlachten in drei Dimensionen.

Für alle, die die jüngere Vergangenheit in einer anderen Galaxie verbracht haben, hier die Hintergrundstory: Wir schreiben das Jahr 2651. Erst vor kurzem machte die Besatzung eines kleinen Expeditionsschiffs der Erde Bekanntschaft mit einer katzenartigen Alien-Spezies, den Kilrathis. Im Gegensatz zum knuddligen E.T. verstehen diese haarigen Kreaturen jedoch überhaupt keinen Spaß. Das gut gemeinte Gesprächsangebot der neugierigen Wissenschaftler quittierten die Kilerkatzen gar mit einer vollen Breitseite aus ihrer Laserkanone. Verständlicherweise herrscht seit diesem unfreundlichen Zwischenfall Krieg im Weltall.

Jagdsaison für junge Gleiterpiloten also, um ein paar Orden abzuräumen. Bevor man sich seine ersten Sporen verdient, erwartet die Bordbar der erdeigenen Raumstation einen kurzen Besuch. Hier stellen sich Frischlinge vor, beäugen ehrfürchtig die Auszeichnungen anderer Helden oder halten einen Plausch mit dem Barkeeper und anderen Piloten. Jeder Schluckspecht offenbart seine eigenen Charakterzüge: Maniac fackelt mit der Bordkanone auf Teufel-komm-raus Kilrathis ab. Seine Kollegin Spirit gehört eher zu den Blumenkindern und handelt nach der Devise »make love, not war«.

Die kurzweiligen Gespräche liefern nicht nur allerhand Hintergrundinformationen zu den Ge-

wohnheiten des Gegners, sondern geben einen Vorgeschmack auf spätere Abenteuer in der Milchstraße. Schließlich ist unser wagemutiger Held nicht allein im Weltall. Als Flottenkommandeur (Wing Commander) begleiten ihn bis zu drei Abfangjäger. Um sich, wenn's ernst wird, nicht vor den Kumpels zu blamieren, bietet die Sternenflotte einen Flug- und Kampfsimulator an. Ohne Rücksicht auf Munition und Schutzschirm dürfen Heißsporne hier eine Angriffswelle nach der anderen vom Himmel holen.



Im Umkleideraum: Des Fliegers erfochtene Lorbeeren sind hier gespeichert. Links geht's zur Bar, rechts zum Hangar.

Hat man sich auf diese Weise an die Steuerung mit Maus, Joystick oder Tastatur gewöhnt, geht's weiter in die Offiziersmesse zur Einsatzbesprechung. Mit Hilfe üppig ausgestatteter Weltraumkarten erklärt ein ziemlich steifer Offizier, welche Aufgaben es zu erfüllen gilt. Zunächst stehen nur einfache Patrouillenflüge in ruhigen Sektoren auf dem Programm. Hin und wieder lotst der Wing Commander auch schon mal ein großes Frachtschiff durch ein Asteroidenfeld oder atomisiert schutzlose Außenposten der Mördermiezen. Die Missionen hängen wie die Szenen eines Spiel-

Auf zu neuen Amiga-Dimensionen

WING COMMANDER™



Fluglehrerin mit »Geist«: Diese hübsche Pilotin begleitet den Commander-Frischling auf seiner allerersten Mission

films Marke Star Wars miteinander zusammen. Nach geraumer Zeit und kleineren Erfolgen findet die Einsatzleitung daher Gefallen an ihrem Kamikaze-Piloten. Es winken Beförderungen und der direkte Schlagabtausch mit den Kilrathis. Auch der Gleiter profitiert von den Veränderungen. Auf der höchsten der vier möglichen Ausbaustufen schwirrt der Sternenflihter mit einer Bewaffnung durchs All, angesichts derer selbst Klingonen erblaffen würden.

Neben der kernigen Story gehört die eindrucksvolle Grafik der 3-D-Sequenzen zu den Markenzeichen der actionlastigen Simulation. Bei vergleichbaren Pro-



Jetzt wird's todernst: Klappe zu, Zündung der Triebwerke – und ab geht die Post. Weltall und Kilrathis warten schon...



grammen wie »Epic« von Ocean setzt sich die Galaxis aus Polygonen zusammen. So manches Science-fiction-Vehikel erinnert eher an ein zu groß geratenes Toastbrot. Wing Commander greift dagegen auf Sprites zurück, die stufenlos gedreht und gezoomt werden. Resultat: Die Zerstörer sehen so schnittig und farbenfroh aus wie in einer Folge der Kultserie »Kampfstern Galactica«. Neben dem Blick aus der Pilotenkanzel gibt's auf Knopfdruck Seiten- und Rückenansichten. Zum Zuschauen besonders

mickrige Standardkanone trifft mehr schlecht als recht. Zum Glück werkelt ein kleiner Radarschirm im Cockpit, mit dem man die feindlichen Unholde schnell aufspürt und ins Visier nimmt. Auch die Flügelmänner und -frauen legen sich mächtig ins Zeug. Einige Tastengriffe entscheiden,

Neben eisernen Nerven benötigt der Spieler mindestens 1MByte RAM zum Kampf gegen die Kilrathi. Bei Festplatteninstallation muß noch einmal ein halbes MByte mehr her. Wie es sich für einen künftigen Klassiker gehört, flimmern alle Texte in deutscher Sprache über den Bildschirm. Katzenjäger, die von Wing Commander nicht genug bekommen, erwartet ein abwechslungsreicher Frühling: Dann erscheinen gleich zwei Zusatzdisketten mit weiteren Einsätzen und besseren Schiffen. ka

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

Ehrlich gesagt hatte ich keine allzugroßen Erwartungen in die Amiga-Version von Wing Commander gesetzt. Kunterbunte Sprite-Grafik in 3-D gehört schließlich nicht zu den Stärken der Commodore-Hardware. Kein Wunder also, daß Wing Commander auf einem 500er ohne Turbokarte nahe an der Unspielbarkeit vorbeischrammt. Zäh wie Kaugummi ruckeln die Raumschiffe durchs All. Auf flotteren Maschinen sieht die Sache ganz anders aus: Geschmeidig ziehen die Gleiter ihre Bahnen, die detaillierten Grafiken brauchen sich trotz abgespekter Farben vor der PC-Version nicht zu verstecken. Nicht nur die revolutionäre Aufmachung schlägt einen sofort in ihren Bann. Programmierer Nick Pelling hat ein kleines Wunder vollbracht und alle spielerischen Nuancen des famosen Originals auf drei Disketten gequetscht. Trickfilmartige Zwischensequenzen vermitteln einen kinoreifen Eindruck. Da rennt beispielsweise die ganze Crew zum Hangar, bevor die Staffel abhebt. Auch ein Blick ins Hauptquartier der herrlich fiesen Kilrathi fehlt nicht, oscarreif!

In Sachen Sound sticht die Amiga-Fassung den PC sogar deutlich aus: Reinrassige Orchestermusik ertönt aus den Lautsprechern, in Stereo wohlgekerkt. Im Verlauf der Mission paßt sich der stilvolle Soundtrack dem Geschehen an. Mir flattern jedes Mal die Nerven, wenn die Killerkatzen mit oberlautem Getöse ihre nächste Angriffswelle losschicken. Alle Hoffnung fahren lassen muß man deswegen jedoch noch lange nicht, der moderate Schwierigkeitsgrad wirkt sich eher positiv auf die Motivation aus.

Keine Frage: Wer auf heiße Weltraumschlachten in fast perfekter Verpackung steht, kommt an Wing Commander nicht vorbei. Ich kenne momentan keinen besseren Grund, sich einen Amiga 1200 anzuschaffen. Auf der High-End-Einsteigermaschine läßt der Flügelmann die versammelte Konkurrenz um Epic und Co. locker stehen. Wie gesagt, auf einem nackten Amiga 500 hält sich der Spielspaß in Grenzen. Die Wertung bezieht sich auf schnelle Amigas oder solche mit Turbokarten.



Cockpit-Instrumente: Rechts Video-Display, links Bewaffnung und Radarschirm in der Mitte



Trainingseinsatz fliegen

Bordbar: Barkeeper Shotglass ist immer für einen Plausch zu haben. Auch ein Simulator lädt zum gefahrlosen Fight ein.

geeignet: Eine Rakete folgt dem Sperrfeuer der Photonentorpedos bis zum anvisierten Ziel.

Jeder einzelne Abschuß verlangt eine Menge Geschick. Die

in welcher Formation die Erdenflotte antritt. Herrscht Alarmstufe Rot, hilft meistens nur noch der Schleudersitz. Wer in seiner Not nicht schnell genug reagiert, den erwartet ein stilvolles Soldatenbegräbnis im Weltall.

AMIGA-TEST Sehr gut

Wing Commander

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Mindscape
Anbieter: Fachhandel

Seit sich die populären Krabblers in der ersten Lemmings-Version durch etliche Stufen und eine komplette Datendiskette gewählt hatten, wartet eine beachtliche Fangemeinde auf die Fortsetzung: Und hier sind sie Lemmings 2 – The Tribes.

von Carsten Borgmeier

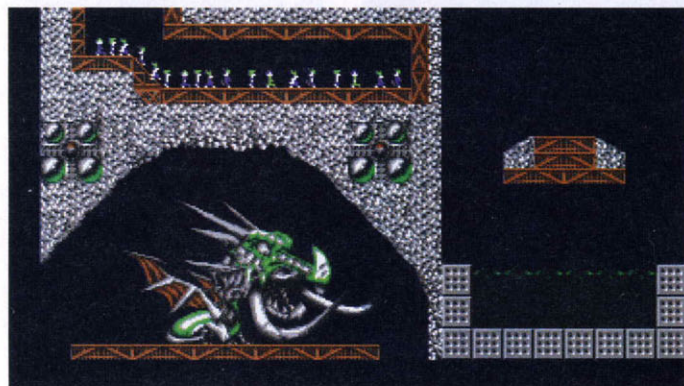
Vor zwei Jahren schickten der schottische Programmierer David Jones und sein Team DMA Design eine Horde grünhaariger Wühlmäuse auf Wanderschaft über die Monitore dieser Welt.

Dank der genialen Mischung aus Denk-, Strategie- und Zeitspiel mauserte sich Lemmings

Glücksseligkeit zerstritt sich das Inselvolk aufs Heftigste. Zum Schutz voreinander teilten die Lemmings das Eiland in zwölf Provinzen auf.

In jeder von ihnen ließ sich ein Stamm nieder, daher der Untertitel Tribes. Über die Jahre entwickelten die strohduhmen Krabblers spezielle Fähigkeiten mit denen sie ihrer feindlichen Umwelt trotzen. Einige Krämerseelen frönten der schottischen Lebensart, andere gründeten einen Zirkus und ein besonders cleveres Häufchen schaffte sogar den Flug zum Mond.

Eines gar nicht so schönen Tages erhält der weiseste Lemming nun die Nachricht, daß eine Sonnenfinsternis droht, seine Heimat zu zerstören. In Windeseile trommelt er seine Kinder und Enkel zusammen. Denn nur wenn alle Stämme zusammenarbeiten, kann der legendäre zwölfteilige



Drachentöter: Hoffentlich ist das Monster nur eine Statue. Ein Lemming darf sich nicht vor der Dekoration fürchten.

zum Kultspiel schlechthin. Suchterscheinungen brandmarkten fortan die Liebhaber der niedlichen Nager.

Auf vielfachen Wunsch schob Psygnosis eine Datendiskette mit 100 neuen Levels nach. Doch die Fans wollten mehr – eine Fortsetzung mußte her. Weihnachten 1992 sollte Lemmings 2 eigentlich in den Geschäften stehen.

Doch in letzter Sekunde wurde die Veröffentlichung verschoben. Hat sich die Wartezeit gelohnt? Der aufwendige Vorspann macht zumindest schon mal Appetit: Seit den ersten Abenteuern der hilflosen kleinen Helden sind mehrere Jahre ins Land gezogen.

Gestreßt von ihren Eskapaden suchten die Tierchen Zuflucht auf einer einsamen Insel. Vor lauter

Talisman wieder beschafft werden, der die Götter günstig stimmt.

Nachdem Opa Lemming diese herzerreißende Story seinen Enkeln verklickert hat, erscheint auch schon das Hauptmenü. Kenner des Originals dürften den Zwei-Spieler-Modus und die Paßwort-Option sofort vermissen. Spielstände werden neuerdings auf einer separaten Diskette abgelegt, auf die genau zehn Stück passen.

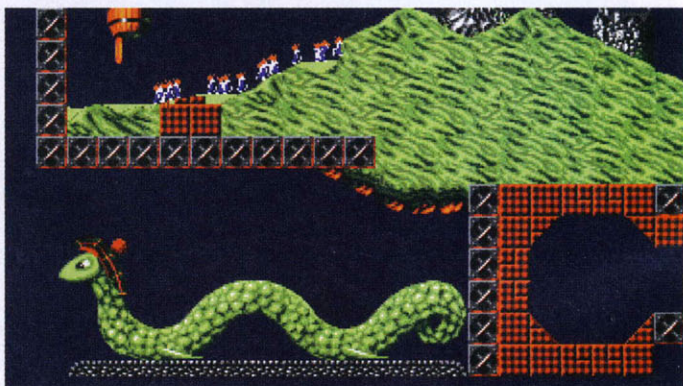
Wer sich ohne Umschweife ins pralle Nagerleben stürzen möchte, steuert mit dem Mauspfel zielstrebig den Oberpunkt PLAY an. Jetzt würfelt der Zufallsgenerator nur noch aus, welcher Stamm als erstes ins Rennen geht. Vor jeder neuen Knobelaufgabe verkündet eine schicke Übersicht, welche Lemming-Typen zur Verfügung stehen.

Nach Stammesfehden wieder vereint

Lemmings 2



Eiskalt: Ein Glück, daß die Lemmings ihre Survivalspezialisten dabei haben, die auch vor Eis und Schnee nicht kneifen



Ein Ausflug ins Grüne: Die Lemmings fühlen sich überall wohl, im Grünen tun sie sich beim Graben etwas leichter

Statt wie bisher zwölf gehören nur noch acht Begabungen ins Sortiment. Fällt die Wahl des Computers auf die CLASSIC-Lemmings, bleibt erst einmal alles beim alten. Da gibt es dann wieder Buddler, Brückenbauer und Stopper wie in den guten alten Zeiten.

Auch die Menüleiste des Klassikers fehlt nicht. Per Mausklick oder Tastatur aktiviert der Akteur die gewünschte Sorte Lemming. Jetzt noch schnell ein Klick auf den fingernagelgroßen Wühler und die Arbeit beginnt. Früher galt es, einen bestimmten Prozentsatz der Lemmings zum Ausgang zu lotsen, heute genügt theoretisch einer.

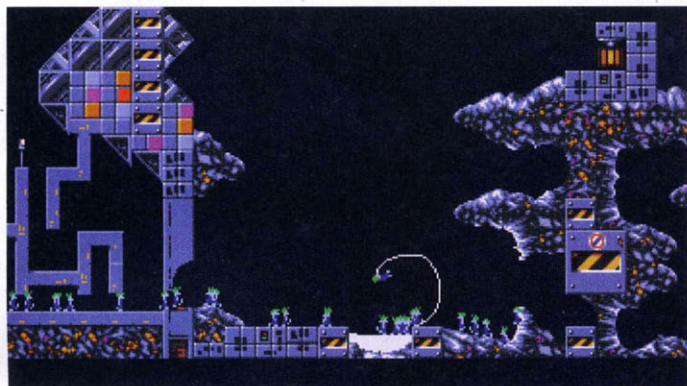
Das macht allerdings nur wenig Sinn, denn nur die Geretteten nehmen am nächsten Level teil. Am Ende der zehn Levels, die ein Stamm durchläuft, gibt es als Belohnung ein Stück des göttlichen Glücksbringers. Je nachdem, wie viele Lemmings das Ziel erreichen, in Gold, Silber oder Bronze. Erst wenn alle Segmente in Gold erstrahlen, nimmt das Schicksal eine positive Wendung.

Soweit, so gut, wie sehen die neuen Stämme nun aber im Detail aus? Wir hätten da beispielsweise die Circus Lemmings. In ihrer Welt wimmelt es nur so vor Spielsachen, Trapezen und lustigen Attraktionen. Es gibt Ballonflieger und Bogenschützen, die Jagd aufeinander machen und einen Musikannten. Skifahrer und Schneeballwerfer sind auch dabei.

- The Tribes



Ein Tag am Strand: Auch Lemmings müssen sich mal erholen. Eine Strandparty ist für die Krabblen genau das Richtige.



Technisch: In dieser unfreundlichen Umgebung brauchen die Lemmings die guten Ideen des einfallsreichen Spielers

Greift der Musikant zur Klampfe, wagen seine Gefolgsleute ein Tänzchen. Unten rechts am Bildschirm befindet sich ein Ventilator-Symbol. Wer es anklickt, kann die Schweb-Lemmings beliebig durch die Luft bugsieren.

Auch die Interaktion mit der Umgebung kommt nicht zu kurz. Klettert ein tolpatschiger Clown in eine Kanone, braucht er sich nicht wundern, wenn er als Geschloß herhalten muß. Bei solchen neckischen Spielereien ist Vorsicht geboten: Stürzen die Lemmings in zu tiefe Schluchten, geht ihnen das Lebenslicht aus.

Von Natur aus gefährlich leben die Polar Lemmings. Im ewigen

Eis liefern sie sich via Mauskommando hitzige Schneeballschlachten. Sinn der Sache: Die Schneekugeln bleiben liegen und bilden so einen Wall zum Hochklettern. Mit dem Eispickel rückt man dem gefrorenen Boden zu leibe, der praktische Instant-Gletscher füllt Lücken in der Landschaft.

Franz Klammer hätte sicher seine helle Freunde an den Skiläufern. Stimmt der Anlauf, legen die Abfahrer waghalsig-weite Sprünge hin.

Mindestens genauso sportlich geht es bei den Sport-Lemmings zu: Es erwarten einen zehn Level vollgestopft mit Sportgeräten aller Art. Zur Bewältigung des Gröbel-Marathons geben sich flotte Sprinter, mehr oder weniger muskulöse Bodybuilder und Stabhochspringer die Ehre.

Während im Wettkampf für gewöhnlich Fairplay zählt, ziehen andere Nager härtere Saiten auf. Mit dem Maschinengewehr macht der Bazooka-Lemming den Weg frei. Darüber hinaus existiert noch die seltene Spezies des Bergsteigers vom Schlage eines Louis Trenker, der akrobatisch am Seil hochklettert oder Liliputaner, denen keine Röhre zu eng ist.

Im Prinzip herrscht also kein Mangel an Talenten. Haarig wird die Sache, da immer nur eine bestimmte Zahl von Tierchen mit

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

Was waren das noch für Zeiten: Nächtelang fesselten mich die sympathischen Tolpatsche vor dem Monitor, bis jeder Level nach stundenlanger Lotsentätigkeit ausgestanden war.

Dank DMA Design und Psygnosis kann ich den nächsten Urlaub getrost in den Wind schreiben. Lemmings 2 übertrifft den Vorgänger um Längen: Jeder der 120 Level wartet mit neuen spritzigen Ideen auf. Durch die verschiedenen Stämme wird die Flexibilität des Spielers auf eine harte Probe gestellt.

Zum Glück lassen der ausgefuchste Probemodus und ein angenehmer Schwierigkeitsgrad keinen Frust aufkommen. Auch technisch hat die Neuauflage des Klassikers mehr als die versammelte Knuddel-Konkurrenz um »The Humans« zu bieten: Das Scrolling gleitet mit 50 Bildern pro Sekunde butterweich über den Bildschirm, pro Stamm gibt es eine neue Melodie. An Geräuschen dringen das fröhliche Quicken der Nager und ihre schaurig schönen Entsetzensschreie an das verzückte Ohr. Mich stört es kein bißchen, daß der recht konfuse Zwei-Spieler-Modus weichen mußte. Viel schmerzlicher vermisste ich die Paßwörter des Vorgängers. Immerhin bewegen sich die Ladezeiten in erträglichen Grenzen.

Eines steht jetzt schon fest: Beim Kampf um den Titel »Spiel des Jahres« mischt Lemmings 2 – The Tribes kräftig mit. Bravo, Psygnosis!

rk



dem Spieler auf Reisen geht. Teamwork ist gefragt. Während seine Kumpels noch im Schnee herumtollen, muß ein mutiger Einzelgänger den frischen Hügel hochkrabbeln und den Weg zum rettenden Iglu freischaufeln. Viele der früheren Lemmings wie Gräber oder Treppenbauer sind auch wieder dabei.

Neben dem millimetergenauen Zusammenspiel der Stammesmitglieder kommt es auf das richtige Timing an. Schließlich sitzt einem das Zeitlimit erbarmungslos im Nacken. Aus einer hoffnungslosen Situation hilft nur noch das Nuke-Icon. Dann lösen sich die Lemmings in Wasser oder Rauch auf.

Im Übungsmodus dürfen sich Anfänger aus einer Art Baukasten verschiedene Lemmings aussuchen und auf einem Probeparcours ausprobieren.

Wer sich schon warmgezockt hat, lädt entweder einen seiner Spielstände oder guckt sich auf der Karte der Insel einen Stamm seiner Wahl aus.

Bleibe dabei noch zu erwähnen, daß die neuen Lemmings erst ab 1 MByte unter allen Betriebssystemen loswatscheln und ihr Dasein auch gerne auf einer Festplatte fristen.

rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Lemmings 2 - The Tribes

10,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 4/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: DMA/Psygnosis
Anbieter: Leisuresoft

Vor einigen Jahren sorgte das erste Turrigan-Spiel für Furore: Super Grafik, toller Sound und eine volle Ladung Action ließen so manchen Joystick glühen. Einige Monate dannach sorgte der Nachfolger für schlaflose Nächte. Jetzt gibt es den dritten Teil der Action-Saga.

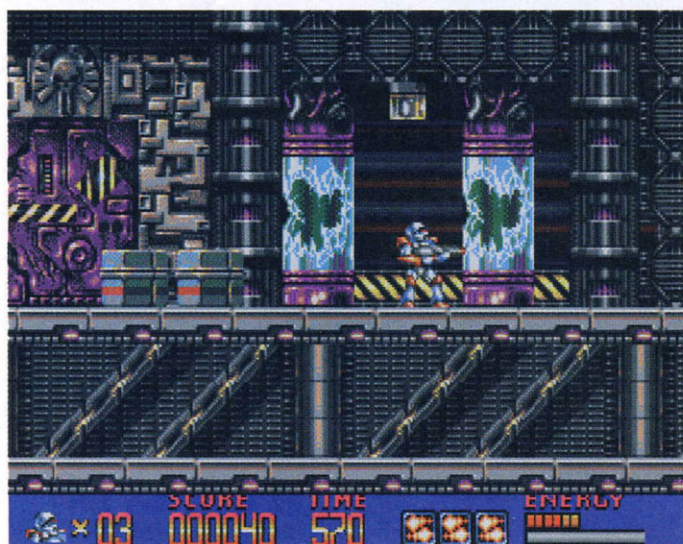
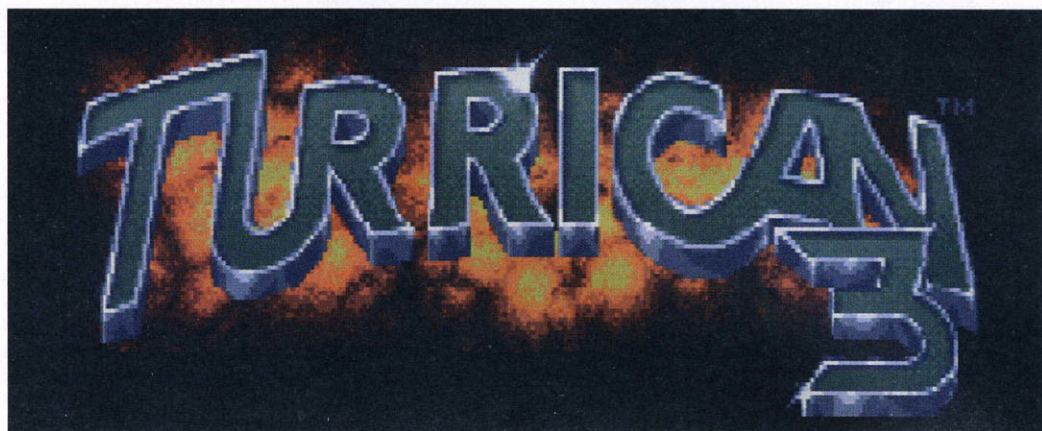
Carsten Borgmeier

Turrigan auf Freiersfüßen: Im dritten Teil der Action-Saga winkt dem Helden im Stahlanzug die Gunst einer holden Maid; wenn er es schafft, eben diese aus den Klauen seines Erzrivalen Machine zu befreien. Vor das Rendez-

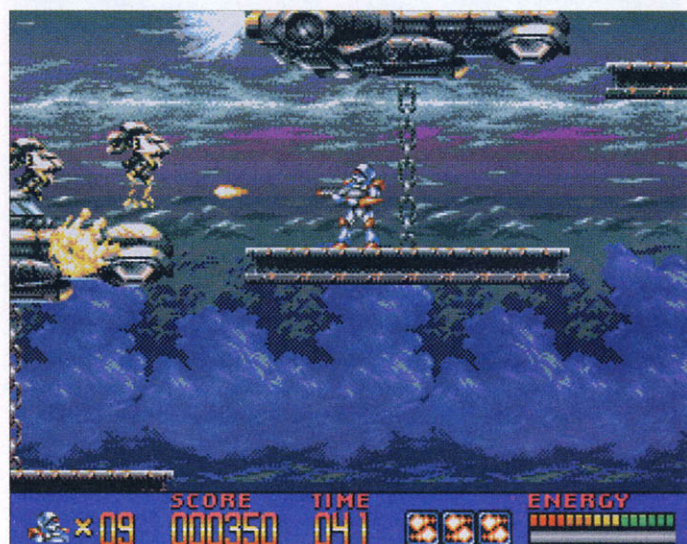
Bevor es zur Sache geht, wählt der Spieler im Optionsmenü zwischen Joystick- oder Joypadsteuerung. Musikfreunde haben die Möglichkeit, sich sämtliche Stücke im Hauptmenü anzuhören. Jetzt aber ins Getöse: Nach dem japanisch angehauchten Intro im Akira-Stil findet

sich Turrigan in der ersten von fünf Welten wieder, die alle auf dem Planeten des Oberschurken Machine angesiedelt sind. Jeweils drei Spielabschnitte gilt's zu überwinden, dann wechselt die Szenerie. Klar, daß Machines Ali- und Monsterwesen alles daran setzen, den furchtlosen Streiter

auszuschalten. Szenario Nummer eins spielt im Laboratorium des Bösewichts. In Reagenzgläsern mutieren Monster vor sich hin und schleimige Aliens verstecken sich allerorten – wenn sie nicht gerade angreifen. Verbindung zwischen den ersten beiden Spielabschnitten schafft ein rasanter Fahrstuhl.



Action pur: Fünfzehn harte Level (jedes hat noch mehrere Stufen) sind zu lösen, ehe es zum Happy End kommt



Ein Kampf in den Wolken: Oberheld Turrigan muß seine Fähigkeiten nicht nur am Boden unter Beweis stellen

vous hat das Programmiererteam »Factor 5« 15 knackige Level gesetzt, die dem Robokämpfer das Letzte abverlangen. Gute Nachricht für Besitzer von Klein- und Kleinst-Amigas: Turrigan ballert schon ab 512 KByte Speicher. Besitzer auferüsteter Maschinen kommen dafür in den Genuß kürzerer Ladezeiten. Auch das sanfte, ärgerliche Ruckeln, das im zweiten Teil beim Kampf in voller Montur gegen mehr als zehn Sprites gelegentlich auftrat, ist passé.



Unser Held in den Arbeitsklamotten: ohne den Panzer würde Turrigan den Kampf gegen Machine kaum überstehen

Endgegner des Themenkreises ist ein gewaltiger Fleischklops, dem an den unmöglichsten Stellen Mäuler wachsen, aus denen er Giftbrühe spuckt.

Zeit zum Durchladen: in kleinen Kisten am Wegesrand stehen für den Kampfrobbi Extrawaffen bereit. So gelangt er z.B. in den Besitz von Zeitbomben und Streuwaren. Weiter geht's zur zweiten Welt: wer schon immer mal eine Sintflut live erleben wollte, liegt hier genau richtig. Das Aquarium voller Killer-Krabbben

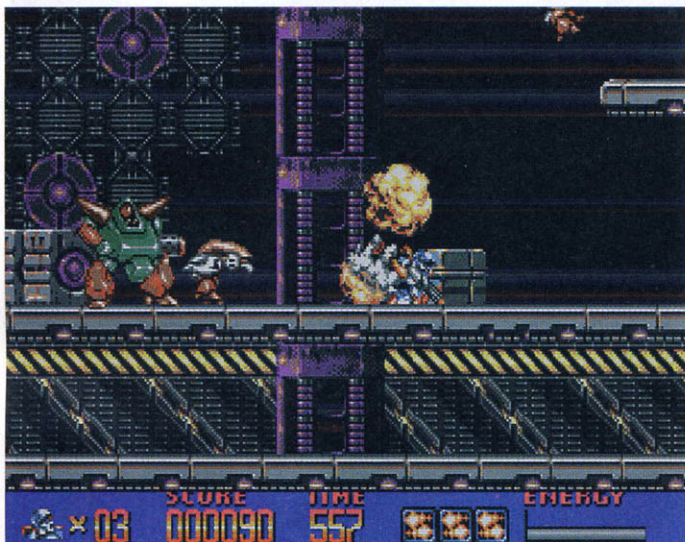
und Fighter-Fische füllt sich über die drei Level hinweg immer mehr mit Wasser, so daß gegen Ende nur noch Kraulen hilft. In dieser feuchten Umgebung sind zudem überall Diamanten, Extra-Energie und Zusatz-Waffen versteckt. Besonders gemein: Nicht immer wartet der besonders fiese Endgegner auch wirklich am Ende des Levels – nur wer ständig höllisch aufpaßt und mit dem Schlimmsten rechnet, kommt überhaupt durch.

Naß, aber siegreich steigt Turrican im siebten Abschnitt zum Himmel auf. Vor drohender Wolkenskulisse schweben geheimnisvolle Flugmaschinen, die an dicken Ketten Eisenträger transportieren. Sie steuern einen Schrottplatz an, auf dem Turrican alte Bekannte trifft: die zwar sehr lädierten, aber dennoch äußerst wehrhaften Endgegner aus Teil I und II. So feiert der Held ein Wiedersehen mit der berühmten

ab und zu ins Kippen. Ab Level zehn geht's in die von Aliens bevölkerte Unterwelt. Ganze Züge greifen an, ein einzelner Kopf ohne Körper versperrt den Weg und ganz zum Schluß lauert eine Alienkönigin, die erst aufgibt, wenn von ihrem Haupt nur noch Einzelteile herumliegen. Im letzten Zyklus, der in einer Fabrikhalle spielt, kommt Turrican seinem Feind Machine näher: wer es schafft, nacheinander etliche große Gegner und Machines Stahlmaske zu besiegen, steht schließlich dem Oberschurken selbst gegenüber.

Lohn all der Kampfesmüh: Turrican Arm in Arm mit der geretteten Schönen vor romantischem Sonnenuntergang im Abspann.

Fans von Turri I und II werden das Waffenarsenal schnell wiedererkennen: Wie gehabt kann sich der Stahlheld in ein unzerstörbares Rad verwandeln, allerdings diesmal nur unter Zeitlimit.



Einer ist hin – einer im Sinn: Im dritten Teil der Turrican-Saga tauchen noch einmal alle früheren Endgegner auf

Faust aus Level eins des ersten Teils und dem riesigen Roboter aus Turrican 2. Damit's auch nicht zu einfach wird, greifen zusätzlich Abrißbirnen, feuerspeiende Bagger und Eisenteile an – ab und zu sogar von hinten. Weiteres Hindernis: Die Träger geraten

Der 360-Grad-Rundumschuß, der die Feinde wie die Fliegen fallen ließ, gehört nicht mehr zum Repertoire. Statt dessen haben ihm die Jungs von Rainbow Art ein Seil verpaßt, mit dem er sich zu entlegenen Plattformen hangelt oder senkrechte Wände erklimmt. Als weitere Verteidigungsmittel, wie gewohnt in drei Stufen ausbaubar, verfügt Turrican über durchschlagende Laserschüsse, Smart Bombs, und den raffinierten Rebound-Schuß, der harmlos



Programmierer: Factor 5 ist verantwortlich für Turrican 3



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

Das Warten hat sich gelohnt: mit Turrican 3 steckt das seit langem actionreichste Jump and Run im Diskettenschacht.

Bei 15 unterschiedlichen Levels hat Langeweile keine Chance. Allein die drei Aquariumsabschnitte strotzen nur so vor ideenreichen Widersachern und kniffligen Situationen. Immer wieder gut für eine Gänsehaut: die bildschirmfüllenden Endgegner.

Auch zahlreiche statische Hindernisse, wie die beeindruckenden Wasserfälle und Feuersäulen, zeugen vom Einfallsreichtum und Können der Programmierer. Einzige Schwachstelle: beim Kampf gegen mehr als zehn Sprites kommt es bei den »kleinen« Amigas zu leichtem Flackern. 1200ern und aufwärts bereitet der Massenangriff jedoch keine Probleme.

Die Spielstärken-Einstellung erweist sich als überflüssig: nur absolute Anfänger sollten sich vom Easy-Modus verführen lassen. Für den Maniac-Modus dagegen muß man geradezu übermenschliche Fähigkeiten besitzen. Alles in allem ist Turrican 3 nicht nur ein absoluter Glücksgriff, sondern für meine Begriffe auch das bisher beste Action Game dieses Jahres. Bravissimo!

am Boden entlangläuft, bis er auf einen Angreifer trifft und explodiert. Auch Zielsuchraketen fehlen in der Sammlung nicht. Gute Neuigkeit: Vielspieler brauchen keine wunden oder verstauchten Finger mehr zu befürchten: ein einziger Druck auf den Feuerknopf löst ganze drei Salven aus. Parallax-Scrolling ist Ehrensache. Auch wenn sich gerade mal keine Angreifer auf dem Monitor tummeln, warten genügend Hindernisse auf den Helden: Feuersäulen weichen keiner Waffe, sondern müssen geschickt im richtigen Moment umgangen werden. Wasserfälle hindern den Turrican am Sprung, Stege brechen unter dem tonnenschweren Panzer des Helden weg. Ständig gibt es Geheimräume und Abkürzungen zu entdecken.

Düstere Hintergrundgrafik läßt Atmosphäre aufkommen, klangvoll untermauert von 32 Musikstücken des Compi-Komponisten



Taktik: Diesen Vögeln kann man auf den Kopf hüpfen

Chris Hülsbeck, der schon die ersten beiden Teile vertonte. Sage und schreibe 82 Soundeffekte machen die wilde Monsterhatz zum Lauscherlebnis.

Kleiner Tip am Rande: Wer sich nicht ums Spielvergnügen bringen will, sollte auf keinen Fall im Easy-Modus starten – zu schnell kommt man weiter und nimmt sich die Freude an den späteren Geheimnissen, die das Action-Game Turrican 3 bereithält.

Im Maniac-Modus dagegen scheint ein Erfolg nahezu unmöglich zu sein – da helfen auch Extra-Leben nichts, wenn man sie denn überhaupt ergattern kann. Ganz erstaunlich, daß alle diese grafischen und akustischen Wunderdinge immer noch auf eine einzige Diskette passen – und das sogar mit erfreulich kurzen Ladezeiten. ms

AMIGA-TEST

Sehr gut

Turrican 3

10,4
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 11/93

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

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Rainbow Arts
Anbieter: Fachhandel



Endlich für den Amiga

INDIANA JONES



Echt nervig: Der Alte will einen nicht an Sophia heranlassen



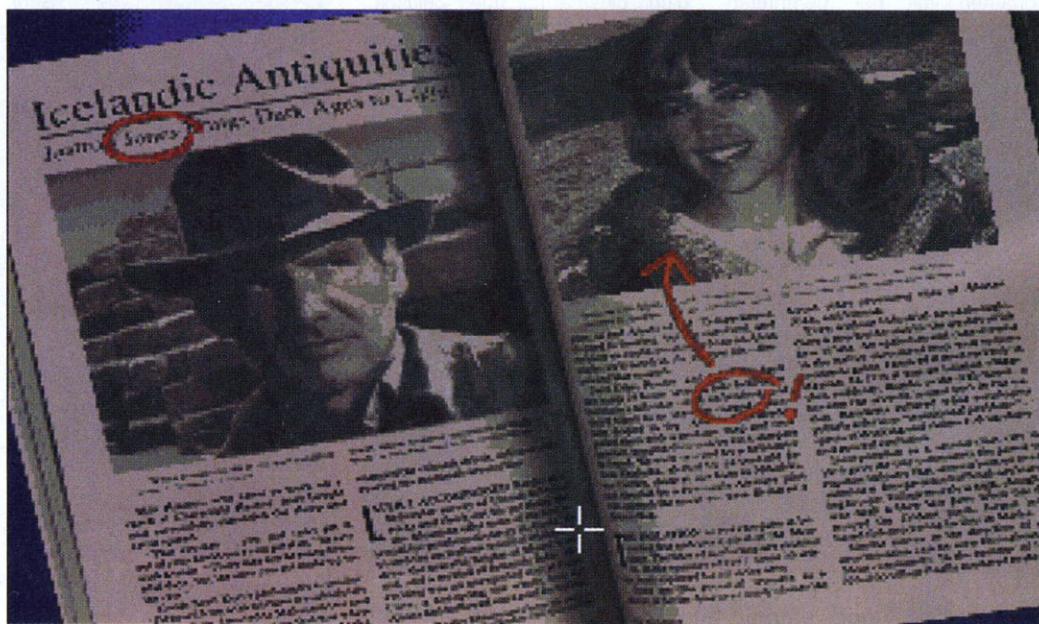
Problem: Indiana kommt mit Schlangen einfach nicht klar

Der Film, nicht einmal geplant, das Spiel schon erhältlich – verkehrte Welt bei LucasArts. Fate of Atlantis, nach langem Warten jetzt endlich für Amiga erhältlich, stellt alle bisherigen Adventure dieser Reihe in den Schatten.

von Michael Schmittner

Der Mann mit Schlapphut und Lederpeitsche ist zurück. Im vierten Teil der Indiana-Jones-Sage ist der sympathische Action-Archäologe auf der Suche nach einer verlorengegangenen Stadt, die seriöse Wissenschaftler und Scharlatane gleichermaßen fasziniert: Atlantis.

Natürlich sind Indys Busenfeinde – die selbsternannten Herrenmenschen des dritten Reichs – wieder mit von der Partie. Die Vasallen des größtenwahnsinnigen Führers setzen alles daran, vor Dr. Jones in Atlantis einzutreffen. Ihnen geht es logischerweise nicht um wissenschaftliche Anerkennung, sondern um das geheimnisvolle Metall »Orichalcum«. Plato beschrieb es als »glitzernd wie Feuer«. Aus diesem Stoff wollen die bösen Buben eine Superbombe zusammenbasteln.



Ein Bild aus glücklichen Zeiten: Indiana Jones verstand sich einst mit Sophia sehr gut

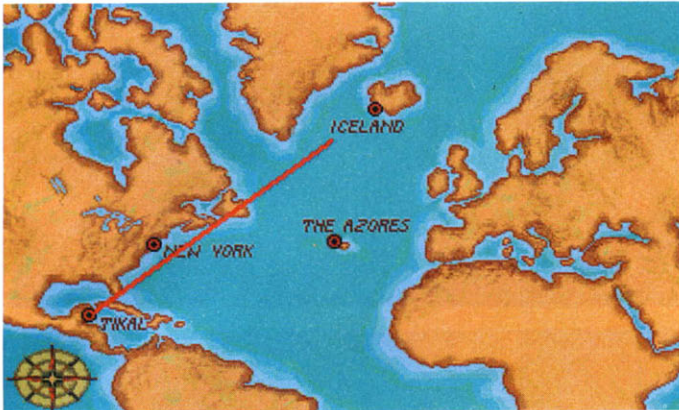
Im neuesten LucasArts-Adventure bekommt Dr. Jones eine Partnerin zur Seite gestellt: Sophia, eine hübsche aber leicht überdrehte Archäologin mit einem ausgeprägtem Sinn fürs atlantisch angehauchte Übersinnliche. Von Zeit zu Zeit schlüpft der Spieler auch in ihre Rolle – es gibt eben Momente im Leben, in denen bewirken weibliche Waffen mehr als Fäuste; Teamwork ist also angesagt.

Das Abenteuer beginnt im heimatischen Barnett College. Gerade als Indy im größten Verhau eine Statuette aus Atlantis findet, wird sie ihm auch schon von einem deutschen Agenten ge-

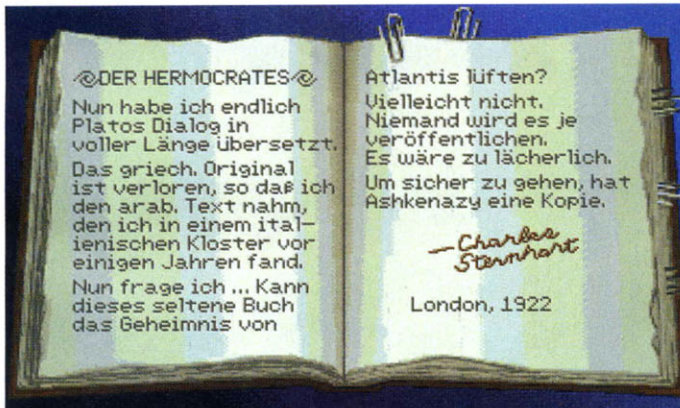


Eismann mit Pickel: Die Höhle sollte man zweimal aufsuchen

& the Fate of Atlantis



Wie aus den Filmen: Die momentane Reiseroute von Indy



Das Buch der Bücher: Platos verlorener Atlantis-Dialog

wichtigsten Hinweise auf Atlantis in der Tasche (z.B. Platos verschollener Dialog), steht man vor einer bedeutsamen Entscheidung: Man kann drei verschiedene Wege gehen, um das Rätsel von Atlantis zu lösen: Team-, Puzzle- oder Action-Weg. Beim Team-Work bleibt alles wie gehabt. Hier stellt man sich den Herausforderungen mit Sophia zusammen. Der Puzzle-Weg ist was für Knobel-Fans mit Einzelkämpfer-Ambitionen. Die letzte Möglichkeit wartet mit einer Reihe zünftiger Action-Einlagen auf. Spätestens hier ist Speichern angesagt, sonst gibt es bis kurz vor Schluß kein Zurück mehr. Außerdem: Hat man Indy IV auf dem einen Weg gelöst, kann man zurückkehren, und eine andere Variante probieren.

Es hat lange gedauert, bis die Amiga-Version von The Fate of Atlantis fertig war. Zeitweise sah es sogar danach aus, daß die Entwicklung an dem Projekt eingestellt würde. Na dieses Thema ist ja wohl endgültig vom Tisch. Würde man ein Spiel nach seinem Lieferumfang bewerten, The Fate of Atlantis könnte schon deshalb den Vogel abschießen: elf Disketten, Indy IV-Poster, deut-

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

Zugegeben, ich bin sowohl ein Fan der Indy-Filme, als auch ein begeisterter Spieler der LucasArts-Adventures rund um den peitschenschwingenden Archäologen. Mit Indiana Jones and the Fate of Atlantis haben sich die Spiel-Designer bei LucasArts selbst übertroffen: Die Story des letzten Teils könnte 1:1 für ein Drehbuch hergenommen werden. Während andere Spielehersteller zum tausendsten Mal dasselbe Prinzip (z.B. Baller auf die Bösen) verkaufen, bietet Indy IV Abwechslung pur. Zugegeben, es ist zuerst ein Adventure im typischen Lucas-Stil. Aktionssymbole am unteren Bildschirmrand, Mausabfrage der am Bildschirm ersichtlichen Objekte etc. Spätestens aber bei der Aufteilung der Handlung in drei verschiedene Lösungswege geht der Punk ab. Die Entscheidung ist nicht einfach: Am liebsten würde man die unterschiedlichen Lösungswege parallel gehen. Dazu kommen noch einige Kampfeinlagen, Fahrten mit Autos oder U-Booten oder Ballons – da lacht das Abenteuerherz.

Die Grafiken wirken zwar manchmal etwas grobkörnig und blaß – die Konvertierung hat leider doch ihre Spuren hinterlassen – aber das tut dem Spielspaß zum Glück keinen Abbruch. Über den Sound kann man sich streiten. Manch einem wird das dauernde Gedudel auf die Nerven gehen, ein anderer wird es vielleicht mögen. Das altbekannte Indiana Jones-Thema von John Williams ist wenigstens mit von der Partie. The Fate of Atlantis ist der beste Teil aller Jones-Adventure. Wer das Genre mag, liebt Indy IV auf alle Fälle. Darüber hinaus eignet es sich auch bestens, eingefleischte Action-Anhänger zum wahren Spiele-Glauben zu bekehren.

AMIGA-TEST

sehr gut

Indiana Jones IV

10,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 2/93

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

Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: LucasArts/Softgold
Vertrieb: Fachhandel



Erst das Spiel, dann der Film? Bis jetzt ist Indy IV nicht geplant

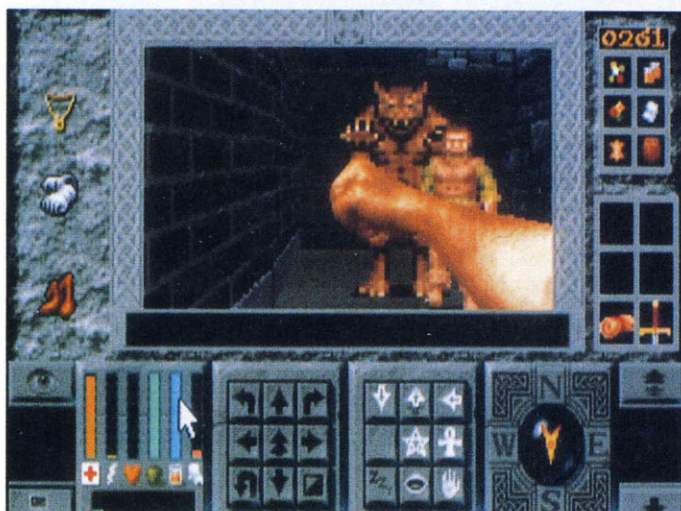
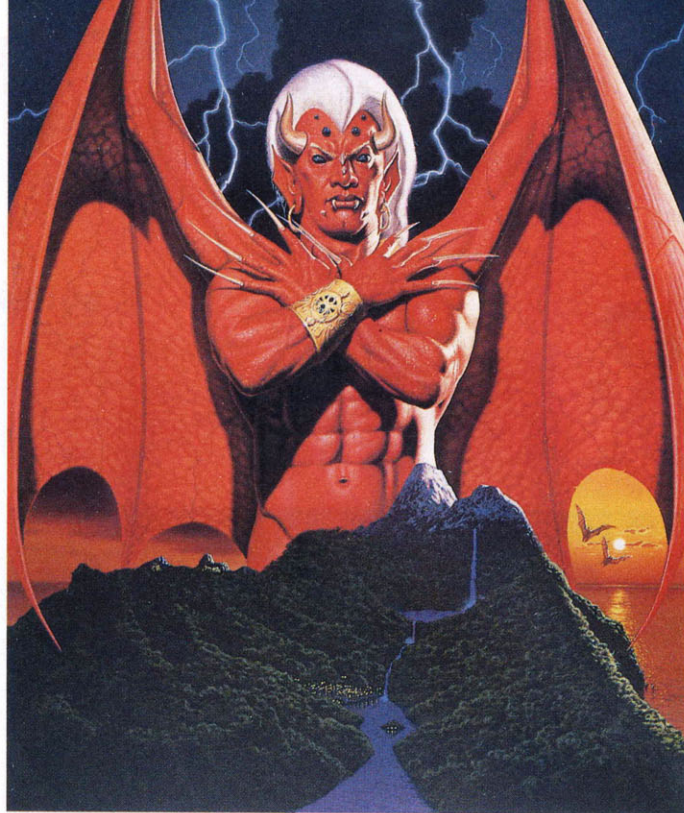
mopst. Zurück bleibt lediglich eine Metallperle aus Orichalcum. Mit ihr begibt sich unser Held zu Sophia, und überzeugt sie davon, daß die Menschheit in allergrößter Gefahr ist. Zusammen geht es nun rund um die Welt – von einer Spur zur nächsten. Hat man die

sches Handbuch, Referenz-Karte, ausführliche Lösungshilfe. Auch die Bildschirmtexte sind komplett in Deutsch – was will man mehr. Für ungetrübten Spielspaß empfiehlt sich eine Installation auf Festplatte – ein zweites Laufwerk ist fast ein absolutes Muß. Laut Hersteller läuft das Spiel auf folgenden Amigas: 500, 500+, 2000, 3000. Bei einem Versuch in der Redaktion lief Indy IV leider nicht auf einem Amiga 1200. ms



Die Freiheit nehm ich mir

Legends of Valour



Faustkampf: Zur Not ringt man mit den bloßen Händen

Düstere Verliese, mittelalterliche Gassen, strahlende Helden und unheimliche Dämonen: Legends of Valour läßt das Herz eines jeden Rollenspielers sofort höher schlagen.

von Michael Schmittner

Vor ein paar Jahren zog »Dungeon Master« die Rollenspiel-Fans in seinen Bann. Eine detaillierte 3-D-Darstellung der Dungeons gab dem Spieler schon damals das Gefühl selbst in den staubigen Verliesen herumzuwühlen. Auch PC-Konvertierungen wie z.B. die »Eye of the Be-

holder«-Serie oder »Black Crypt« verwendeten eine ähnliche Darstellungstechnik.

»Legends of Valour« geht jetzt einen entscheidenden Schritt weiter: Wurden bisher Einzelbilder dargestellt (z.B. Entfernung zu einer Tür: 10 Meter, 5 Meter, 1 Meter), ist die Grafik jetzt absolut fließend – ohne ruckende Übergänge. Bewegt der Spieler die Maus nach links, dreht sich die Landschaft sanft um ihn herum. Wer schon mal »Ultima Underworld« auf dem PC gesehen hat, weiß was gemeint ist: Ein 3-D-System, das dem Spieler alle ersehnten Freiheiten bietet.

Auch die Handlung von Legends of Valour ist bemerkenswert. Die »Rette-die-Königstochter-und-hau-den-Bösen«-Schablone bleibt diesmal in der Schublade. Der Abenteurer wird vielmehr in eine Geschichte geworfen, de-



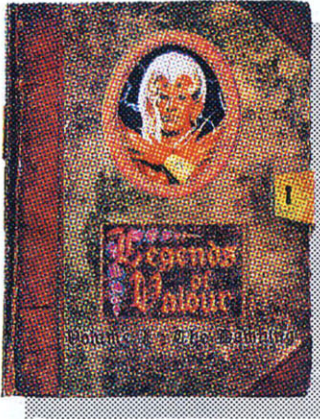
3-D-Optik: Säulen, Wände Türen – alles deutlich zu erkennen

ren Verlauf nicht von Anfang an feststeht. Das hervorragende, witzig geschriebene »Handbuch« verrät einem nur so viel, wie man zum Überleben braucht.

Alles beginnt damit, daß sich hinter Ihnen die Stadttore von Mitteldorf schließen (und nicht mehr aufgehen). Sie sind auf der Suche nach Ihrem Cousin Sven. Sein letztes Lebenszeichen: ein Brief aus Mitteldorf. Von nun an sind Sie auf sich allein gestellt. Also, was tun Sie? Sie sind neu in der Stadt, kennen keinen Menschen (geschweige denn Elfen und Orks), haben Hunger, und der Tag neigt sich auch schon seinem Ende zu. Klarer Fall, ein Zimmer muß her, und das Loch in der Magengegend sollte auch

schnell gestopft werden. Da fangen die Probleme auch schon an. Wo ist denn hier ein gutes (und billiges) Hotel? Fragen Sie doch einfach jemand. »He, Sie da! Wissen Sie zufällig wo...« O.K., der hatte scheinbar keine Lust sich mit Ihnen zu unterhalten (ob das an Ihrer schäbigen Kleidung liegt?). Nicht so tragisch, werfen Sie einfach einen Blick auf den Stadtplan; irgendwo muß doch dieses blöde Hotel sein.

Legends of Valour ist neu – Punkt. Nicht deshalb, weil es erst seit kurzem erhältlich ist, sondern weil es das Genre Computerrollenspiel auf eine neue witzige Art aufbereitet. Während des Spielens muß man sich z.B. mit Alltagslichkeiten wie Hunger, Durst, Geldmangel oder Gesetzestreue herumschlagen. Erliegen Sie also nicht der Versuchung, einfach in ein Fenster zu schauen (und



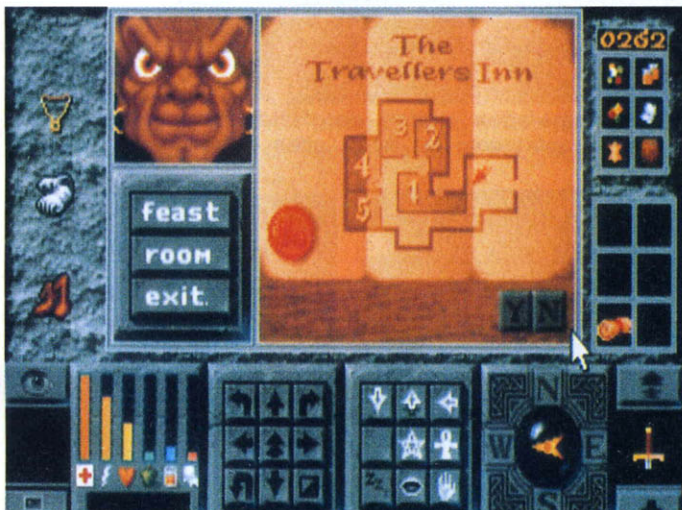
Legends of Valour: Fließendes 3-D-Scrolling, humorvolle Hintergrundgeschichte und flexible Handlung



Tolle Grafiken: Gezeichnet wurden sie auf einem Amiga 3000



Gesucht, gefunden: Beim örtlichen Händler gibt's fast alles



The Travellers Inn: Auch ein Held muß gelegentlich schlafen

wenn, dann lassen Sie sich besser nicht dabei erwischen). Für Spanner hat man in Mitteldorf absolut kein Verständnis, dafür aber ein bequemes Gefängnis. Auch sollten Sie Ihre Rechnungen immer pünktlich bezahlen. Kommen Sie erst mit der Miete in Verzug, verscherbelt der Wirt eiskalt Ihre Habseligkeiten. Vergessen Sie auch nicht, den Zoo (nach dem Motto »kenne deine Gegner«), oder das Theater zu besuchen. Letzteres hat seinen besonderen Reiz. Mangels Akteuren muß das Publikum selbst mitspielen. Ach ja, ein kleiner Tip: die Kunst des simulierten Schwertkampfes beherrscht hier niemand. Sollten Sie die erste Vorstellung überleben, wird man Ihnen bestimmt einen längerfristigen Vertrag anbieten.

Natürlich sind alle wichtigen Stilelemente des klassischen Rollenspiels vertreten, bei Magie angefangen über Monster bis hin zum fast übermächtigen Endgegner. Und Mitteldorf ist nur der Ausgangspunkt für viele Abenteuer, denn irgendwo unter der Stadt liegen die gewaltigen Dungeons. Warum Sie runtersteigen bleibt dabei Ihnen überlassen. Als »Auftragsarbeit« für eine der zahllosen Gilden von Mitteldorf, um Ihren Cousin zu finden oder zum reinen Vergnügen – tun Sie doch was Sie wollen.

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

Den Klassiker Dungeon Master habe ich bis zum Umfallen gespielt – nächtelang Mumien und schwarze Ritter verdroschen, und so lange Karten gezeichnet, bis ich endlich zum Schluß Lord Chaos niedergelungen hatte. Auch Eye of the Beholder konnte mich noch fesseln. Spätestens aber nach Black Crypt war ich pers. dieser Art Rollenspiele überdrüssig. Jetzt weckt Legends of Valour wieder den Abenteurer in mir – und das nicht allein wegen der perfekt scrollenden 3-D-Grafik.

Was mir an diesem Spiel so gefällt ist die Freiheit, die einem das Programm läßt: keine fade »such den Schlüssel, sonst geht nix«-Logik, sondern eine abwechslungsreiche Handlung – fast wie im richtigen Leben. Dabei hilft einem Legends soweit wie nötig. Auf Knopfdruck ist eine Karte der riesigen Stadt abrufbar, und in einem Dungeon zeichnet das Spiel automatisch mit. Auch die Aufmachung (witziges Handbuch, Kartenmaterial etc.) kann sich sehen lassen. Die Rätsel sind knifflig, aber nicht unlösbar. Insofern kann ich Legends auch Genre-Neulingen empfehlen.

Wer auf der Suche nach einem guten Rollenspiel ist, liegt bei Legends of Valour goldrichtig. Vielleicht treffen wir uns mal in einem der Dungeons – irgendwo tief unter Mitteldorf.

AMIGA-TEST

sehr gut

Legends of Valour

10,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/93

Grafik	10
Sound	10
Spiellidee	10
Motivation	10

Hersteller: US Gold
Anbieter: Fachhandel
Preis: ca. 120 Mark

Thalion besinnt sich auf gute Rollenspiel-Traditionen: Nach »Dragonflight« und »Amberstar« folgt mit »Ambermoon« der nächste Teil der Saga auf dem Planeten Lynamion. Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Ambermoon wartet mit einer stark überarbeiteten Benutzerführung und stufenlosem Bit-map-Scrolling auf.

von Carsten Borgmeier

Nachdem der dritte Mond des Planeten »Das tote Auge des Tardos«, auf das gute alte Twinlake herabgestürzt war und den gesamten Landstrich vollständig verwüstet hatte, braut sich erneut eine dunkle Gefahr über dem geplagten Lynamion zusammen. Der Held erfährt davon am Sterbebett

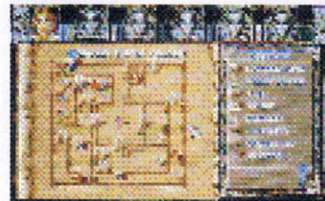
sich die alte Heldenrüstung des sterbenden Großvaters. So beginnt das Abenteuer in einer Welt voller kniffliger Rätsel, schwerer Kämpfe und einigen mehr als ungewöhnlichen »Beförderungsmitteln«.

Wie beim Vorgänger zieht unser Recke zunächst allein los, um aber schon bald auf die ersten der über die ganze Welt verstreuten potentiellen Mitstreiter zu treffen. Die so zusammengesuchte Party kann aus maximal sechs Mitgliedern verschiedener Rassen bestehen. Genügend Geld und Erfahrungspunkte vorausgesetzt, bieten Berufsgilden die Möglich-

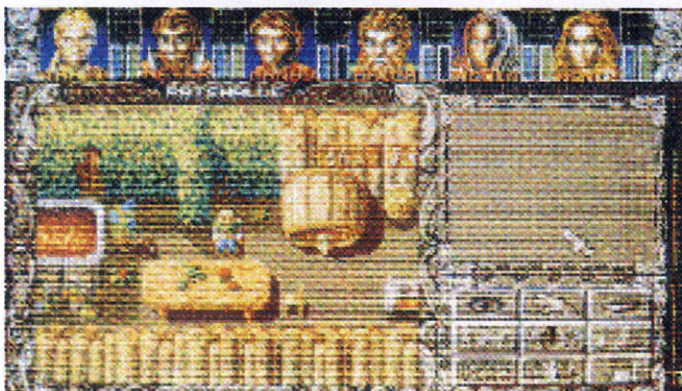
keit zur Ausbildung, die je nach Berufsstand den richtigen Einsatz von Schwert und Armbrust, das Knacken komplizierter Schlösser, die Anwendung von Zaubersprüchen, und nicht zuletzt die Kenntnis von Fremdsprachen umfaßt.

Bewegt sich die Gruppe in einem Gebäude oder auf Reisen zwischen einzelnen Handlungsplätzen, erblickt der Spieler die Szenerie aus der Vogelperspektive. Auf diesem zweidimensionalen Grundriß bewegt er seine Mannen entweder über Tastenfeld oder Mausklick in die Grafik, die zu diesem Zweck in neun unsichtbare Felder aufgeteilt ist.

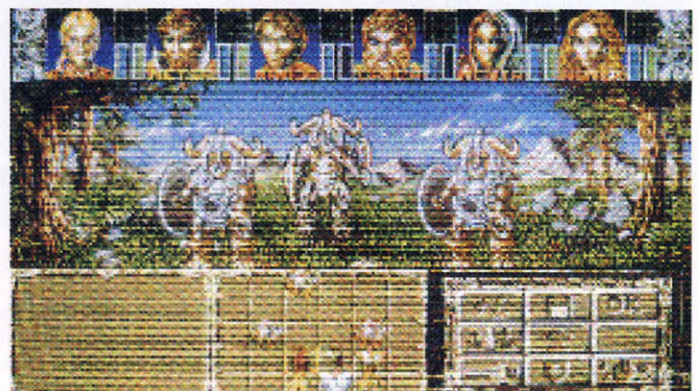
Innerhalb eines Dungeons wechselt die Sichtweise scheinbar zur üblichen 3-D-Perspektive. Der Eindruck ändert sich jedoch schnell: Jede Bewegung der Party zeigt sich in stufenlosem Scrolling der Wände und Türen. Rollen-



Bleistift ade: Automapping erspart einem das Zeichnen



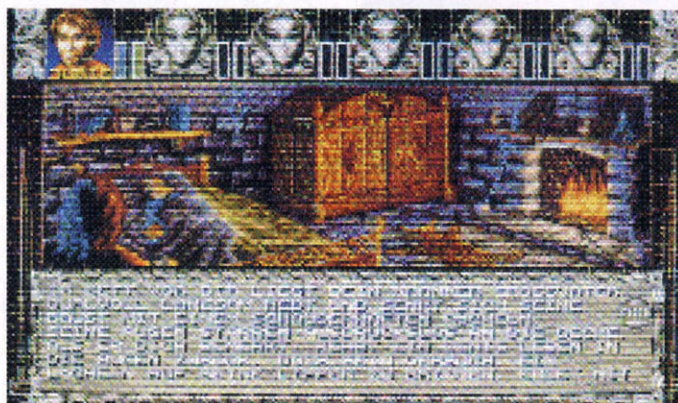
What you see is what you get: In Ambermoon können Dinge mit der Maus erforscht und aufgenommen werden



Diese Kameraden wollen der Heldentruppe ans Leder: Beim Kampfsystem ist noch alles beim alten geblieben

seines Großvaters, einem Helden-Veteranen der Ereignisse von »Amberstar«. Dieser hat in einem Fiebertraum eine Botschaft des vor vierzig Jahren verbliebenen Grauen Magiers Shandra erhalten. Der Zauberer hält den Enkel seines alten Freundes für genau den richtigen Mann, um Lynamion zu retten.

Ehe das Abenteuer beginnt, sollte man den Keller erforschen, von wo aus eine rätselmundgesicherte Geheimtür in ein Höhlensystem führt. Irgendwo dort befindet



Thalions kleine Märchenstunde: Am Bildschirm erfährt der Spieler dann alles Wissenswerte über Land und Leute

spieler-Träume werden wahr: Mit dem Mauszeiger in der Grafik marschiert die Party frei durch die Gänge, bei ein wenig Übung sogar mit der gewünschten Geschwindigkeit. Daß all das praktisch ruckelfrei und zumal auf einem Amiga 1200 ziemlich flott abläuft, fällt besonders positiv auf, vor allem angesichts der detailliert und sehr hübsch gezeichneten Hintergründe.

Wenig Neues dagegen beim Kampfsystem. Hier hat sich gegenüber »Amberstar« nichts geändert. Auf der linken Seite des



Screens präsentieren sich die Monster in bedrohlicher 3-D-Ansicht, wobei sie sich fast stufenlos hin- und her-, vor- und zurückbewegen. Angewandte Zaubersprüche äußern sich durch passende optische und akustische Effekte. Rechts befindet sich ein in zwanzig Felder unterteiltes Schachbrett mit den Positionen der Kämpfer. Die Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten halten sich ziemlich in Grenzen, jeder



Made in Germany: Natürlich sind die Texte deutsch

Charakter kann sich nur auf engstem Raum bewegen.

Davon aber abgesehen bietet Ambermoon eine riesige Spielwelt, die aus dem Planeten Lyrarion und seinen verbliebenen

Gegenstände schaffen ebenso wie die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten eine enorme Spieltiefe. Im Zug der Errettung des geliebten Heimatplaneten stolpert der Heldenclub in zahlreiche Nebenabenteuer, die teilweise auch erfahrenen Rollenspielern tiefe Furchen in die Denkerstirn graben. Für die Orientierung in Städten und finsternen Verliesen sorgt ein ausgefeiltes Automapping dafür, daß einmal besuchte Örtlichkeiten auf Diskette verwirgt werden. Sollte ein erneuter Besuch fällig sein, begibt sich die Party auf Wunsch automatisch dorthin. Überhaupt haben sich die Programmierer bei Thalion große Mühe gegeben, einfache Benutzerführung zu verwirklichen: Logische Mausclick-Schalter, die geschickte Einbindung beider Maustasten und die Möglichkeit, durch Selektion in der Grafik Gegenstände aufzunehmen oder Perso-



Nur vom Feinsten: Die 3-D-Darstellung in Ambermoon hat es in sich; genügend Rechenpower wird vorausgesetzt



Keep smiling: Das Entwicklerteam hat gut lachen

zwei Monden besteht; In »Amberstar« war die Welt noch nicht mal halb so groß. Weit über 100 Zaubersprüche und 380 benutzbare

nen anzusprechen, erleichtern den Umgang mit den vielfältigen Optionen des Programms.

Großen Anteil an der atmosphärischen Dichte haben die schönen Bitmaps im 3-D-Fenster. Viele Details lassen die Szenerie realistisch wirken, so z.B. die fließenden Übergänge zwischen Tag und Nacht, der Sternenhimmel und die vielen Objekte, die allerdings etwas grobkörnig wirken, wenn der Betrachter sehr dicht davor steht; leider ein unvermeidlicher Effekt. Vielerorts sind kleine Gags eingebaut: so begegnet

man in einer Szene Valdyn, dem wackren Helden des Thalion-Aktionsspiels »Lionheart«, der dann ganz unverhüllt für sein Spiel Reklame macht.

Wie es sich für ein heimisches Produkt gehört, sind die Screen-Texte in gutem Deutsch gehalten; teils rührig, teils humorvoll, vermitteln sie ein menschliches Bild von den Akteuren, die hier keinesfalls als Superhelden auftreten.

Tatsächlich ist am Anfang Vorsicht angesagt: Weder verfügt der Hauptcharakter über irgendwelche besondere Fähigkeiten, noch ist die Reserve an Lebenspunkten dazu angetan, allzu wild das Schwert zu schwingen. Auch das Wohlbefinden der Charaktere bedarf der Kontrolle: die Helden ermüden, brauchen regelmäßig Speis und Trank, Lebens- und Magiepunkte müssen sich von Zeit zu Zeit regenerieren.

Auf sage und schreibe zehn Disketten kommt der Bernsteinmond daher; während die uns vorliegende Testversion erst ab OS 2.0 lauffähig war, soll das fertige Programm auch unter Kickstart 1.3 arbeiten. 1 MByte Arbeitsspei-

AMIGA-TEST

sehr gut

Ambermoon

10,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/93

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Thalion Software
Anbieter: Fachhandel

cher ist Grundvoraussetzung, Turbokarten und Zusatzspeicher werden erfreulicherweise unterstützt. Als Optimalkonfiguration muß aber ganz klar der Amiga 1200 mit Festplatte (das Spiel benötigt knapp 8 MByte Plattenkapazität) gelten, damit der Spieler nicht zum Diskjockey wird und das Echtzeit-Scrolling nicht zur Slideshow verkommt. Außerdem liegt dem Programm ein Handbuch sowie eine sehr schön gestaltete Landkarte bei.

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

Das ist es, was Commodores neue Amiga-Familie braucht: Revolutionäre Neuerungen, die die Rechenpower der neuen Geräte ausreizen.

Thalion's »Ambermoon« zeigt sehr anschaulich, was heute mit einem Amiga so alles machbar ist. Möge Thalion's neuer Rollenspielhit auch andere Softwarehersteller zu ähnlichen Projekten anspornen.

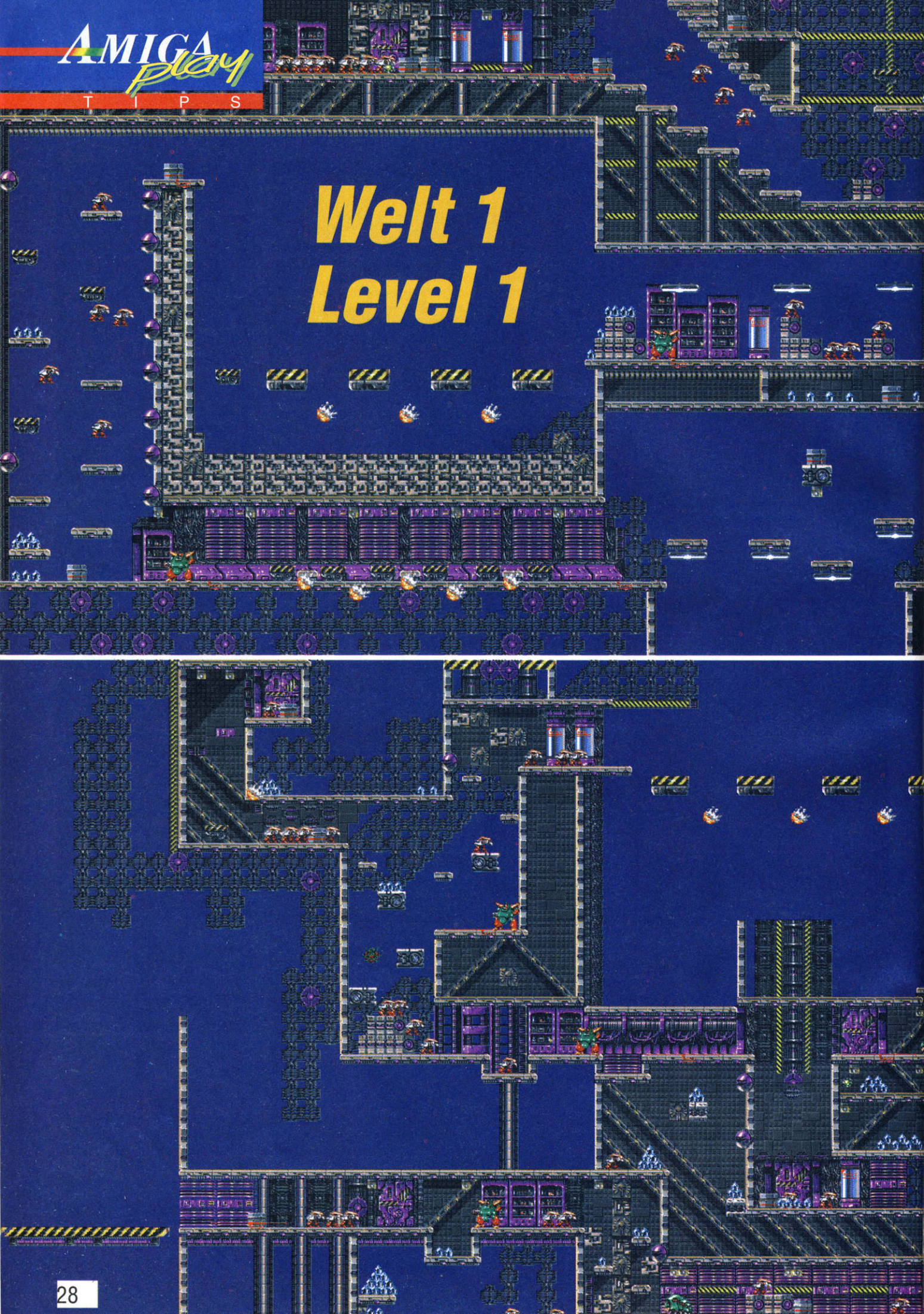
Daß dabei die Besitzer älterer Amigas mehr und mehr ins Hintertreffen geraten, ist natürlich bedauerlich, aber nicht zu vermeiden; jede technische Entwicklung fordert nun mal ihren Tribut. Die PC-Versionen von »Wing Commander« oder »Ultima Underworld« kann man auch nicht auf einem 286er spielen.

Noch etwas zur technischen Seite: Das stufenlose 3-D-Scrolling wirkt ungeheuer ausgereift, als habe es diese Darstellungstechnik schon seit jeher gegeben. Da ruckelt nichts, keine Spur von Zeitlupe, das Fenster präsentiert sich in gewohnter Größe mit Bitmap-Texturen von allerfeinster Qualität. So entsteht für den Spieler ein frappierend realistischer Eindruck der Szenerie.

Handlung, Hintergrund und Optionenvielfalt können sich dabei durchaus mit den Großen des Genres messen. Ein eindrucksvolles, musikalisch untermahtes Intro zeigt, wie Twinlake vom herabstürzenden Mond in Schutt und Asche gelegt wird. Die Akustik während des Spiels besteht aus zahllosen unterschiedlichen Soundeffekten, abgelöst von stimmungsmäßig passenden Musikstücken.

Dieser hohe Qualitätsstandard setzt sich in den guten Screen-Texten und der handlichen Bedienung fort. Meiner Meinung nach hätte aber auch das etwas unflexible Kampfsystem eine gründliche Überarbeitung verdient. Zahlreiche Begegnungen mit Bewohnern von Lyrarion, ein Spielfeld von gewaltigen Ausmaßen und die kleinen, aber kniffligen Aufgaben und Rätsel, denen man an jeder Ecke begegnet, sorgen sicher für langanhaltende Motivation und gerötete Augen nach nächtelangen Ausflügen ins Reich der Fantasie!

Welt 1 Level 1



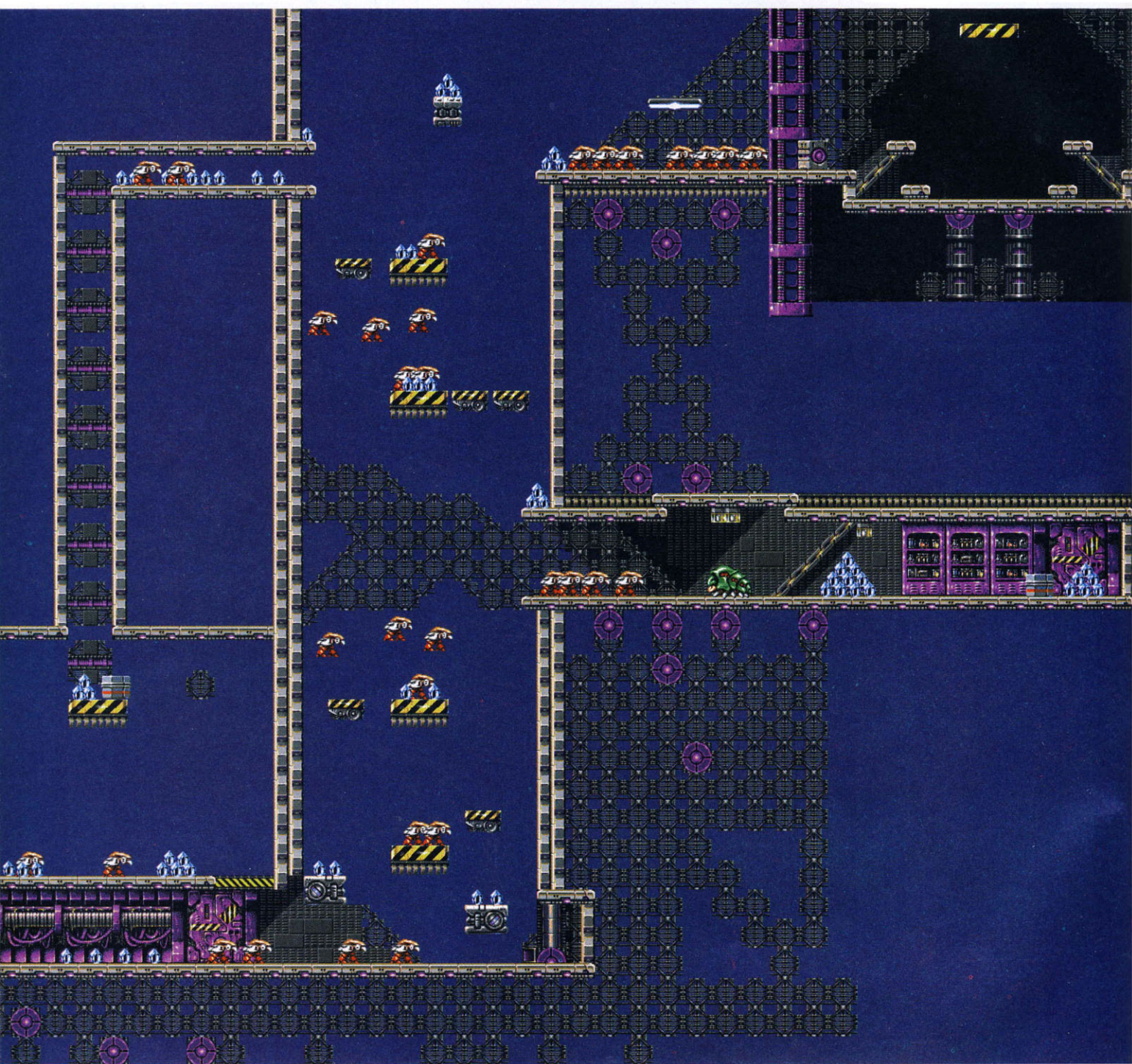


Alle Welten aus Turrican III

Welt 1 Level 2



Welt 1 Level 3





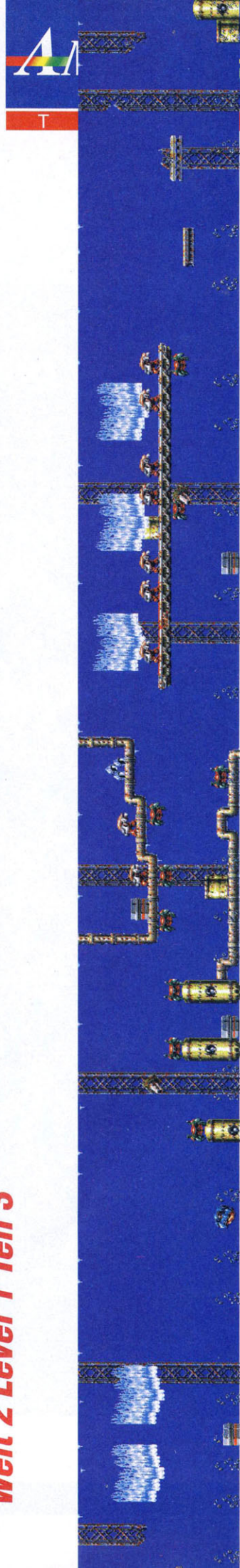
Welt 2 Level 1 Teil 1



Welt 2 Level 1 Teil 2

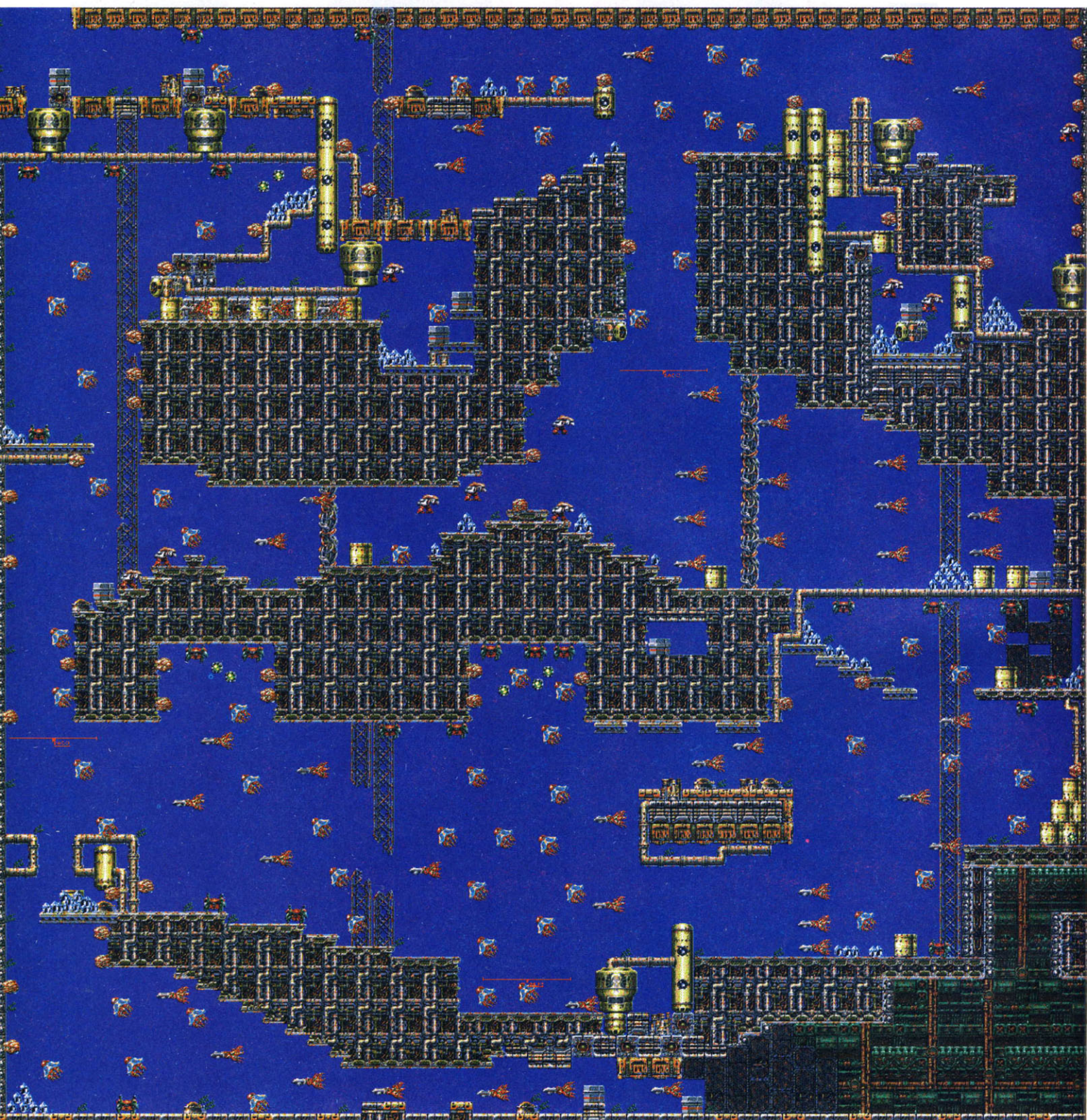


Welt 2 Level 1 Teil 3



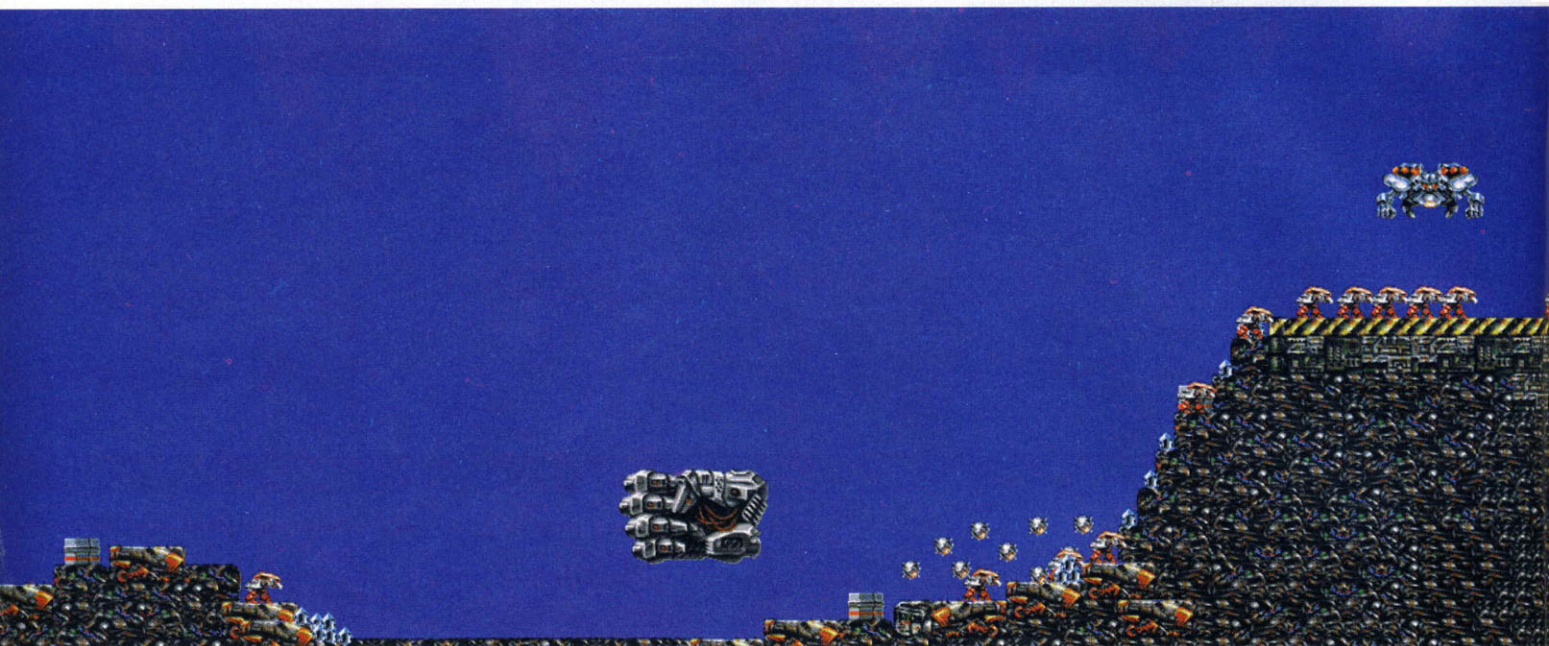
Welt 2 Level 1 Teil 4

Welt 2 Level 2



Welt 3 Level 1

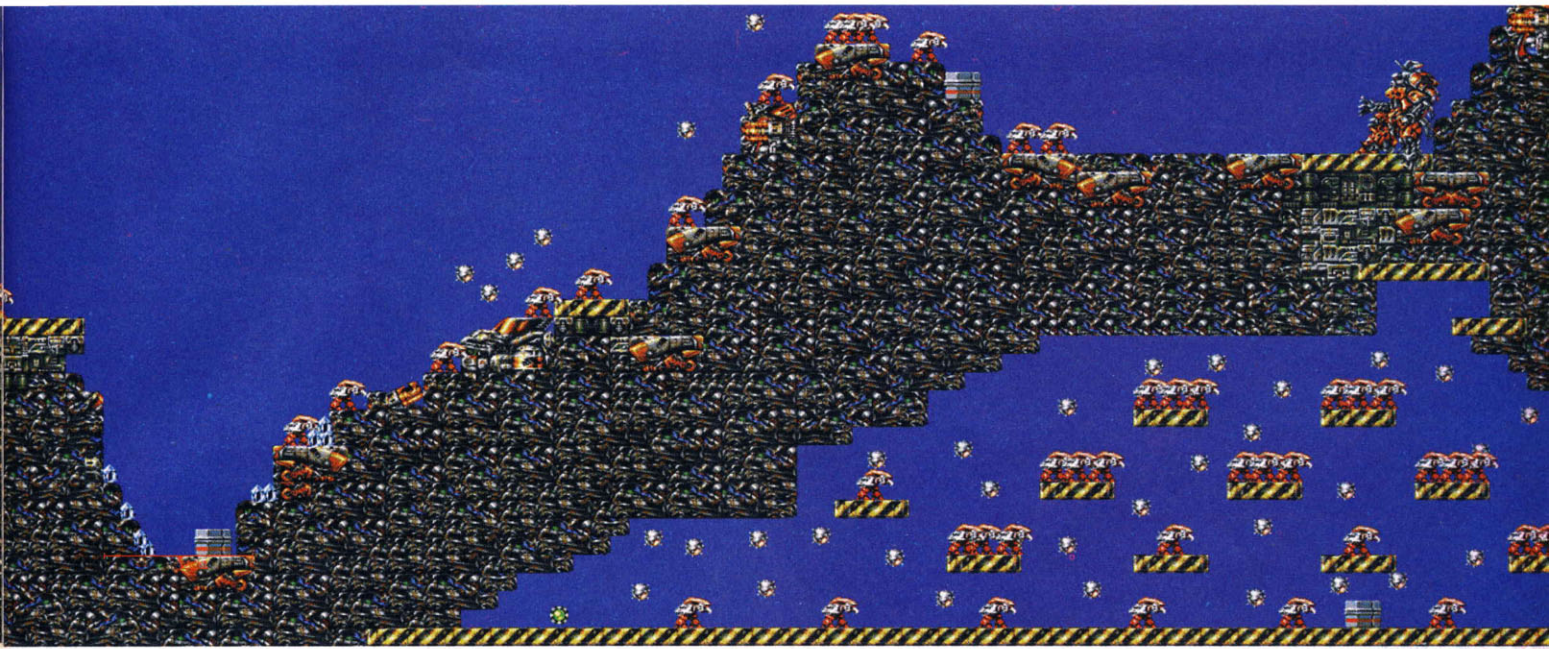
Welt 3 Level



Welt 3 Level



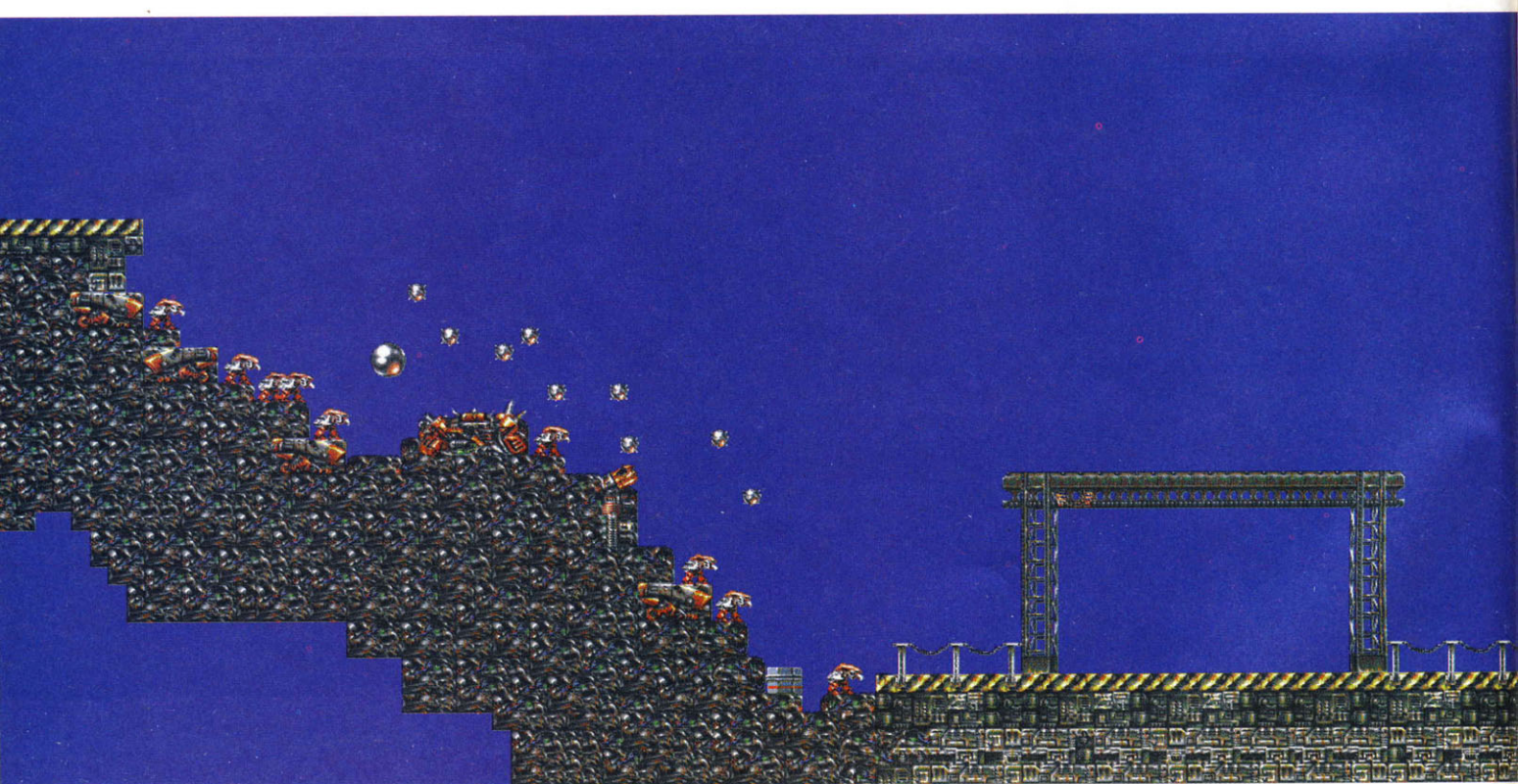
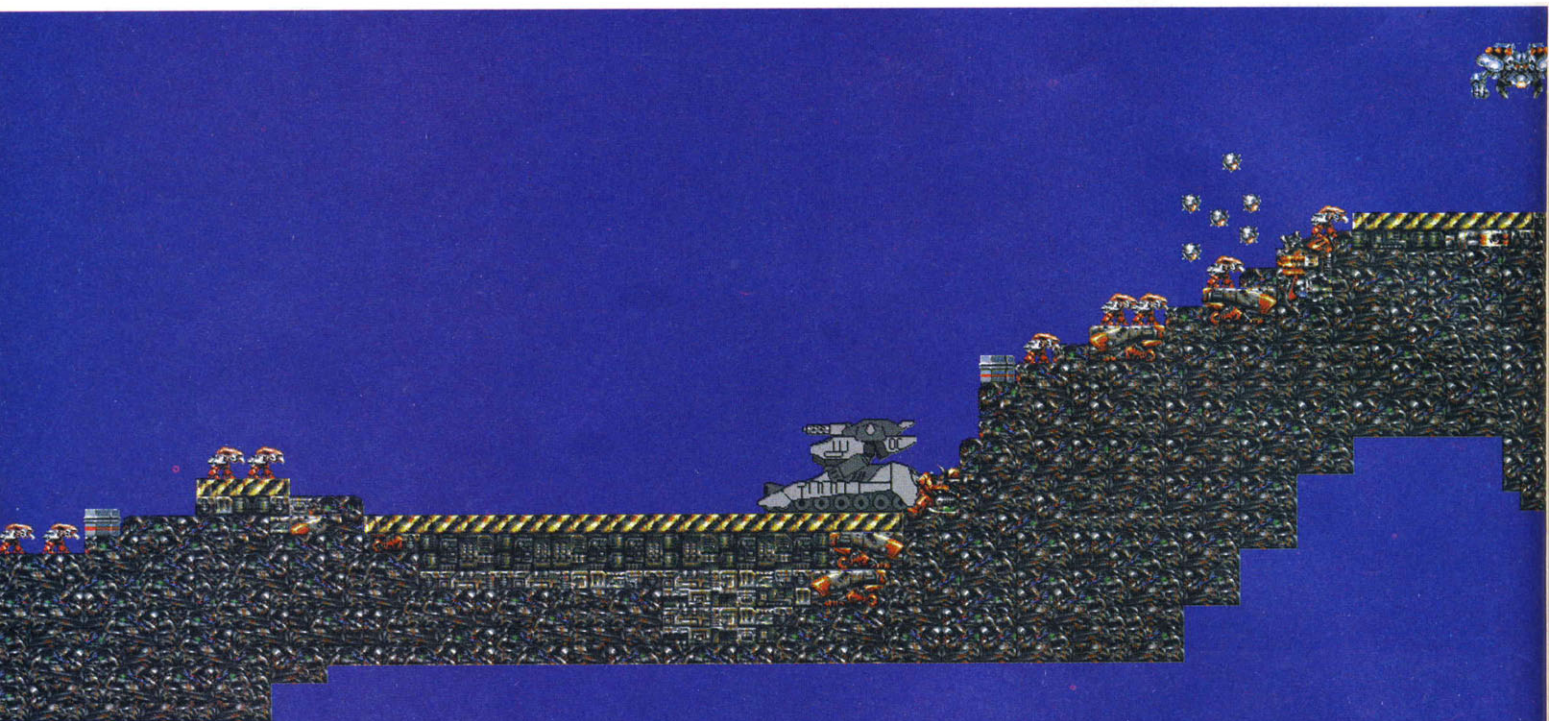
2 Teil 1



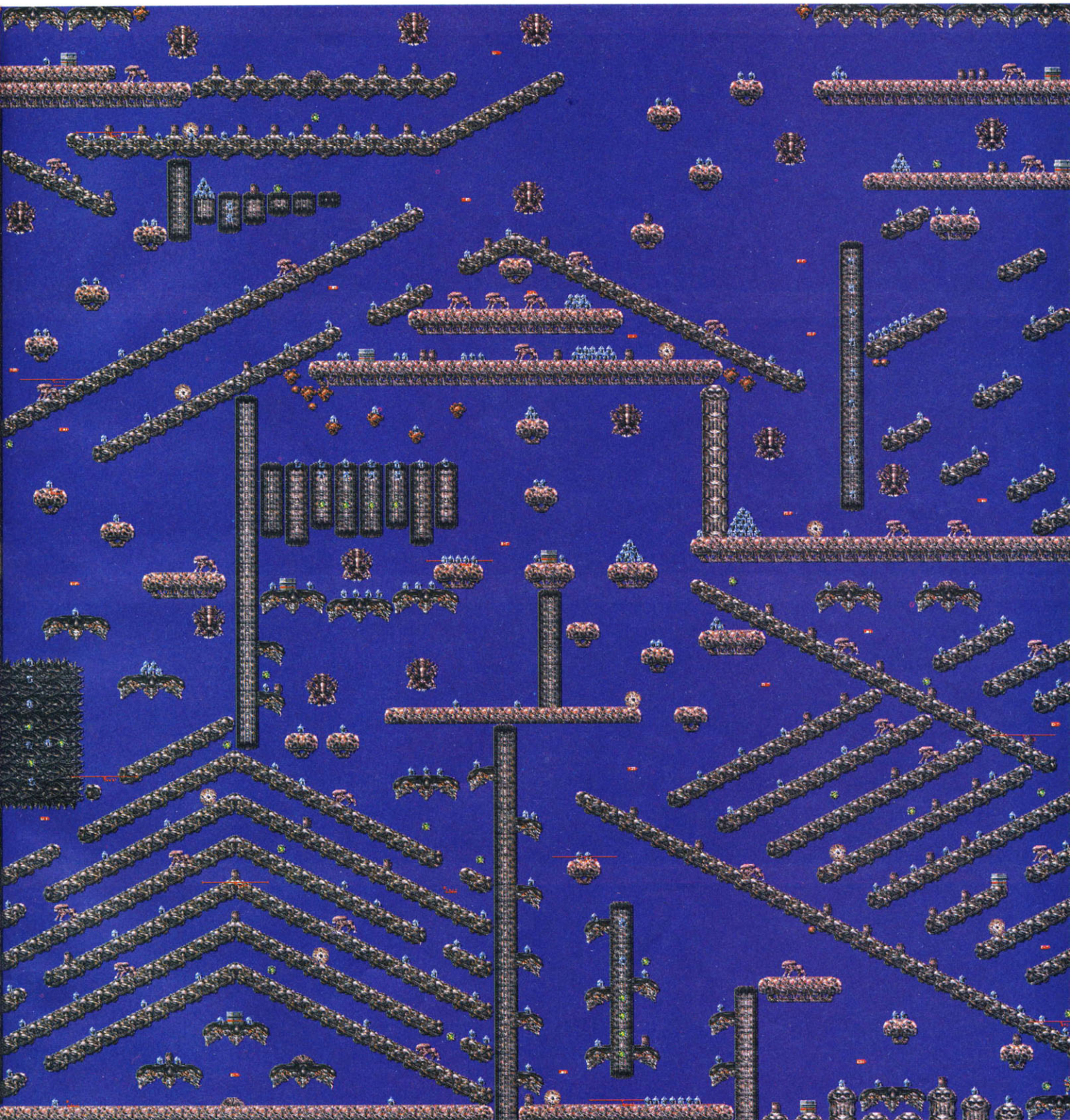
2 Teil 2

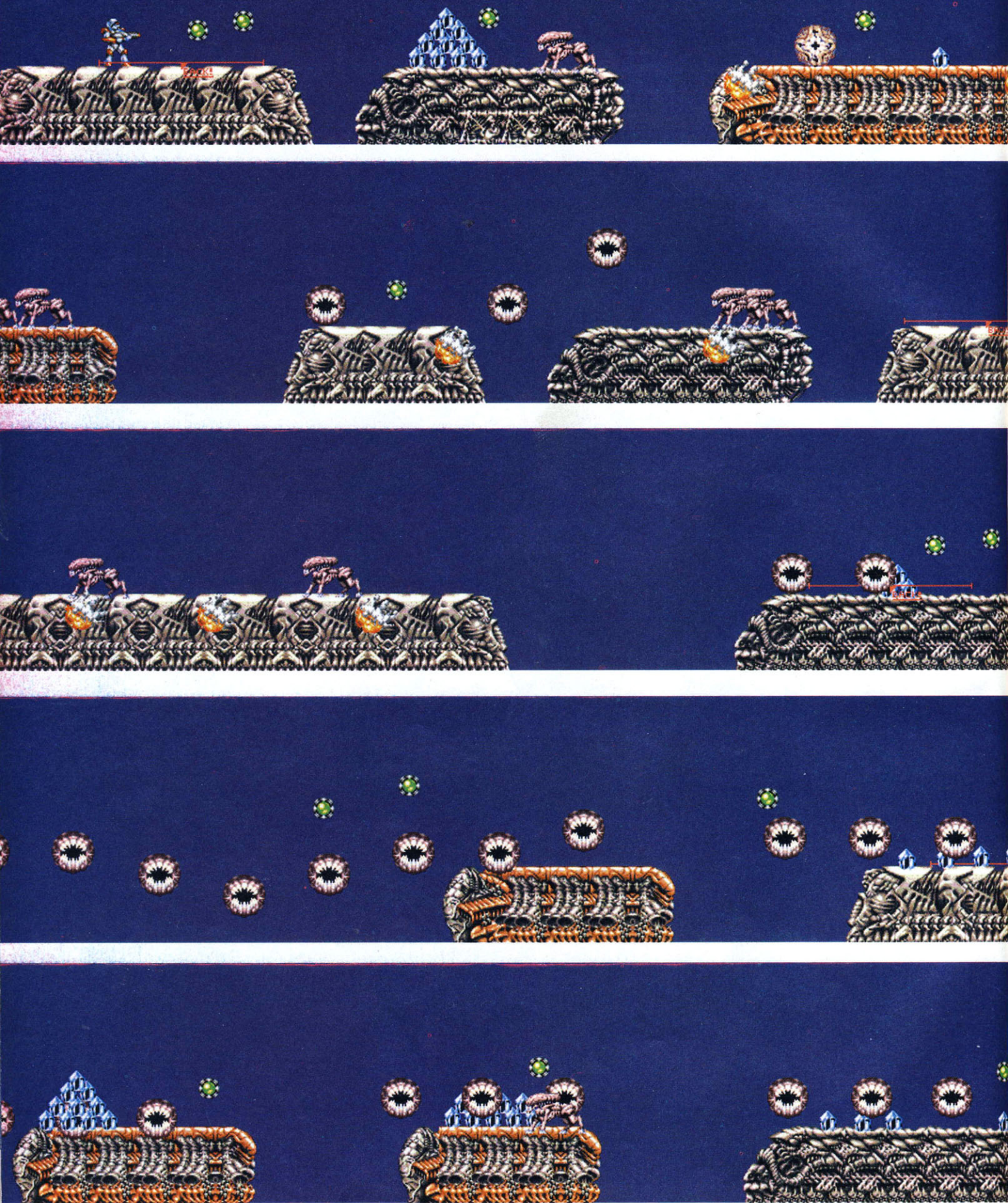


Welt 3 Level 3



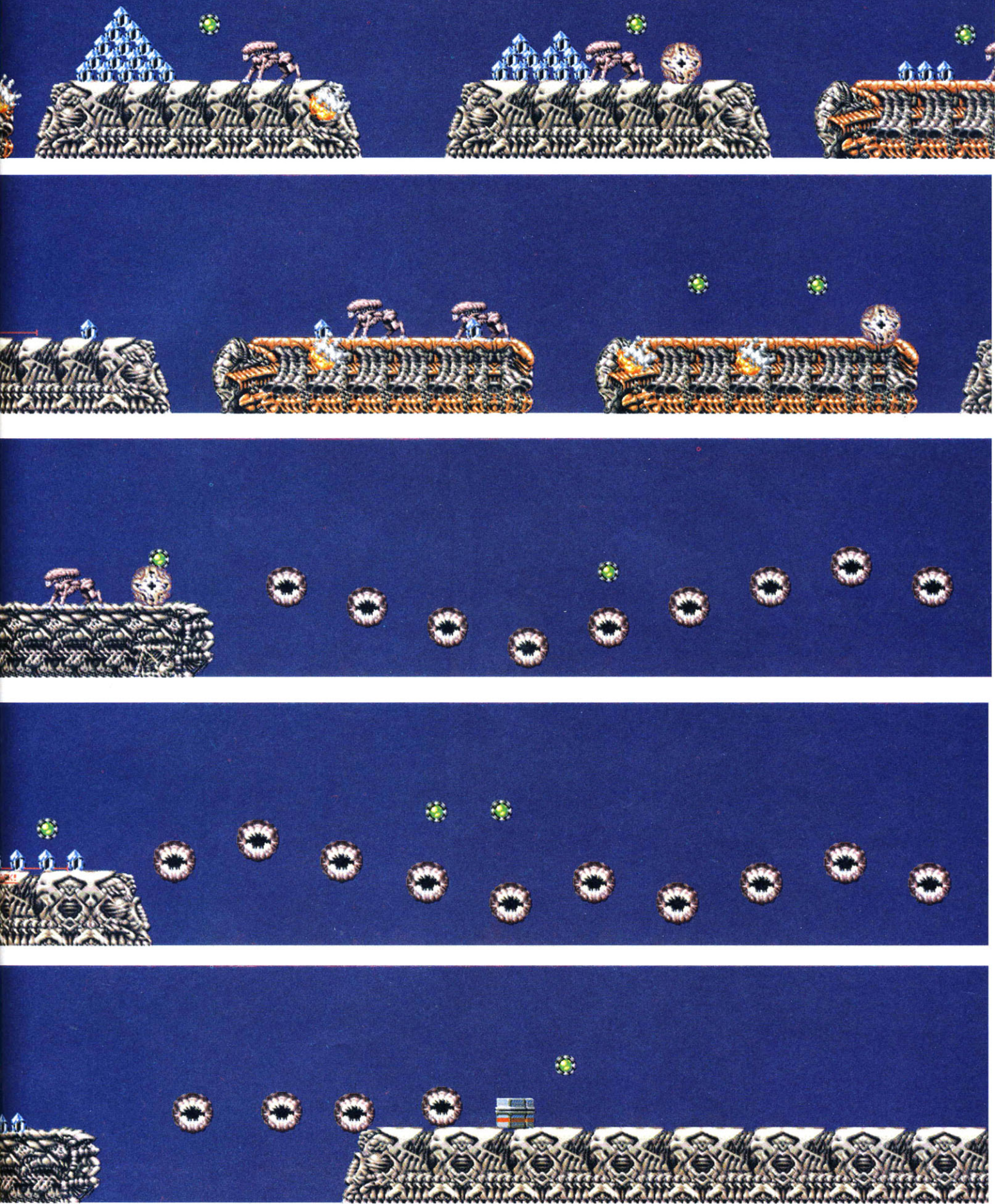
Welt 4 Level 1





Level 2

AMIGA
play
TIPS



Welt 4 Level 3



SteuerFuchs 93 professional

SteuerFuchs '93 professional

Jetzt gibt es ein völlig neues Programm für Ihre Lohn- und Einkommensteuererklärung 1993! In dieser auf dem AMIGA einzigartigen Version erscheinen die Original-Steuerbögen direkt auf Ihrem Bildschirm, so daß Sie diese gemeinsam mit der Unterstützung Ihres AMIGA Schritt für Schritt durcharbeiten können. Wissen Sie einmal nicht weiter, hat der AMIGA jederzeit den passenden Hilfstext mit vielen Tips + Tricks zur Verfügung. Dank der Echtzeitberechnung kennen Sie bereits nach jeder Eingabe schon die steuerlichen Auswirkungen! Darüberhinaus finden Sie im über 150 Seiten dicken Handbuch noch viele Extra-Tips und Hinweise so daß auch Laien Berechnungen problemlos nachvollziehen können. Natürlich erfolgt der Ausdruck auch exakt (dank Präzisionsdruck) in die amtlichen Bögen. Geht es noch einfacher?

Mit dem "SteuerFuchs '93 professional" können Sie Ihre Steuererklärung so einfach wie noch nie erstellen (inkl. Lohnsteuertabellen 1994 bzw. Arbeitnehmerpauszulage bei vermögenswirksamen Leistungen). Im Gegensatz zu herkömmlichen Steuerberechnungs-Programmen bietet der "SteuerFuchs '93 professional" ein Höchstmaß an Bedienerkomfort und Rechengenauigkeit.



- lauffähig auf JEDEM AMIGA (voll festplattentauglich)
- übersichtliche Darstellung der Berechnungsschemata schon während der Dateneingabe
- hohe Rechengenauigkeit unter Berücksichtigung aller aktuellen Steuergesetze
- kontext-sensitive Hilfefunktion mit vielen Steuertips
- ausführliches, deutsches 150-seitiges Handbuch
- exakter Präzisionsdruck in die Originalbögen
- selbst komplizierte Sonderfälle werden berücksichtigt

Update von Steuer '92 nur DM 55,-!

194

DM 89,-



Inkl. aller wichtigen Anlagen (GSE, N, KSO, V, E, FW, etc.)

Druck in die amtlichen Bögen!

Einzigartig bei "SteuerFuchs '93 professional": Die Originalbögen können direkt auf dem Bildschirm bearbeitet werden und dann exakt in die Formulare gedruckt werden!

Ausführliche Hilfstexte

helfen Ihnen jederzeit weiter!

SteuerFuchs 93

193

Update von Steuer '92 nur DM 35,-!

SteuerFuchs '93
Neben der "Professional" Version bieten wir Ihnen auch noch eine preiswerte Alternative an. Bei "SteuerFuchs '93" können Sie ebenso Ihre komplette Steuererklärung kinderleicht erstellen. Die Originalsteuerbögen werden jedoch nicht direkt auf dem Bildschirm dargestellt, bzw. ein Druck in die amtlichen Bögen ist nicht möglich. Dafür erstellt das Programm aber einen Komplettausdruck von dem man einfach nur die Werte in die Originalbögen übertragen muß. Natürlich enthält auch diese Version viele wertvolle Steuertips + Tricks.

DM 59,-



GRATIS: Der neue Katalog! Jetzt anfordern: 02547-1253

Translate it!

DEUTSCH - ENGLISCH

149

Übersetzen Sie beliebige Texte professionell von Englisch nach Deutsch bzw. umgekehrt mit einem der meistgekauften Übersetzungsprogramme für den AMIGA. In atemberaubender Geschwindigkeit werden gesamte Texte, Sätze oder aber nur einzelne Worte automatisch übersetzt.

Das Programm eignet sich daher optimal für Public Domain Anleitungen oder z.B. Ihre Briefe. Einfach den gewünschten Text eintippen oder einladen! Komplizierte Bedienungsanleitungen anderer Programme lassen sich so z.B. verständlich übersetzen.

Die Qualität der Übersetzungen ist dank des umfangreichen, beliebig erweiterbaren Wortschatzes (ca. 70.000 Wörter) qualitativ sehr hochwertig. Kleine Änderungen lassen sich problemlos im bereits integrierten Editor durchführen. Die fantastische Bedieneroberfläche (natürlich komplett mausgesteuert) macht das Arbeiten mit diesem universellen Übersetzer zum Kinderspiel.

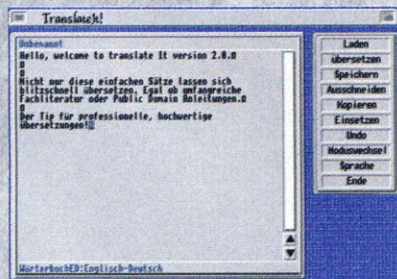
Das unverzichtbare Werkzeug für jeden AMIGA Anwender!



Der perfekte Übersetzer!

- lauffähig auf allen AMIGA ab 512 K
- Lieferbar auch für die Sprachen: Französisch, Italienisch, Russisch, Polnisch, Portugiesisch und Spanisch
- problemlose Festplatteninstallation
- hohe Übersetzungsgeschwindigkeit
- Übersetzt in beide Richtungen

DM 79,-



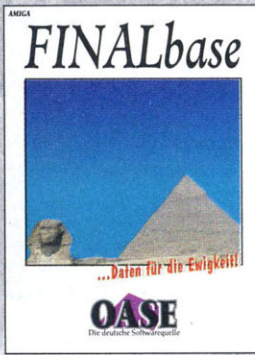
FINALbase

201

"FINALbase" ist die universell einsetzbare Datenbank! Adressdateien, Datenträger (CD, Video, Disks, etc.), Termine, Mitglieder, etc. lassen sich komfortabel und übersichtlich verwalten.

Dank der Verwendung flexibler Datenfeldtypen ist es sogar möglich eine Datei mit integrierter Kontenverwaltung zu erstellen (z.B. für Vereinsmitglieder). Zudem bietet "FINALbase" nicht nur die Möglichkeit den Datensatzaufbau sowie die Ein-/Ausgabe-masken individuell zu gestalten, sondern erlaubt auch diese jederzeit zu ändern. Bis zu 10.000 Datensätze je Datei, 6 Datenfeldtypen (Namen, Datum, Rechenfelder, ...) und bis zu 40 Datenfelder je Datensatz lassen sich mühelos erstellen. Inkl. automatische Terminsuche (auf Wunsch direkt bei Systemstart) mit Erinnerung, komfortable Suchfunktionen und intelligente Filter. Optimale Druckersteuerung (z.B. für Listen, Klebe-Etiketten, Bilanzen, etc.).

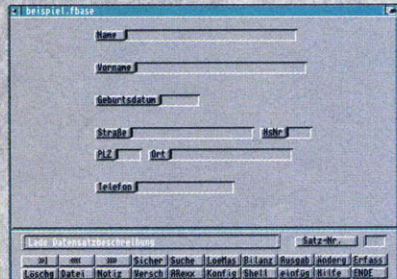
Umfangreicher AREXX-Port wobei 20 Befehle direkt über das Menü anwählbar sind. Natürlich mit ausführlichem deutschen Handbuch.



Die universelle Datenbank!

- lauffähig auf allen AMIGA ab 512 K
- Umfangreicher AREXX-Port wobei 20 Befehle direkt im Menü anwählbar sind
- problemlose Festplatteninstallation
- Auf Wunsch "Autosave"

DM 79,-



Alle Preise sind unverbindlich für unsere Händler!

Wir suchen Softwareautoren!

Wir suchen ständig gute Software für unsere Softwarequelle (Anwendungen, Spiele, Utilities, etc.). Wir garantieren Ihnen einen professionellen Vertrieb über unser gut ausgebautes Vertriebsnetz. Informieren Sie sich jetzt: 02547-1283.

OASE
Die deutsche Softwarequelle

Wolf Software & Design GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1253 - Fax: 1353
Versandk.: Vorkasse DM 4,- (Ausland DM 10,-) oder Nachnahme DM 8,-



Level 5 -

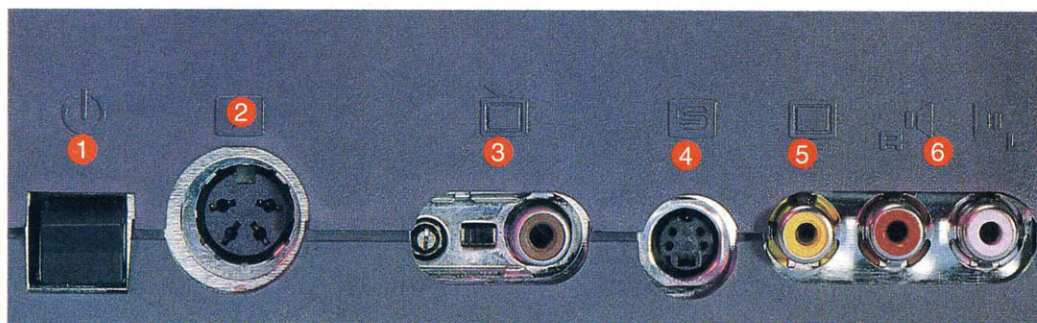
Endgegner

Lang gehütet wie ein Staatsgeheimnis lüftete Commodore im August den Schleier über dem jüngsten Sproß der Amiga-Familie: Amiga CD³². Lesen Sie, was er bietet, was er leistet, wie er aufgebaut ist und funktioniert.

von Rainer Zeitler

Bei der Deutschlandpremiere in München trafen sich Journalisten, Händler, Medienverlage und einige größere Telespiele-Distributoren. Commodore zeigte zusammen mit dem amerikanischen Medienkonzern »Warner« der Weltöffentlichkeit erstmals eine via Amiga CD³² abgespielte Demo-CD der Pop-Größe »Seal« – es war beeindruckend.

Das Ambiente war gut gewählt. In den Bavaria-Filmparks präsentierte Commodore den neuen Hoffnungsträger im Raumschiff aus dem Kinofilm »Enemy Mine«. Dessen Geschichte spielt im Jahre 2032 – Grund genug für Commodore, das Jahr 32 für den Generationswechsel von Spielkonsolen zu nutzen. Welche Bedeutung Commodore dem Winzling beimißt, wurde spätestens dann deutlich, als sich Mehdi Ali, Ge-



Anschlüsse an der Rückseite: 1) Der Ein-/Ausschalter befindet sich am Gerät und nicht, wie sonst üblich, am Netzteil; 2) Hier schließt man den Amiga ans Netz an; 3) Der HF-Modulator für den einfachen Anschluß an den Fernseher; 4) S-Video-Buchse; 5) Cinch-Buchse fürs Composite-Video-Signal; 6) Zwei obligatorische Stereo-Audio-Ausgänge

schaftsführer von Commodore, ein Stelldichein mit der versammelten Presse gab und eine Stellungnahme zur internationalen Situation von Commodore verlas (s. Seite 16).

Amiga CD³² – er ist eine Chimäre (Sagengestalt, die aus zwei Lebewesen unterschiedlicher Gattung zusammengesetzt ist) zwischen CD-Player und Amiga – ähnlich CDTV. Im Gegensatz zum CDTV, das Commodore als »Multimedia-Center« im Entertainment- und Informationsbe-



Eingabeschnittstellen: Zwei Maus/Joystick-Ports (1 und 2) sowie ein Anschluß für eine externe Tastatur (3)

reich ansiedelte, plazierte man CD³² als reines Telespielgerät.

CD³² bietet die Möglichkeit, herkömmliche Audio-CDs und »CD+G«-Titel abzuspielen. CD+G – sie nutzen den freien Speicherplatz von Audio-CDs auf einer Kodierungsspur, die herkömmliche CD-Spieler nicht auswerten, zum Anzeigen von Bildern. Das Leistungsspektrum von CD+G allerdings ist sehr eingeschränkt. Durch die niedrige Datentransfer rate von ca. 5 KByte/s für Bilddaten reicht es gerade mal für statische Bildfolgen.

Brandneu hingegen ist die Unterstützung des sog. Video-CD-Standards mit Hilfe des als Erweiterung ab Oktober '93 angekündigten MPEG-Moduls. Der Video-CD-Standard ist nicht zu verwechseln mit dem auf analogen Verfahren basierenden Bildplatten, die in den achtziger Jahren erschienen sind, sich aber wegen zu hoher Datenträgerpreise nicht gegen Videobänder durchsetzen konnten.

Bei Video-CD werden Bild- und Tondaten kodiert und stark gepackt auf einer herkömmlichen CD im 5-Zoll-Format gespeichert. Über eine CD³²-Erweiterungskarte mit dem optionalen MPEG-Modul ist es nun machbar, digital kodierte Bilddaten synchron zur Stereo-Tonspur abzuspielen (MPEG ist ein Kompressionsverfahren für bewegte Bilder). Durch die Verwendung eines Spezial-Chips, auf dem diverse Entpackungsalgorithmen sitzen, ist es zum gegenwärtigen Stand der Technik möglich, ca. 25 Bilder pro Sekunde in einer Auflösung von ca. 320 x 200 Bildpunkten abzuspielen. Federführend bei der Entwicklung der MPEG-Chips ist die Firma »C-Cube«.

Beeindruckend war die Bild- und Tonqualität des Demos. Auch wenn bei der Darstellung noch nicht S-VHS-Qualität erreicht wird (400 Zeilen) – man merkt es wirklich kaum. Das eigentlich Interessante dieser neuen Technik ist das handliche Format der CDs, die höhere Lebensdauer und die wesentlich niedrigeren Herstellungskosten und -zeiten beim Pressen von CDs gegenüber dem Kopieren von Videobändern. Die Gesamtspieldauer für Video- und Audiodaten beträgt mit dem MPEG-Modul bis zu 74 Minuten. Ob sich das Video-CD-System durchsetzen wird und welche Marktbedeutung es erlangen wird, ist freilich noch nicht abzusehen.

Neben verschiedenen Audio-CDs, auf denen sich ein Album einer Popgruppe und als Zugabe verschiedene Videos befinden, sollen auch Spielfilmklassiker wie

die Star-Trek-Serie auf Video-CD erscheinen. Der Preis für die Video-CD-Titel, die beim Start des neuen Formats im Oktober dieses Jahres verkauft werden, entspricht dem vergleichbarer Videos oder Spielfilme auf Videokassetten.

Beim Einlegen einer CD erkennt CD³² automatisch, ob es

denen Bedienelemente eines CD-Players wurden auf die Tasten des mitgelieferten »Joypads« gelegt. Dabei handelt es sich um eine Art Joystick, der das einzige Eingabemedium ist. Steht mal kein Fernseher zur Verfügung, müssen die Titel im Blindflug per Joypad angesteuert werden. Hier macht die Übung den Meister.



Simple Bedienung: Klappe auf, CD rein, Klappe zu und los geht's – ein Kinderspiel beim Commodore-Amiga-CD³²

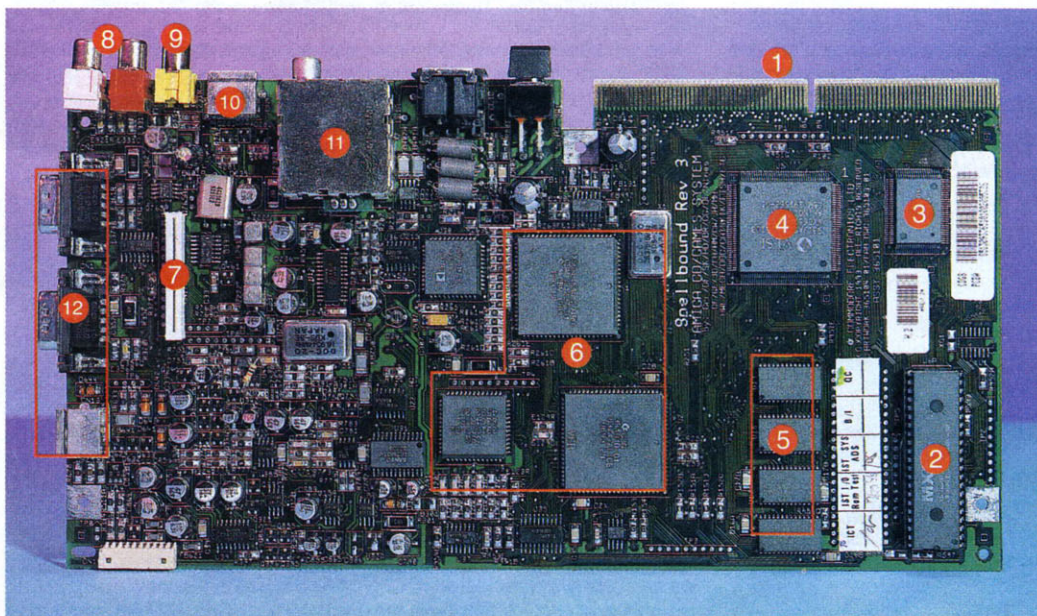
sich um eine simple CD oder einen CD³²-Titel handelt. Abhängig davon zeigt CD³² – wie schon CDTV – auf dem angeschlossenen Fernseher übersichtlich das Bedienfeld eines CD-Players an. Dies entspricht weitgehend dem moderner CD-Spieler für Musik-CDs. CD³² verfügt über keinerlei LC-Displays. Die auf der Infrarotfernbedienung des CDTV vorhan-

Eingelegte CD+G- und Video-CDs werden selbsttätig erkannt und auf dem Fernsehschirm durch einen Schriftzug angezeigt. Beim Anspielen eines Titels schaltet die Konsole automatisch vom Bedienfeld des CD-Players auf die Video- oder CD+G-Anzeige um. Commodore platziert den CD³² gezielt als Konkurrent zu den etablierten Spielekonsolen

wie dem SEGA-Megadrive und dem Nintendo-Super-NES. Um konkurrenzfähig zu sein, muß Commodore aber nicht nur gegen zwei starke Mitbewerber antreten, sondern auch die gleiche Menge an faszinierenden Spielen auf den Markt bringen. Fast noch wichtiger ist ein attraktiver Preis des Basisgeräts.

Das schlägt sich auch in der Ausstattung des CD³² nieder. In einem preisgünstigen, dunkelgrauen Gehäuse, das dem Design einer bekannten Spielkonsole oder dem ersten Phillips CD-Player sehr ähnelt, verbirgt sich eine Top-Loader-CD-Spieler-Mechanik sowie eine abgewandelte, noch höher integrierte Platine des Amiga 1200. Die einzig sichtbaren Bedienelemente sind das Joypad und ein Reset-Knopf auf der Oberseite des Geräts.

Die CD-Spieler-Mechanik ist simpel aufgebaut. Zum Einlegen wird einfach die Klappe des Top-Loaders geöffnet. Es gibt keinen Auswurfknopf, man klappt einfach auf. Öffnet man bei eingelegter rotierender CD die Klappe, wird die CD abgebremst, so daß man sie aus dem Player entnehmen kann. Beim Einlegen wird die CD ohne »Caddy« (elektronisch gesteuertes Ein- bzw. Ausfahren einer Aufnahmevorrichtung für CDs) auf eine Spindel gelegt und die Klappe geschlossen. Der Verzicht auf ein Caddy bedeutet eine gewisse Bedienungserleichterung und auch Kostensenkung, da Caddys für CD-ROM einen nicht unerheblichen Preis haben. Im Gegensatz zu Audio-CDs verfügen CD-ROMs allerdings über keinerlei redundante Daten zur



- 1) Der 182polige PS/2-Expansion-Bus. Hier wird u.a. das MPEG-Modul angeschlossen, das den Amiga CD³² erst Video-CD-tauglich macht
- 2) 1 MByte Kickstart-ROM, Version 3.1 (Rev. 40.56)
- 3) Der Motorola 68EC020-Prozessor, 14 MHz
- 4) Der integrierte I/O-Bau-stein »AKIKO« ersetzt die empfindlichen 8520-Chips
- 5) 2 MByte Chip-RAM
- 6) Das AA-Chipset
- 7) CD-ROM-Schnittstelle
- 8) Audio-Ausgänge
- 9) Composite-Video
- 10) S-Video-Ausgang
- 11) HF-Modulator
- 12) Maus- und Tastatur-schnittstelle

Fehlerkorrektur. Ein Kratzer oder Fettfleck führt direkt und ohne Umwege zu einem Lesefehler auf der CD-ROM.

Nach Einlegen einer CD startet das CD³² lautstark unter Erönen einer Fanfare, zeigt das CD³²-Logo, dreht die CD auf dem Bildschirm per Animation und zeigt auf dem Fernseher das Titelbild des gestarteten Titels an. Bedient werden die Spiele durch einen

keiten in Telespielen nutzen lassen. In die Mitte des Joypads platzierte Commodore einen Start-/Pause-Knopf zur Steuerung des CD³² bei eingelegten Audio-CDs. An der vom Spieler abgewandten Stirnseite findet man zwei weitere Knöpfe, die bei der CD-Player-Steuerung für schnellen Vorlauf oder Rücklauf genutzt werden. Die insgesamt elf Schalter lassen sich von Spielen beliebig zur



Universell einsetzbar: Auch als simpler Audio-CD-Spieler macht der Amiga CD³² im Wohnzimmer eine gute Figur

»knochenähnlichen« Joypad, der auf der linken Seite ein joystickartiges, rundes Bedienfeld mit einem reliefartig hervortretenden Kreuz aufweist, mit dem nach oben, unten, links, rechts und auch diagonal gesteuert werden kann. Auf der rechten Seite des Joypads existieren vier verschiedenfarbige Bedienknöpfe. Der rote und blaue Knopf entsprechen der linken bzw. rechten Maustaste bzw. dem »A«- und »B«-Knopf der CDTV-Fernbedienung. Weiterhin sind ein grüner und ein gelber Schalter vorhanden, die sich für weitere Steuermöglich-

Steuerung des Bildschirmhelden einsetzen. Für Erwachsenenhände weniger geeignet, da für kleinere Kinderhände entwickelt, stellte sich nach etwas »Probepaddeln« mit dem CD³², Super NES und dem Megadrive heraus, daß viele Knöpfe nicht auch unbedingt mehr Bedienkomfort darstellen müssen. Statt einen völlig neuen Wurf beim Design von Bediengeräten für die Steuerung von Telespielen zu schaffen, hat Commodore ein etwas unhandliches Eingabegerät konzipiert, der mit dem wesentlich angenehmer geformten Joypad vom Megadri-

Amiga CD³²-Software

Bislang sind 17 Spiele für Amiga CD³² zum Verkaufsstart Ende August angekündigt. Unter der Hand waren schon einige Demoversionen zu sehen – zum Teil vielversprechend. Dabei handelt es sich oft um Umsetzungen bereits auf dem Amiga oder anderen Geräten erfolgreicher Spiele wie »Lionheart« (Thalion), »Zool« (Gremlin), »Syndicate« (Bullfrog), »Chaos Engine« (Bullfrog) und »Pinball Dreams« (21 Century). Sie glänzen gegenüber der jetzigen Amiga-Versionen durch neu aufgenommene und abgemischte Musik im 16-Bit-Sound. Wichtiger jedoch sind die Neuerscheinungen, die die Fähigkeiten des CD³² intensiv nutzen.

Acclaim bringt die CD³²-Umsetzung des Hau-mich-Spiels »Mortal Combat«.

Gremlin bereitet »Utopia 2«, den langerhofften Nachfolger zum erfolgreichen Vorgänger, vor. »Turbo Trilogy«, die Zusammenfassung aller »Lotus-Esprit«-Spiele, erscheint auf einer CD. Ein »X-Wing«-ähnliches Spiel ist ausschließlich für CD³² in Vorbereitung und das neue Heroquest-Game »Legend of Soracil« wird auch zuerst für Commodores neue Konsole erscheinen. Gremlins »Zool 2« kommt im November für alle AA-Amigas und die CD³²-Konsole.

Die Populous-Entwickler **Bullfrog** veröffentlichen pünktlich zur »World of Commodore« im November »The Chaos Engine« mit überarbeiteter Grafik und CD-Soundtrack. Von **Chaos Software** steht noch 1993 das Spiel »Quasi Hasi« an.

»Nick Faldos Golf«, die Golfsimulation von **Grandslam**, erscheint mit voll digitalisierten Grafiken wie Spieleranimationen und jeder Menge neuen Sound-Effekten für die CD³²-Konsole.

»Day of The Tentacle« von **Lucas-Arts** erscheint im November für die AA-Amiga und CD³². »Monkey Island« wird's im Doppelpack auf CD geben.

Microprose paßt die Spiele »B 17 Flying Fortress«, »Civilisation«, »Pirates Gold!«, »Microprose Grand Prix« von Altprogrammierer Geoff Crammond exklusiv für CD³² an.

»Diggers« von **Millennium** wird ein Strategie- und Geschicklichkeitsspiel ähnlich Lemmings. »Daughter of Serpents«, ein Rollenspiel mit digitalisierten Grafiken, steht ebenfalls in Aussicht. Mit »T-Rex« soll ein actionbetontes Jump-and-Run-Game in Vorbereitung sein.

»Sim Life«, »Liberation« und »Sensible Soccer«, allesamt Bestseller, werden von **Mindscape** fürs CD³² aufgemöbelt. Die langerwartete AA-Version von »Wing Commander« ist ab September für die Konsole erhältlich. »Drive Fractalus«, ein Autosimulator mit Texture-Mapping-Grafik, wie sie bisher nur bei PC-Spielen wie »Comanche« zu sehen war, wird's auch für CD³² geben.

Die Adventures von **Mirage** »Space Junk« und »Lost World« erscheinen nur für CD³². »Rise of The Robots« soll ein Beat'em-Up mit Ray-Tracing Kampfbildern werden.

Das Rennspiel »Burnin' Rubber« von **Ocean** kommt exklusiv für das CD³². »JOHN JOE« ist ein Text-Adventure, das von einem Mann handelt, der nach einer Amnesie auf der Suche nach seiner Vergangenheit ist. »First Contact« spricht Fans von gruseligen Alien-Adventures an. »Mr. Nutz« soll ein harter »Super Mario«-Konkurrent werden. Lang wurde über die Kinohit-Umsetzung »Jurassic Park« spekuliert: es erscheint im September.

»Lemmings« kommt als Umsetzung der Kultspiele um die grünhaarigen Nagetiere von **Psygnosis**, und »Microcosm« verspricht High-End-Ballerei mit 3-D-Bitmap-Grafik. »Mega Beast« faßt die drei »Shadow of The Beast«-Spiele zusammen. Von **Renegade** kommt »Uridium II« fürs CD³² und die AA-Amigas. »Flight of The Amazon Queen« ist als »Interactive Movie« geplant. »Ruff'n Tumble« wird mit Comic-Grafiken der Nachfolger zu »Magic Pockets«.

Sierra bringt voraussichtlich alle Teile von »Hero's Quest« I und II, »Kings Quest« I bis IV, »Larry« I bis V und »Space Quest« I bis V für CD³² als Compilation. »Assassin«, »Body Blows« und »Project X« erscheinen in Spezialversionen vom **Team 17**. »Alien Breed II« wird das ultimative Actionspiel mit vielen Verbesserungen von Teil I.

Mit »Ambermoon« von **Thalion** soll der langerwartete zweite Teil zu »Amberstar« in Kürze greifbar sein.

Für den deutschen Markt unbedeutend sind einige englischsprachige Lexika wie »Grolier« oder das »Guinness Book of Records«.

Spezifikationen von Amiga CD³²

Prozessor:	32-Bit-Motorola 68EC020, 14 MHz Taktfrequenz
Speicher:	2 MByte 32-Bit-Chip-RAM
Laufwerk:	CD-ROM mit Top-Lader, Dual-Speed, maximal 300 KByte/s
Grafik:	AA-Chipsatz; 256 000 gleichzeitig darstellbare Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen; max. Bildschirmauflösung: 800 x 600 Bildpunkte
Videoausgabe:	S-Video für Fernseher; PAL, NTSC und Composite-Video für Computermonitor oder Fernseher; HF-Modulator
Audioausgabe:	4-Kanal-Stereo; vier 8-Bit-Digital-Analog-Wandler; 16 Bit Audio-CD-Stereo mit 44 kHz Sampling-Rate
Schnittstellen:	Joypad mit elf Schaltern (im Lieferumfang enthalten); zwei Joystick-Anschlüsse; Aux-Anschluß für externe Tastatur, Datenhandschuh etc.; Erweiterungssteckplatz; Full-Motion-Video-Modul (MPEG); Buchse und Lautstärkeregler für Kopfhörer
Unterstützte CD-Formate:	Amiga CD ³² ; Audio-CD; CD+G; CDTV; Video-CD
Stromversorgung:	Externes Netzteil mit 22 Watt
Preis:	699 Mark

ve im Bedienkomfort nicht mithalten kann. Bei Erwachsenen führen aber eigentlich alle Joypads bzw. Joysticks nach längerem Spiel zu Krämpfen. Endgültig beantworten läßt sich dieser Punkt aber nicht, gerade im Bereich Joysticks und Joypads entscheidet letztendlich der persönliche Geschmack.

80 Prozent der Baukosten des CD³² gehen an japanische Lieferanten für die CD-Mechanik, Bauteile für die CD-Steuerung und den Audio Digital-Analog-Wandler. Weitere Einsparungen ließen sich also nur in Amiga-spezifischen Baugruppen des CD³² durchführen. Alle wesentlichen

Bauteile des Amiga 1200 blieben erhalten, alle fürs Spiel unnötigen Schnittstellen wurden eingespart. Auf der Platine findet sich – wie schon beim Amiga 1200 – ein MC68EC020-Prozessor von Motorola und das AA-Chipset wieder. Der MC68EC020 stellt ein preiswertes Modell des 68020-Prozessors dar, dessen Adreßbus auf 24 Bit verringert wurde, was den maximalen Speicherausbau auf 16 MByte beschränkt. Davon werden 8 MByte Fast-RAM im Zorro-II-Autokonfig-Bereich, das Kickstart-ROM (16 Bit breit, 1 MByte Kapazität, Version 40.56 gleich Amiga-OS 3.1) und 2 MByte Chip-RAM unterstützt.

Das System wird mit ca. 14 MHz getaktet.

Ausgeliefert wird das CD³² mit 2 MByte Chip-RAM; Fast-RAM sucht man vergeblich. Eine Erweiterung für den schnelleren Speicher ist im Grundgerät überhaupt nicht vorgesehen. Einzige Erweiterungsmöglichkeit ist ein 182poliger »PS/2«-Steckverbinder, auf dem alle Signale des Prozessors und die zur Erweiterung des Grundgeräts notwendigen Custom-Chips herausgeführt werden. Hier läßt sich z.B. das MPEG-Modul anschließen, was das Abspielen von Video-CDs erst ermöglicht.

182poliger Steckplatz hält alle Optionen offen

Von den vielen verschiedenen Grafikmodi, die das AA-Chipset im CD³² bietet, lassen sich beim CD³² der PAL- und NTSC-Modus nutzen. Die Bildsignale anderer Grafikmodi können nicht über den vorhandenen TV-Modulator, FBAS- oder S-VHS-Videoausgang an den Fernseher übertragen werden. Auf einen RGB-Ausgang zum Anschluß eines Monitors oder eines Fernsehers über RGB-SCART wurde zunächst verzichtet. Auf der Platine allerdings finden sich Lötungen mit den für einen RGB-Anschluß nötigen Signalen. Möglich, daß hier bald Drittanbieter Abhilfe schaffen. Das Videobild des CD³² über den S-VHS-Ausgang ist von guter Qualität, setzt aber eine durchaus noch nicht übliche S-VHS-Buchse am Fernseher voraus.

Zusätzlich zum PAL- und NTSC-Modus wurden zwei neue Software-Treiber für weitere Grafikmodi entwickelt. Sie ermöglichen es, Animationssequenzen in dem vom CDTV her bekannten CDXL-Format in Echtzeit bild-

schirmfüllend abzuspielen. Aufgrund der eingeschränkten Datenübertragungsrate des Vorgängermodells CDTV, für das dieses spezielle Bilddatenformat übrigens entworfen wurde, ließ sich via CDXL nur ca. ein Viertel des Bildschirms, also 160 x 100 Bildpunkte im HAM-Modus, mit 13 Bildern pro Sekunde abbilden. Dank AA-Technologie ist das nun auf dem ganzen Display möglich. Es entsteht zwar ein gröberes Klötzchenbild, das aber ausreichende Qualität für viele Animationsanwendungen bietet.

Trotz der tollen Sound-Fähigkeiten beim Abspielen von Audio-CDs muß man bedenken, daß das CD³² noch immer den zwar bewährten aber schon reichlich angestaubten Custom-Chip »Paula« mit 8 Bit Sound-Fähigkeiten von 1985 verwendet. Alle bislang vorgeführten Demo-CDs von neuen CD³²-Titeln verbargen dies jedoch geschickt durch Mischen von Amiga-Musik mit 16-Bit-Sound von Audio-Tracks auf der CD. Die Audiosignale von Paula und die des Audio-CD-Digital-Analog-Wandlers (DAC) werden vor der Ausgabe auf den linken und rechten Audioausgang des CD³² gemischt.

Auf der CD³²-Platine wurden zwei der empfindlichsten Bauteile des Amiga, die I/O-Bausteine 8520, in einem ASIC (Application Specific Integrated Circuit) »AKIKO« integriert. Alle logischen Funktionen der Bausteine bleiben erhalten, aber die Leitungen zum Ansteuern der seriellen und parallelen Schnittstelle wurden beim AKIKO weggelassen, so daß bis auf die beiden Joystick-Ports und einer zum Amiga 4000 kompatiblen Tastaturschnittstelle weder eine serielle noch eine parallele Schnittstelle existiert. Auch der vom Amiga 1200 bekannte AT-IDE-Festplatten-Controller entfällt.

Nicht gekleckert, sondern geklotzt hat Commodore bei der

Mehdi Ali zur Situation von Commodore

Der Geschäftsführer von Commodore, Mehdi Ali, machte während der Deutschlandpremiere des Amiga CD³² die derzeitige Situation des Elektronik Konzerns Commodore und deren künftige Strategien transparent:

»[...] Dieses Produkt (Amiga CD³², d. Red.) demonstriert unsere technische Überlegenheit im Wettbewerb und unsere Strategie, konkurrenzfähig und überlegen im Markt zu agieren. Noch wichtiger ist aber, daß dieses Produkt ein großes Marktpotential verspricht und zum Umsatz unseres Unternehmens beiträgt.

[...]

Ich möchte Ihnen außerdem einen Überblick über das Unternehmen Commodore und unsere zukünftigen Pläne vermitteln.

Stolz blicken wir zurück auf langjährige Erfahrungen im Bereich der Produktentwicklung.

[...]

Commodore entwickelte 1976 den PET, den ersten eigenständigen Personal-Computer der Welt. Auf diesen folgte der Commodore 64, den wir noch heute in Osteuropa verkaufen. Über 13 Millionen Geräte wurden bisher abgesetzt.

1987 führte Commodore den Amiga 500 ein, der von europäischen Journalisten in drei aufeinander folgenden Jahren als der »Home-Computer des Jahres« bezeichnet wurde.

1992 entwickelten wir eine neue Amiga-Generation – den 1200er und den 4000er.

Der Amiga kann heutzutage als ein Multimedia-Computer bezeichnet werden. Wir sind stolz darauf, daß die Anzahl der installierten Amiga-Geräte auf 4,5 Millionen gestiegen ist.

Sicher werden Sie uns zustimmen, daß Commodore mit der Einführung des neuen CD-ROM-Spielesystems – besser gesagt, mit der Einführung eines Multimedia-Computerspiels – wieder einmal als Pionier am Markt auftritt.

Dieses Gerät liefert tatsächlich einen neuen Standard in der Leistungskapazität und dem Niveau elektronischer Unterhaltungssysteme. Durch sein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis ist Amiga CD³² im Vergleich zu anderen Produkten am Markt stark überlegen. Und wir glauben, daß es seine Überlegenheit auch weiterhin behaupten kann gegenüber anderen renommierten Produkten oder Geräten, die sich noch in der Entwicklung befinden.

Die Absatzchancen für dieses Produkt sind phänomenal. Der weltweite Umsatz im Heim-Video-Markt wird auf über zehn Milliarden Dollar geschätzt – das ist das Doppelte vom Kinofilm-Markt. Der Umsatz im Bereich der Video-Spiele mit sog. Spielhallen-Qualität soll sich ebenfalls auf mehrere Milliarden Dollar belaufen. Wir bieten bereits heute eine Vielzahl an Software-Programmen für Amiga CD³².

Im Laufe der Jahre hat Commodore eine starke Finanzkraft entwickelt. In der letzten Zeit hat sich der Markt für Personal-Computer allerdings als immer schwieriger herausgestellt. Dies liegt vor allem an sinkenden Preisen und immer kleiner werdenden Margen. Die Rezession in Europa hatte auch Commodore ungünstig beeinflusst, weil Europa nahezu 90 Prozent unseres gesamten Absatzes ausmacht. Deshalb waren unsere finanziellen Ergebnisse im letzten Jahr wenig zufriedenstellend.

Aber ich versichere Ihnen, daß wir nicht passiv auf einen neuen Aufschwung in der Wirtschaft warten. Um Commodore weiterhin als ein überlebensfähiges und starkes Unternehmen zu positionieren, wurden im letzten Finanzjahr, das am 30. Juni 1993 endete, wesentliche Schritte eingeleitet, um das Unternehmen wieder neu zu festigen.

Wir haben weltweit Einsparungen vorgenommen in den Bereichen Personal, den operativen und den Produktionskosten, um unsere zukünftige Profitabilität trotz verringerter Einnahmen bei einer weltweiten Rezession sicherzustellen.

Wir haben zwar die Zahl der Mitarbeiter weltweit stark abgebaut, doch beschäftigen wir nach wie vor über 100 Ingenieure, die ihre gesamte Zeit und Energie darauf verwenden, die Leistungsfähigkeit der Amigas weiter auszubauen. Dazu zählt auch die neue Produktgeneration, die wir Ihnen heute vorstellen. Wir arbeiten daran, den Amiga im nächsten Jahr noch schneller und leistungsfähiger zu machen, um unsere Führungsposition im Multimedia-Markt weiterhin zu behaupten. Mit der Einführung des Amiga CD³² wird Commodore schnell zur Profitabilität zurückkehren und seine Vorrangstellung in der Computer-Industrie der 90er Jahre zurückgewinnen.«

Auswahl des CD-ROM-Laufwerks. Es bietet all das, was heute Stand der Technik ist. Dual Speed (Double Speed), also zwei Datenübertragungsgeschwindigkeiten vom CD-Laufwerk zum Computer. Es ermöglicht die von der Audio-CD übernommene Übertragungsgeschwindigkeit von ca. 150 KByte/s auf die doppelte Geschwindigkeit von ca. 330 KByte/s anzuheben. Ebenfalls unterstützt werden sog. Multi-Session-Aufzeichnungen. Das wird z.B. für Photo-CDs benötigt, auf denen man in mehreren verschiedenen

Schreibvorgängen unterschiedliche Bilder speichert. Jeder Speichervorgang legt eine neue »Session« auf der Photo-CD an, was viele herkömmliche CD-ROM-Laufwerke noch nicht unterstützen.

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist zwar eine Software-Unterstützung des Kodak Photo-CD-Verfahrens im Gespräch, scheitert aber noch am Nichtzustandekommen von Lizenzabkommen zwischen Commodore, Kodak und Philips. Philips will sich die Lizenzen für Photo-CDs im Konsolen-



Das mitgelieferte Eingabemedium: Dieser Allround-Joystick ersetzt den üblichen Joystick und die CDTV-Fernbedienung

markt für eigene Produkte der CD-I-Familie vorbehalten.

CD³² kommt mit einem 22-Watt-Netzteil, dem Joypad, einem FBAS-Kabel und einer knappen Anleitung. Wie beim SEGA-Megadrive oder Super-NES soll ein Spiele-Titel mitgeliefert werden, der die Identifikation mit der Spielefigur erlauben soll.

Um anfänglich auf die große Zahl der über 100 CDTV-Titel zurückgreifen zu können, bedien-

Knopf, der jedoch auf der Fernbedienung des CDTV zu finden ist – der »Joy-/Mouse-Button«. Er diente beim CDTV zum Einschalten der Maus-Emulation durch die vier Richtungstasten. Beim CD³² fehlt er. Deshalb ist das Bedienen von CDTV-Titeln ohne Amiga-Maus fast aussichtslos – sie muß also her.

Eine entscheidende Frage ist die des Raubkopierersproblems. Wird es durch Geräte wie CD³²

Full-Motion-Video ist Video-CD

Im Juni 1993 schlossen führende Hersteller eine Vereinbarung über einen Standard für Video-Unterhaltungssysteme: Video-CD. Unterzeichnet wurde die Übereinkunft von Commodore, Sony, Philips, JVC, Matsushita und Paramount Home Video. Video-CD ermöglicht es, bis zu 74 Minuten lang Musik und Grafik von CD abzuspielen. Beim Amiga CD³² ist das mit dem MPEG-Modul möglich.

gelöst, so daß für Spielehersteller die Attraktivität gegeben ist? Das läßt sich nur teilweise bejahen. Daten von einer CD sind aufgrund der immensen Datenmenge schwer zu kopieren. Oftmals wird die Speicherkapazität einer CD aber gar nicht genutzt. Außerdem ist es für den Spielehersteller oft entscheidend, Software unter dem Aspekt zu entwickeln, daß sie auch auf Amigas mit handelsüblichem CD-ROM-Laufwerk funktionieren.

Davon abgesehen liegen CD-ROMs, CDTV- und CD³²-Titel alle im ISO-9660 genormten Format vor, die auf simplen Amigas mit CD-ROM-Laufwerk und einem -Filesystem problemlos zu lesen sind. In den CD³²-Entwicklerunterlagen fordert Commodore auch die Software-Hersteller ausdrücklich auf, bei der Spieleprogrammierung kompatibel zur gesamten Amiga-Produktfamilie zu bleiben. Niedrige Preise für CD³²- und Amiga-1200-Software würde den Crackern sicherlich das Wasser

abgraben. Bevor die wiederbeispielbare CD für jedermann erschwinglich ist, was nicht in den nächsten fünf Jahren passieren wird, sind die Amiga-CDs vor der Manipulation durch illegale Kopierhorden sicher.

Wen es wundert, bei den im Kasten aufgeführten Software-Titeln nahezu keinen deutschen Hersteller zu finden, muß folgendes wissen: Aufgrund der neuen Lizenz- und Firmenpolitik von Commodore in der Frühphase der Entwicklung des CD³² wurden entgegen dem Vorgehen bei der Entwicklung vieler anderer Amiga-Produkte nur sehr wenige ausgewählte Softwarehäuser in dieses Projekt eingeweiht.

Er fehlt noch – der »Super-Mario« fürs CD³²

Technologisch bietet CD³² viele Leckerbissen. Eine 32-Bit-Videoconsole – daran wagte nicht einmal der Geschäftsführer von Sega-Amerika zu denken, der für 1993 und 1994 keine Chance sah, ein solches Gerät für einen akzeptablen Preis auf den Markt zu bringen. Commodore beweist eindrucksvoll das Gegenteil.

Amiga CD³² ist seinem Vorgänger-Modell CDTV im Preis-Leistungs-Verhältnis weit voraus. Auch bei den Leistungskennzahlen klafft eine große Lücke zwischen CD³² und den bekannten Konkurrenten. Größter Widersacher bleibt sich Commodore aber vermutlich selbst: Mit dem Amiga 1200 läßt es sich bekanntlich auch hervorragend spielen. Der Erweiterungssteckplatz auf der Rückseite des Geräts läßt darauf schließen, daß Commodore noch einiges im Ärmel hat. Damit ließe sich z.B. aus dem CD³² ein vollwertiger Amiga-Computer mit serieller-, paralleler-, AT-Bus-IDE- und PCMCIA V 2.0-Schnittstelle machen. Auch als CD-Laufwerk für den Amiga 1200 könnte man das CD³² nutzen. Doch das wird erst die Zukunft zeigen.



Preis-Leistungsverhältnis: Zwischen der Commodore-Konsole und den Konkurrenten klafft eine große Lücke

Amiga CD³² im Vergleich

Hersteller/Typ	CPU	Speicher	Grafik	Farben	Sound	Preis
Amiga CD ³²	MC68EC020 14 MHz/32 Bit 3,5 MIPS	2 MByte Chip	800 x 600 15 kHz	256 000 aus 16,8 Millionen	Stereo 8 Bit Stereo CD-DA	ca. 700 Mark
Sega-CD	2 x MC68000 12 MHz/16 Bit 0,3 MIPS	64 KByte Chip 64 KByte Fast	320 x 200 15 kHz	64 aus 256	Mono 8 Bit Stereo CD-DA	ca. 700 Mark
Panasonic 3D0	ARM60 RISC 12 MHz/32 Bit 6 MIPS	1 MByte Chip 1 MByte Fast	640 x 400 15 kHz	256 aus 32 768	Stereo 16 Bit Stereo CD-DA DSP	ca. 1200 Mark

ten sich die Commodore-Ingenieure eines Kniffs: Damit CDTV bzw. CD³² die für sie bestimmten CD-ROMs erkennen, befindet sich als erste Datei im Wurzelverzeichnis die Datei »cdvtm« oder »CD³²tm«. Während CDTV nur die Datei »cdvtm« kennt, weiß CD³² auch mit »CD³²tm« etwas anzufangen: CD³² startet dann im AA-CD³²-Modus. Findet es aber »cdvtm«, bootet die Konsole im ECS-Modus und greift auf eine Reihe von Kickstart-Patches zurück, die im Kickstart-ROM des CD³² gespeichert sind, um CDTV-Titel auch auf dem CD³² lauffähig zu machen. Ein fader Beigeschmack: Commodore verzichtete beim Joypad auf einen kleinen aber entscheidenden



Leise Töne: Die vorhandene Kopfhörerbuchse inklusive Lautstärkereger ist eine durchaus sinnvolle Ergänzung

Weitere Infos bei:
Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Str.
38, 60528 Frankfurt, Tel: (0 69) 66 38-0,
Fax: (0 69) 66 38-1 59

Silberne Spiele-Zukunft?

Commodore will's noch einmal wissen: Nach dem CDTV-Desaster schickt der Computerriese eine weitere Konsole in den Kampf um wichtige Marktanteile gegen Sega und Nintendo.

von Carsten Borgmeier

Im mausegrauen Gehäuse des CD³² steckt moderne Technologie: Motorolas 68020 sorgt als CPU mit einer Taktfrequenz von 14,4 MHz für Power. Der 32-Bit-Konsole steht das vom Amiga 1200 bekannte AGA Chipset zur Seite. Auflösungen von 800 * 600 Punkten in bis 256 000 Farben sind damit kein Problem. Derlei Grafikpracht schluckt mächtig Speicherplatz. Folglich kommen die Daten für kunterbunte Spielereien nicht mehr von Diskette sondern aus dem eingebauten CD-ROM Laufwerk in die zwei MByte RAM-Speicher. Pro Sekunde schaufelt der Player 300 KByte Daten hin- und her - für die meisten Anwendungen mehr als genug. Es bleibt sogar Zeit, um simultan zum Game Musik in HiFi-Qualität zu fabrizieren. Natürlich schluckt das CD³² auch »normale« Musik-Silberscheiben und alte CDTV-Titel ohne zu mucken. Für den Kontakt zur Außenwelt sorgen Composite- und S-Video-Ausgänge genauso wie ein passabler HF-Modulator. Gesteuert wird per Kontrollpult mit vier Knöpfen. Wer statt mit dem unhandlichen Joypad lieber mit der lieb gewonnenen Maus hantiert, findet dafür an der Rückseite der Konsole zwei Anschlüsse.

Commodore denkt in Sachen Peripherie auch schon an die Zukunft. Per Steckslot kann ab Anfang 1994 ein MPEG-Modul nachgerüstet werden. MPEG eröffnet dem Spielefreak die Möglichkeit, Spielfilme in herkömmlicher VHS-Qualität von CD auf die Mattscheibe zu zaubern. Desweiteren befindet sich ein Datenhandschuh für Virtual-Reality-Zwecke in Vorbereitung, doch die Techno-Accessorie ist noch Zukunftsmusik.

Anders sieht es da schon bei der verfügbaren Software aus: Zum Start stehen zehn Titel in den Regalen, bis Ostern sollen hundert silbrige Datenscheiben

um die Käufergunst buhlen. Quasi als kostenloser Bonus liegt dem Grundgerät die CD-Fassung des Disketten-Hits »Pinball Fantasies« bei. Vier Flippertische voller Bumper und Rollbahnen stehen zur Auswahl. Da keiner

Trab. In einer wunderschönen Eröffnungssequenz mit Raytracing Effekten der Spitzenklasse landet die Super-Ameise Zool auf der Erde.

Ebenfalls recht imposant beginnt »Sleepwalker«. Mitten in ei-

wechsung in den übergroßen Levels trotz herzallerliebster Zucker-geußlandschaften bald flöten. Verbesserungen gegenüber der Urfassung von 1991 gibt es praktisch keine, nur die Musik wurde neu abgemischt.

Auch wenn das Startangebot etwas mager ausgefallen ist, die Software-Zukunft sieht rosig aus: Vor allem im direkten Kampf gegen die japanischen Konsolengiganten hat Commodore einige Trümpfe in der Hand. Neben dem dritten Spezialeinsatz von Fischagent James Pond gehört »Soccer Kid« zu den absoluten Highlights im Jump-and-Run-Genre à la »Super Mario World«. Ein fußballverrückter Knirps dribbelt über den Erdball und macht mit der Lederkugel am Fuß Jagd auf die verschollene Weltmeisterschale. Krisalis scheut keine Kosten und Mühen und läßt in Japan eigens einen fünfminütigen Zeichentrickvorspann pinseln. Darüberhinaus brütet Star Designer Dean »Shadowlands« Lester einen zusätzlichen Level aus.



Frischer Wind im Spielzimmer: Mit dem Amiga CD³² stellte Commodore erstmals eine 32-Bit-Spielekonsole vor.

davon auf einmal auf den Bildschirm paßt, scrollt der gesamte Screen der blitzschnellen Silberkugel schön flott hinterher. Überraschenderweise klappt die Steuerung über das Joypad fast so gut wie in der Disk-Fassung via Tastatur. Gegenüber der Vorlage erklingt wesentlich spritzigere und abwechslungsreichere Musik. Auf eine speicherbare High-Score-Liste muß man dagegen hardwarebedingt verzichten.

Gegen Nintendo

Wie Pinball Fantasies, basieren auch die anderen zum Redaktionsschluß erhältlichen Neuheiten auf Chartstürmern des kleinen Bruders Amiga.

»Gremlin« schickt wieder einmal den sprunggewaltigen Ninja Zool ins Rennen. Grafisch erstrahlt der hochoffiziale Geschicklichkeitstest Pixel für Pixel im 1200er Look. Immerhin brachten die Programmierer für den Vorspann ihren Großrechner auf

ner lauschigen Sommernacht bricht ein kleiner Junge zu einem gefährlichen Spaziergang durch sechs Levels auf. Nur der liebe Schoßhund Ralph kann dem schlafwandelndem Herrchen über Baustellen und Friedhöfe helfen.

Sleepwalker erinnert vom Knuddelfaktor an die legendären »Lemmings« von Psygnosis, kann den grünhaarigen Nagern aus der Tundra aber nicht das Wasser abgraben. Dazu geht es auf dem Monitor eine Spur zu hektisch zu.

Panik bricht aus beim Unterwasser Agenten »James Pond«. In seinem zweiten Computera-benteuer rast der flossige Spion im Auftrag ihrer Majestät durch 70 quetschbunte Level. Wie das große Vorbild Mario von Nintendo schickt James seine Gegner durch einen gezielten Sprung auf den Kopf ins Jenseits. Um auf entlegene Plattformen zu gelangen, dehnt der sympatische Schuppenträger seinen elastischen Körper wie ein Lasso. Robocod steckt voll solcher kleiner Ideen, allerdings geht die Ab-

Neue Software

Auch Ocean zückt für seine Entwickler fleißig das Scheckbuch: Passend für das Spielespektakel zum Saurierschocker »Jurassic Park« digitalisieren die Engländer emsig Szenen aus dem mittlerweile erfolgreichsten Kinofilm aller Zeiten. Während die Außenszenen im Park direkt von der 1200er Fassung stammen, peppt gruselige Breitwandmusik den 3-D-Part im Untergrund auf.

Für den passenden Sound zur Weltraumballerei »Inferno - The Voyage Continues« sorgen die englischen Chartstürmer The Orb. In schnittiger Vektorgrafik erfüllt der Spieler 150 Missionen im Dienst der Menschheit. Asteroideingürtel dienen genauso als Austragungsort der Laserduelle wie die Oberfläche besiedelter Planeten oder Schwarze Löcher. Auch die zweite Neuheit der Polygon-Profis von Digital Image Design kommt gerade recht für einen Datenriesen wie die Compact

Disc. Tactical Fighter Experiment entwirft ein umfangreiches Kriegsszenario, in dem der Akteur als Kampfpilot nach Orden fischet. Filmartige Zwischensequenzen im UN-Hauptquartier halten die Einsätze in allen aktuellen Krisengebieten im Stile eines Actionreißers zusammen. T.F.X. stiehlt mit der hyperrealistischen Mischung von gezeichneter Bitmap- und berechneter Polygonpracht sogar dem PC-Überflieger Strike Commander die Schau.

Während die meisten Hersteller ihre Neuheiten einfach von Diskette auf den Silberdiskus schaufeln, gehen Gremlin und Mindscape neue Wege: »Lilil Divil« erscheint exklusiv für's CD³². Als kleines Teufelchen erforscht der knobelfreudige Abenteurer eine verrückte unterirdische Welt. Am Zeichenbrett saßen ehemalige Strichkünstler der Sullivan Bluth Studios. Entsprechend fließend laufen die Animationen der comicmäßigen Figuren ab. Für spielerischen Tiefgang inmitten der Cartoonpracht sollen knackige Rätselchen im Stil der Kultserie Goblins von Cocktail Vision sorgen.

Ebenfalls in Superlativen schwelgt die »Guinness Disc of Records II«. Pünktlich zum Erscheinen der neuesten Ausgabe der Rekordenzyklopädie in Buchform dürfen CD³²-Besitzer in die wichtigsten Bestleistungen hineinschnuppern. Kurze Videosequenzen wie z.B. der Start der ersten Raumfähre machen aus der trockenen Textwüste ein ansehnliches Multimedia-Ereignis.

Die Zukunft

Im Vergleich zur schlappen Sega Konsole »Mega CD« steht das CD³² gut da: Commodores jüngster Sproß besitzt die modernere Hardware, ein schnelleres Compact-Disc-Laufwerk und noch dazu ein solides Spielesortiment.

Allerdings schläft die Konkurrenz nicht. An Ostern startet die Wundermaschine »3DO« auch in Deutschland, Sega bereitet für Anfang 1995 die Silberschleuder »Saturn« vor und Nintendo werbelt gar mit den Grafik-Gurus Silicon Graphics an einem 64-Bit-System. Leider lassen CD³²-Neuentwicklungen noch bis Mitte nächsten Jahres auf sich warten. Man wird sehen, ob wenigstens die Umsetzungen pünktlich veröffentlicht werden. Wenn ja, dann kann sich CD³² mit Sicherheit behaupten. Wenn nicht... ms

Auf einen Blick: Software für Amiga CD³²

Veröffentlichung voraussichtlich noch vor Weihnachten 1993

Titel	Genre	Hersteller
Alfred Chicken	Jump and Run	Mindscape
Bubble & Squeak	Jump and Run	I.C.E.
CD Football	Sport	Commodore
Chaos Engine	Action	Renegade
Composer Quest	Musik	Commodore
D/Generation	Arcade Adv.	Mindscape
Deep Core	Action	I.C.E.
Defender of the Crown II	Strategie	Commdore
Diggers	Strategie	Millennium
Exile	Arcade Adv.	Audiogenic
Frontier: Elite 2	Handelssim.	Gametek
Genesis	Strategie	Microids
Guinness Disc of Records II	Enzyklopädie	Grollier/Mindscape
Gulp	Knobelei	I.C.E.
Hero Quest II	Rollenspiel	Gremlin
Humans 1 + 2	Knobelei	Gametek
Inferno	Flugsimulator	Ocean
International Open Golf	Golfsimulation	Ocean
Jurassic Park	Action	Ocean
K240 - Utopia 2	Strategie	Gremlin
Liberation - Captive 2	Rollenspiel	Mindscape
Lilil Divil	Adventure	Gremlin
Lothar Matthäus	Fußball	Ocean
Lotus Trilogy	Autorennen	Gremlin
Microcosm	Action	Psygnosis
Morph	Knobelei	Millennium
Operation Starfish: Pond 3	Jump and Run	Millennium
Oscar	Jump and Run	Flair
Overkill	Action	Mindscape
Sensible Soccer	Fußball	Renegade
Surf Ninjas	Arcade Adv.	Flair
T.F.X.	Flugsimulator	Ocean
Total Carnage	Action	I.C.E.
Uridium 2	Action	Renegade
Whale's Voyage	Handelssim.	Neo
Zool II	Jump and Run	Gremlin

1. Quartal 1994

1869	Handelssim.	Max Design
England: World Cup '94	Fußball	Grandslam
Kick Off 3	Fußball	Anco/Imagineer
Lionheart	Action	Thalion
Manchester United	Fußball	Krisalis
Nick Faldo Golf	Golfsimulator	Grandslam
No Second Prize	Rennsimulator	Thalion
Reunion	Handelssim.	Grandslam
Rise of the Robots	Prügelei	Mirage
Sabre Team	Strategie	Krisalis
Soccer Kid	Jump and Run	Krisalis
Winter Sports	Sport	Microids
World Class Cricket	Cricketsim.	Audiogenic

Budget-Spiele für ca. 50 Mark

Alien Breed Special	Arcade Adv.	Team 17
f17-Challenge	Rennspiel	Team 17
Project X	Action	Team 17



von Carsten Borgmeier

Begleiten Sie uns in die fantastische Welt von Indiana Jones. Wir haben den vierten Teil dieses Adventure-Klassikers für Sie in allen Varianten gelöst. Das Abenteuer beginnt...

Dachboden

Eine seltsame Figur steht auf einem Dachboden, auf dem noch seltsamere Gegenstände herumliegen. Die Figur trägt einen Schlapphut und sieht aus wie – tatsächlich, er ist es: Dr. "Indiana" Jones höchstpersönlich. Der Dachboden gehört zum Barnett College und Indy sucht dort eine kleine Statue. Bei seiner bisher wenig erfolgreichen Suchaktion faßt Indy die Perculiar-Statue neben der Luke an und fällt dann, schusselig wie er nunmal ist, prompt durch die Luke ins nächste Stockwerk. Bevor er sich nach diesem Sturz wieder sammeln kann, gibt der Boden abermals nach und es geht ein zweites Mal abwärts – wenn möglich, sollte er aber vorher das Seil durch die Luke geworfen haben, er muß nämlich gegen später hier nochmal hin.

Nach Murphys Gesetzen kann das nicht alles gewesen sein – deswegen folgt der Doktor ein weiteres Mal der Schwerkraft und rumpelt mit samt den schweren Wälzern aus dem Bücherregal in die nächste Etage. Dort erschreckt ihn die plötzlich lebendi-

ge Katzenstatue auf dem Tisch so sehr, daß es ihn gleich wieder abwärts zieht; hier ist nun aber wirklich Endstation, denn Indy hat glücklich den Kohlenkeller erreicht.

Sage keiner, daß unerfreuliche Erlebnisse nicht erfreuliche Ergebnisse zeitigen können: Neben dem leicht ramponierten Wissenshaftler findet sich nun immerhin die Figur mit den Hörnern (horned statue), wegen der er eigentlich auf dem Dachboden war. Indy macht sich auf in sein Büro – völlig unspektakulär über die Kellertreppe übrigens. Dort trifft er den Direktor des Colleges, seinen Freund Marcus. Außerdem ist ein Besucher da, der den außergewöhnlich seltenen Namen Smith trägt. Indy öffnet vor den Augen der beiden die gehörnte Figur und wundert sich über die goldene Kugel, die ihm entgegenrollt. Lange Zeit bleibt ihm aber nicht zum Wundern, denn Mr. Smith greift sich die Statue mit Waffengewalt und flieht durchs Fenster, bevor Indy einschreiten kann. Seinen Mantel läßt er liegen und die beiden verdutzten Freunde finden darin einen deutschen Paß und eine alte Nummer des "National Archaeology". Der Paß weist "Smith" als Klaus Kerner und Mitglied des deutschen Geheimdienstes aus. Im "National Archaeology" fällt Indy der angestrichene Artikel auf, den er selber verfaßt hat: es handelt sich um einen Bericht über die Island-Expedition, die er zusammen mit Sophia Hapgood unternahm. Offensicht-

lich wollen die Nazis also auch von ihr etwas – Indy macht sich auf nach New York, um sie zu warnen.

New York

Leider ist der Vortrag, den Sophia in New York über Atlantis hält, ausverkauft. Von sowas läßt sich Indy natürlich nicht aus der Ruhe bringen und sucht den Hintereingang, wobei er schnell noch am Newsstand (rechts) eine Zeitung einsteckt. Das Hintertürchen um die Ecke wird ihm leider von einem riesenhaften Aufpasser verstellt. Diesen beschmeichelt er mit Lobgesängen über Sophia

Vorträge anhören bildet, also lauscht Indy gebannt den Ausführungen seiner Ex-Assistentin. Danach sollten sich die beiden aber aus dem Staub machen; dazu drückt Indy dem Bühnenaufseher die Zeitung in die Hand (Antwort 1) und macht sich dann an dem Apparat zu schaffen (links, push and pull), bis die drei Lämpchen grün erglühen, worauf er den kleinen Knopf betätigt (push button). Schon verschwinden die beiden unbehelligt, müssen allerdings feststellen, daß Sophias Büro schon von ungebetenen Gästen heimgesucht wurde.

Die kleine goldene Kugel, um die sich alles dreht, haben die



Der Doktor der Archäologie untersucht seinen Fund

(Madame Sophia is the greatest, she is smart, she makes things so easy to understand) und erlangt so schließlich Einlaß. Er kann auch den Türsteher beleidigen, dann muß er sich zwar prügeln, kommt aber am Ende auch rein.

Einbrecher jedoch übersehen, und Sophia erklärt Indy, was es damit auf sich hat: die Kugel besteht aus Orichalcum, einem selt-

samen Metall mit wundersamen Kräften. In Island tauchte dieses Metall zum ersten Mal auf – das muß Indy sich natürlich vor Ort anschauen!

Iceland

In der Gegend, in der auch Indys Expedition stattfand, treffen die beiden Professor Bjorn Heimdahl, der dort Ausgrabungen leitet. Indy und Sophia graben auch ein bißchen (dig site) und sprechen mit Heimdahl über das Plato-Buch (talk to, The Lost Dialogue, Fragen 1,2,3,4,5). Heimdahl verweist an seine Kollegen Professor Sternhardt in Tikal und Mr. Costa auf den Azoren. Nichts wie hin! Indy schnappt sich den Lkw (use truck) und bucht den nächsten Flug nach Tikal.

Tikal

Wie sich das für einen richtigen Urwald gehört, wuchert die Pflanzenwelt hier prächtig. Indy wählt den schmalen Pfad (walk to dark path) und schwingt seine Peitsche in Richtung des Nagetiers (use whip on rodent), um es nach



Dr. Jones läßt seine Fäuste sprechen

rechts zu drängen, wo es der Schlange in den Rachen gerät und beide der Schlucht zum Opfer fallen. Indy kraxelt auf den Baum, der da so einsam an der Schlucht steht, und gelangt per Expreß auf die andere Seite, Sophia macht sich's etwas leichter.

Auf dem Weg zum Tempel stellt sich ihnen Professor Sternhardt in den Weg, der als Kennwort einen Namen aus Platos Lost Dialogue verlangt. Damit kann Indy nicht dienen (don't know the title), worauf sich Sternhardt aus dem Staub macht. Im Dschungel gibt es jedoch Papa-



Ganz wie im Kino – auf der Karte sieht man die Reiseroute unseres Helden

geien, die intelligenter sind als Indy, so daß dieser sich hilfessuchend an den gefiederten Freund wendet (talk to parrot, title?) und mit dem Kennwort des Papageis nun auch an Sternhardt vorbeikommt.

Tierkopf ein (use spiral design with animal head). An diesem neugewonnenen Elefantenrüssel zieht Indy nun und gelangt so in die Grabkammer. Sternhardt stürmt hinein und bemächtigt sich einer Steinscheibe, worauf er die Szene verläßt. Indy steckt die Orichalcum-Kugel ein und macht sich dann zusammen mit Sophia auf den Rückweg zum Flughafen: rechts am Dschungel vorbei, use truck. Nächstes Ziel ist wiederum Island.

Antwort 1/1) und überreicht Costa statt der Halskette die Island-Figur. Leider hat der Alte Indy reingelegt: er besitzt den Lost Dialogue gar nicht, sondern verweist auf eine Schriften-Collection (der Name ändert sich bei jedem Spiel), worauf er sich schnell davonmacht. Indy staunt derweil gewaltig: die genannte Collection gehört seinem eigenen College! Mit dem Auto düst er zum Flughafen zurück.

Iceland

Leider hat Heimdahl das kalte Klima nicht überlebt; er sieht ziemlich tiefgefroren aus. Mit der Orichalcum-Kugel taut Indy die Figur aus der Wand (use orichalcum bead with eel figure) und steckt das kostbare Stück ein (pick up), worauf er schnurstracks zum Flughafen zurückfährt (use truck) und zu den Azoren fliegt.

Azores

Bei Costas Domizil angekommen, verdonnert Indy Sophia dazu, Costa zu umgarnen (talk to). Sophia tritt ein (open door) und fragt den schon etwas älteren Mr. Costa nach Platos Lost Dialogue. Der Möchtegern-Casanova verlangt für die Antwort ein Unterpfand: Sophias Halskette. Keine Chance, Sophia läßt den Opa stehen und bespricht das weitere Vorgehen mit Indy (talk to). Der greift tatkräftig ein (open door,

Barnett College

Kaum in seiner gewohnten Umgebung angekommen, nimmt Indy die Treppe links zum Keller und packt dort einen Stoffetzen (dirty rag) und ein Kohlestück (piece of coal) ein (pick up). Durch den Ausgang geht's ins gegenüberliegende Haus, wo sich sein Büro befindet und Sophia auf ihn wartet. Indy stürmt den Kühlschrank (open ice box) und schnappt sich heißhungrig die Mayonnaise (pick up). Wieder in der Bibliothek, schaut sich Indy das Pult an (look at school desk) und greift sich den Kaugummi (pick up wade of gum). Mit dem Seil hangelt er sich eine Etage höher (use rope) und findet in dem rechten Regal nach langer Suche eine Pfeilspitze (pick up arrowhead). Die große Kiste vorm Regal schiebt er weg (big crate, push) und macht sich über die staubige Truhe dahinter her. Wenn sich die gesuchte Sammlung dort verbirgt (draufklicken,

damit Name erscheint), kommt Indy leider nicht ran, weil ihm der Schlüssel fehlt. Es folgt der große Mayo-Trick: Mayo vor dem Totempfahl ausschütten und den tonnenschweren Pfeiler zur Seite und bis zur Dachluke schieben (use mayonnaise on totem, 2x pull). Auf diese Weise gelangt Indy ins Dachgeschoß (walk hole, Loch anklicken). Oben angelangt, öffnet er die kleine Urne (open urn) und fördert aus der Asche den Schlüssel zutage (pick up ashes). Damit eilt er zur Truhe (use key on dusty box) und hat endlich, was er will.

Wenn die Sammlung nicht in der Truhe ist, geht's so weiter:

Er düst zurück in die Bibliothek, drapiert das Stoffstück um die Pfeilspitze (use dirty rag on arrowhead) und benutzt das Ganze, o Wunder, als Schraubenzieher, mit dem er die Ruinen des Bücherregals bearbeitet (use arrowhead on screw, open). Falls sich die Sammlung hier auch nicht findet (ja wo ist sie dann bloß?), bleibt nur noch der Keller: mit dem Kaumgummi unter der Schuhsohle erklimmt der findige Wissenschaftler den Kohleberg und schnappt sich im Raum mit den Katzen die Statue, die aus Wachs gefertigt ist (wax figurine). Mit ihr im Gepäck geht's wieder in den Keller, wo Indy den Ofen öffnet (open furnace) und die Katze hineinwirft (use wax figurine with opened furnace). Der Tierschutzverein darf davon natürlich nichts wissen. Durch diese Aktion fällt ihm nun endlich das Buch in die Hände und Indy rennt freudestrahlend in sein Büro zurück, um Sophia die frohe Botschaft zu überbringen.

Die allerdings ist mit den Gedanken gerade ganz woanders und erzählt Indy von den drei Steinscheiben, die Atlantis öffnen. Der kleine Weltstein (worldstone) befindet sich im Besitz von Professor Sternhardt, die anderen zwei sind verschollen. Sophia weiß jedoch, daß Alain Trottier in Monte Carlo oder Omar al Jabbar in Algier die Besitzer des Sonnensteins sein könnten. Nun denn, da heißt's mal wieder fliegen...

An dieser Stelle empfiehlt es sich jedoch, erstmal abzuspeichern. Wer soweit gekommen ist, hat jetzt die Qual der Wahl: drei verschiedene Wege führen nach Atlantis. Der Weg des Kampfes (Fists), der der Schlaueit (Wits)

und der romantische, zusammen mit Sophia (Team). Wenn Indy Atlantis erreicht hat, laufen die drei Stränge wieder zusammen. Also, Entscheidungsfreudigkeit ist gefragt! Hier finden sich natürlich alle drei Möglichkeiten:



In Algier harrt Indy der Dinge, die da kommen mögen

Der kämpferische Weg (fists)

Monte Carlo

Indy geht Sophias Hinweis nach und fliegt nach Monte Carlo, wo er Alain Trottier, den Typen mit dem Riesenzenken und der Blume im Knopfloch, trifft (talk to passant, Antworten 2/2/2). Trottier schwärmt wie Sternhardt für Plato und möchte was aus dem



Indy hört erstaunt, was die Deutschen so interessiert

Buch wissen. Wenn Indy die richtige Antwort weiß (sonst im Buch nachschlagen und Trottier nochmal ansprechen), bekommt er eine Visitenkarte in die Hand gedrückt und nimmt sich sodann ein Taxi zum Flughafen. Weiter geht's nach Algier.

Algier

Indy wühlt sich durch die Menge und kämpft sich nach ganz links, wo er nach einiger Zeit auf eine Sackgasse stößt (back al-

le). Bei dem Trödler gibt er die Visitenkarte ab (give business card to storekeeper, Antwort 1/1), der verspricht daraufhin, Jabbar herzubringen. Geduld ist jedoch eine Tugend, über die Indy leider nicht verfügt, und so folgt er dem Trödler bis zu Jabbars Haus. Indy marschiert hinein und erwischt einen deutschen Schergen dabei, wie er den Trödler und Omar mißhandelt. Mit der Peitsche fegt Indy den Topf von der Wand (use whip on hanging grocery) und setzt damit den Deutschen außer

Abandoned Dig Site

Bei dem Schrott-LKW geht's abwärts in eine Höhle, in der leider Lichtmangel herrscht. Indy fühlt sich voran (touch metal thing) und erwischt tatsächlich die Lichtmaschine (touch little metal thing, push/pull switch). Schon geht Indy ein Licht auf und er betrachtet den altertümlichen Schiffsrumpf. Eine der Rippen packt er ein (pick up ship rib), den Tonkrug auf dem Tisch rechts mit der Orichalcum-Kugel und den Holzpflöck nimmt er ebenfalls an sich (pick up clay jar, pick up wood piece).

Bei der eingestürzten Wand rechts (crumbling wall) gräbt Indy mit der Schiffsrippe ein bißchen rum (use ship rib on crumbling wall) und fördert eine alte Karte zutage. Er steckt den Holzpflöck in die Wand (use wood piece with mural) und begibt sich ganz nach links zur Wand-Bemalung (look at painting). Der Ball in der Mitte lädt zum Draufdrücken ein, woraufhin sich ein Geheimfach öffnet, in dem der Sonnenstein liegt. Indy befestigt ihn an dem Holzpflöck (use sunstone with wooden peg) und dreht die Scheibe nach den Anweisungen in seinem Plato-Buch (use sunstone). Wenn er jetzt den Holzpflöck drückt, geht eine geheime Tür auf. Er steckt noch schnell die Steinscheibe von der Landkarte ein (Insel Kre-

ta) und überschreitet dann die Schwelle der Geheimtür. Es geht nach oben.

Indy steht plötzlich einem unfreundlichen Deutschen gegenüber, erzählt ihm was von Kerner, schlägt aber vorsichtshalber gleich mit der Peitsche zu (use whip on machinegun) und verprügelt den Nazi. Danach macht er sich nach links aus dem Staub,

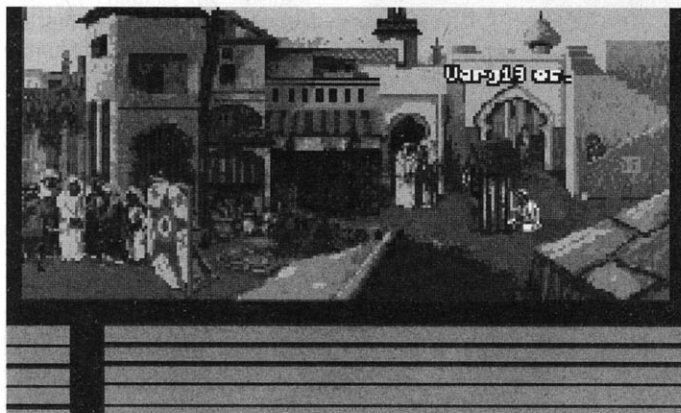
bull head) und sieht hindurch (use transit). Schnell stellt er fest, daß die großen und kleinen Schrauben zur Grob- bzw. Feineinstellung dienen. Er peilt mit dem Fadenkreuz die äußere Kante des linken Horns an und freut sich an der gestrichelten Linie, die erscheint, wenn alles klappt (auf Fadenkreuz klicken).

recht und befingert dann die Spindel. Aha - Türchen auf, Indy happy. Leider vermiest ihm ein deutscher Bösewicht die Freude (Antwort 1,2) und kriegt dafür prompt von Indy eins aufs Dach. Nützt aber alles nix - Sophia befindet sich in der Hand der Deutschen. Indy zuckt die Schultern, steckt seine Steinscheiben wieder ein und verschwindet durch die Geheimtür.

den fünf Türen wiedergefunden hat (immer nach rechts), plaziert er die Figurenköpfe auf den Wandnischen (use statue head on shelf) und beobachtet erfreut, wie das Gitter sich öffnet. Indy nutzt die Öffnung (im nächsten Raum rechts durch die Tür und in die nächste Kammer).

Indy steht vor einem Riesengewicht an einer zentnerschweren Kette. Er löst den kleinen Stein mit dem Stock des Professors (use stick on chock) und wendet sich dann dem großen Figurenkopf zu, dem er den Stock ins Maul steckt (use stick on mouth). Indy schwebt mit dem Aufzug wieder nach oben und entnimmt der goldenen Kiste die Orichalcum-Kugel.

Jetzt möchte Indy wieder zum Minotaurus und geht deswegen am Aufzug vorbei in den nächsten Raum. Der störenden Stein vorm Ausgang muß natürlich weg - kein Problem, Indy ist ja stark (push stone slag). Dahinter geht es mächtig in die Tiefe - wie gut, daß Indy seine Peitsche hat. Er zielt auf einen Felsvorsprung auf der anderen Seite und hangelt sich an der Behelfsbrücke nach drüben.



Auf dem orientalischen Basar herrscht reges treiben

benutzt die Strickleiter und landet beim Ballon (use). Er fährt in Richtung Stadt (jawohl, mit einem Ballon fährt man!) und dirigiert den Ballon dann zum Meer (mit "vent hydrogen" und "drop ballast"). Wenn alles glatt läuft, landet Indy auf Kreta.

Kreta

Wenn Indy Kreta erreicht hat, wendet er sich nach Norden (path to ruins), geht nach links über die Hängebrücke und läßt das Vermessungsinstrument mitgehen. Die Brücke hat's ihm angetan, er überquert sie nochmal und inspiziert dann die Ruinen, wo er in einer der Kammern eine dreieckige Malerei an der Wand findet, die dem findigen Forscher sagt, daß er Einzelteile eines Stiers aufzutreiben hat: die Hörner (tall horns), den Schwanz (bull tail) und natürlich den Kopf (bull head).

Das mit den Hörnern ist schnell erledigt: in der Mitte der Ruinenstätte liegen sie rum. Die anderen Teile finden sich unter einem Steinhaufen, der sich wegräumen läßt (look at stones, push). Indys Fachgebiet heißt zwar Archäologie, aber ein richtiger Wissenschaftler muß auch mit Vermessungsinstrumenten umgehen können: Indy setzt das Meßgerät auf den Schädel (use transit on

Indy schleppt sein Meßinstrument nun zum Schwanz des Stiers und peilt von dort das rechte Horn an, was ihm eine zweite gestrichelte Linie einbringt. Wo die beiden sich kreuzen, macht Indy eine Markierung und gräbt

Labyrinth auf Kreta

Indy holt die Götterköpfe von Ares und Apollo von ihren Steinsockeln und wagt sich in das Labyrinth. Mit der Peitsche schnappt er sich auch den dritten Götterkopf, allerdings erst vom nächsten Raum aus (use whip on statue in the next room). Dann spurtet er treppauf und geht nach links, worauf er in einem Raum mit fünf Ausgängen landet. Tja, wer die Wahl hat... Indy wählt die Tür links vom Eingang und steht in einer Kammer mit einer Minotaurus-Figur. Wieder kommt die Peitsche zum Einsatz und trennt den Kopf vom Rumpf der Statue (use whip on statue head). Per Lift landet er unerwarteterweise ein Stockwerk tiefer und findet zu seinen Füßen Professor Sternhardt, der ziemlich tot aussieht.



Wieder ein Ausgrabungsort, den es zu erforschen gilt

mit seiner Schiffsplanke ein wenig im Erdreich herum - und siehe da, der zweite Stein, der Mondstein, ist sein (use ship rib on marked x). Indy macht sich auf nach Süden und entdeckt eine weitere Ruinenstätte.

Er marschiert weiter nach rechts und landet bei einem Steinsockel. Ob da wohl mal wieder eine Geheimtür versteckt ist? Indy setzt die beiden Steinscheiben ein (use sunstone/moonstone on stone pedestal), dreht sie seinem Buch entsprechend zu-

Hinter Indy saust der Fahrstuhl wieder nach oben, der Doktor untersucht derweil die Leiche, greift sich den Stock und schnüffelt in Sternhardts Aufzeichnungen (pick up, look at note).

Laut des Professors Notizen befindet sich in der Gegend eine Schlucht, hinter der sich ein Kartenraum versteckt. Indy geht weiter bis zu einem Wasserfall, wo das Gewicht des Fahrstuhls an einer Kette herunterbaumelt. Indy nutzt die Kette, um daran hochzukraxeln (look at waterfall, use chain). Wenn er den Raum mit

Caverns

Leider wuseln hier jede Menge deutsche Soldaten herum. Einen macht Indy platt, indem er sich hinter dem rechten aufrecht stehenden Steinbrocken versteckt und ihn auf den ersten Deutschen kippt, der die Dummheit besitzt, gerade dort vorbeizugehen. Durch die nächsten Kammern muß Indy sich durchkämpfen, ein weiterer Deutscher fällt einem lockeren Stalaktiten zum Opfer. Der Tropfstein wandert als Trophäe in Indys Gepäck und er eilt hinunter in den Raum mit der großen Steinkugel. Die läßt sich durch den Stalaktiten wunderbar ins Rollen bringen (use stalctite on boulder), die Rollbahn hätte Indy aber wohl besser berechnen sollen, denn das Ding versperrt den Ausgang.

Indy buddelt sich also durch den Gang und steht plötzlich vor einem ziemlich betrunkenen Deutschen, dem er einige neue Trinklieder beibringt ("Oh when the saints", "Deep in the heart of Texas"). Der Deutsche zieht beiläufig ab, Indy robbt zur Steinkugel zurück und versucht, sie mit der Schiffsplanke wegzuschieben (use ship rib on boulder).

Tatsächlich setzt sich das Ungetüm in Bewegung und überrollt den Deutschen, gerade als er sich den Text von seinen neuen Liedern gemerkt hatte.

Indy durchsucht die deutsche Briefmarke (look at Arnold) und steckt das Metallsuchgerät (amber fish) und die Orichalcum-Kugeln ein. Danach begibt er sich zum Tatort, wo der deutsche Soldat Bekanntschaft mit dem Tropfstein machte. Dort legt er die neuen Orichalcum-Kugeln in die goldene Kiste und probiert den Metallaufspürer aus (use amber fish on a string). Das Ding schlägt aus und weist auf die Spalte im Fels, in die Indy sofort seine Peitsche steckt (use whip at rig). Anscheinend hat Sophia viele Plomben im Mund oder ein Herz aus Eisen, jedenfalls ist sie es, die sich dankbar an der Peitsche hochhängelt. Erfreulicherweise kann sie den Weltstein beisteuern und Indy macht sich mit ihr auf zu der Kammer hinter dem Kugelopfer. Nachdem sie den Kartenraum erreicht haben, setzen sie die drei Steinscheiben in der Mitte ein und drehen sie zurecht, drücken die Spindel und staunen über die neue Geheimtür. Indy steckt die Steinscheiben wieder ein und marschiert mit Sophia dem Wegweiser hinterher (look at stone pointer). Auf nach Thera!

Thera

Das Dorf lassen die beiden buchstäblich rechts liegen (nach links gehen) und ziehen in Richtung Berge los. Sophias Fragen beantwortet Indy stereotyp (trust me) und stellt danach fest, daß die Nazis auch hier schon gebuddelt haben ("gap in mountain", "notch in mountain" anklicken). Beim LKW steckt Indy das Pannenhilfe-Set ein (pick up repair kit).

Zurück am Hafen, bequasselt Indy einen Skipper (Antwort 1,2) und gibt ihm die Koordinaten von Atlantis, die er in seinem schlauen Buch findet. Intelligent wie er ist, findet er auch den Fehler in der Übersetzung: Die Entfernung zwischen größerer Kolonie und Hauptstadt beträgt nur 33 statt 330 Meilen, wobei Kreta wohl die größere Kolonie war und südlich der Hauptstadt lag, Thera die kleinere nördliche. Also liegt Atlantis 33 Meilen südlich von Thera. Der Skipper ist äußerst kooperativ, sticht mit den beiden in See und bietet sogar sein Taucher-Equipment an. Indy schaut sich den

Anzug kritisch an und flickt das Loch mit dem Pannenset (use repair kit on diving suit).

Wie es sich für einen erfahrenen Taucher gehört, verbindet Indy die Luftzufuhr mit dem Anzug (use air hose on diving suit) und zwingt sich in das Ding hinein. Sophia soll den Luftgenerator überwachen (push switch) und Indy per Kran ins Wasser hinunterlassen (use hoist on Indy in diving suit). Leider war der Skipper doch ein Verräter, die Deutschen gehen im U-Boot längs. Kerner kappt Indys Luftzufuhr, was dem natürlich nicht lange verborgen bleibt. Wird Indiana Jones rechtzeitig Atlantis erreichen? Fortsetzung folgt...

Der findige Weg (wits)

Monte Carlo

Wie gehabt pickt sich Indy vorm Hotel Alain Trottier heraus (Antwort 2,2,3), steckt die Visitenkarte ein und düst per Taxi zum Flughafen.

Algier

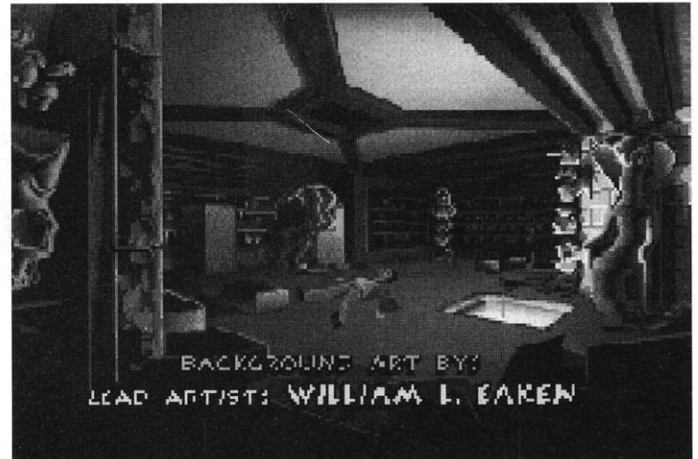
Durch die Menschenmassen gelangt Indy nach geraumer Zeit zu der Sackgasse (back alley), wo der Trödler Paul Abdul seine Waren feilbietet. Indy weist sich mit der Visitenkarte aus und folgt Abdul dann, weil er nicht warten will, bis der mit Omar auftaucht. Jemand mit roter Kopfbedeckung



Welche dieser vier Miezen ist wohl echt?

begleitet ab einer bestimmten Stelle Abdul, Indy läßt sich jedoch nicht beirren und schaut nur auf den Trödler.

Bei Omars Haus angekommen, tritt Indy ungebetenerweise ein, was Omar Al Jabbar veranlaßt, Abdul zur Polizei zu schicken. Indy macht sich in dem Schrank mit dem Gitter dünne, wartet, bis Omar vorbei kommt, schlüpft aus dem Schrank (close closet door) und verschwindet mit der Landkarte auf der Wäscheleine, bevor Omar eingreifen kann (pick up



Das Leben eines Archäologen ist doch nicht ungefährlich

pole, use stick on hanging cloth). Die beiden Mini-Statuen sackt Indy ebenfalls ein und macht sich dann mit dem Kamel davon (use camel).

In der Wüste hat Indy alle Hände voll zu tun, nicht auf die Fremdenlegionäre zu treffen; wenn es dann doch passiert, helfen die Statuen als kleines Bestechungsgeschenk oder die Rückkehr in die Stadt zum erneuten Versuch. Im ersten Nomadenlager erfährt

Abandoned Dig Site

Indy untersucht den LKW und entdeckt auf der Fahrerseite ein Telegramm (pick up piece of paper), das besagt, daß die Deutschen Trottier an den Kragen wollen. Er muß ihn unbedingt warnen; leider gibt der LKW keinen Mucks von sich und Indy stellt

fest, daß eine Zündkerze und die Batterie fehlen (open hood). Also kraxelt Indy über die Leiter in die Grube, befühlt die Lichtmaschine (touch metal thing), steckt den Schlauch rechts daneben (pick up long rubbery thing) und den Tonkrug ein (pick up clay thing). Die Orichalcum-Kugel darunter muß natürlich auch mit, ebenso die Schiffsplanke (pick up ship rib). Beim Lkw macht er sich heimlich am Tank zu schaffen (rechts hinter Fahrertür, open gas tank) und füllt mit dem Gummischlauch den Tonkrug mit Sprit (use hose with gas tank, use end of hose with clay jar).

Sorgfältig schließt Indy den Tank wieder, klettert zurück in die Grube, fühlt an der Lichtmaschine nach der Metallklappe (open metal cap), füllt das Benzin ein (use clay jar on gas filler pipe) und macht den Tank wieder zu. Wenn er jetzt noch den richtigen Schalter ertastet und ihn drückt (push little metal thing) wird es Licht um ihn.

Indy eilt zur Wandmalerei hinten links und drückt auf das Ding in der Mitte (push painted round object), worauf sich ein Geheimfach öffnet. Mit der Statue begibt sich Indy zum Generator, den er ausschaltet, um an die Zündkerze zu kommen (pick up ceramic

thing). Wieder beim LKW, setzt er die Zündkerze ein (use spark plug with engine) und lädt die Statue mit dem Metall auf, so daß sie als Batterie dient. Nichts wie weg hier (use truck)!

Monte Carlo

Trottier kann nicht so ganz fassen, was ihm da angeblich blüht: Indy hält ihm das Telegramm unter die große Nase (Antwort 1) und redet auf ihn ein (Antwort 3,4,1,1) - leider doch ein bißchen zu lange, denn die Deutschen schnappen Trottier einfach so im Vorbeifahren. Indy klagt sich ein Auto, düst hinterher und provoziert einen Unfall mit dem Nazi-Wagen. Die Deutschen machen sich aus dem Staub, lassen Trottier aber zurück, der zwar reichlich geschockt, aber doch immerhin am Leben ist. Indy spricht ihn an (talk to, Antworten 2,2,1,3,2,1,1,1,1). Trottier wollte nicht, daß der Sonnenstein den Nazis in die Hände fällt und hat ihn an einer bestimmten Straßenecke aus dem Fenster geworfen. Indy macht sich auf die Suche (look at street sign) und findet das gute Stück tatsächlich in einem Gully (open drain). Vom Hotel aus nimmt Indy ein Taxi zum Flughafen; er will nach Thera, denn Trottier hatte diese Insel als kleinere Kolonie von Atlantis bezeichnet.

Thera

Indy begutachtet die Hafenanlagen (nach links), läßt unauffällig das Fangnetz mitgehen und macht sich auf in die Berge. Er stößt auf Grabungen ("gap in mountain", "notch in mountain" - mit dem Cursor die Berge im Hintergrund abtasten) und macht ordentlich, wie er nunmal ist, die Kiste vor der Höhle zu (close crate). Die Rechnung, die am Deckel klebt, nimmt er mit (pick up invoice) und untersucht dann die Höhle näher.

Die praktische faltbare Schaufel steckt er natürlich ein (pick up entrenching tool) und macht dann die Tür zu. Dadurch kommt eine Klappe im Rahmen zum Vorschein, die eine Spindel verbirgt. Hier läßt sich Trottiers Sonnenstein prima verwenden: einsetzen und richtig drehen (use sunstone). Hinter der Tür liegt ein antiker Steinbrocken rum, komplett mit seltsamer Krakelei (frühes

Graffiti?) - mitnehmen (pick up carving). Tür zu, Sonnenstein einstecken, raus aus der Höhle - tja schön wär's ja, leider ist der



Gefrustet landet Indy im Kohlenkeller

Durchgang etwas zugeschlüßelt. Wozu hat der Doktor eine Schaufel? Eben (open entrenching tool).

Sophia ist mittlerweile in die Fänge der Nazis geraten und muß sich hilflos auf dem U-Boot von Thera wegschippeln lassen. Indy kommt ins Dorf zurück und vergeift sich im Hafen an der Kiste, die dort herrenlos rumsteht. Das mag der Hafenaufseher gar nicht - bis Indy ihm die Rechnung zeigt (Antwort 1), da ist der gute Mann sprachlos. Indy steckt die Kiste in die Manteltasche (pick up balloon) und marschiert nach links, wo ein wunderhübscher Korb nur auf ihn gewartet hat.

Leider hat das Flechtwerk einen Vorbesitzer - nämlich genau ebendiesen Hafenaufseher. Indy besticht ihn mit der Inschriftentafel (Antwort 1) und wird sogar mit einer fehlerfreien Übersetzung belohnt: die Tafel sagt aus, daß Thera und Kreta die kleine und große Kolonie von Atlantis waren.

Mit dem Korb im Gepäck (pick up large basket) macht sich Indy auf den Weg zum Ausgrabungsplatz, wo er den Ballon fachmännisch zusammenbaut: Hülle in Fischernetz (use fishnet with balloon), Korb unten festmachen (use basket on balloon), Schlauch in Hülle (use hose on balloon), Gas aus Berg (use balloon with vent). Na also, funktioniert doch (use balloon).

Der Rest ist ganz simpel: Indy muß lediglich das deutsche U-Boot aufspüren und darauf landen. Kaum, daß Indy das U-Boot erklommen hat, spaziert

ein deutscher Seemann übers Deck, der Indy wohl oder übel seine Uniform leihen muß. Auch der schlaue Indy hat eben mal

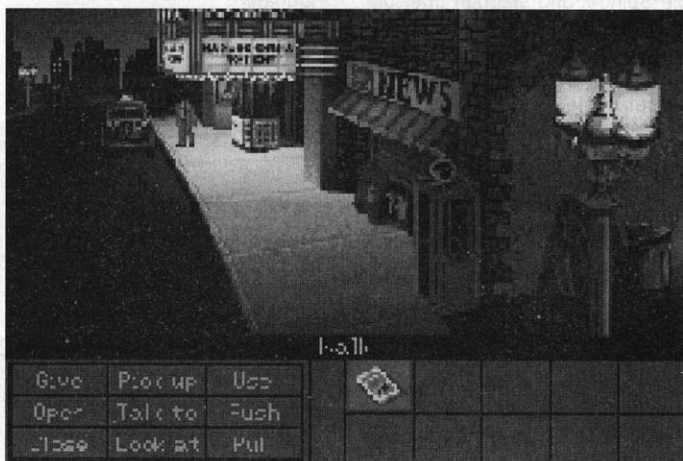
weisung finden. Die Wäscheleine rechts wandert ebenfalls in Indys Gepäck (take clothline).

Indy hat Lust bekommen, die Torpedos auszuprobieren und eilt in die vordere Waffenkammer, die aber schon von der Mannschaft besetzt ist. Er steckt das ölgetränkte Tuch ein (pick up oily rag), verschwindet in der hinteren Torpedokammer und quatscht den Matrosen an (Antwort 1,2), der sich darüber aufregt, daß die Elektrik hinüber ist. Ganz nebenbei drapiert Indy also sein Öltuch um die Kabel (use oily rag with wires).

Mit Hilfe der Anleitung macht sich der findige Doktor nun über das Schaltpult her (use control panel with torpedo instructions). Durch das Drücken des Torpedo-Abschuß-Hebels (push launch lever) wird der defekte Stromkreis aktiviert und der Öllappen geht in Flammen auf, was die Mannschaft auf den Plan bringt und den Weg in den vorderen Torpedoraum öffnet.

Indy nimmt die Falltür nach oben (open trap door) und manipuliert das Schaltpult in der vor-

Verwendung für seine Fäustel! Indy erklimmt den Turm und geht nach rechts (open hatch). Er gelangt ins Innere des Stahlschiffs und kommt zur Kombüse im ersten Unterdeck links. Da könnte man sich doch mal schnell ein be-



Indys ehemalige Assistentin hat sich zum Star gemausert

legtes Brot zusammenbauen (pick up bread, pick up cold cut, use bread with cold cut).

Der Soldat links vorm Schrank bekommt den Pseudo-BigMac angeboten. Er schwärmt aber mehr für Käsebrötchen, deswegen geht er selber in die Küche und bittet Indy, so lange Wache zu schieben. Nichts lieber als das! Indy nutzt die Zeit und untersucht den Schrank (open closet), in dem sich eine Steinscheibe und die Torpedo-Gebrauchsan-

deren Waffenkammer folgendermaßen: Torpedorohr öffnen (open tube), Wäscheleine an Torpedo-Abschuß-Hebel festmachen (use clothline on launch lever), den Torpedo-Schacht besetzen, Wäscheleine festhalten (pick up clothline), Schacht zumachen und an der Leine rucken (Leine in Iconleiste anklicken). Indy, der menschliche Torpedo, könnte mit dieser Nummer in jedem Zirkus auftreten!

Kreta

Indy landet vorm Labyrintheingang, und befestigt in altbewährter Manier seine Steine an der Spindel. Sobald sie richtig gedreht sind, geht die geheime Tür auf und Indy betritt das Labyrinth.

Labyrinth auf Kreta

Indy stößt auf die gleiche Weise wie bei der Version "Weg des Kampfes" auf die Kiste aus Gold und die Orichalcum-Kugel darin. Der tote Sternhardt hat die Welt-scheibe bei sich, außerdem steckt Indy den Schal und den Kamm ein (mann will ja auch ordentlich frisiert sein, wer weiß, wann Sophia wieder auftaucht). Im nächsten Raum steht Indy etwas ratlos vor der Microtaurus-Maschine, bis ihm einfällt, daß er ein Stück Orichalcum in seine Batterie-Statue stecken könnte und das Ganze eigentlich prima in die Microtaurus-Maschine paßt (use statue with hatch).

Kamm reiben (use wool scarf with comb on a string), Gerät benutzen. Der elektrisch geladene Kamm zeigt auf die linke Wand, wo Indy mit Hilfe seiner Schiffsrippe tatsächlich eine Geheimtür ausbuddelt (use ship rib on crumbling wall).

Nach dem Öffnen (open secret door) steht Indy vor einer U-Bahn, die Fahrkarte liegt in Form der Kugel vor ihm, die in die Öffnung in der Bahn gehört (use orichalcum bead with mouth). Nur Fliegen ist schöner – ab geht's zur Stadt Atlantis.

Der gemeinsame Weg (team)

Algier

Zusammen starten Sophia und Indy in Algier, wo sie sich vom Gewühl zur Sackgasse treiben lassen (back alley) und Indy beim Trödler eine Maske erspäht. Der Händler Al Jabbar läßt sich erwei-

greatest adventurer). Sophia hilft aus und rät Indy, "Nur-Ab-Sal" zu erwähnen.

Das wirkt Wunder (Nur-Ab-Sal sent me). Als Kennwort muß mal wieder eine Frage über Atlantis herhalten, die Antwort findet Indy in seinem schlaun Buch. Brav folgt Trotter Indy ins Hotel, als der ihm flüstert "Madame Sophia wants to see you".

Sophia wird im Hotel dazu verdonnert, Trotter zu beschäftigen, während Indy das Zimmer aufräumt (talk to, keep him busy). Indy packt also ein: aus der Kommode unter dem Spiegel die Taschenlampe (open closet, pick up flashlight), das Bettlaken (bedsheet), die Sicherungen (open fuse box, pull circuit breaker). So, genug der Vorbereitungen, jetzt geht's ans Eingemachte! Im Halbdunkel hängt sich Indy das Bettlaken über, nimmt die Taschenlampe in Betrieb und verschönt sich mit der Gruselmäke (use bedsheet, use flashlight, use mask). Das alles erschreckt den guten Trotter so sehr, daß er den Sonnenstein liegenläßt und das Wei-te sucht (pick up sunstone). Ein Taxi bringt das erfolgreiche Gespann zum Airport.

Algier

Zurück in Algier steht erneut ein Besuch des Händlers Al Jab-

wagon, yellow scarf, white cane o.ä.), greift Indy zu und bietet das erhandelte Stück nun wiederum dem Lebensmittelhändler auf dem Marktplatz an. Wenn der ablehnt, heißt es nochmal umtauschen, bis die richtige Farbe gefunden ist.

Gibt der Gemüsehändler sein OK nur zur Farbe, muß bei Omar ein anderer Gegenstand derselben Farbe gefunden werden. Erst wenn alles stimmt, erhält Indy ein Schaschlik (Squab-on-a-stick), das er wohl-tätig einem Bettler zukommen läßt (rechts) und befriedigt registriert, daß der ihm dafür ein Ballon-Ticket anbietet.

Der Bettler schließt sich einfach dem Mini-Team gleich an und es geht über die Treppe nach oben aufs Hausdach, wo sie in den Ballon steigen (der Bettler bleibt wegen der Romantik draußen) und das Halteseil kap-pen (use knife on rope). Wenn Indy das mit der Steuerung geschnallt hat, wird die Fahrt auch ziemlich ruhig und sie erreichen bald darauf ein Nomadenlager, wo sie mit Hilfe der vorgezeigten Karte die weitere Richtung erfahren (talk to nomad).

Gerade als sie die Markierung in der Wüste und somit die Ausgrabungsstätte erreicht haben, zwingt ein Nazi den Ballon durch Abschluß zur Landung. Das überlebt er jedoch nicht lange und In-



Natürlich haben die Deutschen wieder ihre Hand im Spiel

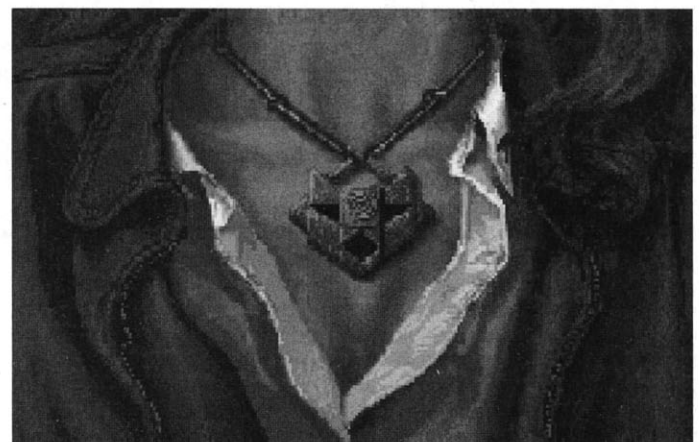
Der altertümliche Grabbagger buddelt sich bis zum Kartenraum durch. Indy ergreift die Gelegenheit und plazierte seine drei Steinscheiben auf der Spindel, bis die nächste Geheimtür aufgeht. Sorgfältig versteht der Doktor die Steine wieder im Gepäck und durchsucht den Haufen Knochen vor ihm, der zwei Kugeln Orichalcum verbirgt (look at pile of bones). Am Wasserfall legt Indy seine Metallkugeln sorgfältig in die goldene Kiste.

Danach erinnert sich Indy an die Lektion "Wir basteln uns einen Orichalcum-Aufspürer": Kamm an Wäscheleine binden (use comb on clothline), Schal an

chen (talk to) und schenkt sie dem Wissenschaftler. Auf dem Markt gastiert ein Messerwerfer, dem Indy Sophia als Assistentin anbietet. Sie ist zwar nicht begeistert von der Idee, aber Indy redet pausenlos auf sie ein ("knife thrower is dexterous", "it is very safe") und schiebt sie schließlich dem Künstler fast in die Arme (push Sophia). Lohn der Angst ist eins der Messer...

Monte Carlo

Hier muß sich Indy mal wieder nach Alain Trotter durchfragen. Der zeigt sich jedoch wenig beeindruckt, als Indy sich vorstellt (talk to passant, I am Dr. Jones,



Sophias Amulett birgt ein Geheimnis

bar an (talk to). Gegen Vorzeigen des Sonnensteins kramt Omar eine Karte zutage, der allerdings die Koordinaten fehlen. Indy feilscht ein bißchen rum, lehnt den Trödel allerdings ab (Antwort 1). Erst als eine Ware mit einer Farbe zur Sprache kommt (red

dy und Sophia haben freie Bahn in Richtung Ausgrabungen (links).

Abandoned Dig Site

Sophia verschwindet urplötzlich nach unten, über die Leiter erreicht Indy die düstere Höhle. Er tastet sich durch die Dunkelheit, bis er das Metall unter den

Händen hat und nimmt dann rechts davon den Schlauch und den Tonkrug mit (pick up rubbery thing, pick up clay thing).

Verteilerkappe (distributor cap) und ein bißchen Orichalcum mitgebracht. Sie verlassen die Höhle und lassen auf dem Weg noch schnell die Zündkerze mitgehen

der er die Kugel und die Kiste gibt, danach machen sich beide auf zur hinteren Tür. Leider hat Sophia nicht die rechte Lust, sich durch die Öffnung über dem Git-

Dort kommt Indys Orichalcum-Spürnase zum Einsatz (use amber fish on a string), der allerdings durch die Halskette von Sophia und die anderen Kugeln etwas abgelenkt ist. Die störenden Teile wandern in die Goldkiste, dann spürt der Apparat einen Mauerrest auf (crumblin wall). Hier heißt es wieder graben (use ship rib, open secret door), bis der Kartenraum erreicht ist. Die drei Steine kommen zum Einsatz, die Tür geht auf und - Überraschung! Der liebe Onkel Kerner ist schon lange da und macht sich über Sophia und die Steine her. Da buddelt sich Indy doch lieber einen Ausgang (rechts, use ship rib) und stürmt das U-Boot der Nazis...

U-Boot

Indy erklimmt die Turmleiter und will gerade die Luke entern (hatch), als sich ihm der Kapitän heldenhaft in den Weg stellt. Das hätte er allerdings lieber bleiben lassen, denn Indy macht kurzen Prozeß mit ihm. Per Lautsprecher (use intercom) befiehlt er der Mannschaft, sich in der hinteren Waffenkammer zu versammeln (torpedo bay at stern) und hat dann das Schiff für sich alleine.

Im ersten Unterdeck schnappt er sich in der Kombüse das Brot, den Aufschnitt und die Kaffeekanne (pick up bread, cold cut, stein) und fabriziert ein belegtes Brot (use bread with cold cut). In der



Im kalten Island beginnt die Spurensuche. Langsam lüftet man das Geheimnis

Die ganze mühsame Prozedur geht jetzt wieder von vorne los: raus aus der Höhle, Tank des LKW öffnen, Schlauch hineinstecken, Benzin in Krug zapfen, runter in die Höhle, Tank des Generators aufmachen, Benzin einfüllen, Schalter drücken, ins Licht blinzeln (open gas tank - Fahrerseite rechts -, use hose on opened gas tank, use end of hose on clay jar, open metal cap, use gas filled clay jar on opened gas filler pipe, push little metal thing).

Mit der Schiffsrippe (pick up ship rib) buddelt er an der zerfallenen Mauer rechts Kretas Landkarte aus (use ship rib on crumblin wall), nimmt den Holzpflock vom Tisch und steckt ihn in das Loch der Karte (use wooden peg on mural) und befestigt den Sonnenstein am Holzstab (use sunstone with wooden peg).

Natürlich muß der Sonnenstein erstmal wieder richtig gedreht werden, bevor er was bringt; wie, das steht in Indys schlaudem Buch (use sunstone). Wenn er jetzt das Holz drückt, geht die Geheimtür auf und Sophia fühlt sich sehr befreit. Zum Dank hat sie Indy eine

(pick up ceramic thing, spark plug). Nachdem sie den LKW wieder zusammengebastelt haben (open hood, use spark plug, distributor cap on engine, use truck), geht's ab nach Kreta.

Kreta

Hier muß Indy wieder messen (siehe Weg eins): er stöbert die Stierteile (Kopf und Schwanz) auf, läßt das Vermessungsgerät mitgehen und sucht das Diagramm. Er markiert die Stelle, wo sich die Fluchtlinien kreuzen und buddelt dort mit der Schiffsrippe den Mondstein aus. Südlich davon findet er dann die Spirale, in die er die beiden Steine einsetzt und sie so zurechtdreht, daß sich die Geheimtür öffnet.

Labyrinth von Kreta

Hier verweisen wir ebenfalls auf den kämpferischen Weg: Indy kramt den Weltstein aus den Taschen des toten Professors Sternhardt, läßt die goldene Kiste mitgehen und saust im Minotaurus-Raum mit dem Aufzug nach unten. Dort erwartet ihn Sophia,

ter zu quetschen und es dann von innen zu öffnen - da bedarf es schon einer frechen Bemerkung über ihre Figur, eh die Dame sich aufrafft (Antwort 3,4). Nachdem das Gitter endlich of-



Auf den Azoren wohnt ein weiterer Informant

fensteht, marschieren die beiden bis zu einem Raum mit einem Knochenhaufen und einem Säulenrest (pile of bones, broken column).

Kaffeekanne sammelt er im Batterieraum (durch Bodenluke klettern) die auslaufende Säure auf (use stein on battery acid).

Sophia ist auch wieder aufgetaucht und er spricht mit ihr (talk to, rechts). Sie soll die Wache ablenken, was sie auch so gekonnt tut, daß sie beinah erschossen wird. Indy packt den Abflußsaugnapf aus der Nebenkammer ein, kraxelt zur Kommandobrücke (conning room) und ersetzt den linken Hebel (push) durch den Saugnapf (use plunger). Dann geht's wieder nach unten und er öffnet hinter Kernal's Kabine (unten) den Safe mit Hilfe der Säure (use battery acid filled stein on strong box).

Siehe da, die Steinscheiben glänzen ihm entgegen - außerdem findet sich ein vielleicht brauchbarer Schlüssel. Wieder hinauf und die Wache erschrecken, die daraufhin von Sophia kaltgestellt wird. Der Schlüssel erweist sich beim Aktivieren des Notsteuersystems als extrem nützlich (use key on emergency wheel) und Indy schafft es nach einiger Zeit, das Boot in die Schleuse zu dirigieren (Hebel: auf und ab, Steuer: 180-Grad-Kurven). Kaum hat Dr. Jones glücklich in Atlantis angelegt, fällt Sophia erneut den bösen Schergen in die Hände...

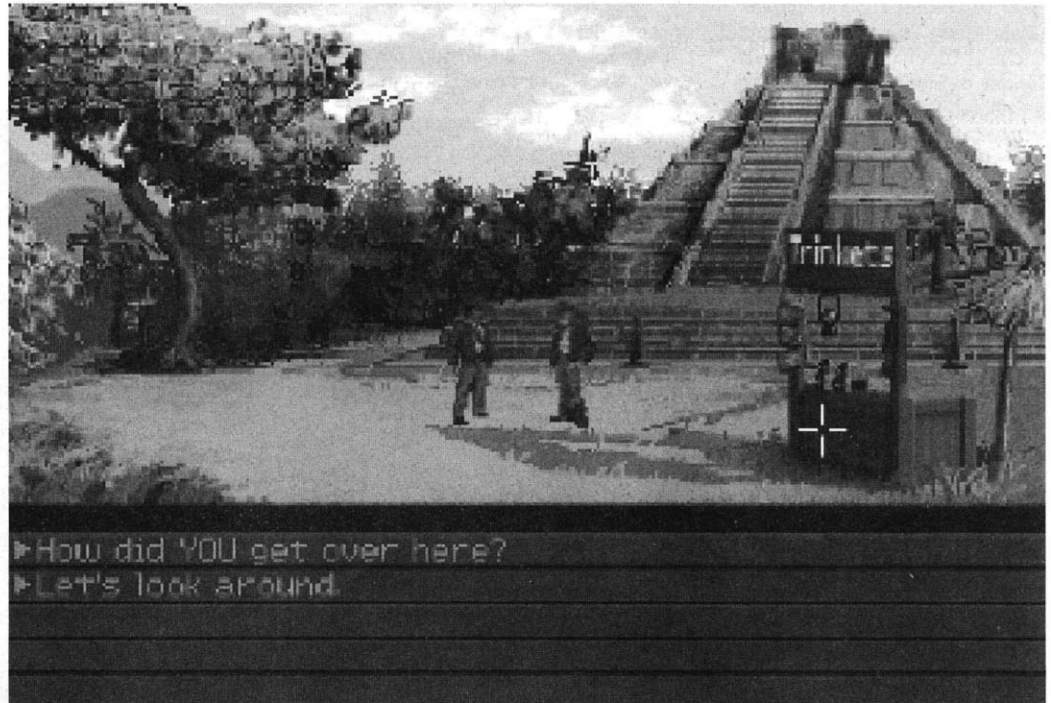
Atlantis

Alle drei Indys, der starke, der schlaue und der mit Teamgeist, treffen hier wieder zusammen. In der Düsternis erfühlt sich der

nehmen (pick up). Links stößt Indy auf einen Steinbehälter, in dem sich ein Metallstab auf ihn freut (open stone case, pick up metal rod). Zu irgendwas müssen

trägt. Also: Steinscheiben einsetzen, nach Buch ausrichten und drücken - wunderbar, die Figur macht den Mund auf. Füttern verboten, außer wenn man Orichal-

oder dem Freßpaket des Soldaten (use [jeweiliger Gegenstand] on rib cage) und dangelte mit dieser grausigen Reuse im Becken (use rib cage on pool).



In einer Pyramide ist es meist recht dunkel - eine Lampe muß her

diese blöden Orichalcum-Kugeln ja gut sein, also probiert Indy sie mal mit dem Stab zusammen

cum anzubieten hat, dann geht nämlich die Tür auf (use orichalcum bead with mouth).

Der Irrgarten

Die dunklen Räume sind's, die Indy interessieren - er durchsucht sie nacheinander, immer darauf bedacht, nicht auf die Soldaten zu treffen (wenn Indy allerdings auf dem Weg der Fäuste war, sollte er einen Deutschen um sein liebevoll von Muttern gepacktes Freßpaket bringen).

Wenn Indy die Kammer mit der Spalte im Boden erreicht hat, wirft er die Leiter darüber und balanciert zur Steinfigur (use ladder with chasm), der er das Steingefäß klaut (pick up stone cup). Nach der zweiten Überquerung klemmt der Doktor seine Leiter wieder unter den Arm und sucht den äußersten Gang, wo an der eingestürzten Stelle ein Skelett rumliegt. Er schnappt sich die Rippenknochen (pick up rib cage) und wandert weiter zur Kammer mit dem Wasserbecken, in dem sich die Krabben tummeln. Jetzt präpariert er den Knochenkäfig entweder mit dem belegten Brot

Wenn eine Krabbe angebissen hat, holt Indy die Angel ein (pick up) und versucht, die Kammer mit der Fischkopf-Figur zu finden, die er mitnimmt. In der Lavakammer gibt's dann wieder mehr zu tun: Indy plaziert das Steingefäß auf das Podest des Apparats und werkelt mit der Fischfigur rum, bis sich was tut (use fish head statue on plaque). Wenn das Gefäß voll Lava ist, steckt er es vorsichtig ein (pick up lava filled stone cup) und marschiert weiter, bis er zu zwei Kammern kommt, wo Roboterreste vor sich hin gammeln.

Die schaut er sich genau an und läßt das Metallrädchen (wheel spoke) und das Zahnradteil (piece of gear) mitgehen. Mit diesen Ersatzteilen kann er nun die große Orichalcum-Maschine in der Halle in Gang setzen, indem er das Rädchen vorne einbaut (use wheel spoke on machine) und die Lava aus seinem Gefäß in den Einfüllstutzen gießt (use lava filled cup on funnel way). Gar nicht so dumm - da kippt man Lava oben rein und unten kommt Orichalcum raus!



Im Urwald wimmelt es von Schlangen - schlecht für Indy

Held eine Leiter, die er sofort einpackt (pick up ladder), weil sie sich ein paar Sekunden später beim Erklimmen des Steinvorsprungs als äußerst nützlich erweisen wird (use ladder on stone rubber). Wer weiß, wann man sie nochmal braucht, also wieder mit-

aus -- na also, schon wird's heller (use orichalcum bead with metal rod).

Kurz darauf findet Indy sich vor einer geschlossenen Tür wieder. Daneben steht eine Steinfigur, die die charakteristische Spirale

Indy sammelt schnell die neuen Kugeln ein und nimmt natürlich auch sein Rädchen wieder mit. Wenn er an der Aalfigur vorbeikommt (eel figurine) steckt er sie ein. In Räumen, die durch Gitter versperrte Tunnelöffnungen haben, kann Indy die Gitter aufmachen (open gate) und die Räume dahinter besuchen. Falls er dabei Sophia findet, rettet er sie natürlich aus den Fängen der Nazis - allerdings nur, wenn sie sich in einer Kammer mit Ventilatorgitter befindet, neben dem ein Roboter rumsteht. Wenn er dem nämlich die Kugel gibt (Orichalcum natürlich, nicht die andere), rattert er los und setzt Sophias Wächter außer Gefecht. Danach zerfällt er zu einem Haufen Schrott, der sich aber später noch als nützlich erweist.

Jetzt muß Indy noch die Kammer mit den beiden Schildwachenfiguren finden, die vor einer Tür stehen (sentry statue). Wenn die Fischfigur vorne, Indys Aalfigur und nochmal die andere Fischfigur nacheinander Orichalcum bekommen, öffnet sich die Tür und Indy steht vor Sophia. Allerdings interessiert ihn vielmehr das Roboterteil, das er mitnehmen kann (suchen) - Sophia läßt er dann zurück und verschwindet wieder. Wenn alles gutgeht, kommt er sodann an den Atlantis-Kanal, die Hauptwasserstraße der Stadt.

Der Kanal

Der achtarmige Armleuchter will erst die Krabbe im Brustkorb, bevor er Indy passieren läßt (use crab in rib cage on octopus). Indy durchquert die Wasserstraße, verfüttert eine Orichalcum-Kugel an die Maschine und schippert mit der künstlichen Krabbe los (gewünschte Richtung anklicken).

Die störenden Gatter beugen sich widerspruchslos der Anwendung der drei Steine, so daß Indy schließlich in einem Raum mit Treppenaufgang an Land geht. Die Stufen führen in eine Kammer mit Schrank; außerdem liegt wieder ein nützliches Metallteil herum (pick up crescent shaped gear). Immer ganz ordentlich macht Indy die Schranktür zu und entdeckt dabei die Zeichnung, die er auf jeden Fall kopiert.

Das Fahren mit der Krabbe hat es Indy angetan - er paddelt weiter und kommt zu einer Kammer,

die nur eine Tür aufweist. Das muß er sich genauer ansehen - an dem großen Wächter kommt er allerdings nur mit Vorbereitung vorbei: die eine Kette vorm Steinbrocken am abgebrochenen Arm der Figur festmachen (use chain on arm of statue), dann mit der Leiter die Figur erklimmen. Im Bauch der Figur ist eine Gehwim-

Das Zepter wandert in den rechten Schlitz, das Leiterstück findet im linken sein neues Zuhause. Danach bewegt Indy beide Aushilfs-Hebel nach oben (push) und tauscht die Position der Sprosse: sie kommt jetzt in den freien linken Schlitz und wird ebenfalls nach oben gedrückt. Plötzlich saust der Käfer los und

Deutschen wollen um jeden Preis zu unsterblichen Gottheiten aufsteigen und Kerner benutzt als erster die Maschine. Es nützt alles nichts: Indys Unkenrufe und der Hinweis auf Platos mangelhafte Sprachkenntnisse (Plato's tenfold error) halten den Verblendeten auch nicht davon ab. Tja, das war's wohl nicht - so würde



Professor Sternhardt erweist sich als kooperativ. Trotzdem möchte Indy kurz allein sein

klappe, die Indy aufmacht, damit er den Mechanismus studieren kann (open chest plate, look at chest plate).

Indy repariert den Mechanismus mit seinen Ersatzteilen so, daß er nachher eine Orichalcum-Kugel in die Mitte setzen kann und der zweite Arm der Figur sich bewegt. Daran befestigt Indy dann die zweite Kette, und der Arm wird wieder zurückgeschoben. Damit öffnet die Figur die schwere Tür. Wie die Teile eingebaut werden müssen, ergibt sich aus der Zeichnung, die Indy bei dem Schrank fand. Die Leiter ist mittlerweile zerbrochen, Indy steckt aber vorsichtshalber eine Sprosse ein (pick up hinge pin).

Hinter der Tür liegt ein langer Gang mit mehreren Türen. Dr. Jones probiert ein paar aus und findet schließlich einen Raum mit einem Lavabecken, neben dem links seltsam verformte Skelette liegen. Daneben findet sich ein Zepter, das Indy einsteckt (pick up scepter). Die nächste Tür verbirgt einen käferartigen Apparat, den er erklimmt und oben etwas Orichalcum einwirft.

Indy kann ihn nur stoppen, wenn er die Hebel nacheinander wieder hinunterdrückt. Rechtzeitig abspringen, sonst fällt der Doktor mitsamt dem Käfer in die Lava!

Indy marschiert über die Brücke und staunt über die riesige Halle mit der Lavaquelle. Bei den vielen Türen den Ausgang zu finden, ist gar nicht so einfach, aber ziemlich wichtig. Die Malerei an der Wand mit den drei Kreisen prägt sich der Wissenschaftler gut ein und macht sich dann über die Sechsecke zur anderen Seite auf. Ein Stockwerk tiefer entdeckt er schließlich Atlantis' Herz.

Die Zentrale

So, wie er es auf dem Bild gesehen hat, steckt Indy seine drei Steine auf die Spindel. Einmal sanft drücken, schon gerät die antike Maschinerie in Gang. Prompt tauchen auch Kerner und Dr. Übermann auf - das hat man ja besonders gerne, andere die Arbeit machen lassen und dann abstauben wollen! Die dummen

nicht mal seine Mutter den Deutschen wiedererkennen... Er stürzt sich deswegen kurzerhand in die brodelnde Lava.

Übermann möchte jetzt gerne Indy für den Versuch gewinnen - da hilft nur reden, reden, reden (Die passenden Antworten für diesen überlebenswichtigen Dialog lauten: 1,2,2,4,4,3,2,1.).

Schließlich wagt Herr Übermann den Selbstversuch - noch jemand möchte sich gerne vergöttern lassen...

Da sich nunmehr die Anzeichen häufen, daß hier alles gleich zusammenbricht, macht sich Indy schleunigst aus dem Staub. Keine Sekunde zu früh...

Geschafft, nun ist das Rätsel um Atlantis komplett gelöst.

The End

Schummeln leicht gemacht

Der Tip-Cocktail

Addams Family (Ocean)

Nicht etwa die Geburtsdaten der Familienmitglieder, sondern sämtliche Levelcodes im Überblick:

Level 1: VLH1C	Level 2: VDJ15	Level 3: ?ZH9R
Level 4: ?DY9M	Level 5: 1ZYKF	Level 6: &ZK98

Agony (Psygnosis)

"FANTASY", im Titelbild eingegeben, rettet die Eule vorm Absturz, denn die Tasten sind nun wie folgt belegt:

F1: alle Extras
F2 und F3: Einschalten der Satelliten
F4: Extraleben

Alien Breed Special Edition 1992 (Team 17)

Um die Außerirdischen in allen Levels in Schach zu halten, gibt der schlaue Held die Codes im Intex-System-Terminal ein. Auch die fehlende Eingabemaske darf da nicht irritieren!

Mission 2: XXDFA
Mission 3: RTHAA
Mission 4: LAEEA
Mission 5: UYTТА
Mission 6: PPEAB

Wer statt Codes lieber ganze Sätze eingibt, wird auch bedient: KEY TO THE CITY sorgt für ausreichend viele Schlüssel
ALIENS ARE BENDERS sorgt für unendliche Energie
STEVIE WONDER macht den Bildschirm dunkel
JANUARY SALE NOW läßt die Aliens durch die Gegend düsen
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY treibt die Aliens dazu, sich zu verstecken

SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED macht den Spieler unsichtbar

ELVIS MODE stoppt alles
FUCK OFF aktiviert den Reset
KNACKERED JOYSTICK dreht ebendiesen um (spiegelverkehrt)

Wer Überraschungen mag, probiere folgende Eingaben:

ST EMULATOR; PC EMULATOR; ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON; WON THE POOLS; BANK RAID; MR YALE OR WHAT; JUST CALL ME MOGGY; WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL; JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF; AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT; I JUST LOVE TEAM17 SOFTWARE; I WANT FISH

Alien World (Hi-Tec)

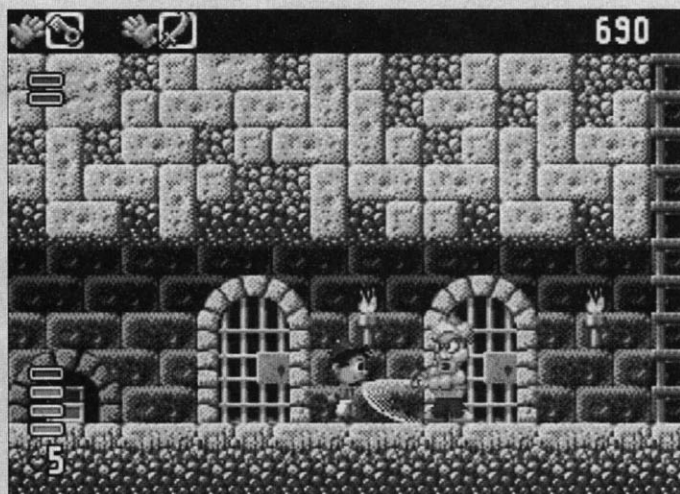
"BILL AND TEDS BOGUS GAME" im Hauptbildschirm eingetippt, verschafft Invasorenjägern unendlich viele Leben und alle denkbaren Waffen.

Apidya (Play Byte)

Mit den folgenden Levelcodes gelingt einfach alles:

Level 2: MISSHONEYBEE
Level 3: HASTALAVISTA
Level 4: DEPUTYOFLOVE
Level 5: SNEAKPREVIEW
Endbild: SHOWCREDITS

Arabian Nights (Krisalis)



Um schneller zur Befreiung der schönen Prinzessin zu gelangen, tippt der schlaue Aladin einfach SIMEON im Titelbild ein. Später genügt dann ein simpler Druck auf die TAB-Taste, und schon geht's ab ins nächste Level.

Assassin (Team 17)

Ein Schummeltrick für Gelenkige: bei Mission 1 am ersten Baum links hochklettern und ACEVIEWFROMUPHEREMATE tippen. Wenn es kurz blitzt, hat's geklappt und W sorgt dann für unendlich viel Zeit, mit den Tasten 1-6 werden die Level angesteuert und E vollzieht einen Sprung zum jeweiligen Obermotz.

Wer dagegen die psychischen Tiefen der Programmierer ausloten will, bekommt durch Eingabe der untenstehenden Wörter und Namen ihre Kommentare auf den Bildschirm:

CATHERINE JOBSON
PAUL SHARP
HEATHER PARKER
MICROBYTE
GAME
THE ONE

DEBBI BESTWICK
MICK PARKER
JOYCIE BABES
VIRGIN GAMES
CU AMIGA
CVG

AMIGA POWER
AMIGA ACTION
K MAGAZINE
BJORN AND MONA
ERIC THE CAT
RICO HOLMES
DENTY COMPUTER
GREMLIN GRAPHICS
CORE DESIGN
JASON HOLBORN
SENSIBLE SOCCER
AVM
DIGITAL ILLUSION
BODY BLOWS
SUPERCARS 2
PINK FLOYD
LIVERPOOL
SHEFFIELD UNITED
PSIONIC SYSTEMS
JEREMY BEADLE
LAURA AND JOHN
MICHAEL BOLTON
ALIEN BREED
BITMAP BROTHERS
MAN UTD
STEVE COLEBECK
ALLISTER BRIMBLE
CUNT
SHIT
TIT
ARSE
ANDY SLATTER
GARY PENN
FAMICOM
MEGADRIVE
CDTV
DAVE BURKINSHAW
NAPPYDASH
ROBERT MAXWELL
ASSASSIN
MIDAN
RODDY
JCD THE SEED
J DALTON
SHAVE YOUR PUBES

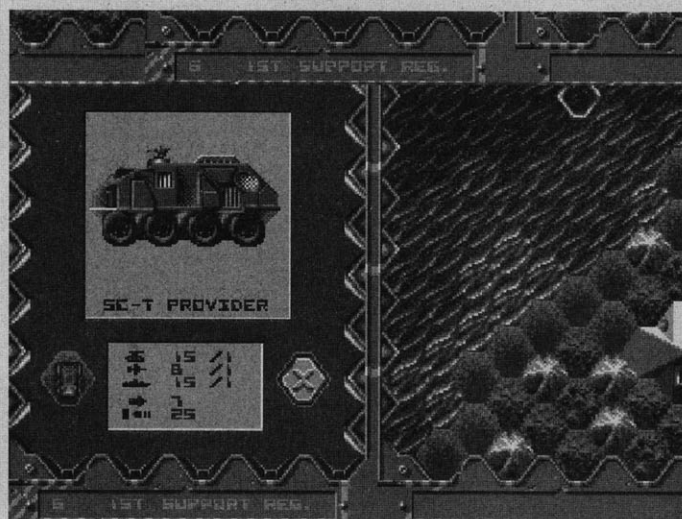
AMIGA FORMAT
TGM
CRUSADERS
KATARINA HIDL
ANDREAS TADIC
BOWER CLAN
ZOO
PSYGNOSIS
ACCOLADE
IMAGINEER
KICK OFF 2
ISLINGTON POLICE
JUNIOR AND DAN
STREET FIGHTER 2
OVERDRIVE
CIARAN BRENNAN
BLACKBURN ROVERS
TEAM 17 SOFTWARE
MAT SQUIRES
FUCK OFF
MARTYN BROWN
SUPERFROG
OCEAN SOFTWARE
LEEDS UNITED
BRIDGEWATER
17BIT SOFTWARE
VAD ADDER
TWAT
KNOB
VFB STUTTGART
AIDS
DICKHEAD
ANIL GUPTA
SUPERNES
COMMODORE
PHIL BURKINSHAW
DEAN HARVEY
CTV
DOJO DAN
PROJECT X
ATTITUDE
MIKE AGER
LOU AND CHEZ
RICHARD BOWER
MADONNA

A-Train (Maxis)



Wunschtraum der Deutschen Bundesbahn: gedrückte SHIFT-Taste in Kombination mit der Eingabe CHEATERCHEATERWIMP führt zum sprunghaften Anstieg der Barschaft.

Battle Isle Data Disk Vol. 1 (Blue Byte)



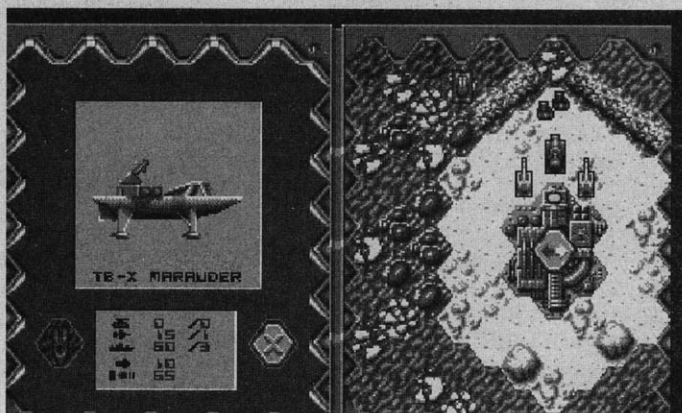
Die Paßwörter für Einzelkämpfer:

Schlacht 1: BLOCK	Schlacht 2: WATCH
Schlacht 3: LAGUN	Schlacht 4: BIRMA
Schlacht 5: SERPT	Schlacht 6: RAMBO
Schlacht 7: YUKON	Schlacht 8: POINT
Schlacht 9: FROGS	Schlacht 10: ITALY
Schlacht 11: LINES	Schlacht 12: VARUS
Schlacht 13: SOUND	Schlacht 14: TWEAK
Schlacht 15: NIPON	Schlacht 16: FLAIR
Schlacht 17: ARROW	Schlacht 18: KORSO
Schlacht 19: NOUTH	Schlacht 20: FJORD
Schlacht 21: DONOR	Schlacht 22: LEYES
Schlacht 23: JUMPY	Schlacht 24: WERFT

Auch Team-Begeisterte erhalten natürlich Schützenhilfe:

Schlacht 1: CLOCK	Schlacht 5: PEARL
Schlacht 2: LOSAG	Schlacht 6: MIROR
Schlacht 3: BOMBS	Schlacht 7: ROMEL
Schlacht 4: COMET	Schlacht 8: MAGMA

Battle Isle Data Disk Vol. II (Blue Byte)



Für das weitere Schlachtenvergnügen auch hier die Levelcodes:

1-Spieler-Modus:

01: LUMIT	02: LUNAR
03: LUTOF	04: SONIX
05: SOWYN	06: SOSOO
07: SONAF	08: RACHE
09: RAMPE	10: RANGG
11: FILMO	12: FIEST
13: FINXT	14: EBENE
15: EBSYL	16: EBONY
17: EBTAR	18: KARST
19: KANTO	20: KAROT
21: KAISR	22: SYBIL
23: SFINX	24: SYNOM

Geheimcodes:

01: DIONE	02: NAIAD
-----------	-----------

2-Spieler-Modus:

01: LUPOS	02: SONNE
03: SOTEX	04: RASEN
05: FISCH	06: EBTON
07: KABEL	08: SYTAX

B.C. Kid (Hudson)

Hier kommen Joystickartisten zum Zug: Wer es schafft, den Steuerknüppel im Optionsmenü in der richtigen Reihenfolge zu bewegen, verschafft dem Urzeit-Knaben unendlich viele Leben: hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts.

Beast III (Psygnosis)

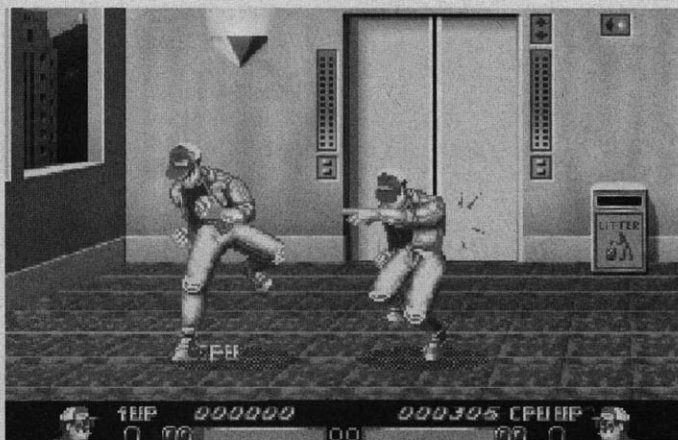
Ob der kleine Sohn des Programmierers ihn wohl auf diesen Trick gebracht hat? PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME vor dem Start eingeben (auf die Leerzeichen achten!) und RETURN drücken. Der Smiley rechts unten auf dem Bildschirm zeigt an, daß es funktioniert hat. Dann sorgt die rechte Cursor-Taste ">" für Unsterblichkeit, mit der linken wird der alte Zustand wiederhergestellt.

Beavers (Grandslam)



Pelztiere, die einfach irgendwann BIGGIGBIB eingeben, können sodann mit F2 in den nächsten Level gelangen. Die Leertaste befördert den Biber an beliebige Stellen im Level.

Body Blows (Team 17)



Cheatmenü per Joystickdreh: Man nehme zwei Joysticks, schließe den einen an Port 1 und den anderen an Port 2 an und ziehe den ersten nach links, den zweiten nach rechts. Fünf Sekunden Stellung halten und sich des erlesenen Cheatmenüs bedienen. Guten Appetit!

Bumpy's Arcade Fantasy (Loricel)

Auch Bumpy hat an Levelcodes gedacht:

Level 2: Access	Level 6: Zombie
Level 3: Button	Level 7: Lovely
Level 4: Island	Level 8: System
Level 5: Pretty	

Captain Planet (Mindscape)

Ein kleiner Diskettenwechsel wirkt Wunder: anstelle der Spieldiskette nach dem Laden die Originaldisk von Captive einwerfen und das Startlevel anwählen. Die Floppy meldet darauf einen Ladefehler und der gewitzte Spieler greift auf die erste Diskette zurück. Voilà - schon stehen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Cardiaxx (Electronic Zoo)

Wenn die Zeit drängt, sorgt "P" gleich Pause für eine ebensolche. Danach "RACHEL" eintippen, die Shift-Taste drücken und gleichzeitig "G" eingeben. Schon bleibt die Uhr stehen. "CAROLILY" im Pausenmodus sorgt dagegen für unendlich viele Leben.

Chaos Engine (Renegade)

Die Tabelle für freien Levelzugang und Gold in der Kasse:

Character 1	Character 2	Welt	Code
Brigand	Gentleman	2	ZVKMQBPNP9SD
		3	MCOBK4LJ3VS1
		4	NQYBK4B9MV54
Mercenary	Navvie	2	ZVHNGKPSQ3DO
		3	QZ7FK8TOZMWY
		4	TFRBK4PRKT17

Gentleman	Brigand	2	S5PVD47VOLCV
		3	H88BKMR1G3NC
		4	Y#RBK8CSJOO2
Navvie	Thug	2	X1P2XLG5OLDS
		3	HRRBK4CX74OS
		4	#F8BKRSY36MY
Thug	Preacher	2	VGVKJWXQ4JJO
		3	8ORBK85HXD98
		4	MOCBK4V21LV7
Preacher	Brigand	2	TP3WZYQT4DJP
		3	QZ#BKO2PS3JR
		4	C8CBK42T2TQ#

Civilization (Micro Prose)



Wer bei gedrückter Shift-Taste "1234567890QWERTZUIOPASDF-GHJKL" eingibt (nicht vertippen!) und das Ganze bei gedrückter Alt-Taste wiederholt, dem zeigt die Landkarte auch bisher unerforschte Gebiete an. Außerdem offenbart dieser Trick die Bewegungen der gegnerischen Züge.

Klik Clak (Genias)

Damit es nur so klickt, die Levelcodes:

Level 2: 3518	Level 3: 6382	Level 4: 8427
Level 5: 2385	Level 6: 3924	Level 7: 1267
Level 8: 7208	Level 9: 6532	Level 10: 5012
Level 11: 6511	Level 12: 8562	

Cool Croc Twins (Empire)

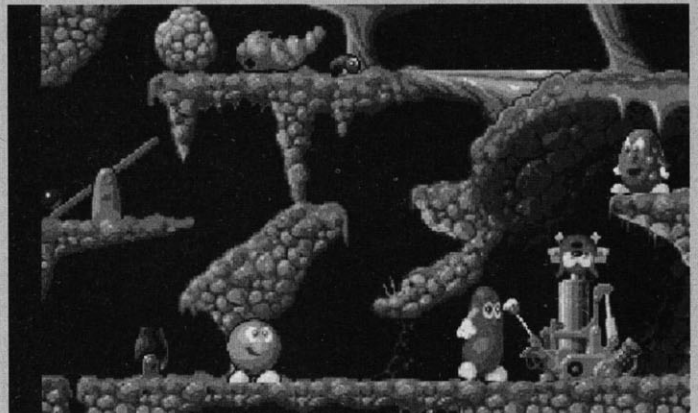
Auch verliebte Krokodile sind für Zugangscodes dankbar:

Level 6: Triax	Level 11: Dream
Level 16: Mungo	Level 21: Janko
Level 26: Henri	Level 31: Doors
Level 36: Floyd	Level 41: Bruno
Level 46: Money	Level 51: Human
Level 56: Girls	

Cover Girl Poker (The Sales Curve)

"DANCEOFFTHESEVENVEILS" läßt auch Looser in den Genuß der hüllenlosen Pokerdame kommen.

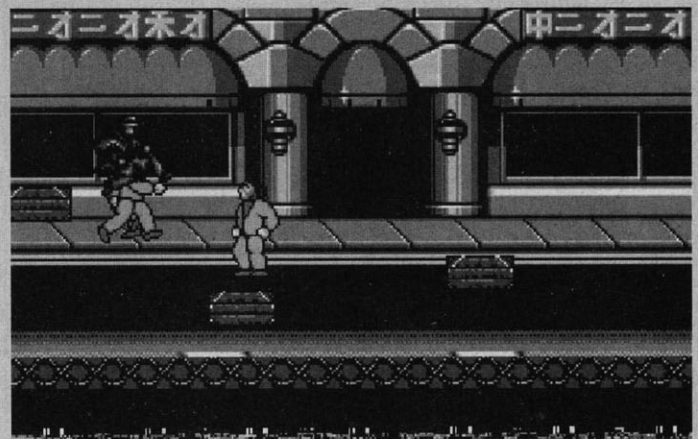
Creatures (Thalamus)



Wer das süße Pelztier aus Feindeshand retten will, gibt im Pause-Modus A FINE KETTLE OF FISH ein. Schon hat Clyde unendlich viele Leben und benutzt die F-Tasten als Level-Autobahn:

F1: Welt 1.1	F2: Welt 1.2
F3: Torture 1	F4: Welt 2.1
F5: Welt 2.2	F6: Torture 2
F7: Welt 3.1	F8: Welt 3.2
F9: Torture 3	
F10: hüpf von Abschnitt zu Abschnitt	

Darkman (Ocean)



Mit "MEA CULPA" werden im Titelbild die Funktionstasten aktiviert: sie bringen Dunkelmänner dann sofort ins angestrebte Level. Mit F8 gibt's dann die Endsequenz ganz ohne Schweiß.

Desert Strike (Electronic Arts)

Für tatendurstige Piloten gibt's die Missioncodes:

Mission 2 - Scud Buster: LQJLQRY
Mission 3 - Embassy City: ALJJHZR
Mission 4 - Nuclear Storm: OTTKEZN
Win Screen: IVNNSJW

Für nie versiegende Munition, zehn Kampfhubschrauber und Unzerstörbarkeit wähle man BQQQAEZ. Nach Eingabe dieses Zaubers

wortes sorgt das zweimalige Drücken von F10 für immer neue Bömbchen.

Wer es spannender machen möchte, tippt TQQQLOM: damit gibt's fünf Hubschrauber mehr, aber keine Zusatz-Munition.

Deuteros (Activision)

Im Surface-Shops-Menü zaubert die Shift-Taste kombiniert mit "C" zuerst einen ungesund grünen Bildschirm und sodann, beim zweiten Eintippen, unendlich viele Waren ins Lager. Praktisch, nicht?

Devious Designs (Image Works)

Da kann das Rätsel noch so vertrackt sein, wer die passenden Codes hat, ist fein raus:

Level 2: PPFBGWNL	Level 3: NNMMYPBB
Level 4: GIWBONRL	Level 5: IYRAGNOA
Level 6: YLFELNTI	Level 8: TNWLFEEG
Level 8: TNWLFEEG	Level 10: _____
Level 11: YYRNMNBE	Level 12: OIEIEIFL
Level 13: YTWZFYPE	Level 14: IOFTAOGP
Level 15: YLFYYASE	Level 16: TYWTGFFI
Level 17: IYRPIEGS	Level 18: YYEIYEIP
Level 19: NNMPILFB	Level 20: _____
Level 21: ILFYNNYR	Level 22: GIBOIYNN
Level 23: NNNSBFMM	Level 24: OPPBEBFT
Level 25: YTGAFAIR	Level 26: ITNMMWNN
Level 27: GITMMTRM	Level 28: OILFEIMN
Level 29: YOPBFYYB	Level 30: _____
Level 31: GITWYASR	Level 32: TPIRGFMP
Level 33: LGOSIEOS	Level 34: YYLFYRTP
Level 35: NNPSINES	Level 36: ITYBOIMP
Level 37: LITWYNYE	Level 38: GOIEIYNP

Dojo Dan (Europress Software)

Mit WOOLANKIDKICKSBUTT verschafft man dem netten Dan unendlich viele Leben. Ein Druck auf die Taste "S" schafft außerdem einen Schutzschirm für das Sprite, der allerdings nur kurze Zeit hält.

Doodlebug (Core Design)

(Auch für die seltsamsten Spielchen gibt's Schummeltricks)

Wer im Spiel die Tasten S, E, G und A zusammen mit der linken Maustaste drückt, aktiviert ein komplettes Cheatmenü.

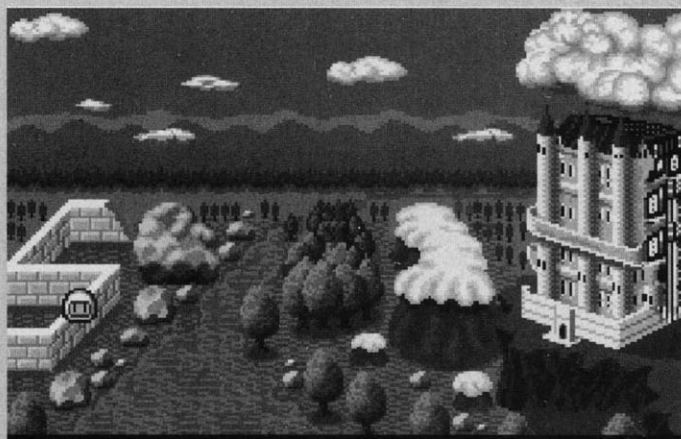
Dragon Breed (Activision)

Um die Kollisionsabfrage zu umgehen, drückt man im Pause-Modus die Shift-Taste und gibt dabei IREM ein.

Dragon's Lair III (Ready Soft)

Heimkino zum Nulltarif: Im Titelscreen TTIME eingeben (vorher keine andere Taste drücken!). Film ab!

Dynablasters (Ubi Soft)



Nicht nur Pyromanen haben Freude an den Levelcodes:

Level 1.2: MAFWJQCC	Level 2.1: MAKEBTTN
Level 1.3: MAFWHVTN	Level 2.2: MABEBBCH
Level 1.4: MAKEHPCN	Level 2.3: MABEBTTB
Level 1.5: MXKEOLAH	Level 2.4: MAVEBMCT
Level 1.6: MXFEOLYH	Level 2.5: MUEEEOVCE
Level 1.7: MXFEOGAH	Level 2.6: MUBEETCP
Level 1.8: MAKEHVCE	Level 2.7: MXCEEOK
	Level 2.8: MXVEEYEL
Level 3.1: MUVEOSTP	Level 4.1: UANKTJZA
Level 3.2: MUBEOSCP	Level 4.2: UAGVBQZN
Level 3.3: UAVEOPRA	Level 4.3: MUBCNWGP
Level 3.4: UAKKOORE	Level 4.4: MUVCNLRP
Level 3.5: UAKKOERA	Level 4.5: UANVBSZU
Level 3.6: MUCEOTLC	Level 4.6: UAOVBGPN
Level 3.7: UAVKLORA	Level 4.7: MUFCMGFP
Level 3.8: UAKKOVZ	Level 4.8: UAYVBBPZ
Level 5.1: UAYUGHPA	Level 6.1: UAKVVTU
Level 5.2: UAOVGHPA	Level 6.2: UAVVMTE
Level 5.3: UHVVIHTA	Level 6.3: UKHHSSAT
Level 5.4: UAKVIGTE	Level 6.4: UAWVNGE
Level 5.5: UKZHHVAG	Level 6.5: UAWVTLGA
Level 5.6: UAVVOWTN	Level 6.6: UAEVTLGE
Level 5.7: UAVVLGTU	Level 6.7: UAEVTNGA
Level 5.8: UAKVOBTB	Level 6.8: UAWVMGZ
Level 7.1: UAWVLTGA	Level 8.1: UAHFBHEA
Level 7.2: UACKITGN	Level 8.2: UHZFTNEN
Level 7.3: UACKIMGU	Level 8.3: MUHEPNVN
Level 7.4: UARKILGN	Level 8.4: UAHFTWEN
Level 7.5: UARKINGU	Level 8.5: UKGOWPSG
Level 7.6: UACKINGN	Level 8.6: UACFVGRN
Level 7.7: UACKNGA	Level 8.7: UACFVWRU
Level 7.8: UARKIMGE	Level 8.8: MUNEPHCZ

Eliminator (Hewson)

Mit den richtigen Paßwörtern eliminiert es sich gleich viel leichter:

AMOEB	BLOOOB
CHEENI	DOINOK
ENIGMA	FLIPME
GEEGEE	HANDEL
ICICLE	JAMMIN
KIHONG	LAPDOG
MIKADO	

Epic (Ocean)

Wer die erste Mission schon auswendig kann, freut sich über die Paßwörter zu den anderen:

Mission 4: Pyxis
Mission 6: Fornax
Mission 8: Corvus

Für komplette Bewaffnung, Unsterblichkeit, prallen Schutzschild und nie zur Neige gehenden Treibstoff empfiehlt es sich, gleich am Anfang CHEAT einzutippen und mit ENTER auf dem Nummernblock zu bestätigen. Schon kann fast nichts mehr passieren!

E-Motion (U.S Gold)

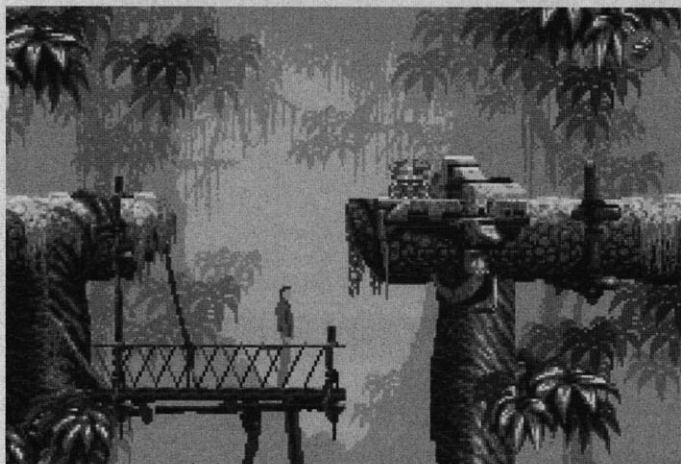
Um die Funktionstasten zu belegen, genügt es, im Titelbild mit dem Einstein-Kopf MOONUNIT einzugeben und RETURN zu drücken. Schon ist die (fast) freie Levelanwahl gesichert:

F1: Den nächsten Level anwählen.
F2: Den letzten Level anwählen.
F3: Zehn Level nach vorne.
F4: Zehn Level zurück.

Final Blow (Storm)

Wenn der Gegner mal gar nicht in die Knie gehen will, greift der Schummel-Freudige im Pause-Modus zur F10-Taste. Sechsmal drücken, schon haut's den stärksten Mann um!

Flashback (Delphin Software)



Die Levelcodes der deutschen Version:

Einfach:
Level 1: WIND
Level 2: SPIN
Level 3: KAVA
Level 4: HIRO
Level 5: TEST
Level 6: GOLD
Level 7: WALL

Normal:
Level 1: FIRE
Level 2: BURN
Level 3: EGGS
Level 4: GURT
Level 5: CHIP
Level 6: TREE
Level 7: BOLD

Schwierig:
Level 1: MINE
Level 2: YOUR
Level 3: LINE
Level 4: NEST
Level 5: LISA
Level 6: MARY
Level 7: MICE

Fly Harder (Starbyte)

Ob "Die" oder "Fly" - die Levelcodes gibt's trotzdem:

Level 2: PHOTON
Level 3: METAGRAV
Level 4: BLACKHOLE
Level 5: SUPERNOVA
Level 6: TRANSMITTER
Level 7: QUANT
Level 8: NEOGEOPOWER

Mit der Eingabe MECHANICA erlangt der Weltraumpilot unendlich viele Raumschiffe. BIGBAND aktiviert die Endsequenz.

Formula One Grand Prix (Micro Prose)



Wem das Herumgepuzzeln mit Spoilern, Gängen und Bremsen zu mühsam ist, bedient sich in untenstehender Tabelle, die jeweils die ideale Fahrzeugzusammensetzung zeigt. Um das Fahrwerk abzustimmen, genügt es, vor dem Rennen in der Werkstatt "Customize" statt "Default" zu wählen.

Kurs	Front-	Heckspoiler:	Bremsen:	Gänge (1-6):
Adelaide	28	30	2	22 31 39 48 55 63
Barcelona	31	33	8	25 31 38 47 56 63
Estoril	24	26	6	25 31 38 46 55 64
Hockenheim	2	3	11	30 37 44 51 57 61
Hungaroring	30	32	5	23 30 36 42 49 56
Imola	26	30	6	24 32 40 48 56 63
Interlagos	28	30	6	24 31 37 43 50 57
Magny	9	13	8	25 33 41 49 56 63
Mexico	40	40	6	25 33 40 47 55 62
Monaco	59	62	2	21 26 33 39 45 52
Montreal	9	22	7	25 32 39 47 55 63
Monza	9	11	11	27 34 42 50 58 66
Phoenix	48	52	7	24 31 37 43 50 57
Silverstone	17	19	7	28 38 42 49 56 63
Spa	26	29	8	25 34 42 48 56 65
Suzuka	18	20	9	24 33 40 48 56 64

Four-D Sports Driving (Mindscape)

Ein Continue der besonderen Art: Unfallfahrer spulen das Videoband in Zeitlupe bis kurz vor den Todescrash zurück und wählen dann das Hauptmenü. Mit "Continue Driving" sieht der Wagen gleich wie neu aus. Wer einfach immer einen Tick zu langsam ist, katapultiert sich in die Bestenliste, indem er nach dem Start in die Gegenrichtung steuert, nach ein paar Metern wendet und dann die Ziellinie überquert. Schlicht unschlagbar!

Four Get It (Silverfox)

Levelcodes für Dichter und Denker:

Level 5: Bluelite	Level 10: Hermann
Level 15: Hogtooth	Level 20: Fishpops
Level 25: Ramma	Level 30: Greenboy
Level 35: Shultz	Level 40: Zoids
Level 45: Goback	Level 50: Ansi
Level 55: Birdfly	Level 60: Fishgoop
Level 65: Slimetoe	Level 70: Eyeball
Level 75: Webflap	Level 80: Skullcrk
Level 85: Bobdodds	Level 90: Rustball
Level 95: Killbug	Level 100: DUH

The Godfather (U.S. Gold)

Auch der härteste Pate wird mal hungrig: mit der Eingabe von "PIZZA HUT" im Pause-Modus haut ihn allerdings so schnell nichts mehr um.

Guy Spy (Ready Soft)

Wählerische Naturen können sich freuen: ROVEMA tippen, sobald das Ready Soft Logo über den Bildschirm tanzt. Schon erscheint ein kleines Geheim-Menü, in dem sich Schwierigkeitsstufe und Spielabschnitte aussuchen lassen.

Hillstar (SSI)

Schlösser öffnen wird zum Kinderspiel, wenn man während des Vorgangs F drückt.

Historyline 1914 - 1918 (Blue Byte)



Nicht nur Historiker finden die Level-Codes für das Schlachtengetümmel hilfreich:

1 Player-Modus (Deutschland)/1 Player-Modus (Alliierte)

- Level 1 PULSE/BATLE
- Level 2 CIVIL/GOOSE
- Level 3 MOUSE/SPORT
- Level 4 VENOM/BIMBO
- Level 5 NOISE/TEMPO
- Level 6 RIGHT/BARON
- Level 7 ORKAN/BUMMM
- Level 8 FRONT/LEVEL
- Level 9 RATIO/TOXIN
- Level 10 PARTS/PRINC
- Level 11 PLANE/CLEAN
- Level 12 FLAME/XENON
- Level 13 GOTH/SIGNS
- Level 14 BALON/HOUSE
- Level 15 PAUSE/SIGMA
- Level 16 ELITE/SEVEN
- Level 17 INFRA/ZOMBI
- Level 18 HILLS/MOVES
- Level 19 COBRA/BLADE
- Level 20 ATLAS/ZORRO
- Level 21 AMPERS/STONE
- Level 22 RHEIN/MOSEL
- Level 23 CANDL/ORDER
- Level 24 STERN/SODOM

HOI (Hollyware)

Ein wenig Puzzle-Arbeit ist vonnöten, um in die höheren Level zu gelangen: den Mauszeiger im Level-Menü ganz nach rechts unten setzen (das letzte L des Zeigers muß sich mit dem Rand des grünen Quadrates decken). Mit dem Druck auf die rechte Maustaste steuert man den Pfeil nun nach ganz oben links in die Ecke. Beim nächsten Klick kann man dann die Level eins bis vier frei wählen.

Hollywood Poker Pro (Reline)

Auch ohne Full House ziehen sich die Mädels aus: wer "H" und "F9" drückt und dann auf "Drop" klickt, kann zusehen, wie die Schöne sich eines weiteren Teils entledigt.

The Humans (Mirage)

Hier kommen die Levelcodes für die putzigen Steinzeitmenschen:

01:DARWIN
02:ANDIE PANDY
03:GET A LIFE
04:CARLOS
05:HOWIE
06:MOOBLE
07:CSL
08:THE HUMBLE ONE
09:PIXIE
10:MILESTONE
11:WAR WAR WAR
12:J MCKINNON
13:UNLUCKY
14:BLUE MONKEY
15:RED DWARF
16:BAD TASTE
17:THE KITCHEN
18:CJ
19:SORT IT OUT
20:SMART
21:VILLA3BORO2
22:EARLY MORNING
23:BORO4LEEDS1
24:EASY LIFE
25:JIMS TIES
26:PARKVIEW
27:NICENEASY
28:GREEN CARD
29:COOKIE
30:MALCY MALC
31:RAVING BURK
32:YOU GOT IT
33:SGNIMMEL
34:MINISTRY
35:MAD FREDDY
36:BIZARRE
37:FREE SCOTLAND
38:APPLE JUICE
39:PAY DAY
40:BANANNA MOON
41:BONUS
42:BOUNCING
43:NO MONEY
44:A S F
45:VISION
46:SISTERS
47:FAST FASHION
48:CARGO
49:RAB C NESBITT
50:RANGERS
51:RAINBOW
52:DOODY
53:MIGHTY BAZ
54:TIED
55:CONSOLIDATED
56:STAY HAPPY
57:AMERICA

58:ANOTHER DAY
59:ISOLATION
60:PROMISED LAND
61:DAEMONSLATE
62:BIG RAB
63:MIAMI VICE
64:MARGARET M
65:A34732473
66:HELP ME
67:THE EXILES
68:EIGHTLANDS
69:WINE AND DINE
70:NIN
71:TECHNOPHOBE
72:GETTING THERE
73:TIME IS
74:RUNNING OUT
75:LORDS OF CHAOS
76:NOW ITS DONE
77:IM OUT OF THERE
78:HERES TO A
79:BETTER LIFE
80:BYE BYE BYE

Human Race (Mirage)

Auch diese menschliche Rasse kommt nicht ohne Levelcodes aus:

01: DARWIN	02: DOOM
03: SPYDER	04: 480
05: BILLS	06: BROKE AGAIN
07: OUR SHELF	08: NO SUPPORT
09: MR PARROT	10: 7 MILE WALK
11: BLIZARD	12: MINI EGGS
13: KEEF	14: WORLDFOUROWN
15: ITS TOSH	16: BESTEST BUDS
17: OO CHILDREN	18: BLUE STUFF
19: LEOPARD	20: ALAN B STARD
21: DANNEEE	22: LOOWEEZ
23: KATIEWOOH	24: RADCLIFFE
25: IDONTLIKEBRAWN	26: GRILL NGEDS
27: HOW MUCH	28: THE SLOBS
29: MRS T	30: ALMANBURIE
31: GALLOWES FIELD	32: PLAGUE PIT
33: CANDLESTICKS	34: BROWN SUGAR
35: BABBLE	36: BLATHER
37: TRADER	38: SCSRY MAN
39: BOILED EGGS	40: NEED MORE
41: TURBO NUTTER	42: ITD BE OKAY
43: IF THE FIRST	44: LOT HADNT BEEN
45: PUBLISHED	46: POUCH
47: WHINGEING	48: SAD BOYS
49: CRAMP	50: GLUM
51: HASSLED	52: GOLD LABEL
53: POULTRY GOOSE	54: KATE4LOUISE0
55: DRAKEER	56: SOURFACE
57: LURCH	58: ENDOSCOPY
59: JUST TAKE 5	60: HAVE A BREAK
61: 3 NEGATIVES	62: GIMME SHELTER
63: BLOAT ON	64: STAGGER HOME
65: I LOVE ME	66: WHO DYUOU LOVE
67: AAAAAARGH	68: SOS
69: LUCIFERS CHILD	70: PYTHON
71: QUANTUM LEAP	72: SISTER BLUE
73: ARIES	74: TUARUS
75: FATEANDFORTUNE	76: DOES IT MATTER
77: WHAT WE PUT	78: THIS IS IT
79: SEE YA	80: FOREVER

IK+ (System 3)

Space-Taste und Feuerknopf hintereinander gedrückt wirken hier Wunder: kein Energieverlust mehr bei Angriffen der Gegner.

Indiana Jones and the Last Crusade - Action Game (U.S. Gold)

IEHOVA im Titelbild eintippen. Wenn der Rahmen grau leuchtet, sind folgende Tasten belegt:

- 2 - Sprung innerhalb des Levels
- L - Sprung zum nächsten Abschnitt
- I - besorgt den gerade benötigten Gegenstand

Indiana Jones IV - Adventure (LucasArts)

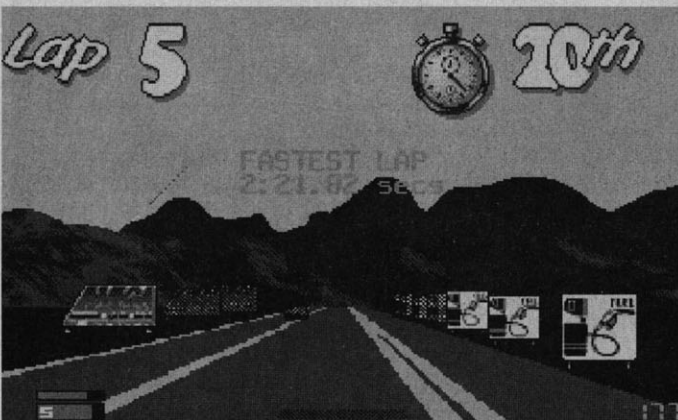


Hier macht der Schummelcode alles etwas einfacher: Im Titelbild mit dem Indy-Logo NIGHTSHIFT eintippen und die Bestätigung abwarten.

Ivanhoe (Ocean)

Im Pausenmodus sorgt die Eingabe für YOBINETTE für ein Extraleben. Mit "m" und "n" gelangt der edle Ritter ins nächste Level.

Jaguar XJ220 (Core Design)



Wem nicht der Sinn nach Rennen steht, kommt auch ohne mühsame Runden aufs Siebertreppchen: Wenn es darum geht, den Motor anzulassen, einfach auf den Feuerknopf drücken. Beim "GO!" des Computers reicht ein zweimaliges Antippen der Taste "P" - schon hat man gewonnen, ohne einen Meter gefahren zu sein.

Jim Power (Loricel)

"VELOU" im Pause-Modus power Jim nach vorne: mit den Zahlentasten stehen Jim alle Waffen zur Verfügung, die Funktions-Tasten dienen zur Levelauswahl und der Zeitdruck verschwindet ebenfalls.

John Madden Football (Electronic Arts)

Fußballmüde? Die Zahlencodes helfen dem gestreßten Footballer weiter:

Los Angeles : New York: 0152451
 Minnesota : Denver: 0570520
 Minnesota : Los Angeles: 0560500
 Minnesota : Washington: 0170520
 New York : Buffalo: 6651576
 New York : Chicago: 0445600
 New York : Denver: 0455611
 New York : Houston: 0552457
 New York : Minnesota: 0055611
 Philadelphia : Atlanta: 6607100
 Philadelphia : Los Angeles: 6217121
 Philadelphia : Washington: 6641500
 San Francisco : Los Angeles: 0542400
 Washington : Denver: 6672635
 Washington : Los Angeles: 6272631
 Washington : New York: 6251570
 Washington : San Francisco: 6662600

Kwix (Art & Fun)

Bei so vielen Leveln dürfen die Zugangs-codes nicht fehlen:

Level 2: Art	Level 3: Fun	Level 4: Cascade
Level 5: Suprme	Level 6: Monarch	Level 7: Resolution
Level 8: Bad	Level 9: Color	Level 10: Fantastic
Level 11: Dip	Level 12: Loop	Level 13: Destination
Level 14: Switch	Level 15: Final	Level 16: King
Level 17: Click	Level 18: Corel	Level 19: Mono
Level 20: Devil	Level 21: Light	Level 22: Disk
Level 23: Bump	Level 24: Seven	Level 25: Radio
Level 26: Focus	Level 27: Library	Level 28: School
Level 29: Carwash	Level 30: Caligraph	Level 31: Nut
Level 32: Dial	Level 33: Voice	Level 34: Faxid
Level 35: Power	Level 36: Break	Level 37: Operator
Level 38: Destroy	Level 39: Hifi	Level 40: Glas
Level 41: Egg	Level 42: Printer	Level 43: Darkness
Level 44: Shop	Level 45: Message	Level 46: Free
Level 47: Box	Level 48: Frantic	Level 49: Morfe
Level 50: Vampir		

Lemmings 2 (Psygnosis)



Ach, sind sie nicht niedlich, die kleinen Grünhaare? Noch niedlicher sogar, wenn man den netten Cheat kennt, um sie alle in Sicherheit zu bringen:

Im Startmenü LOAD anklicken, wenn das Lade-Menü auftaucht, CANCEL wählen. Mit dem Mausfeil alle vier Ecken in beliebiger Reihenfolge anklicken, dabei in jeder Ecke beide Maustasten drücken. Wenn "Let's go" nach dem vierten Klick erschallt, hat's geklappt und es kann fortan jeder Level angewählt werden. Außerdem marschieren immer 60 Nager los...

Lethal Excess (Eclipse)

Um sein Raumschiff ein bißchen aufzurüsten, genügt die Eingabe von COKE im Hauptmenü. Schon stehen auf den Funktionstasten 1-8 sämtliche Waffen zur Verfügung. Mehrmaliges Betätigen derselben Taste erhöht die Durchschlagskraft der Waffe ungemain.

Lethal Weapon (Ocean)



Wenn's um die beiden Helden schlecht steht, helfen folgende Tastenkombinationen im Kampf gegen das Verbrechen:

ALT, Z und I - keine Kollisionsabfrage mehr
ALT, Z und K - mehr Munition
ALT, Z und L - ein Leben mehr

ALT, Z und M - alle Gegner und Plattformen werden aus dem Weg geräumt

ALT, Z und N - alle Gegner und Plattformen sind wieder da

ALT, Z und Q - Level wird als gelöst registriert

ALT, Z und 0-9 - freie Levelanwahl

Lionheart (Thalion)

Auch Löwenherzen müssen mal schummeln: In der Hocke mit P den Pause-Modus aktivieren. Nun CTRL und HELP drücken und schon gibt's unendlich viele Leben. Mit den Zahlen- und Funktionstasten begibt sich jetzt Lionheart außerdem in jedes beliebige Level.

Locomotion (Kingsoft)

Vor dem Zug steht stets ein Levelcode:

Level B: Boot	Level C: Chor	Level D: Dorf
Level E: Ente	Level F: Fuss	Level G: Gift
Level H: Hand	Level I: Iglu	Level J: Jahr
Level K: Kuss	Level L: Land	

Lost Vikings (Interplay)

Auch Hägar der Schreckliche hätte nichts dagegen, daß wir hier die Levelcodes verraten:

1: STRT	2: GR8T	3: TLPt
4: GRND	5: LLM0	6: FLOT
7: TRSS	8: PRHS	9: CVRN
10: BBLs	11: VLCN	12: QCKS
13: PHR0	14: C1R0	15: SPKS
16: JMNN	17: TTRS	18: JLLY
19: PLNG	20: BTRY	21: JNKR
22: CBLT	23: HOPP	24: SMRT
25: V8TR	26: NFL8	27: WKYY
28: CMB0	29: 8BLL	30: TRDR
31: FNTM	32: WRLR	33: TRPD
34: TFFF	35: FRGT	36: 4RN4
37: MSTR		

Lotus III (Gremlin)



Selbst bei einem Rennen kommt der gestreßte Spieler am Code-word nicht mehr vorbei:

ZEITRENNEN:

- Level 1: PWRWVWHNM-30
XMQIYSKAS-80
UVQSNPBCM-70
CWVBQPCAV-50
SFXUXXXP-60
HSYWYSKCG-50
- Level 2: ANNSMQLPN-60
VZVDOPHCY-50
RTLMYJKHB-60
ERRURV-67
NSSSXXXS-60
WSVUQPCSJ-70
OUNDEFACG-99
GXWDYPACV-68
BZZFBAT-90
LWNJWKACN-90
- Level 3: IYVVNVWQR-35
KAZZNIKAI-45
FGQLJGDAF-65
MFFSRPYDU-60
PLQTZQDPE-80
ZKZGKJKKK-50
TGGJGGTTT-63
AFZYBQCJT-70
JBOUKJHKA-99
DASICOTET-80
XDNUSEECE-85
QDSCJVEBT-75
SKGYXXXXK-57
YKGJWVNAK-92
WJMEGMEQH-60

PLAZIERUNGSRENNEN:

- Level 1: CRRIPWBXX-28
OPWMVQKQ-34
XGPGPZHHS-42
FGWLSYCKM-51
PRRUMPUMV-68
NANCXXXXZ-39
IPWONWOBP-65
- Level 2: RLQYDVAKA-48
HDMOQFAKA-51
WXQBQMDXD-88
UDONAJHAL-47
NKWCXXXXK-33
AONGLQKTC-63
ZXJGHBKHF-70
DPGTQKBHQ-62
IPMIJOBHQ-62
MUYURWFHA-86
- Level 3: PPRGGQFVL-52
JPIQKUHC-65
EIIBGGAFE-48
CIGIUQCLT-92
KNHUPHHKE-64
VVOSHSIG-86
RGHSVBRET-89
YDOERACTJ-86
GXQFSUMPP-45
TVQLSYUFU-89

WMQHYMTVJ-85
OKUOBJIAC-86
FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35
WNQKMPHVN-80

Als Schmankerl für Fernsehfans der englischen Programme ist die vom Moderator der englischen Computerspielshow GAMESMAST selbst designte Strecke enthalten. Mit der Eingabe GAMESMAST im Menü plus Auswahl "Rundstrecke" steht das Fahrvergnügen offen.

BAKTOTHEFISH müssen beide Spieler heißen, damit die Uhr stehenbleibt.

Wem der Sinn nach Ballern steht, kommt mit dem Levelcode CU AMIGA (Leerzeichen nicht vergessen!) in ein nettes Bonusspiel mit 99 Leveln. Auch hier dürfen die Cheats nicht fehlen: mit BIGCOUNTRY und zweistelliger Zahl im Titelbild lassen sich die Level der Ballerei frei wählen.

McDonald Land (Virgin Games)

KID und RETURN im Auswahlbildschirm sorgen nicht für unzählige BigMacs, aber für unendliche Leben.

Mean Streets (Access/ U.S Gold)

Für Spazierfahrten untenstehend die Orte und Koordinaten, die mit dem supermodernen Gleiter zu erreichen sind. Manche Personen haben mehrere Codes.

Tom Griffith 4590/ Carl Linsky 4660, 4675
Greg Call 4753, 8911/ Carl Bosworth 9932
Ron Morgan 1998, 6470/ Della Lang 2111

John Klaus 7012
Sandra Larsen 4599/ Sam Jones 0021
Larry Hammond 4935/ Jorge Valdez 4931

Brenda Perry 4577/ Ron Meat 4525
Peter Dull 4674/ Jerome Milbourne 4623
Ed Bradley 7312/ Arnold Dweeb 4610

Lola Lovetoy 4603/ Steve Clements 4680
Smiley Monroe 3614/ Bash Dagot 4657
Delores Lieghtbody 4920/ Sonny Fletcher 5170

Aaron Sternwood 0439/ Wanda Peck 4621
Frank Schimming 4650/ J.Saint Gideon 3891
Blaze Wiener 1715/ Robert Knott 0132

Harry Rice 1231/ Big Jim Slade 4921
Bus Station 5195/Law Order Party Büro 5037
MTC Labor 4550

Megatwins (U.S. Gold)

Wer eine Pause braucht, wählt F1. Hier bewirkt die Eingabe von "PUNISHYOURMACHINE" unendlich viele Credits.

Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge (Lucas Arts)



Einmal Affeninsel und zurück: ALT und "W" bringt das Abenteuer zum vorzeitigen Happy End, "SHIFT" und "F9" aktiviert den eingebauten Videorecorder zum Filmen der spannenden Szenen. Mit "SHIFT" und "F10" gibt's nachher selbstaufgenommenes Kino ganz umsonst.

Motörhead (Virgin Games)

Hardrocker schalten mit F1 in den Pause-Modus und geben BOMBER ein. Mit F1 zurück ins Spiel - und schon kann mit der Return-Taste die Anzahl der Extrawaffen manipuliert werden. ESC bringt einen ins nächste Level, die Sternchentaste im Nummernblock eliminiert Angreifer.

Myth (System 3)

Auch hier zeigt es sich, daß Unsterblichkeit ihre Vorteile hat. Mit der P-Taste gelangt der Spieler in den Pause-Modus und erhält nach Eingabe von SNUFFLECAKE die ersehnten unendlichen Leben. Zurück ins Spiel geht's ebenfalls mit P.

Nick Faldo's Golf (Grandslam)

Wie wär's mit einer Partie auf dem Mars? Mit MAJORTOM, im Titelscreen eingegeben, wird's möglich: ein Neun-Loch-Kurs auf dem Roten Planeten tut sich auf!

Nicky Boom (Microids)

Zugangscodes im Überblick:

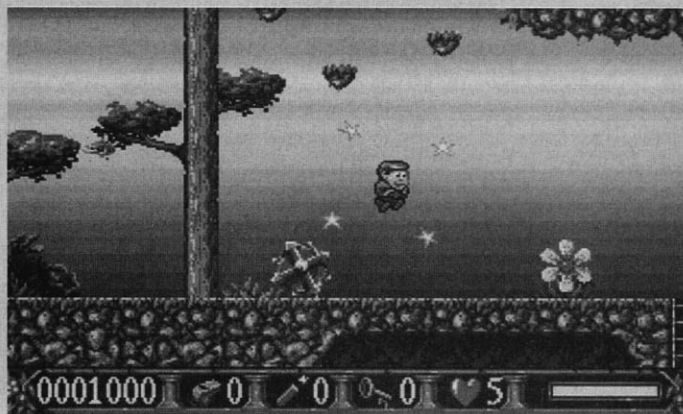
Level 2: MEDIT
Level 3: KRATTY
Level 4: MIRTES
Level 5: ARRAX
Level 6: JANIR
Level 7: TRINOS
Level 8: SIXAN

Mit TRONIX erhalten folgende Tasten Sonderfunktion:

F1 - Schutzschild neu aktivieren

F2 - kleine Bomben auffüllen
F3 - Schlüssel auffüllen
F4 - große Bomben auffüllen
DEL - nächster Level

Nicky Boom 2 (Microids)



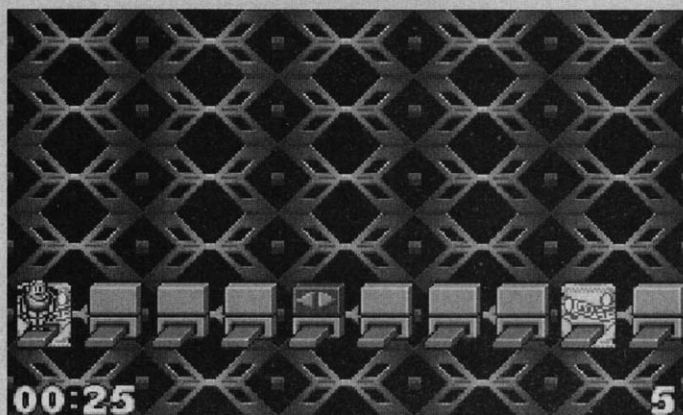
Auch für den zweiten Teil gibt's natürlich die Levelcodes:

Level 2: DRACO
Level 3: ATIKH
Level 4: FIRAM
Level 5: LURNA
Level 6: PALET
Level 7: MIURA
Level 8: SLORY

Oil Imperium (Reline)

Wer gleich zu Beginn das große Geld scheffeln will, sollte seine gesamten Vorräte verkaufen. Wenn die Preise nicht hoch genug liegen, speichert der gewitzte Öl-Baron einfach den Spielstand und lädt neu. Schon sieht die Preiswelt viel besser aus.

One Step Beyond (Ocean)



Einen Schritt zu weit gehen auch die Levelcodes, jedenfalls wenn man alle 99 abtippen muß. Hier sind sie trotzdem:

00: 48474	01: 39943
02: 22881	03: 62824
04: 20169	05: 17457
06: 37626	07: 55083

08: 27103	09: 16720
10: 43893	11: 60613
12: 38970	13: 34047
14: 07481	15: 41528
16: 49009	17: 25001
18: 08478	19: 33475
20: 41949	21: 09888
22: 51837	23: 61725
24: 48026	25: 44215
26: 26705	27: 05384
28: 32089	29: 37473

30: 04026	31: 41499
32: 45525	33: 21488
34: 01477	35: 22965
36: 24442	37: 47407
38: 06313	39: 53720
40: 60033	41: 48217
42: 42714	43: 25395
44: 02573	45: 27968
46: 30541	47: 58509
48: 23514	49: 16487
50: 40001	51: 56488
52: 30953	53: 21905
54: 52858	55: 09227
56: 62085	57: 05776
58: 02325	59: 08101

60: 10426	61: 18527
62: 28953	63: 47480
64: 10897	65: 58377
66: 03738	67: 62115
68: 00317	69: 62432
70: 62749	71: 59645
72: 56858	73: 50967
74: 42289	75: 27720
76: 04473	77: 32193
78: 36666	79: 03323
80: 39989	81: 43312
82: 17765	83: 61077
84: 13306	85: 08847
86: 22153	87: 31000
88: 53153	89: 18617
90: 06234	91: 24851
92: 31085	93: 55936
94: 21485	95: 11885
96: 33370	97: 45255
98: 13089	99: 58344

Ork (Psygnosis)

Um die Funktionstasten zu belegen, fährt der gewitzte Spieler in einem beliebigen Terminal das Fadenkreuz mit der Maus in jede Ecke und betätigt dort den Feuerknopf. Schon gelten folgende Cheats:

F-Taste: Einmal nachtanken, bitte!
A-Taste: Ein bißchen Munition gefällig?
H-Taste: Vitaminspritze für die Lebensenergie
Return-Taste: Mit dem Jet-Pack in die Lüfte
Funktionstasten: freie Levelauswahl im Titelbild

Osiris (Max Design)

Mit den entsprechenden Codewörtern gibt's Landschaften ganz nach Belieben:

Spielfeld 1: Sahara
Spielfeld 2: Pixlers
Spielfeld 3: Blockout
Spielfeld 4: Blockade
Spielfeld 5: Sphinx

Parasol Stars (Ocean)

Wer "A WORD" während des Spiels eingibt, dem öffnen sich wie die Regenschirme ganz neue Funktionen:

C: Extracredits
G: Smart-Bombe
L: Zusatzleben
X: schafft Zugang zu einer geheimen Welt
F1 - F10: ermöglicht Wechseln der Welten
1 - 7: ermöglicht Sprünge innerhalb der Level einer Welt

Pinball Fantasies (21st Century)

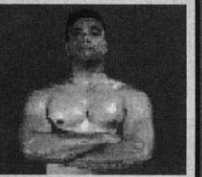
Schummelwörter für Flipper-Fans (jeweils nach Flipperauswahl vor dem Spielstart eingeben):

EARTHQUAKE - Rütteln am Tisch bleibt ohne Strafe
WXTRA BALLS - zaubert Zusatzbälle
VAXUUM CLEANER - löscht in der Highscore-Liste alle Einträge
DIGITAL ILLUSION - für immer dieselbe Kugel

THE SILENTS, ANDREAS, FREDERIK, ULF, OLOF, MARKUS, BARRY, HIGHLANDER und TECH STUFF bringen ebenfalls überraschende Ergebnisse: selbst ausprobieren!

Pitfighter (Domark)

SELECT YOUR FIGHTER

 BUZZ EX PRO WRESTLER HT: 6'2" WT: 226 — POWER — BODY SLAM HEAD BUTT PILEDRIVER	 TY KICKBOXING CHAMPION HT: 5'11" WT: 186 — AGILITY — SPIN KICK FLYING KICK ROUNDHOUSE	 KATO 3RD DEGREE BLACK BELT HT: 5'9" WT: 176 — SPEED — COMBO PUNCH FLIP KICK BACKHAND
--	--	---

Hummerfreunde aufgepaßt: Wer "LOBSTERS" an irgendeinem Punkt im Spiel eingibt, kann fortan mit dem Nummernblock die entsprechenden Runden anwählen. Mit "L", "G" und "C" sucht sich der wählerische Pitfighter seine Wunschkämpfe aus.

Premiere (Core Design)

Einfach zündend, dieser Cheat: Wer im Titel SPARKPKUG eingibt, dem steht die obligatorische unendliche Anzahl von Leben und die Levelwahl mit der Space-Taste zur Verfügung.

Premier Manager (Gremlin)

Raffinierter geht's nicht: Manager, die auf ihrem Kommunikationsbildschirm das Telefon anklicken und die Nummer 753423 wählen, verfügen am nächsten Tag über einen Torwart, der erstaunlicherweise Gremlin heißt und jeden Ball hält. Außerdem bringt der geheimnisvolle Torhüter auf dem Transfermarkt ganz schön viel Geld ein - also bei Geldsorgen verkaufen und erneut die Nummer wählen!

Weitere nützliche Telefonnummern:

250967: stärkt die Verteidigung

000123: gut fürs Mittelfeld

220769: bringt Power in den Angriff

781560: katapultiert die Teamstärke auf 99 und steckt dem Manager 20.000 Pfund zu

Project X (Team 17)

Auch Schummeln kostet Schweiß: das Klauenmonster am Ende von Level eins wird ausgetrickst, indem man durch seine Arme schlüpft, sobald das Monster gefeuert hat. Schon blinkt ein Bonuspiel auf dem Monitor.

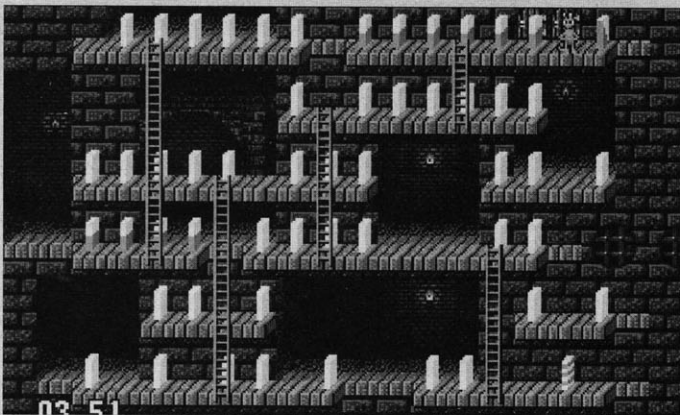
Liegt auch der letzte Außerirdische tot darnieder, stehen drei Extraleben auf dem Konto.

Psyborg (Loricel)

Damit man nicht in die Röhre schaut - die Levelcodes:

Welt	1	2	3	4	5	6	7
1	****	1610	1510	1704			
2	7564	5027	5269	7235	4794		
3	0413	9411	6855	9591	4269		
4	4640	4412	2436	8883	5564	1902	
5	0722	4464	9802	9972	2972	5804	
6	6619	7672	6765	0218	9336	3704	4970
7	3610	2349	3482	2613	7292	2022	4425

Push Over (Ocean)



Fleißige Ameisen haben uns die Level-Codes verraten:

Level 01: 00512	Level 51: 21534
Level 02: 01536	Level 52: 23582
Level 03: 01024	Level 53: 24094
Level 04: 03072	Level 54: 23070
Level 05: 03584	Level 55: 22558
Level 06: 02560	Level 56: 18494
Level 07: 02048	Level 57: 19006
Level 08: 06144	Level 58: 20030
Level 09: 06656	Level 59: 19518
Level 10: 07680	Level 60: 17470
Level 11: 07168	Level 61: 17982
Level 12: 05122	Level 62: 16958
Level 13: 05634	Level 63: 16510
Level 14: 04610	Level 64: 16511
Level 15: 04098	Level 65: 17023
Level 16: 12290	Level 66: 18047
Level 17: 12802	Level 67: 17535
Level 18: 13826	Level 68: 19583
Level 19: 13314	Level 69: 20095
Level 20: 15362	Level 70: 19071
Level 21: 15878	Level 71: 18559
Level 22: 14854	Level 72: 22655
Level 23: 14342	Level 73: 23167
Level 24: 10246	Level 74: 24191
Level 25: 10758	Level 75: 23679
Level 26: 11782	Level 76: 21631
Level 27: 11270	Level 77: 22143
Level 28: 09222	Level 78: 21247
Level 29: 09734	Level 79: 20735
Level 30: 08718	Level 80: 28927
Level 31: 08206	Level 81: 29439
Level 32: 24590	Level 82: 30463
Level 33: 25102	Level 83: 29951
Level 34: 26216	Level 84: 31999
Level 35: 25614	Level 85: 32511
Level 36: 27662	Level 86: 31487
Level 37: 28174	Level 87: 30975
Level 38: 27150	Level 88: 26879
Level 39: 26638	Level 89: 27647
Level 40: 30734	Level 90: 28671
Level 41: 31246	Level 91: 28159
Level 42: 32270	Level 92: 26111
Level 43: 31758	Level 93: 26623
Level 44: 29276	Level 94: 25599
Level 45: 30238	Level 95: 25087
Level 46: 29214	Level 96: 08703
Level 47: 28702	Level 97: 09215
Level 48: 20510	Level 98: 10239
Level 49: 21022	Level 99: 09727
Level 50: 22046	Level 100: 44543

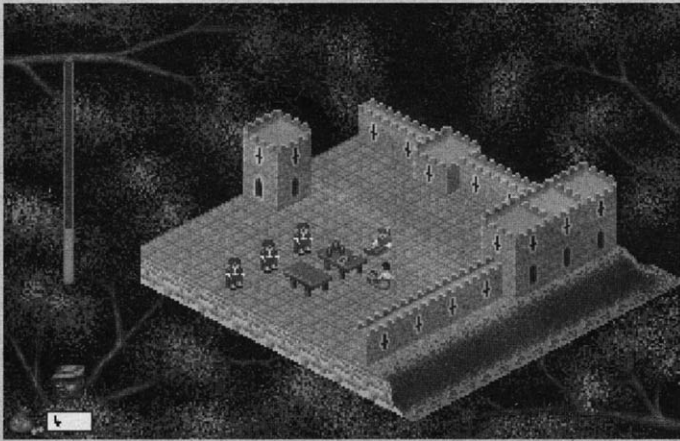
Rallye Cross Challenge (Anco)

Wem das nötige Kleingeld fehlt, der fährt seinen Wagen auf dem "Locomotion"-Kurs ans Ende der Eisenbahnschienen. Schon endet das Rennen und es fließt Geld aufs Konto.

Road Rash (Electronic Arts)

Für die nötige Geschwindigkeit und ein paar Scheinchen sorgt hier der Code 21132011H7 VUKBE27QAG im Code-Screen. Damit erhält man im zweiten Level die Diablo-Rennmaschine und 41 Millionen Pfund.

Robin Hood (Millenium)



Bei gedrückter ALT-Taste schummelt sich Robin durch die haarigsten Situationen mit folgenden Zahlencodes:

- 167: schafft Unbesiegbarkeit
- 214: erweckt Robins Zauberkräfte
- 659: holt Verstärkung
- 103: erweckt Marians Liebe zu Robin
- 441: dient zum Wählen der Jahreszeit

Roger Rabbit in Hair Raising Havoc (Disney Software)

Gleichzeitiges Drücken der Tasten ALT, STRG, SHIFT und F5 bringt den wilden Hasen ins nächste Bild.

Rome A.D. 92 (Millenium)

Mit gedrückter ALT-Taste und dem entsprechenden Code ist im alten Rom fast alles möglich:

Level HERCULANEUM

- 764: Gewitter
- 826: Vulkanausbruch
- 293: jede Menge Geld
- 119: neue Toga gefällig?
- 275: bringt ein Schiff in den Hafen
- 472: Spieler siegt

Level ROME 1

- 792: macht Hector reich
- 442: es wird Abend
- 443: es wird zappenduster
- 624: auf zum Würfeln
- 426: Schlußverkauf im Sklavenmarkt
- 608: schon hat man eine Sklavin mehr
- 719: ...oder einen Sklaven
- 857: bringt den Imperator zum Sprechen
- 682: schon wieder Sieg auf ganzer Linie

Level BRITAIN

- 232: erzeugt echt englischen Regen
- 234: es wird Nacht
- 235: die Sonne geht auf!
- 868: spioniert den Gegner aus
- 490: echt englischer Sieg

Level ROME 2

- 102: eröffnet Wahllisten
- 103: Hector for President
- 436: auf zur Wahl
- 792: der Rubel rollt
- 114: Kurzwahl zum Sklavenkauf
- 551: Sklavin gefällig?
- 362: Sieg-Cheat

Level EGYPT

- 661: Gegner-Spionage
- 809: auf zum Sieg!

ROME 3

- 792: der Rubel rollt
- 434: Sklavenkauf
- 624: absoluter Sieg

Rubicon (21st Century Entertainment)

Verschnaudpausen bewirkt hier die Leertaste. Wer nun THERAPER eintippt, sichert sich unzählige Leben. Weitere nette Features, die dann gelten:

- F1-F7: Extrawaffen
- F10: neue Munition
- L: nächster Level (muß im Pause-Modus gedrückt werden)

Scooby Doo and Scrappy Doo (Hi-Tech)

"QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM" (englische Tastatur!) während des Spiels sorgt für unendlich viele Continues.

Shadow Warriors (Ocean)

Möglichst nur anwenden, wenn zweite Person zum Fingerentknoten bereitsteht: Um mit F2 einen Spielabschnitt überspringen zu können, reicht es aus, während des Demos die Tasten CTRL, ESC, 5, HELP, die rechte ALT-Taste, die linke Klammer auf dem Ziffernblock und ENTER zu drücken. Ganz einfach, oder etwa nicht?

Silly Putty (System 3)

Wer es erstmal in die Highscore-Liste geschafft hat, kann von dort aus die Levelwahl aktivieren: HEADLIKEAHOLE eingeben und die RETURN-Taste drücken. Mit F1 - F10, Shift F1 - Shift F10 und Ctrl F1 - Ctrl F10 gelangt man nun in jedes gewünschte Level.

Sink or Swim (Zeppelin Games)



Wer nicht baden gehen möchte, hält sich an die Levelcodes:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 BISHOPSMOVE | 2 PATSY4KERMIT |
| 3 HOWNOVPOWWOW | 4 RINGWORLD |
| 5 TROUGHTON | 6 REDPLANET |
| 7 MEGALITHIC | 8 MYBREAKFAST |
| 9 TINNYBOPPERS | 10 LOCKSALORDY |
| 11 HALLOWEENVII | 12 NEWMODELARMY |
| 13 TIMEPIECE | 14 LARRYNIVEN |
| 15 KILLERWHALE | 16 BLUEHORIZON |
| 17 ARNIESMUM | 18 LOGOPOLIS |
| 19 DOCTORWHO | 20 MRJONESPUPPY |
| 21 HYPERSPACE | 22 ROBERTSHMITH |
| 23 WHOWHYWHEN | 24 SOCKATTACK |
| 25 WELLINEVER | 26 MRPOTATOMAN |
| 27 JOSIEWHALES | 28 SOBRIETYCITY |
| 29 WHERESEBEER | 30 HORSEFACE |

- | | |
|------------------|-----------------|
| 31 GINASDINER | 32 CHICKENFEED |
| 33 CARROTCAKE | 34 STRENGTH |
| 35 NEEDLEMATCH | 36 YUMCHOCDROPS |
| 37 RADION90210 | 38 MISTLETOE |
| 39 INDIANA JONES | 40 AUNTIEJILLY |
| 41 BEVERLY HILLS | 42 JIMBOBSFEED |
| 43 JAKOVONLUNA7 | 44 CHUCKYCHEEKS |
| 45 LINFORDSHOUR | 46 WONDERSTUFF |
| 47 WITCHINGHOUR | 48 ANEWMACHINE |
| 49 GENERALALERT | 50 UNBEARABLE |
| 51 HAVEYOU GOTIT | 52 KILLERFISH |
| 53 THEHOLYGRAIL | 54 BADBADKARMA |
| 55 RUTHERFORD | 56 WIZZBANG |
| 57 PLOPSKYS | 58 THE LIMIT |
| 59 NEXTPASSWORD | 60 FIELDSOFOOM |

Sleepwalker (Ocean)

Das Zauberwort **DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG** bewirkt, im Titelbild eingegeben, daß die TAB-Taste im Spiel den kleinen Schlafwandler wieder in Tiefschlaf versetzt und daß Ralf neun neue Versuche bekommt. Außerdem katapultiert die RETURN-Taste Kind und Hund ins nächste Level.

Space Ace II - Borf's Revenge (Readysoft)

Wenn nach Kino statt Spielen ist, gibt im Vorspann "HURRY DEX" und eine "0" ein. Schon läuft schönstes Computerkino über den Monitor.

Spellbound (Psyclapse)

Magische Codes der Level:
HEVY, OUDI, DYOU, CALL, MYPI, NTAU, OMAN, NUTS.

Starbyte Super Soccer (Starbyte)

Raffinierte Manager sparen eine Menge Geld, wenn sie den Ausbau des Stadions auf 100.000 Plätze nach einer Woche unterbrechen. Wieder ein Woche später verrät dann nämlich die Manager-Info, daß mittlerweile 100.000 Plätze vorhanden sind. Die Unterhaltungskosten für das Mega-Stadion fallen allerdings trotzdem an.

Steg the Slug (Codemasters)

Auch Schnecken schummeln:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| Level 2: RDNHCCMGU | Level 3: EDOUTIOCKO |
| Level 4: HDPFUVLCCM | Level 5: ODOMFUVLIC |
| Level 6: MEBHETPIAG | Level 7: LECGLDTRHK |
| Level 8: NEDGFLDVRL | Level 9: OEFVHAGHLV |
| Level 10: PEGTTHIGLD | |

Stone Age (Eclipse)

Eben noch in der Steinzeit, jetzt im Amiga-Sonderheft: die Levelcodes:

- | | | |
|-------------------|------------------|------------------|
| Level 01: ——— | Level 02: Bovido | Level 03: Sidula |
| Level 04: Bifisi | Level 05: Lovuho | Level 06: Badeba |
| Level 07: Lufedo | Level 08: Havulo | Level 09: Lodise |
| Level 10: Hifuhi | Level 11: Divobi | Level 12: Hedida |
| Level 13: Dafali | Level 14: Huvisu | Level 15: Dadoha |
| Level 16: Sofobo | Level 17: Divide | Level 18: Sidabi |
| Level 19: Befedo | Level 20: Savoli | Level 21: Bubuso |
| Level 22: Lifohu | Level 23: Bovibe | Level 24: Lidada |
| Level 25: Bifalo | Level 26: Levusa | Level 27: Ladohi |
| Level 28: Lufibo | Level 29: Hivada | Level 30: Dodalo |
| Level 31: Hifuse | Level 32: Divehe | Level 33: Sedebi |
| Level 34: Dufudi | Level 35: Suviyu | Level 36: Didudi |
| Level 37: Sofelu | Level 38: Bivia | Level 39: Seduho |
| Level 40: Befibe | Level 41: Luvudi | Level 42: Budolo |
| Level 43: Lifisa | Level 44: Havahu | Level 45: Lidebu |
| Level 46: Hepode | Level 47: Devoli | Level 48: Hudiso |
| Level 49: Dufaha | Level 50: Hivebi | Level 51: Dadodu |
| Level 52: Sifuba | Level 53: Devodo | Level 54: Sedile |
| Level 55: Bufase | Level 56: Suvahi | Level 57: Bidubi |
| Level 58: Lafodu | Level 59: Bivili | Level 60: Ledasu |
| Level 61: Bofaha | Level 62: Luvubo | Level 63: Hudede |
| Level 64: Lifili | Level 65: Havuso | Level 66: Dudiha |
| Level 67: Hedubu | Level 68: Doredu | Level 69: Suhibe |
| Level 70: Dutudi | Level 71: Sirilo | Level 72: Dahusa |
| Level 73: Sotuhi | Level 74: Beribu | Level 75: Sohada |
| Level 76: Butelo | Level 77: Lurose | Level 78: Bihohi |
| Level 79: Latibi | Level 80: Horadi | Level 81: Lehelu |
| Level 82: Hotosu | Level 83: Daruhu | Level 84: Huhoba |
| Level 85: Ditido | Level 86: Haraba | Level 87: Dohadi |
| Level 88: Satulo | Level 89: Dorosa | Level 90: Sahiho |
| Level 91: Butabu | Level 92: Sirade | Level 93: Bihuli |
| Level 94: Lotesi | Level 95: Bariha | Level 96: Lohubi |
| Level 97: Batibu | Level 98: Lurula | Level 99: Hiheso |
| Level 100: Litihi | | |

Storm Master (Silmarils)

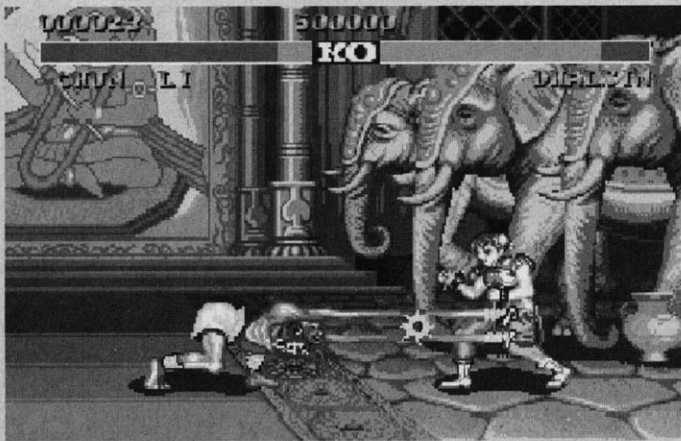


Um die Winde auf der Landkarte erscheinen zu lassen, reicht es, im Menü Landwirtschaft CTRL und ALT und das Windsymbol zu drücken. Zum Happy-End ohne Streß gelangt, wer im Hauptmenü CTRL und ALT wählt, und außerdem den Hofnarren anklickt.

Street Fighter (Capcom)

Mit STREET CHEAT während des Kampfes gewinnt man Zusatzenergie.

Street Fighter II (Capcom)



Wer bei der Spielerauswahl auf BLANKA tippt und dann PATIENCE eingibt, kann im weiteren Spielverlauf mit F10 jederzeit seine Energien aufladen.

Und noch ein Cheat für den Zwei-Spieler-Modus: Wenn man während der Doppel-Prügelei mit P in den Pause-Modus geht und anschließend 7KIDS eingibt, können sich nachher beide Player für denselben Kämpfer entscheiden und sind somit in den Kampfqualitäten gleichberechtigt. Zur besseren Unterscheidung schwebt dem einen Kämpfer dann ein weißer Pfeil über dem Kopf.

Strider (Capcom)

Für Pausen gibt's die F9-Taste. In diesem Modus sorgt das Drücken von HELP, 1 und der linken SHIFT-Taste dafür, daß der Kletterer zurück im Spiel mit 1-5 die Level anwählen und mit F1-F4 Zwischenspurts einlegen kann.

Superfrog (Team 17)

Der grüne Superfrosch und die Levelcodes:

World 1:	Level 2: 234644
	Level 3: 447464
	Level 4: 747822
World 2:	Level 1: 392822
	Level 2: 446364
	Level 3: 984448
	Level 4: 477444
World 3:	Level 1: 343522
	Level 2: 882311
	Level 3: 992334
	Level 4: 091332
World 4:	Level 1: 467464
	Level 2: 818234
	Level 3: 182394
	Level 4: 298383

World 5:	Level 1: 452234
	Level 2: 984841
	Level 3: 383772
	Level 4: 093152
World 6:	Level 1: 387211
	Level 2: 981122
	Level 3: 017632
	Level 4: 398112
Project F:	837122

Switchblade 2 (Gremlin)

Auch wenn's nix kostet, cheaten kann nicht schaden:

Level 1: START	Level 2: TRUTH
Level 3: JELLY	Level 4: STORY
Level 5: CLOUD	Level 6: MOUSE
Level 7: HUMAN	Level 8: FLOOR
Level 9: PAPER	Level 10: EARTH
Level 11: SPACE	Level 12: GENAM
Level 13: APPLE	Level 14: JUICE
Level 15: CHESS	Level 16: WORLD
Level 17: AUDIO	Level 18: LOGIC
Level 19: TITLE	Level 20: VENUS

Sword of Honour (Inner Prise)

Unendlich viele Leben und Wurfsterne gibt's beim Drücken der HELP-Taste und gleichzeitiger Eingabe von FROG. KILL kilt den Cheat wieder.

Syndicate (Electronic Arts)

Ob Kultspiel oder zynische Abschlachtereie - darüber scheiden sich die Geister. Über die Schummeltricks freuen sich jedoch alle:

Die untenstehenden Wörter als Firmen- oder Spielernamen eingeben, und schon läuft alles wie am Schnürchen.

NUK THEM sorgt für freie Auswahl der Missionsgebiete
 OWN THEM vermachst dem Spieler alle Gebiete außer Indonesien
 WATCH THE CLOCK treibt die Zeit voran
 ROB A BANK spendet dem Spieler 100 Mio.
 MIKES TEAM bringt Geld, Missionen und sämtliche Erfindungen
 MARKS TEAM hat dieselben Vorteile wie Mike's Team, außerdem gibt's alle Körperteile und Waffen dazu.

Titus the Fox (Titus)

Auch schlaue Füchse brauchen Level-Codes:

Level 1:	2625	Level 9:	6390
Level 2:	8455	Level 10:	8612
Level 3:	2974	Level 11:	4187
Level 4:	4916	Level 12:	1350
Level 5:	1933	Level 13:	9813
Level 6:	0738	Level 14:	5052
Level 7:	2237		
Level 8:	5648		

Top Wrestling (Genias)

Wer mit der Kondition ringt, braucht neue Energie: "Toniutti" im Ring eingeben und F1 oder F3 drücken - schon strotzt der Wrestler vor neuer Kraft.

Transarctica (Silmarils)

Damit Zugführer nicht tiefgekühlt werden, gibt's folgenden Cheat: Im Optionsscreen den Mauszeiger in eine beliebige Bildschirmcke setzen und CTRL, ALT und die linke Maustaste drücken. Welche Ecke gewählt wird, bestimmt, welcher Cheat nachher aktiv ist:

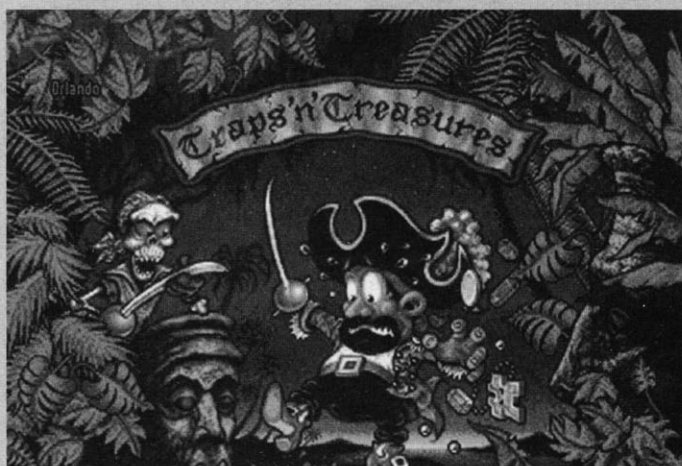
untere linke Ecke: alles was zum Gewinnen nötig ist, steht zur Verfügung

untere rechte Ecke: der Sieg ist schon errungen

obere linke Ecke: sorgt für den bestmöglichen Zug, natürlich vollbeladen

obere rechte Ecke: sorgt ebenfalls für den bestmöglichen Zug, allerdings zieht der Gegner hier mit und wartet mit bösen Tricks auf.

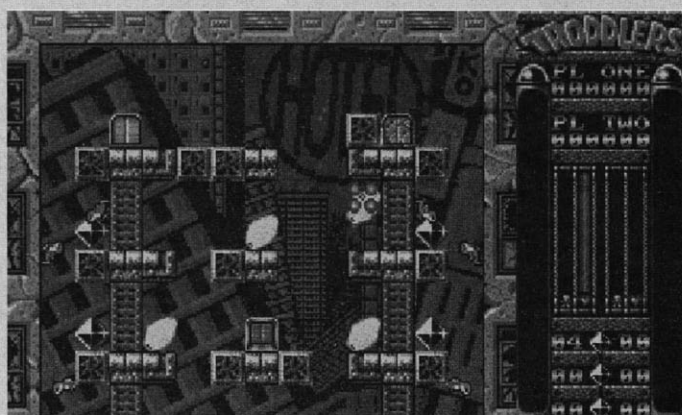
Traps 'n' Treasures (Starbyte)



Pfiffige Piraten prahlen per Paßwort:

Level 2:	52011413
Level 3:	31245300
Level 4:	15204524

Troddlers (Storm)



Die Paßwörter für alle Modi:

1-Player-Mode:

00:PREMIERE	38:HARDGROUND
01:BUILTIT	39:FIRSTGUNS
02:NOSWEAT	40:CROSSFIRE
03:PYRAMID	41:RUNFORT
04:CLEAROUT	42:NORULES
05:SPHINX	43:NOFARFALLS
06:QUARTET	44:RUNAROUND
07:CENTERIN	45:BADBIRD
08:REDGEMS	46:COVERTHEM
09:CROSSED	47:SAVEBLOCKS
10:SKIPAROUND	48:GLAMOUR
11:PACKEDUP	49:HACKBACK
12:PILLARS	50:ALOTODO
13:BZZZZZ	51:UPSIDEOUT
14:FIVEROWS	52:DROPEMIN
15:TIGHTTIME	53:POSSIBLE
16:EASYONE	54:CLOSEUP
17:TWOTRIBES	55:FOOLSRUN
18:DONTMIX	56:JEWELPUSH
19:HELPEMOUT	57:GUIDETRY
20:MEANONES	58:WOTANSO
21:NOPROBLEMS	59:LOOSEM
22:TREASURES	60:YOUSOR
23:STOREROOM	61:SACRIFICE
24:UPANDDOWN	62:BOOMPARADE
25:TECHNO	63:WAITFORIT
26:ONEONON	64:ROCKBLAST
27:SIXROOMS	65:NOWASTEALL
28:THETOWER	66:FROMABOVE
29:GOFORHEART	67:SMASHHITS
30:NEWTHING	68:CRUSHRUSH
31:BOULERO	69:FIRSTFIRE
32:CRUELWORLD	70:BURNOUT
33:CRUELCUBES	71:RUMBLEHOT
34:SLIPNSLIDE	72:COCKTAIL
35:KEYX	73:BUGGINHAND
36:COLDXCROSS	74:MOREFUN
37:STONEM	75:SPINAROUND
76:LETITOUT	88:TIMEHUNTER
77:ALLABOUT	89:NODELAY
78:BOUNCEIT	90:NOPULLPLUG
79:RAINDROPS	91:GUNZONE
80:FIREANDICE	92:BELTZENRUN
81:SLOWBURN	93:BRIDGEMIN
82:STALLEM	94:FALLOUT
83:BADBOMBS	95:COLOURRUN
84:SOLOMAN	96:AUTOFIRE
85:HELLSDITCH	97:SWEETHEAT
86:FIRSTFIRST	98:HEAVYDUTY
87:GOODLUCK	99:TWEAKY

2-Player-Mode:

00:BEGINNERS	12:BADLAX
01:ROOKIES	13:TIMEAROUND
02:HOPALONG	14:TOOMUCH
03:BRACKETS	15:SPLITTED
04:SPARKLES	16:RUSHIT
05:DOUBLEPLUS	17:MIXUP
06:LONGJUMP	18:NOPANIC
07:RIGHTWAY	19:THEMACHINE
08:TRIDENT	20:TEAMWORK
09:GUIDERIGHT	21:DIVIDED
10:JUSTDOIT	22:ROCKITOUT
11:ZOMBIEGO	23:CLEARAWAY

24:LOOKUP	42:SWIFTLY
25:ONEOFTHREE	43:TAKETURNS
26:QUICKBRICK	44:DELAYNPLAY
27:FROSTY	45:FULLHOUSE
28:SURROUNDED	46:TWORANKS
29:BOOMER	47:TRAPANDZAP
30:SPLITUP	48:STAGEDOWN
31:TARGETS	49:GRINDSLIP
32:SLOWSQUARE	50:QUICKCUBES
33:FLAKPASS	51:WORKOUT
34:THEWALL	52:TRAXMIX
35:ROCKBOX	53:HELLTRACK
36:TWINGUNS	54:GETDABLUES
37:GETHIMDOWN	55:SHOOTNBLOW
38:DROPTURN	56:SLOWFLOW
39:TUFFJOB	57:COOPERATE
40:NOFALLDOWN	58:DENNISFAV
41:ICEICEBABY	59:FINALE

WAR-Mode:

00:ZERO
01:ONE
02:TWO
03:THREE
04:FOUR
05:FIVE
06:SIX
07:SEVEN
08:EIGHT
09:NINE
10:TEN
11:ELEVEN
12:TWELVE
13:THIRTEEN
14:FOURTEEN

Ugh (Play Byte)

Uff, was wäre man ohne Levelcodes?

01:	FREISCHTIEL
02:	SELBSTLÄUFER
03:	HENNABREGGEL
04:	PFANNEHEISS
05:	SOICHGOMBASEPP
06:	2PFUNDHACKFLEISCH
07:	DOGODDERDEIG
08:	SPAMSPAMBEANSNSPAM
09:	SEMPRINI
10:	PROFRJGUMBY
11:	CONFESS
12:	MITTERMEIER
13:	DIESCHNICKIANGST
14:	INTRESTINGPEOPLE
15:	INSURRANCESKETCH
16:	ITSTHEARTS
18:	HAROLDTHESHEEP
19:	PICASSOONBICYCLE
20:	SPANISHINQUISITION
21:	LUIGIVERGOTTI
22:	JIMMYBUSSARD
23:	KENCEANAIRSYSTEM
24:	JOHANNGAMBOLPUTTY
25:	TRAINSPOTTING
26:	BICYCLEREPAIRMAN
27:	IRUINGCSALTZBERG
28:	THEENDBERG

29:	HOWTOFLINGANOTTER
30:	THECATSATONTHEMAT
31:	CONFUSEACATLTD
32:	DISTRACTABEE
33:	MITTELSCHMERTZ
34:	INSPECTORTIGER
35:	LOOKOUTOFTHEYARD
36:	FISHYREQUISITTTE
37:	ARTHURFIGGIS
38:	CRUNCHYFROG
39:	SPRINGSURPRISE
40:	WALLYWIGGIN
41:	SIXTEENTONWEIGHT
42:	RASPBERRYKILLER
43:	SCOTTOFTHESAHARA
44:	BISHOPOFEASTANGLIA
45:	POLLYTHEEXPARROT
46:	EWANMCTEAGLE
47:	ASCOTSMANONAHORSE
48:	KEITHMANIC
49:	NOTGOODENOUGH
50:	STILLNOTGOODENOUGH
51:	NUDGENUDGE
52:	THEWOODPARTY
53:	THESENSIBLEPARTY
54:	ADOPTADAPTNIMPROVE
55:	HELLOSAILOR
56:	ARTHURTREE
57:	ABLOCKOFWOOD
58:	LIONTAMING
59:	RONOBUIOUS
60:	CHANNELJUMP
61:	TUNNELINGTOJAVA
62:	MAURICEZATAPATIQUE
63:	KENBIGGLES
64:	ALIBAYAN
65:	KENDOVE
66:	TIDDLES
67:	THENAKEDANT
68:	KENSHABBY
69:	ALBATROS

Ultima VI (Origin)

Mit Einfallsreichtum zum versteckten Cheat-Menü: Wenn der Avatar Britania erreicht und Lolo anspricht, dreimal "SPAM" und dann "HUMBUG" eingeben. Da staunt der Avatar!

Zool (Gremlin)

Es ist zwar wissenschaftlich erwiesen, daß Ameisen und Goldfische nicht verwandt sind, trotzdem bringt das Codewort GOLDFISH, im "Push Fire to Start" Screen eingegeben, Vorteile:

F1: macht Zool unsichtbar

F2: Sprung in den nächsten Spielabschnitt

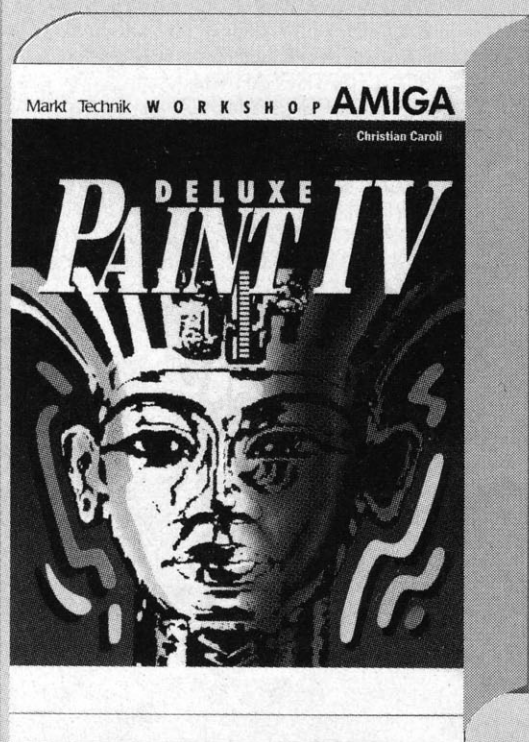
F3: Sprung ins nächste Level

ADE, TONY, GEORGE, GREGGS, PAT, SIZ, SYD, CASSON, SHORTIE, DONKIN, MICK, PAUL, RICHIE, ASH, MARK, BERNI und HILEY zaubern nette Überraschungs-Botschaften auf den Bildschirm.

Amiga von A - Z

Holen Sie alles aus Ihrer Power-Maschine heraus

WORKSHOPS



Deluxe Paint IV - Amiga-Workshop

Christian Caroli

In zehn Schritten lernen Sie, mit dem Programm DPaint IV einen Trickfilm zu produzieren. Erst werden mit den "Werkzeugen" die Bilder gezeichnet und anschließend erstellen Sie die Animation. Ein Ratgeber bei Problemen und ein Nachschlageteil erleichtern Ihnen die tägliche Arbeit.

1992, 306 Seiten, ISBN 3-87791-004-1, DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-



C - Amiga-Workshop

Peter Wollschlaeger

In zehn Lektionen lernen Sie, wie man in C ein Malprogramm mit Windows, Menüs und Requesten programmiert. Außerdem: Einführungsteil, Ratgeber für die Praxis und alle Funktionen zum Nachschlagen. Mit handlicher Befehlskarte. Für Aztec- und Lattice-C.

1991, 295 Seiten

ISBN 3-87791-026-2

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-

AmigaVision - Workshop

Bernhard Schmidt

Das neue Autorensystem erfolgreich starten und sicher nutzen.

1992, 236 Seiten, ISBN 3-87791-296-6

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-



Amiga & DFÜ

Lars Blumenhofer

Datenfernübertragung mit dem Amiga leichtgemacht. In diesem Einführungsbuch werden folgende Themen behandelt: Grundlagen, Modem-Installation, Terminalprogramm, Mailboxen, Btx auf dem Amiga, DFÜ-Spiele. Ein Buch zur Grundinformation und Kaufberatung.

1992, 384 Seiten

ISBN 3-87791-148-X

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-



Amiga OS 2.0 -

Anwenderhandbuch

Wilfried Häring

Beschreibt die Workbench-Oberfläche und die textorientierte Kommandozeilen-Shell mit DOS-Befehlen.

1991, 454 Seiten

ISBN 3-89090-924-8

DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-

Amiga-Hardware-Tuning

U. Gerlach/C. Hochberger

Mehr herausholen? Hier finden Sie Bauanleitungen für viele Selbstbauprojekte.

1989, 315 Seiten

ISBN 3-89090-586-2

1 Diskette 3,5"

DM 98,-, sFr 91,-, öS 764,-

Amiga total

M. Breuer/P. Wollschlaeger/

J.-P. Laub/J. Wenzl

Mit diesem Sonderband erhalten Sie drei Amiga-Bestseller zum Sonderpreis! Teil 1, das "Amiga-500-Buch" beschreibt die Bedienung und Funktionsweise des Amiga 500.

Teil 2, "Profi-Tips und Power-Tricks" enthält kleine Kniffe, Tips und Tricks für die Lösung alltäglicher Probleme. Und in Teil 3, "Amiga und Video", finden Sie Informationen und Tips zum Zusammenspiel Ihrer Videoanlage und Desktop-Video.

1991, 1011 Seiten

ISBN 3-87791-264-8

DM 49,-, sFr 46,-, öS 382,-

Amiga-Assembler-Buch

2. Auflage

Peter Wollschlaeger

Ein 68000er-Kurs mit vielen praxisgerechten Beispielen und ausführlichem Verzeichnis aller Systemroutinen und genauer Anleitung für das Einbinden von Assembler-Routinen in Amiga-Basic. Auf beiliegender Diskette: alle Beispiele im Quelltext, nützliche Utilities, wichtige Datenstrukturen und Programmrahmen. Ein unverzichtbares Nachschlagewerk für jeden Amiga-Assembler-Anwender.

1992, 361 Seiten

ISBN 3-87791-383-0

DM 59,-, sFr 55,-, öS 460,-



Einschalten und loslegen!

F. Stieper/D. Schweda

1992, 343 Seiten

ISBN 3-87791-338-5

DM 49,-, sFr 46,-, öS 382,-

Amiga-Spiele II

Bernhard Schmidt

Beschreibt 70 Top-Spiele

1993, 330 Seiten

ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80, sFr 37,80,-, öS 310,-

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

1070/9

- ☐ 91004 Deluxe Paint IV Amiga-Workshop
- ☐ 91026 C-Amiga-Workshop
- ☐ 90924 Amiga OS 2.0 Anwenderhandbuch
- ☐ 91381 Amiga-Spiele II
- ☐ 91264 Amiga total

- ☐ 90586 Amiga-Hardware-Tuning
- ☐ 91383 Amiga-Assembler-Buch
- ☐ 91148 Amiga & DFÜ
- ☐ 91296 AmigaVision - Workshop
- ☐ 91338 Einschalten und loslegen!

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:

per ☐ Nachnahme

per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name

Straße

PLZ/Ort

Einsenden an:

Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar
oder per Fax an: 089/460 03-200.

Tausend Jahre sind ein Tag

Sim Earth

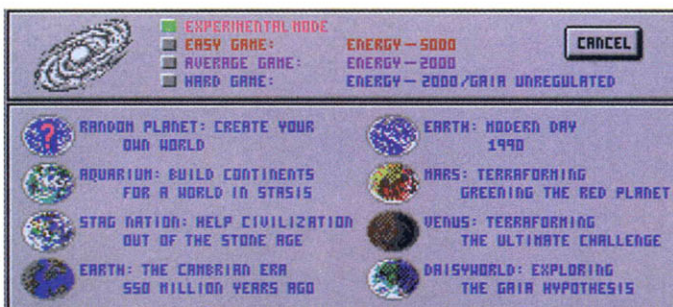
von Carsten Borgmeier

Maxis schlägt wieder zu: Nach der Krabbeltier-Simulation »Sim Ant« wenden sich die Amerikaner jetzt größerem zu. Schon der Titel deutet es an: In »Sim Earth« kontrolliert der Spieler einen ganzen Planeten. In dieser gottähnlichen Rolle gilt es, die Entwicklung eines Planeten und seiner Bewohner voranzutreiben.

Einsteiger in die hohe Kunst der Evolution erwartet nach der Handbuchabfrage erst mal der Experimentier-Modus. Hier darf sich der Akteur ohne Rücksicht auf seine Energiereserven austoben und mit der Mausesteuerung

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

Traurig, aber wahr: Maxis hat kaum etwas aus den Fehlern von Sim Ant gelernt. Wie auf dem digitalen Ameisenhaufen geht der Aufbau der Fenster und Menüs im Schiftabletten-tempo vonstatten. Lange Ladezeiten und die mickrige Geräuschkulisse machen die Sache nicht besser. Die schematische Grafik in den Karten erfüllt ihren Zweck, allerdings herrscht aufgrund der niedrigen Auflösung stets großes Durcheinander auf dem Bildschirm. Hier ein Menü, da ein Hilfstext – wie soll man da den Überblick behalten? Zum Glück gibt's da noch die aufgebohrte Version im Interlace-Modus. Hier spielt Sim Earth seine Trümpfe aus: Einfache Bedienung und zahllose Einstellmöglichkeiten machen die Planetenbasterei zur leichtverdaulichen Lehrstunde für Nachwuchs-Ökologen. Auch der Humor kommt nicht zu kurz: Wuseln zu viele Wesen umher, brechen ein paar mutige Bewohner zu neuen Welten auf, der Kinoklassiker 2001 läßt grüßen. Zu einer so komplexen Simulation wie Sim Earth gehört auch ein umfangreiches Handbuch. Maxis zeigt auf 200 Seiten, wie man selbst schwierige Zusammenhänge auf verständliche Weise verpackt. Nur an der Programmierung müssen die Amerikaner noch feilen. Dann wäre sogar ein »Sehr gut« drin.



Planetenauswahl: Wem Mars, Venus oder die GAIA-Welt nicht reichen, der erschafft sich beliebige Zufallsplaneten



Eingriff in die Geosphäre: Sollen die Kontinente schneller wandern, ändern Sie per Regler die Kontinentaldrift-Rate

vertraut machen. Die Simulation beginnt vor etwa 4,5 Milliarden Jahren. Zu dieser Zeit krochen die ersten primitiven Organismen aus dem Urschlamm.

Mit Hilfe von Schieberreglern und Auswahlboxen lassen sich alle Rahmenbedingungen verändern, egal ob bio- oder geologischer Natur. Auf der Tagesordnung stehen so wichtige Fragen wie der Winkel, in dem die Sonnenstrahlen auf dem Planeten einfallen oder die Driftbewegungen der Kontinente nach dem Urknall. Wenn alle Faktoren richtig zusammenspielen, herrschen paradiesische Zustände. Ansonsten bedrohen Evolutionssprünge und Mutationen die hausgemachte Welt. Davon abgesehen darf der Aushilfsschöpfer seine destruktiven Energien mit einer Handvoll waschechter Naturkatastrophen austoben. Auf Knopfdruck prasseln sintflutartige Regenfälle nieder oder verwüstet ein knackiges Erdbeben die Landschaft. Das

große Edit-Fenster zeigt die Auswirkungen aller getätigten Katastrophenaktionen hautnah.

Extramenüs geben über den Zustand von Bio-, Geo-, Hemi- und Atmosphäre Auskunft. Der drehbare Globus erlaubt stets den kompletten Überblick. Kurze Kommentare zur Lage seiner Kreation erhält der Weltenbastler aus dem GAIA-Menü. Alle Vorgänge in Sim Earth basieren auf den Hypothesen des amerikanischen Wissenschaftlers James Lovelock. Umweltmuffel erhalten im zweihundertseitigen Handbuch ausgiebig Gelegenheit, ihr Wissen über die Mechanismen der Gaia-Theorie aufzufrischen.

Doch nicht nur Mutter Erde steuert schnurstracks in die öko-

logische Katastrophe. Acht Himmelskörper aus unserem Universum wollen kultiviert werden und jeder davon hat mit anderen Problemen zu kämpfen: Auf dem Mars herrscht ständig Wassermangel und brodelnde Vulkane heizen das Klima auf, während auf dem Jupiter das kühle Naß im Überfluß vorhanden ist. Solange ausreichend Energie und Rohstoffe zur Verfügung stehen, geht die Rettung zügig voran. Stressig wird's, sobald in einem der vier Schwierigkeitsgrade die natürlichen Ressourcen zur Neige gehen. Dann hilft nur noch Probieren weiter. Verzweigungstäter setzen eine hochentwickelte Kreatur auf Gedeih oder Verderb aus und folgen dem Prinzip Hoffnung. Als kleine Gedächtnisstütze, wie man's richtig macht, hält das Programm ein Hilfesystem abrufbereit.

Zwei verschiedene Versionen von Sim Earth finden sich in der Packung. In der Hires-Fassung passen alle wichtigen Menüs sauber geordnet auf den Bildschirm. In den Genuß der übersichtlichen Darstellung kommt nur, wer über mindestens 1,5 MByte RAM und einen interlace-tauglichen Monitor verfügt. Besitzer von Standard-Amigas müssen mit der Darstellung aus 320 x 200 Punkten leben. Beide Fassungen passen problemlos auf Festplatte und unterstützen Turbokarten. ka

AMIGA-TEST

sehr gut

Sim Earth

8,6

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 3/93

Grafik	1	1	1	1	1
Sound	1	1	1	1	1
Spielidee	1	1	1	1	1
Motivation	1	1	1	1	1

Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Maxis
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Valdyn ist eigentlich ein ganz sympathischer Typ: Den lieben langen Tag treibt er sich in seiner märchenhaften Heimat herum. Wenn er nicht gerade beim Glücksspiel Hab und Gut verliert, rettet er hübsche Mädchen aus den Klauen fieser Monster.

Dabei kommt ihm sein unorthodoxer Körperbau sehr zugute: Als Mischung aus Raubkatze und Bodybuilder schlägt Valdyn auch den härtesten Gegner in die Flucht. Kein Wunder also, daß der weise König des Landes Wind von den Ruhmestaten unseres Helden bekommt.

Erst kürzlich hat ein gewisser Norka das Wahrzeichen des Reichs, einen uralten Edelstein, entwendet. Bei der Gelegenheit ließ der Finsterling auch gleich noch Valdys Freundin zu Stein erstarren. Ohne Zögern schnallt der Katzenmensch sein Schwert um und bricht in den ersten der 14 Level auf.

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

Unglaublich, aber wahr: Das Actionspiel Lionheart stellt sogar meinen Favoriten Turrican II in den Schatten.

Thalion liefert das perfekte Jump and Run im Edel-Look. Jede einzelne Welt ist noch ein Stückchen schöner gestylt als die vorherige, das imposante Parallax-Scrolling sucht seinesgleichen und der Held ist detailliert und flüssig animiert.

Dazu gesellen sich atemberaubende 3-D-Effekte und butterweiche Animationen. Matthias Steinwachs liefert den perfekten Soundtrack.

Vom orchestralen Sound bis zu rockigen Rhythmen geht die Musik voll ins Ohr. Gebt dem Mann einen Plattenvertrag! In Sachen Spieldesign zieht das Team um Erich Simon ebenfalls alle Register: Nach kurzer Eingewöhnungszeit klappt die herrlich flexible Steuerung im Schlaf. In den üppigen Welten schlummern viele nette Ideen, Geheimräume und hinterhältige Gegner ohne Ende.

Einzig und allein das dünne Extras-Arsenal bringt Lionheart einen dezenten Rüffel ein. Doch wenn dem Action-Fan schon mal soviel Gutes wie mit dem Katzenmenschen widerfährt, ist das den Kaufpreis locker wert.

Kampfkater

Lionheart



Kein Mut – kein Mädchen: Wenn der Kämpfer Valdyn Angst vor Insekten hat, wird er seine Freundin nie zurückbekommen



Farbenfroh: Obwohl die Landschaften voll vielfältiger Gefahren sind, sind sie abwechslungsreich und sehen prächtig aus

Es gilt, das Medaillon aufzustöbern und die Allerliebste wieder zum Leben zu erwecken. Dazu bleibt dem Spieler unbegrenzt viel Zeit. Die braucht er auch, will er die acht Welten von Norkas Reich erkunden. Wer's besonders haarig liebt, schaltet vor dem Abenteuer den Schwierigkeitsgrad von Normal auf Brutal.

Auch im Standard-Betrieb bekommt es der Katzenmensch mit allerhand Getier zu tun. Im Sumpf kreuzen kleinere Orks und Flugeidechsen seinen Weg. Valdyn kann springen, rennen und in Deckung gehen. Nach einem Druck auf den Feuerknopf zückt er seinen Säbel und schlägt auf feindliche Monster ein.

Mit etwas Geschick am Joystick legt das Sprite sogleich einen imposanten Dreh- oder Luftschlag hin oder tritt seinem Widersacher mit der Pfote kräftig vor's Schienbein. Zu Beginn segnet die Gegnerschaft nach ein bis zwei Treffern das Zeitliche.

Während sich der Akteur möglichst ohne großen Energieverlust durch die Landschaft schlägt, scrollt der ganze Bildschirm in mehreren Ebenen durch die Gegend. Wie in jedem Jump and Run gibt es haufenweise Plattformen und Leitern zum Turnen.

Schon recht bald erweist sich das mitgebrachte Schwert als untauglich zur Bekämpfung großer Flugdrachen und widerlicher Mutanten. Zum Glück entdeckt man beim Herumstöbern zwei Säbel mit besserer Wirkung. Nebenbei liegen auch noch Extraleben und Punktschriften in der Gegend herum.

Sammelt Valdyn 100 Diamanten ein, erhält er zusätzliche Lebensenergie. Extrem nützlich, wenn einer der riesigen Obermotze zum Kampf herausfordert. Nach der unheimlichen Begegnung mit einem kampflustigen Sumpfrabblat der Größe XXL hüpfte Valdyn durch die Überreste aus dem ehemals prächtigen Mittelalter.

Danach wird's feurig: Im Vulkan-Level fließt literweise Lava, Besitzer einer Turbokarte bekommen zusätzliche Explosionen geboten. Erschöpft von den Anstrengungen der letzten Zeit nimmt Valdyn als nächstes auf einer Eidechse Platz und erforscht einen dunklen Urwald.

Erst wenn das Medaillon gefunden und die Freundin gerettet sind, flimmert der filmartige Abspann über den Monitor. Angesichts der 14 Level in acht verschiedenen Stilen überrascht es kaum, daß Lionheart vier Disketten füllt und mindestens 1 MByte RAM benötigt. Ungewöhnlicherweise verzichtet Thalions Action-Arie auf einen Kopierschutz und läßt sich daher problemlos auf Festplatte installieren. Amiga-Spieler sollten diese faire Produktpolitik durch ehrliches Bezahlen der Software honorieren. Wer will, steuert Valdyn mit dem Joypad des Megadrives oder einem Multi-Button-Joystick. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Lionheart

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 4/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Thalion
Vertrieb: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Für alle, die sich beim besten Willen nicht vorstellen können (wollen), wie unser hübscher blauer Planet nach einer ökologischen Katastrophe aussehen könnte, liefert die österreichische Software-schmiede Max Design Anschauungsunterricht in Form einer packenden Endzeit-Simulation.

Nach »1869«, einem lehrreichen Ausflug ins 19. Jahrhundert, führt »Burntime« in die Zukunft. Wer sich die, unter Mithilfe von Greenpeace zusammengestellten, Hintergrundinformationen im Handbuch zu Gemüte führt, ist schnell davon überzeugt, daß diese Zukunft weder besonders fern noch besonders rosig ist.

In einem grafisch überaus ansprechenden Szenario kämpfen die letzten Menschen ums Überleben auf einer Welt, gegen die der legendäre »Wüstenplanet« geradezu paradiesisch anmutet. Ein bis zwei Spieler sowie zwei vom Computer gesteuerte Personen versuchen, ein bestimmtes Terri-

Ökologischer Endzeitkrimi

BURNTIME



Wo bin ich hier eigentlich? Die Übersichtskarte verrät dem Spieler seine Position und den Standort des Lagers



Das Inventory eines Helden im Überblick: Alles da, was man zum Leben in dieser ungesunden Umgebung braucht

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

Es war wirklich an der Zeit, dieses hochbrisante Thema zu verstoffeln. Max Design zeigt in eindrucksvoller Weise, was es heißt, spannende und ansprechende Computerunterhaltung mit dem gewünschten Lerneffekt zu verknüpfen. Das hohe grafische und akustische Niveau von »1869« wurde meiner Meinung nach sogar noch überboten. Burntime ist ein komplexes Strategiespiel, dessen ernster Hintergrund im Handbuch nüchtern und informativ, im Spiel dagegen mit beißender Ironie rüberkommt.

Auf dem Bildschirm präsentieren sich wunderbar zerfallene Trümmerwüsten, untermalt mit schaurig-schönen Musikstücken und Soundeffekten. Lediglich die Animationen wirken leider etwas hölzern.

Um so lobenswerter ist die Absicht, die hinter diesem Projekt steckt. Schließlich neigen wir alle dazu, die Bedrohlichkeit der Situation zu verdrängen. Hoffen wir, daß sich die Warnungen nicht schon sehr bald als begründet herausstellen.

Fest steht, daß Burntime als eines der großen Spiele des Jahres 1993 in die Software-Geschichte eingehen wird.

torium mit seinen Ruinenstädten unter ihre Kontrolle zu bringen.

Aller Anfang ist bekanntlich schwer; zunächst geht es primär darum, am Leben zu bleiben. Die Wasserflaschen im Rucksack müssen regelmäßig nachgefüllt werden; angesichts verseuchter und ausgetrockneter Brunnen oder Wasserleitungen kein so leichtes Unterfangen. Auch der Magen schreit permanent nach Arbeit und die Fleischkeule, die unser bedauernswerter Held anfangs mit sich trägt, reicht bestimmt auch nicht ewig. In einem verfallenen Haus findet sich vielleicht eine tote Ratte, ein paar eiweißreiche Maden oder eine be-

sonders schmackhafte Schlange. Angesichts der üblen Versorgungslage hat Geld natürlich jede Bedeutung verloren; es regiert vielmehr der Tauschhandel.

Jedes Territorium besitzt eine Hauptstadt, die nicht besetzt werden kann. Dafür werden hier aber diverse Dienstleistungen offeriert. So bietet z.B. der Arzt die Wiederherstellung der Vitalität für eine Schlange an; ein Schluck sauberes Wasser in der Bar kostet dagegen immerhin noch eine ganze Ratte.

In den Trümmerwüsten treiben sich eine Menge Leute herum. Viele von ihnen lassen sich bereitwillig auf ein Schwätzchen ein und je nach deren kulinarischer Bedürftigkeit und der Erfahrung des Helden sind sie möglicherweise bereit, gegen nahrhafte Bezahlung in dessen Dienste zu treten. Aus drei verschiedenen Berufsgruppen (Kämpfer, Techniker, Arzt) wird ein schlagkräftiges Team zusammengestellt, wobei der Chef für alle seine Leute und deren Wohlergehen verantwortlich ist. Nach Einrichtung eines Lagers besteht zudem die Möglichkeit, durch Zurücklassen eines Teammitglieds einen Stützpunkt einzurichten und dort Nahrung zu produzieren.

Die Techniker der Truppe können aus allerlei aufgelesenem Schrott nützliche Hilfsmittel wie Minendetektoren, Rattenfallen oder Waffen zusammenzubasteln. Genetisch mutierte Zombies, streunende Hunde, verseuchte Örtlichkeiten und letztlich die Truppen der Kontrahenten machen der Party das Leben schwer, wodurch dann auch Kämpfer und Ärzte ihre eigentliche Bestimmung finden.

Erfreulicherweise läuft das ganze auch auf einem Amiga 1200. Eine spezielle Version, die die Grafikfähigkeiten dieses Rechners auch voll ausnutzt, ist bereits in Planung. Ein Tip zum Schluß: legen Sie die Spielstandsdiskette unbedingt vor dem Spielen an. Die Aufforderung diese Disk einzulegen läßt sich nicht zurückweisen und das bisher Erreichte ist verloren. ms

AMIGA-TEST

Sehr gut

Burntime

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 11/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Max Design
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Neulich im Märchenland: Prinz und Prinzessin turteln beim Picknick. Da braust aus heiterem Himmel eine böse alte Hexe auf ihrem Besenstiel heran, entführt das herzerliebteste Mädel, kichert fies und belegt unseren unschuldigen Helden und künftigen Retter mit einem gar glitschigem Fluch. Am »Fluß der Verzweiflung« muß der Königssohn fortan ein trauriges Dasein als stinknormaler Wald- und Wiesenfrosch fristen. Bis eines Tages eine Flasche des hochwirksamen Iso-Drinks »Lucozade« in den Fluten treibt. Ein beherzter Griff und wenige Schlucke später erblickt der Frosch »Superfrog« das Licht der Spielewelt.

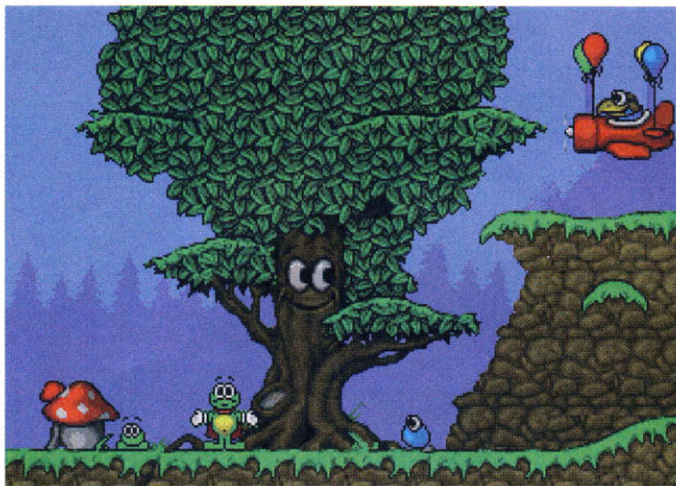
Allein für den eben geschilderten Vorspann spendierten die Jungs von Team 17 eine ganze der insgesamt drei Disketten. Das Intro ist übrigens ein Werk des Animationskünstlers Erik Schwartz und jagt einem ein Grinsen nach dem anderen übers Gesicht. So

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

Neben Thalions Lionheart ist Superfrog neuerdings mein absoluter Favorit unter den Plattformspielen. Schon der urkomische Vorspann macht mächtig Laune auf das Spiel. Perfektes Styling treibt die Motivation weiter an: Ein derart schnelles und sauberes Acht-Wege-Scrolling gab es jenseits von Mega-Drive und Co. bisher nicht zu sehen. Manchmal fehlt den Hintergründen der großen Levels etwas die Abwechslung, die Überraschungen stecken eher im Detail. Unfaire Stellen sind verpönt, geheime Bonuskammern voller Gold und nützliche Abkürzungen dagegen an jeder Ecke zu finden. Allister Brimble, der englische Chris Hülsbeck, brennt dazu ein Feuerwerk aus urigen Soundeffekten und acht eingängigen Melodien ab. Bisher kränkelten die Programme von Team 17 oft an zu hohem Schwierigkeitsgrad. Nicht so Superfrog, wo auch Gelegenheitszocker ohne Probleme die dritte Welt erreichen. Und gerade wenn einem die akrobatischen Einlagen des Langbeins auf den Keks zu gehen drohen, bringen zwei witzige Zwischensequenzen Abwechslung und neue Lachfalten. Superfrog, ein Frosch zum Küssen!

Grün und schleimig, aber super!

Superfrog



Hier kommt der Superfrosch: Klein, grün und mit rotem Umhang jettet der springlebendige Held durch den Märchenwald



Zockmaschine: Mit etwas Glück gibt's Zusatzpunkte, neues Leben oder sogar einen Levelcode für den Wiedereinstieg

bestens eingestimmt, legt des Fröschchens joystickbewaffneter Mentor in einem Menü die Anzahl der Bildschirmauftritte und einen der beiden Schwierigkeitsgrade fest.

Endlich im Spiel, landet Superfrog geradewegs in jenem Wäldchen, in dem einst das schreckliche Verbrechen geschah. Den schicken Namen verdankt die quakende Delikatesse nebenbei bemerkt ihren ultraflinken Froschschenkeln. Mit diesen kann das grüne Spitzensprite beinahe beliebig hoch oder weit springen und seinen Widersachern mit ei-

nem Satz aufs Haupt den Garaus machen. Gut so, denn immerhin bevölkern fleißige Bienen, hinterhältige Kröten und Maulwürfe das Unterholz. Jede Berührung kostet ein klein wenig Lebensenergie. Nebenbei gilt die Aufmerksamkeit des Spielers ganz und gar dem Goldstücke aufsammeln – der Sprung ins nächste Level ist nicht umsonst. Um auf die entlegensten Plattformen zu klettern, kommen Trampoline gerade recht.



Doch Vorsicht: Kracht Superfrog im Flug gegen einen scharfen Stachel, segnet er ohne Vorwarnung das Zeitliche.

Damit das nicht allzuoft passiert, helfen dem Spieler zahlreiche Extras auf die Sprünge: Star des Ensembles ist zweifellos Spud, ein kleiner Ball, der auf Angreifer wie ein tödlicher Bumerang wirkt. Fallen ihm dagegen Flügel in die Greifer, dient der scharlachrote Umhang unter emsigem Hämmern auf den Feuerknopf als Propellerersatz. Natürlich tummeln sich auch Flaschen mit Iso-Drinks für Sportskanonen im Bonusarsenal.

Nach jedem Level hagelt es Punkte. Risikofreudige Joystickartisten bekommen nun die Chance zur Maximierung ihres High-Scores: Dazu dient ein waschechter Spielautomat, dem es mit genügend Glück Punkte, Zusatzleben oder vielleicht sogar den Code für eine der weiteren fünf Welten zu entlocken gilt. Als da wären: das düstere Schloß der Hexe mit Geistern und Rittersleuten, ein Zirkus voller Killerhaie und das alte Ägypten mit untoten Mumien und herabstürzenden Felsbrocken. Nicht zu vergessen die Eiswelt, in der Superfrog nur so durch die Gegend rutscht. Zum Showdown lädt die greise Entführerin auf ihr Luftschloß über den Wolken.

Freunde pfeilschneller Geschicklichkeitstests ohne mindestens ein MByte Chip-RAM warten vergebens auf den furchtlosen Retter im Lurch-Look. Davon abgesehen spurtet Superfrog auf allen Amigas ohne nennenswerte Unterschiede los, Turbokarten, zwei Laufwerke – der süße Frosch verträgt sich mit allem. ka

AMIGA-TEST sehr gut

Superfrog

10,0
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/93

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

Preis: 90 Mark
Hersteller: Team 17
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Billardfreunde aufgepaßt: Nach dem Vorjahreshit »Whirlwind Snooker« legt Virgin jetzt die Pool-Variante der Simulation um Queue und Kreide vor. Wie der Vorgänger geht »Pool« auf die Kappe des englischen Starprogrammierers Archer MacLean.

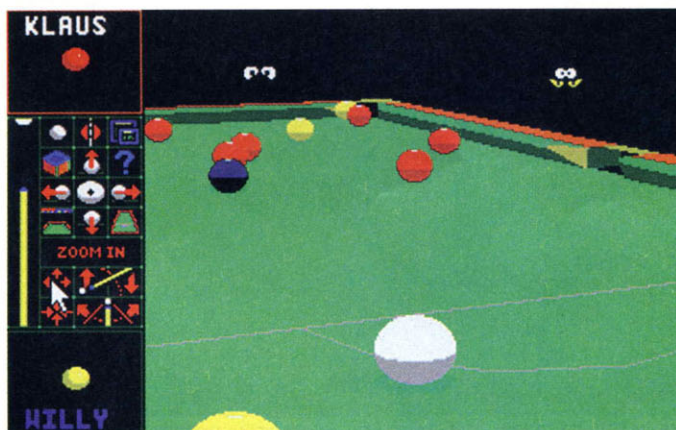
Erwartungsgemäß wurde das Regelwerk auf die neuen Gegebenheiten zurechtgeschneidert. Insgesamt gibt es drei Varianten. Beim Spiel mit acht Kugeln hat man die Wahl zwischen englischen und amerikanischen Regeln. Liegen dagegen zu Beginn neun Bälle auf dem Tisch, ist die US-Variante angesagt. Vereinfacht ausgedrückt, versuchen die

Archer poolt wieder

POOL



Billardsimulation total: Effet geben mit Top-, Side- oder Backspin. Wer das Queue nicht kreidet, riskiert Fehlstoße.



Perspektivisch: Fast jeder beliebige Blickwinkel auf den Tisch ist machbar. Wartet man zulange, gibt's Ballgegrinse.

beiden Akteure in jeder Version, die Kugeln in der Reihenfolge ihrer Nummern in den sechs Taschen des Billardtisches zu versenken. Wer Ball Numero 8 bzw. 9 »einlocht«, trägt den hart erkämpften Sieg davon.

Was Benutzerführung und Grafik angeht, greift Archer MacLean auf Bewährtes zurück. Zur Vorbereitung für den Stoß zieht eine umfangreiche Iconleiste den Bildschirmrand. Mit Hilfe der Symbole legt der Billardkünstler beileibe nicht nur die Stärke und Richtung seines Versuchs fest. Angechnittene Bälle, Backspins und das unerläßliche Einkreiden des Stocks geben der Kugel Effet. Mit

etwas Übung und dem 80seitigen Handbuch im Hinterkopf schiebt man bald eine genauso flotte und sichere Kugel wie Tom Cruise im Kinohit »Die Farbe des Geldes«. Für die nötige Clubatmosphäre sorgt auch hier ausgefüllte Vektorgrafik. Vor dem Stoß darf der Tisch beliebig gedreht und sogar vergrößert oder verkleinert wer-

den. Herrscht schließlich Klarheit über die Lage der Dinge, erfolgt der Stoß. Eine Kamera folgt automatisch dem Lauf der weißen Kugel. Wahrlich fernsehreife Ballkünststücke kommen entweder beim Match Mann gegen Mann oder in einer Liga mit acht Ballkünstlern zustande.

Auch der Computer läßt sich nicht lumpen: Satte zwanzig Gegner warten auf eine Partie. Jeder von ihnen verfolgt eine eigene Strategie. Die Palette reicht vom Oberlangweiler Bob Boring bis zum coolen Champion Marke Mr. Brill. Wer lieber alleine poolt, hält sich an den Trickshot Editor. Per Maus platziert der Solist Kugeln auf dem Tisch und versucht, diese der Reihe nach abzuräumen. Gelungene Konstellationen können gespeichert und weitergegeben werden. Darüber hinaus lassen sich laufende Begegnungen und das Rankometer für die Nachwelt festhalten. Bei letzterem handelt es sich um eine Art High-Score-Liste. Nach jedem Stoß berechnet der Amiga einen Prozentwert, der Auskunft über die Güte der Aktion gibt. Wie Snooker kommt Pool mit 512 KByte RAM-Speicher und einer Diskette aus. Virgins jüngster Streich funktioniert einwandfrei mit Turbokarten. Eine komplette deutsche Fassung ist angekündigt. Von der Übersetzung abgesehen, brütet Archer MacLean gerade über einer speziellen Version, die den 256-Farben-Modus des Amiga 1200 unterstützt. ka

AMIGA-TEST

sehr gut

Pool

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 3/93

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Virgin
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Moskau, 18. August 1991, vier Uhr nachmittags. Maxim Rukov ordnet wie gewohnt Akten im Personalbüro des russischen Geheimdienstes. In seiner Abteilung sitzen in erster Linie Altkommunisten ihre Zeit bis zur Pensionierung ab. Im Gegensatz zu den Kollegen will Rukov hoch hinaus. Der Vorgesetzte erkennt messerscharf das Perestroika-Potential des jungen Heißsporns.

Rukov erhält den Auftrag, Licht in den mysteriösen Todesfall eines ehemaligen Kollegen zu bringen. Auf der Reise in die Wohnung des Opfers leistet die kompakte Maussteuerung erste Hilfe.

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

Virgin weiß, wie man's macht: Im Gegensatz zu einigen verkorksten Amiga-Abenteuern aus dem Hause Sierra kommt bei KGB auch ohne Turbokarte und Festplatte Hochspannung auf. An der Präsentation wurde dennoch nicht gespart: Zugegeben, manche Räume sehen ziemlich ähnlich aus, aber die tollen Konterfeis der Gesprächspartner macht den Programmierern so schnell keiner nach. Wer depressive Melodien aus tiefster russischer Seele erwartet, den lehrt der spritzige Soundtrack eine Lektion in Sachen Lebensfreude hinter dem, jetzt Gott sei Dank Geschichte gewordenen, Eisernen Vorhang.

Virgin beschwört die Aufbruchsstimmung der Perestroika mit großer Sorgfalt. Viele kleine Anspielungen auf den real existierenden Sozialismus halten die Handlung am Laufen. Dank der narrensicheren Steuerung bleiben Rukovs graue Zellen frei für knackige Rätsel und exakte Verhöre. So kurzweilig die Handlung auch sein mag, ein kleiner Fehler genügt und der Spieler steckt in einer Sackgasse. Neben dem arg linearen Ablauf des Geschehens stört mich, daß nur Platz für vier Spielstände vorhanden ist. Alles Schönheitsfehler, die dem Thriller nach Art des Kinohits »Gorki Park« keinen Abbruch tun. Daher mein Tip: Zugreifen, auch wenn die politischen Veränderungen der letzten beiden Jahre KGB heute etwas alt aussehen lassen. So ein Spiel braucht halt eine gewisse Entwicklungszeit.

Perestroika

KGB

Wenn er nicht gerade zwischen den 60 Stationen des Abenteuers pendelt, beklickt der Spieler die üppigen Grafiken mit einem gewissermaßen »intelligenten« Cursor. Streift der Geheimpolizist dabei einen interessanten Gegenstand, liefert der Amiga automatisch ein Kommando zum Aufheben und Untersuchen. Alle Indizien landen im Inventar. Kommt ein Utensil später einmal als Beweismittel zum Einsatz, genügt ein flinker Klick in den geräumigen Rucksack des Ermittlers. Rukov entdeckt Hinweise auf eine geheime, internationale Verschwörung. Ein Verdacht, der sich während eines Verhörs der attraktiven Schwester des Toten erhärtet.



Verhör: Eine der vielen skurrilen Gestalten, aus denen der Ermittler Indizien herauszuquetschen versucht

Im Gegensatz zu konventionellen Grafik-Adventures gibt »KGB« weit mehr als nur eine Handvoll Fragemöglichkeiten vor. Statt dessen beinhaltet die Dialogbox für gewöhnlich ein halbes Dutzend Oberbegriffe und passend dazu Schlagwörter. Wer möchte, darf über das Wetter und andere Belanglosigkeiten plaudern. Kommt die Rede auf einen bisher unbekannten Aspekt der Handlung, steht sogleich die dazugehörige Frage parat. Langsam entfalten die Programmierer ein Netz aus Intrigen. Rukov verirrt sich in einem düsteren Häuserblock. Fast die gesamte Mieterschaft hat irgendetwas zu verbergen. Da sind die beiden hübschen Se-

kretärinnen, die mit Aktfotos ein paar Rubel dazuverdienen oder der Fleischhändler, der illegale Geschäfte abwickelt. Alle Fäden laufen im Privatclub der »Fort-schrittsfreudigen« zusammen.

Rukov setzt die Teile des Puzzles nur dann richtig zusammen, wenn er am rechten Ort zur rechten Zeit aufkreuzt und natürlich die richtigen Leute befragt.



Inspektor Golitsins Büro: Per Schraubenschlüssel lädt und speichert man, das Gadget daneben zeigt die Karte

schen Version perfekt deutsch, keine Spur von kyrillischen Schriftzeichen. Statt einem Wörterbuch benötigt der clevere Ermittler mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher. Auf welchem Amiga-Modell Rukov auf Spurensuche geht, bleibt dem Käufer überlassen. Zügiger laufen die Ermittlungen nur mit einem zweiten Laufwerk oder einer flotten Festplatte ab. ka

AMIGA-TEST

sehr gut

KGB

10,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Virgin
Anbieter: Fachhandel

Um nicht den Überblick zu verlieren, verrät die Uhr am Bildschirmrand die aktuelle Zeit. Außerdem legt der Amiga eine Karte aller Orte an, die bereits besucht wurden. Damit nicht genug: Ein digitaler Rekorder speichert alle Aktionen im RAM. Schweigt ein Informant trotz schlagkräftiger Argumente, spult Rukov über die Pfeiltaste zu einem Punkt seiner Wahl zurück und beginnt mit neuem Elan von vorne. Beharrlichkeit wird durchaus belohnt. Im Fall von KGB ist die Wahrheit ebenso brisant wie gefährlich. Immerhin berührt der Fall auch den mysteriösen Tod der Eltern des Helden.

Welt der Sandwürmer

Dune II – Battle for Arrakis

von Carsten Borgmeier

Im vergangenen Jahr startete Virgin zum ersten Ausflug auf Frank Herberts Wüstenplaneten »Arrakis«. Kunstvolle Grafiken und narrensicheres Handling ließen die Kassen klingeln. Kurzerhand beauftragte der englische Medienmulti die renommierten Westwood Studios (Eye of the Beholder 1 und 2, Legend of Kyrandia) mit einer Fortsetzung.

Im Gegensatz zum Vorgänger steht hier die Strategie im Vordergrund. Der dramatische Vorspann schildert die Ziele: Um die Marktwirtschaft auf der Milchstraße anzukurbeln, veranstaltet der intergalaktische Imperator einen Wettbewerb. Als Sieger geht das Herrscherhaus hervor, das seine beiden Nebenbuhler im Kampf um die 27 Parzellen des Planeten ausbootet. Am Start stehen die

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

Virgin beweist im zweiten Anlauf ein glücklicheres Händchen für die Wahl des richtigen Entwicklerteams und legt eine blitzsaubere PC-Umsetzung vor. Vom bombastischen Intro, über die detaillierten Gebäudezeichnungen in den Menüs bis hin zur Sprachausgabe steht die Amiga-Fassung dem DOS-Vorbild in nichts nach. Auf langsamen Standardmaschinen ohne Festplatte geht die elegante Benutzerführung zugunsten einer noch erträglichen Ruckel- und Ladeorgie baden. Doch Geduld zahlt sich aus: Im Gegensatz zum konzeptionell verkorksten ersten Teil, verwässern hier keine Adventure-Elemente das anspruchsvolle Gameplay. Sanft steigt der Schwierigkeitsgrad bis zum mörderisch schwierigen letzten Gefecht mit den hyperaktiven Computergegnern. Womit wir auch beim einzigen groben Schnitzer wären: Ohne einen Zwei-Spieler-Modus macht Dune II trotz der tollen Aufmachung nur begrenzte Zeit Spaß. Ein Modem-Play-Modus wäre für dieses Spiel ideal. Man kann eben nicht alles haben.



Die höllenheiße Wüste: Eine feindliche Attackewelle erschüttert die Basis. Die roten Flecken sind das begehrte Spice.



Haus Ordos: Diese fremdländische Wüstenschönheit ist die Beraterin. Im Spiel gibt sie dem Abenteurer wertvolle Tips.

Sippschaften Atreides, Ordos und Baron Vladimir Harkonnen. Alle drei Teilnehmer legen unterschiedliche Taktiken an den Tag: So setzen die Atreiden beispielsweise auf Diplomatie, während der Herr Baron keinem Scharmützel aus dem Weg geht.

Nach der Wahl des Teams und somit des Schwierigkeitsgrads gibt der hauseigene Berater des Feldherrn das genaue Ziel des ersten Szenarios sowie nützliche Tips bekannt. Zu Beginn ist alles noch denkbar einfach: Es gilt, eine bestimmte Zahl von Credits zu scheffeln. Auf Arrakis gedeiht zu diesem Zweck die Spice-Melange. Wer die Wunderdroge nimmt, kann durch bloße Gedankenkraft mit Lichtgeschwindigkeit reisen. Dementsprechend schnell entbrennt ein erbittertes Ringen um den knappen Rohstoff.

Im Kampfverlauf sieht der Spieler das Territorium à la Sim City aus der Vogelperspektive. Fürs erste zieren nur das üppige Hauptquartier, eine Handvoll Soldaten und vier Erkundungsfahrzeuge die karge Gegend. Mit Hilfe der Symbolbox rechts im Bild leitet der Wüstensohn seine Bauvorhaben ein. Zunächst stampft er noch preisgünstige Fundamente aus dem Boden und zieht ein Windkraftwerk zur Stromversorgung hoch. Schnell folgt die erste Spice-Raffinerie. Wie jeder Häuslebauer weiß, verschlingt ein derart ehrgeiziges Projekt Unsummen von Geld, das erst durch den erfolgreichen Abbau des Spice wieder ins Haus kommt.

Kluge Strategen haben bis dahin schon das Umland erkundet und nehmen vorschnelle Angreifer mit ihrer Radarstation frühzeitig wahr. Kommt es zu Kampfhandlungen, genügen ein, zwei Klicks auf die gewünschte Einheit und ihre Kontrahenten, schon schießen die Mannen los oder ergreifen die Flucht. Kleine Balkendiagramme verraten, wieviel Lebensenergie noch in den Soldaten steckt. Die Aktionsmöglichkeiten wachsen mit jeder Spielstufe weiter an: Fabriken produzieren Panzerwagen, Silos bieten Platz für Vorräte und von Raketenrampen aus nimmt der zukünftige Herrscher seine Widersacher unter Beschuß. Damit garantiert keine Langeweile aufkommt, heizt die ungastliche Umwelt die Spannung an. Da verschluckt schon mal ein riesiger Sandwurm einen Drogen-Transporter und auch die Ureinwohner des Wüstenplaneten geben in Form von Attentaten ihren Senf dazu. Angesichts derart komplexer Verhältnisse verwundert es kaum, daß Dune II mindestens 1 MByte Speicher benötigt. Auch die Möglichkeit, Spielstände und High-Scores zu verewigen, gehört zum A und O jedes guten Strategiespiels. Die Schlacht um Arrakis tobt auf allen Amiga-Modellen, egal ob mit Turbokarte, Festplatte oder mehreren Laufwerken.

ka

AMIGA-TEST

sehr gut

Dune II

9,6
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/93

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

Preis: 100 Mark
Hersteller: Virgin/Westwood
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

18 Monate ist es jetzt schon wieder her, da rettete der speckbäuchige Steinzeitmensch Chuck Rock seine schnuckelige Ehefrau Ophellia aus den Klauen des hinterlistigen Gary Gritter.

Diese Ruhmestat wurde nächstelang gefeiert, was nicht ohne Folgen blieb. Bald gab es Nachwuchs im Hause Rock zu vermehren. Auch sonst standen die Sterne denkbar günstig: Chucks Auto-Firma Fjörd Motors schreibt schwarze Zahlen während die Konkurrenz von Datstone in die Röhre guckt.

Schlimm nur, daß gerade Gary Gritter die Geschicke der maroden Konkurrenz leitet. Und der schreckt bekanntlich vor nichts zurück, Chucks Entführung eingeschlossen. Noch am Abend von Vatis Verschwinden, fliegt ein Hinkelstein durch das Rocksche Küchenfenster: Entweder Daddy überschreibt die Firma an seinen Erzrivalen oder er landet auf der

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

Schon über die Abenteuer von Chuck Rock habe ich Tränen gelacht, sein Sohnmännchen treibt den Schmutzefaktor noch weiter in die Höhe. Der Vorspann im Stil Familie Feuerstein legt den Grundstein für die Eskapaden des kessen Babyboomers Chuck Junior.

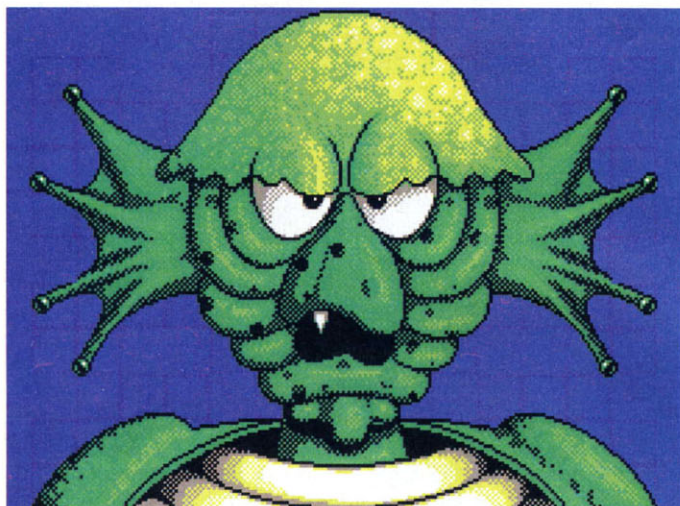
Selten zuvor gab es derart flüssiges Scrolling gepaart mit aberwitzigen Animationen und kurzen, knackigen Soundeffekten. Hinter der oberputzigen Fassade steckt fast das gleiche Spiel wie vor gut zwei Jahren.

Allerdings haben sich die Programmierer die berechtigte Kritik am Level-Design des Vorgängers zu Herzen genommen: Todesmutige Sprünge ins Ungewisse bleiben aus, und Leerlauf herrscht auch keiner mehr. Gleich zu Beginn stapft beispielsweise das größte mir bekannte Sprite über den Monitor – toller Schockeffekt. Keine Frage, wer nach einem pfegegleichten Jump-and-Run mit einer Rätselprize sucht, kommt an Chuck Rock II nicht vorbei.

Da von Extrawaffen und einer speicherbaren High-Score-Liste jede Spur fehlt, hält sich die Langzeit-Motivation trotz der drei Schwierigkeitsstufen etwas in Grenzen.

Steinzeit-Junior

Chuck Rock II



Nicht besonders attraktiv: Chuck's Rivalen haben keine recht guten Absichten und man sieht es ihnen auch sofort an



Kriegsschrei: Chuck Rock Junior kämpft mit allen möglichen Mitteln, wenn es darum geht, den Gegner zu erschrecken

Speisenkarte des nächstgelegenen Saurier-Restaurants.

Baby Chuck weckt blitzschnell den Helden in sich und greift zur Keule. In frischen Prähistorik-Pampers zieht er hinaus in die erste der sechs Welten. Diese erinnert ein ganz klein wenig an die Geschichten seines Papas: Der Dreikäsehoch läuft und springt von der Seite gesehen über den Bildschirm, der dazu butterweich in drei Ebenen und alle Richtungen scrollt.

Im Gegensatz zum modernen Inventar kommen die Gegner des Steppkes mit vorsintflutlichen Manieren daher: Häßliche Krähen schleudern ihre Exkremente auf

den Wandersmann, quirlige Mini-Saurier toben ohne Aufsicht durch die Gegend und ein paar Höhlenmenschen suchen nach irgendwas Eßbarem.

Mit der Keule gibt der kleine Chuck ihnen allen ordentlich auf die Nase. Erfolgt das passende Kommando per Joystick drischt der Held entweder direkt drauflos, bringt einen geschickten Drehschlag an oder landet seine Treffer mit einer unverföhrenen Attacke aus sicherer Entfernung.

Muß Chuck selbst einmal Drecks einstecken, weichen nach und nach die Lebensgeister aus der Milchflasche rechts unten im Bild. Geht einem der Saft aus, gibt Vatis Retter bildlich gesprochen den Löffel ab und hopst über den Jordan.

Während im steinzeitlichen Hintergrund ein schauerliches Gewitter tobt, legt der Spieler Meter um Meter auf dem Weg zum ersten Obergegner zurück. Als der Showdown ansteht, klettert ein riesiger Saurier aus dem Hintergrund und schnappt gierig nach der handlichen Mahlzeit in Kindergestalt.

Doch ein paar Schläge auf den Kopf, im rechten Moment, und Dino XL ist plattgemacht. Anschließend startet der finale Befreiungsschlag auf dem Parkplatz von Datstone Motors. Da das Knäblein von diesem Himmelfahrtskommando nicht ganz ausgefüllt ist, darf man zwischen den Levels in vier Bonusrunden auf Punktejagd gehen.

Mal gilt es, für ein hungriges Hündchen Äpfel aus der Krone eines Baumes zu prügeln, dann wieder muß der kreative Akteur per Keule ein Portrait seines Papis in einen Felsblock. Beim fröhlichen Wett paddeln durch den Dschungel kommen sogar Freunde von Joystick- Rüttelien Marke Summer Games auf ihre Kosten.

Glücklich schätzen können sich auch Besitzer der jüngsten Amiga-Generation: Im Gegensatz zu anderen Core-Design-Spielen wie »Thunderhawk« oder »Jaguar« funktioniert Chuck Rock II problemlos auf dem 1200er und seinem großen Bruder Amiga 4000. An Optionen hält es abschaltbare Soundeffekte und drei Schwierigkeitsstufen bereit. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Chuck Rock II

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 5/93

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Core Design
Anbieter: Bomico

Geister der Vergangenheit

Jonathan

von Carsten Borgmeier

Bei »Jonathan« handelt es sich um ein neues Adventure von Software 2000, das mit knapp zweijähriger Verspätung nun doch endlich in die Läden kommt.

Für das Spieledesign zeichnet kein Geringerer als Chris Foelding verantwortlich, der sich bereits mit den beiden Adventure Vorgängern »Holiday Maker« und »Stadt der Löwen« einen Namen machte. Im Gegensatz zu diesen beiden Titeln besteht die Optik in Jonathan nicht aus lupenreiner Computergrafik, sondern aus zahlreichen Digi-Bildern.

Die Story dreht sich um einen rollstuhlfahrenden Buben namens Jonathan, der seit Tagen von



Die Luft war nicht mehr so naß wie in den vergangenen Tagen, aber auch noch nicht so kalt, wie sie es in den folgenden Wochen werden würde, gegen Mittag schien die Sonne zum letzten Schlag ausholen zu wollen. Sabine hatte unruhig geschlafen, obwohl sie erst gegen Mitternacht heimgekommen war. So sehr sie sich auch bemühte, sie konnte sich

Kaugummi oder ein Tischtennisball? Das Adventure läßt dem Spieler großzügig Raum für eigene Interpretationen



An der Stelle, wo die Hauptverkehrsstraße an Lindenweiler vorbei und in Richtung Stausee führte, zweigte an einer scharfen Biegung eine kleine Teerstraße durch die Wiesen nach Süden ab. Nach einigen hundert Metern lag an der rechten Wegseite der für das Allgäu typische Bauernhof der Familie Rupp. Gegen den Willen ihres Vaters hatte Gertrud 1956 den ungarischen

Tolle Digi-Bilder: In dem Adventure Jonathan findet man viele digitalisierte Grafiken in ausgezeichneter Qualität

fürchterlichen Alpträumen verfolgt wird. Merkwürdige Dinge geschehen in seinem Heimatdorf Kronstadt: brave Bürger, die sonst keiner Fliege etwas zu leide tun würden, bringen sich plötzlich selber oder gegenseitig um.

Eine skurile Geschichte mit vielen Rätseln, deren Lösung in den Händen Jonathans liegt. Böse Mächte aus keltischer Zeit neh-

men Besitz von den Seelen dieser armen Menschen und befehlen ihnen, sich oder irgendjemand anders umzubringen.

Glücklicherweise steht Jonathan nicht ganz alleine mit der Lösung des Problems da: zehn

Freunde stehen mit Rat und Tat zur Seite, fahren oder schieben ihn durch die Gegend oder erledigen andere kleine Gefallen. Für Recherchen und Ermittlungen steht ein Telefon zur Verfügung, mit dem man immerhin 100 verschiedene Telefonnummern wählen darf.

Viele Infos stehen in der Zeitung und manchmal hockt Jonathan gar vor der Glotze und zieht sich Werbespots rein. Ganz besonders interessant ist die Tatsache, daß der Held sogar zaubern kann, als wäre er einem Rollenspiel entsprungen.

Im Menü hat man stets die Auswahl zwischen einem Ortswechsel oder aber man weist den Computer an, das nächste Rätsel zu präsentieren, sofern der Spieler die vorherige Knobelei bereits gelöst hat.

Was das Spiel interessant macht, ist die digitalisierte Grafik, die deutsche Sprache und die gruselige Thematik. Adventure-Freunde sollten zugreifen. *rk*

AMIGA-TEST
sehr gut

Jonathan

10,5
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 04/93

Grafik	5	5	5	5	5
Sound	5	5	5	5	5
Spielidee	5	5	5	5	5
Motivation	5	5	5	5	5

Preis: 100 Mark
Hersteller: Software 2000
Vertrieb: Leisuresoft

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

Musikalisch bin ich ein wenig enttäuscht von Jonathan. Auch wenn die Mucke im John-Carpenter-Stil ganz harmonisch klingt, so hört man davon viel zu wenig. Dafür gefällt die idiotensichere Maus-Icon-Klick-Steuerung sowie die mordsmäßige Digi-Grafik, die insgesamt knapp 8 MByte umfaßt und auf 10 Disketten verteilt ist.

Die Rätsel sind allesamt ziemlich gepfeffert und es verlangt schon eine Menge Spielwitz den bösen Mächten den Garaus zu machen. Am meisten haben mir an Jonathan die feinen Grafiken imponiert, aber auch die spannende Story und die vielen kleinen Gags.

Schaltet Jonathan beispielsweise im heimischen Wohnzimmer den Fernseher ein, so sieht man unter anderem Harald Juhnke wie er Wodka aus einem Joghurtbecher schlürft. »Jonathan« ist ein einzigartiges Adventure, das in jede Softwaresammlung gehört. Bravo Software 2000! Mehr davon!

von Richard Eisenmenger

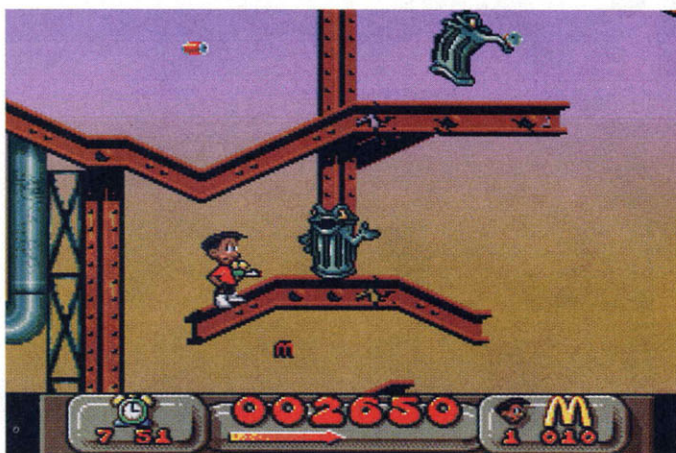
Täteratä! McDonald's lädt ein zur alljährlichen Monsterhatz für gnadenlose Kids. Als Hauptpreis winken zwei »Royal TS« und eine Neuner-Packung Chickens! Mit Ketchup und Mayonnaise-Sauce bewaffnet, zögern die beiden, nach dem ersten McDonald's-Streich weltberühmt gewordenen, Helden Mick und Mack keine Sekunde, an diesem Wettbewerb teilzunehmen. In einem muster-

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

Auch wenn Global Gladiators nicht der Tip für totale Einsteiger ist, sollte jeder Big-Mac-Fan oder Jump-and-Run-Begeisterte einen Trip ins Schleimland oder die Giftstadt wagen, um die vielen unfreundlichen Bewohner kennenzulernen und die Sehenswürdigkeiten zu besichtigen. Allein die überwitzigen Animationen von Helden und Bösen und die intuitive Steuerung mit dem Joystick genügen, um selbst zum hundertsten Mal in einem Level zu beginnen. Denn etwas Übung braucht man schon, um die vielen Geschicklichkeitshürden zu überstehen. Schon beim ersten Anspielen zeigt sich, daß Virgin dieses Mal anscheinend an alles gedacht hat. Steht eins der coolen Kids beispielsweise auf einer Plattform, genügt ein Kommando »Joystick nach unten«, schon scrollt der Bildschirm etwas. Sprünge ins Ungewisse gibt's dadurch keine. Aber auch die witzige Hip-Hop-Musik, Mick und Macks Gejule und die vielen grafischen Details lassen den Spieler schmunzeln und motivieren. Einige unsichtbare, versteckte Plattformen, über die Bonus-»M«s zu erreichen sind, setzen selbst den Helden in Erstaunen, so daß dieser, köstlich animiert, beunruhigt Richtung Erde schießt. Natürlich gibt's auch ein bißchen etwas zu meckern: Um es kurz zu sagen – das Scrolling ruckelt etwas und verwöhnte Zocker könnten sich von der relativ geringen Anzahl verschiedener Feinde unterfordert fühlen. Das rasante Gameplay macht das aber locker wieder wett. »McDonald Land« kann man getrost vergessen, dagegen sind die Globalgladiatoren ein echter Hit.

Slime or be slimed

Global Gladiators



Baugerüstkraxelei: Sogar hier werfen die mutierten Mülltonnen von Toxistown fleißig mit Cola-Dosen um sich



Im mystischen Wäldchen: Comic-Animation pur zieren den Bildschirm, wenn Mick mit seiner Majowumme loslegt

gültigen Jump-and-Run läuft einer der beiden Turnschuh-Helden kaugummikauend durch mehrere plattformverzierte Szenarien auf der Suche nach kleinen McDonald's-Logos (die M's).

Dabei führt die Reise durch viele bunte Welten, wie die »Slime World«, einen magischen Wald oder »Toxi-Town«, eine verseuchte Großstadt. Die Plattformen sind natürlich der Umgebung angepaßt. So läuft der Spieler über grüne Wiesen, durch dunkle Erdhöhlen oder hüpfte auf Bäumen und Baugerüsten herum. Erst wenn Mick oder Mack eine bestimmte Anzahl dieser verzwirrt versteckten und gemein zu erreichenden Symbole aufgesammelt haben, dürfen sie bis zum Level-

ende vordringen – und laufen direkt in die Arme von Ronald McDonald persönlich, der die Zielflagge schwenkt.

Dummerweise haben es sich einige besonders eklige Kreaturen zur Lebensaufgabe gemacht, diese Sammelaktion zu sabotieren. Ob träge flatternde Ichtysaurier, Mülltonnen oder fleischfressende Pflanzen, sie alle haben eines gemeinsam: Sie werfen mit allerlei gefährlichen Sachen um sich. Oft ist die Munition grün und schleimig und macht ganz häßliche Flecken, die

nicht einmal mit Oriel Ultra zu entfernen sind. Und weil Mick und Mack das wissen und ihnen die Angst eines gewaltigen Anschlisses ihrer Mutter in den Knochen sitzt, verlieren sie bei jedem Treffer einen ganzen Batzen Lebensenergie. Die läßt sich zwar durch Aufsammeln kleiner roter Herzen wieder auffrischen, Vorsicht ist aber besser als Nachsicht. Daher kann man mit der portablen Ketchup-Kanone selbst ans Verlichten der Monsterlinge gehen.

Meist genügt es sogar, wenn man die bösen Viecher einfach berührt – denn diese verlieren bei Hautkontakt mit einem frisch gebadeten Jüngling jeglichen Lebenswillen. Übrigens erscheinen zeitgleich auch sämtliche Sega-Versionen des Spiels (Mega Drive, Master System, Game Gear), so daß es nicht verwunderlich ist, daß sogar in die Amiga-Version ein umfangreiches Einstellungs-menü integriert wurde. Selbst ein Musik- und Sound-Menü durfte nicht fehlen, hier kann man sich alles anhören, was der Soundchip so während des Spiels an Daten verarbeitet. Kleine Warnung trotzdem: Auf einem 3000er hatten wir so manchen Absturz zu verzeichnen (was übrigens auch für den Amiga 1200 gilt)! Das muß wirklich nicht sein, auch wenn das Spiel in zehn (!) Sekunden geladen ist. ka

AMIGA-TEST

Sehr gut

Global Gladiators

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/93

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

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Virgin
Anbieter: Fachhandel



Carsten Borgmeier

Konkurrenz für Lemmings: Interplay schickt drei zottlige Wikinger ins Knuddelrennen. Einst lebten Erik, Olaf und Baleog als furchtlose Mammutjäger in einem verschneiten Dorf. Bis zu jenem schicksalhaften Tag, als ein intergalaktischer Fiesling das Trio auf sein Raumschiff beamt. Da stehen die drei nun und warten auf die Hilfe eines menschlichen Joystick-Artisten.

Wichtigster Unterschied zum Nager-Hit von Psygnosis: Während man die Lemmings quasi indirekt über Icons ans Ziel lotst, laufen die drei Hauptdarsteller brav per Steuerknüppel durch die 37 scrollenden Level. Über Tastatur darf der Akteur zwischen den Nordmännern hin- und herwechseln. Das ist auch bitter nötig, denn nur durch Teamwork finden die Wikinger den Weg nach Hause in die warme Holzhütte. Erschwert wird die Heimreise durch

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

Selten zuvor habe ich einen so perfekten Mix aus Denk- und Actionspiel gesehen. Bei Lost Vikings stimmt angefangen vom schrulligen Vorspann über die durchdachte Steuerung per Tastatur und Joystick bis zum Leveldesign einfach alles. Nur herzlose Barthasser schließen die drei langmahnigen Helden nicht auf der Stelle ins Herz. Das agile Trio beherrscht zwar nur knapp ein halbes Dutzend Aktionen, doch die wurden perfekt in abwechslungsreiche Knobelaufgaben verpackt.

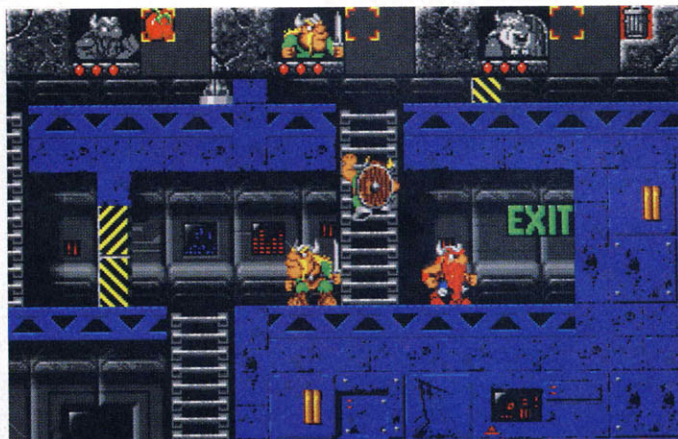
Wie in der famosen Konsolenfassung klettert der Schwierigkeitsgrad herrlich sanft an. Anders als in der Welt der einfallsloseren Humans birgt jeder Level neue Rätseleien und Gags. Experten am Steuerknüppel kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten: Bisweilen erinnern die verlorenen Wikinger an den Sega-Igel Sonic, dem schnellen Scrolling sei's gedankt. Auch die übrige Präsentation ist vorbildlich: Niedliche Animationen, knackige Soundeffekte und spritzige Melodien, was will man eigentlich mehr? Einige zusätzliche Level womöglich. Nach einem durchgezockten Wochenende, schon standen meine Helden vor dem finalen, mörderisch schweren Obermotz.

Wikinger, auf geht's, marsch!

The Lost Vikings



Kleine Störung im Schlaf: Schwupp, und schon ist Erik eingesaugt. Baleog und Olaf bleibt's nicht erspart.



Die Knobelei kann losgehen: 37 witzige Level mit Knuddelmonstern ohne Ende warten auf das Wikinger-Trio.

generell recht niedrige Intelligenzquotienten. Nur einer kann z.B. springen und Abgründe überwinden, und das ist Erik. Außerdem hat er einen echten Dickschädel, dem keine Wand standhält. Mit der Headbanger-Taktik legt Erik Geheimgänge frei, die zu schmackhaften Steaks führen. Leider bewachen oft Schnecken, Geister und andere Knuddelmonster die Energierationen.

Gut, daß Olaf sein Schwert im Anschlag hat. Alternativ zum Säbel zuckt der streitlustige Skandinavien Pfeil und Bogen. So hält er nach Robin-Hood-Manier Angreifer auf Distanz oder legt Schalter um. Die nun wieder deaktivieren tödliche Laserschranken. Und was macht Baleog, während seine Kumpels Kopf und Kragen ris-

kieren, um ihr Inventar mit bis zu vier Schlüsseln oder Bomben zu füllen? Ganz klar, er gewährt Erik und Olaf mit dem Schild Feuer-schutz. Wenn's sein muß, hält der Blechpanzer auch als Podest oder Fallschirmersatz her.

Ohne das perfekte Zusammenspiel der verschiedenen Talente sind die Wikinger verloren. Ab und zu bevölkern sogar mal freundliche Wesen die Plattformwelten. Wer ihnen einen begehrten Gegenstand mitbringt, erhält Tips. Auf diese Weise kommt der flotte Dreier auf die witzigsten Ideen: Erik hopst auf Luftblasen und hebt Richtung Bildschirmrand ab. Seine Kumpel tun es ihm

gleich, und pumpen sich mit dem Blasebalg zu Flugobjekten auf.

Lohn der gemeinsamen Anstrengungen ist nach jedem Abschnitt ein vierstelliger Code und neue Grafik: Beginnt das Abenteuer auf den finsternen Korridoren des Raumfrachters, geht's z.B. weiter durch eine wäßrige Flußlandschaft ins waldige Freiland (das Raumschiff muß wahrlich gigantische Ausmaße haben).

Musikalisch zaubert Interplay kinderliedartige Melodien zum Mitsummen und heiße Technorhythmen aus dem Lautsprecher. Lost Vikings läuft problemlos von Festplatte und auf allen Amiga-Modellen. Neben dem straffen Level-Design zeugen die humorvollen Zwischensequenzen und knappe Hilfstexte vom Konsolen-vorbild. In der deutschen Fassung tauschen Wickis Artgenossen ihre kleinen Gehässigkeiten natürlich in unserer Muttersprache aus. In Sachen Speicherbedarf (ein MByte Minimum) und der tadellosen Unterstützung von Zweitlaufwerken, stehen die Wikinger den steinzeitlichen Direkt-konkurrenten »The Humans« von Mirage in nichts nach. Auch die Installation auf eine Festplatte funktioniert, ebenso läuft das Game wunderbar auf einem Amiga 1200. ka

AMIGA-TEST
sehr gut

The Lost Vikings

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 8/93

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

Preis: ca.90 Mark
Hersteller: Interplay
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Seit Dino Dini die Fußball-Kultbolzerei »Kick Off« aus der Taufe hob, überschwemmte eine wahre Flut von Umsetzungen die Computerkicker. Doch die meisten dieser Monitor-Meisterschaften verschwanden genauso schnell in der Versenkung, wie sie auf den Markt preschten. Jetzt tritt der Meister selbst wieder auf den Plan: Mit »Goal!« landet er einen echten Volltreffer.

Sage und schreibe 144 Mannschaften stehen zur Auswahl, um alle nur denkbaren europäischen Wettbewerbe zu bestreiten. Im Gegensatz zu früheren Vertretern des Genres verfügen hier die Mannschaftsspieler über realistische körperliche bzw. charakterliche Fähigkeiten, was zu einer nahezu unübertroffenen Spielbarkeit führt. Alle Mitglieder der Mannschaft nehmen aktiv am Spiel teil: Pässe, Flanken, Rückpässe, alles drin. Einzig die Abseitsregelung weicht einer einfacheren Handhabung. Im Optionen-Menü läßt sich endlos viel einstellen: Platzbeschaffenheit, Spieldauer von 2 x 1 bis 2 x 20 Minuten, Blickwinkel auf das Spielfeld (aus der Vogelperspektive oder horizontal), Schwierigkeitsgrad, Blickentfernung usw. Wer nicht so entscheidungsfreudig ist, überläßt die Optionen dem Zufall oder einer Auto-Funktion.

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

Eine solch gewaltige Optionenvielfalt mit kinderleichter Handhabung zu kombinieren, stellt schon ein programmiertechnisches Kunststück dar. Hier wurde wirklich nichts ausgelassen. Noch beeindruckender ist allerdings die Atmosphäre, die selbst Pragmatiker an den Bildschirm fesselt. Realitätsfanatiker mögen bemängeln, daß die Möglichkeit fehlt, volle 90 Minuten durchzuspielen. Das nötige Maß an Konzentration und eine gut trainierte Joystick-Hand sind allemal vonnöten. Goal! ist mit Sicherheit ein neuer Meilenstein in der Geschichte des digitalen Fußballs. Die Entscheidung zwischen Goal! und »Lothar Matthäus« für das »Spiel des Monats« ist uns nicht leichtgefallen, aber gerechtfertigt: Goal! ist immerhin schon der dritte Kick-Off-Aufguß.

Rund wie ein Ball



Eckballszene: Goal wartet mit feinsten spielerischen Möglichkeiten auf. Jeder Spieler hat einen eigenen Charakter.



Mannschaftsaufstellung: Taktik und gute Spielerpositionierung ist gefragt, soll das eigene Team gewinnen

Dank des Replay-Feature laufen beeindruckende Torszenen noch einmal über den Bildschirm oder werden für die Ewigkeit auf Diskette gespeichert. Standbild, Zeitlupe, Rücklauf, die Möglichkeiten finden auch hier fast kein Ende. Überhaupt lassen sich für alle denkbaren Fälle Dateien einrichten: die Einstellungen im Optionen-Menü, Mannschafts- und Ligazusammenstellungen, Trikotfarben sowie Spielstände. Aufmerksamere Weise gibt's die Funktion zur Vorbereitung von Datendisketten gleich integriert dazu. Mit ganz persönlichen Eigenschaften versehen, treten auch die netten schwarzgekleideten Herren mit der Pfeife auf: Was bei dem einen zur Verleihung der Roten Karte ausreicht, muß ein anderer noch lange nicht ahnden.

Ein ausgefeilter Trainingsmodus schafft Möglichkeiten, das eigene Können im Umgang mit dem Joystick zu steigern. Im freien Training steht nur die eigene Mannschaft auf dem Feld und übt Ballkontrolle, exaktes Zuspiel, Pässe, Flanken und genaues Schießen. Zusätzlich gibt es noch ein spezielles Elfmetertraining. Um den geeigneten Schwierigkeitsgrad festzustellen, verfügt das Spiel sogar über einen Arcade-Modus.

Auch derjenige kommt zum Zug, der zusätzlich die Funktion des Trainers übernehmen möchte. Aus bis zu 28 Einzelspielern stellt er individuell eine Mannschaft zusammen, transferiert

Spieler zu anderen Vereinen oder integriert sie in ganz neue Teams. Tritt während des Matches eine Verletzung auf, wechselt der Computer automatisch aus, aber auch hierbei ist ein direktes Eingreifen möglich.

Statistiker verwöhnt Goal! in der Halbzeitpause und nach Ende mit einer ausführlichen Auswertung. Bei Ligameisterschaften folgt nach jedem Spieltag eine Darstellung des aktuellen Stands der Dinge durch eine Tabelle. Nach Anschluß eines zweiten Joysticks bietet der Zwei-Spieler-Modus heiße Matches gegen Freunde. Ein besonderes Plus im Hinblick auf die atmosphärischen Dichte verdient eindeutig der Sound. Jedem Ereignis auf dem Spielfeld folgen entsprechende Kommentare von der Tribüne. Die Grafik ist nicht ganz so überragend, aber die Menüs und Statistiken bieten genügend Übersicht, und das Spielfeld präsentiert sich in gutem Standard.

Daß bei einer solchen Fülle an Möglichkeiten, verschiedenen Grafiken und Replays von zehn Sekunden Dauer 1 MByte Arbeitsspeicher das Maß aller Dinge darstellt, sollte nicht verwundern. Der Kopierschutz verhindert sowohl das Anlegen von Sicherungskopien als auch die Installation auf Festplatte. Die sehr ausführliche, in gutem und verständlichem Deutsch geschriebene Anleitung rundet den erfreulichen Eindruck ab. Sie erläutert nicht nur alle möglichen Einstellungen und dokumentiert sehr anschaulich die Spielersteuerung, sondern wartet auch mit dem Regelwerk des Fußballspiels und diversen Hintergrundinformationen auf. ka

AMIGA-TEST
sehr gut

Goal!

10,9
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 09/93

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

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Virgin
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Nach der gelungenen Umsetzung des Kultspiels »Street Fighter II« stehen Prügelspiele wieder ganz hoch im Kurs. Team 17 wittert den Trend und schickt mit »Body Blows« neun hartgesottene Kämpfer und eine spanische Powerfrau in den Ring.

Solo-Spieler haben die Wahl unter vier Kandidaten, bevor sie gegen die restlichen sechs Kämpfer in den Ring steigen. Erfreulicherweise sind sogar Turniere mit bis zu acht Mitspielern möglich. Im Liga-Modus sind die Regeln so unbarmherzig wie das Leben selbst: Jede Niederlage endet mit Game Over.

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

Nach den Actionkrachern Alien Breed und Assassin brennt Team 17 erneut ein Feuerwerk aus exquisiter Grafik, Spitzen-Sound und tadelloser Spielbarkeit ab. Gegen Body Blows sieht sogar Street Fighter II auf der Konsole Super Nintendo ziemlich alt aus.

Die Aufmachung erreicht Spielhallenqualität. Wo U.S. Golds solide Umsetzung des Straßenkämpfers mit enormen Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hat, führt Team 17 riesige Kämpfer-Sprites mit geschmeidigen Bewegungen vor.

Brillant ist auch die Steuerung: Selbst der verblüffendste Spezialschlag lässt sich im Handumdrehen realisieren. Dabei bleibt immer eine Chance zum Ausweichen, denn eine glasklare Sprachausgabe kündigt jede hinterhältige Attacke an.

Obwohl nur vier Kämpfer zur Wahl stehen, kommt keine Langeweile auf. 20 Schlagtechniken pro Akteur und der langzeit-taugliche Liga-Modus heben die Motivation sogar auf das Niveau des bekannten Prügelsklassikers International Karate +.

Auf dem 1200er ist von den Ladezeiten kaum noch etwas zu spüren, doch auch auf Rechnern der alten Garde hält sich die Arbeit als Diskjockey in erfreulich engen Grenzen.

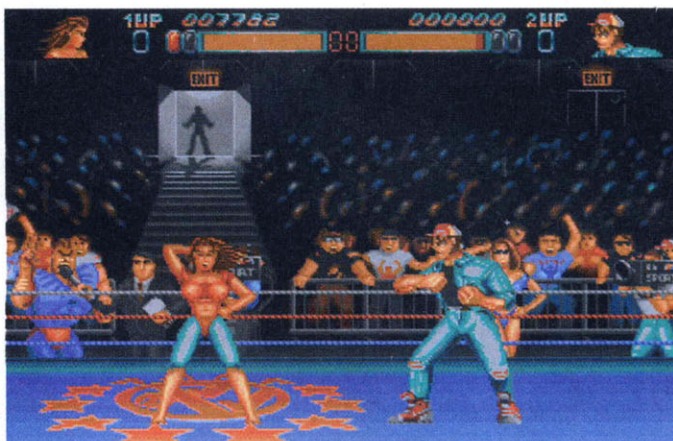
Hoffentlich macht Team 17 sein Versprechen wahr und schiebt eine Version in 256 Farben mit Vier-Spieler-Option nach. Dann können die Konsolenbesitzer ihr teures Spielzeug endgültig auf den Müll werfen.

Tritt mich

Body Blows



Volltreffer: Wenn einer der Kampfkünstler richtig trifft, fliegen die Gegner durch die kunstvoll gestalteten Szenarien



Was fürs Auge: Die Kämpferin Maria schlägt und tritt nicht nur hart zu, sondern erfreut den Spieler auch mit feschem Outfit

Daher holt der hoffnungsvolle Prügelnabe beizeiten Informationen zu den Charakteren ein: Die Zwillinge Dan und Nik können einander nicht ausstehen, verfügen aber über die gleichen Qualitäten: Schnelligkeit, Kraft und Ausdauer. Auch Mike ist ein echtes Allround-Talent. Wenn er nicht gerade an der Börse Aktien verhöhrt, macht er seinem Unmut mit Fausthieben Luft.

Gegen den asiatischen Muskelberg Loray aber sieht Mike in der Regel genauso alt aus wie im Clinch mit dem maskierten Rächer und Meister des Ninjaschwerts. Yitu und Junior kommen aus der Sprinter- bzw. Boxer-Ecke, wodurch sie Geschwindigkeitsvorteile beim Ausweichen beanspruchen können.

Eher behäbig gehen die beiden Schwergewichte Dug und Kossak zu Werke, doch ihre Rechte trifft

um so härter. Bleiben nur noch die heißblütige, aber dafür verletzte Spanierin Maria, und Max, den man nur zu Gesicht bekommt, wenn man sich allein bis zur letzten Runde durchschlägt.

Als waschechter Obermütz spielt Mäxchen alle anderen Fighter an die Wand – es sei denn, der Spieler hat die Steuerung mit einem konventionellen Joystick oder dem Joypad des Sega Megadrives voll im Griff.

Im Standardrepertoire jedes Teilnehmers befinden sich diverse Tritte, Hiebe und Rempelen. Dazu verfügt jeder der bösen Buben über drei Spezialschläge, wie man sie schon aus dem Genrekonkurrenten Streetfighter II als Dragon Punch kennt.

Team 17 hat aber nicht nur fleißig abgekupfert, sondern auch eigene Griffe hinzugefügt. Mike wird zum Wirbelwind, sobald der Spieler einige akrobatische Aktionen am Steuerknüppel vollführt, Dugs Floor Slam lässt den gesamten Bildschirm erzittern.

Um bei einer solchen Attacke nicht zuviel von seinem Energiebalken abgeben zu müssen, existieren zwei Verteidigungsschläge. Einer für Gesicht und Brust, der andere zielt unter die Gürtellinie. Beide sind bitter nötig, denn die Angriffe beschränken sich nicht auf den Boden.

In der Luft packen die Streithähne noch einmal drei Bonus-hiebe aus. Pfeilschnelle Reaktionen sind gefragt, ansonsten verwandelt der Ninja mit seinem Säbel im Flug die ganze Umgebung zu Hackfleisch.

Als Austragungsorte halten übrigens Boxstadien mit tosendem Publikum, romantische Häfen und Straßenzüge rund um den Erdball her. Da der Ring munter in alle Richtungen scrollt, gibt es erstens mehr Landschaft zu bewundern und zweitens größeren Spielraum als bei Street Fighter II. Trotzdem kommt Body Blows mit einer Diskette weniger aus als das namhafte Vorbild.

Die drei blauen Scheiben verrichten ihre Dienste ohne zu mucken mit einem externen Laufwerk, allerdings verhindert der Kopierschutz die Installation auf Festplatte. Auf dem Amiga 1200 nutzt Team 17 den größeren Arbeitsspeicher (1 MByte RAM Minimum) genauso aus wie den flotteren Prozessor. rk

AMIGA-TEST *sehr gut*

Body Blows

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 5/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Team 17
Anbieter: Bomico

von Michael Schmittner

Lange haben sie sich mit ihrem neuesten Spiel Zeit gelassen, die Bitmap Brothers. Nach »Speedball 2« und »Gods« konnte man auf Messen zwar schon bald die ersten Demos zum Chaos Engine sehen, das fertige Spiel kam aber erst jetzt – fast eineinhalb Jahre später – in die Softwareläden. Begründet wurde diese »leichte« Verspätung mit der ellenlangen Feature-Liste, die die Entwickler zwar im Kopf, aber deshalb noch lange nicht im Computer hatten. Und wirklich – The Chaos Engine hat's in sich ...

Kurz zur Story: Ein verrückter Wissenschaftler sowie eine außer Kontrolle geratene, Chaos produzierende Maschine sind der Grund dafür, daß sich Zeit und Raum in etwas desolatem Zustand befinden. Auf der Erde tummeln sich schreckliche Monster, und kein Stein steht mehr auf dem anderen. Klarer Fall – ein Heldenduo muß her, um die Sache auszubügeln. Sechs sehr un-

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

Klarer Fall, The Chaos Engine ist auf meiner Hitliste ganz oben zu finden. Das liegt nicht nur an der hervorragenden Grafik und den zahlreichen technischen Feinheiten, sondern zum großen Teil auch am Soundtrack. Dieser Begriff – sonst eher bei Kinofilmen anzuwenden – trifft in diesem Fall den Nagel auf den Kopf. Je nach Spielgeschehen verändert sich die Musik: Sie wird in Kampfszenen aggressiver, nimmt Umgebungsgerausche (z.B. Wasser, Vogelgesang etc.) auf und zieht einen so fast unmerklich noch mehr ins Spielgeschehen. Das alles passiert fließend, ohne nerviges Nachladen oder abruptes Umblenden – eben ganz wie im Kino. Zu zweit ist The Chaos Engine das perfekte Actionspiel: Deckung geben, angreifen, taktieren – das alles in einer stimmungsvollen Atmosphäre. Auch allein kann das Spiel überzeugen. Ergo: Die Wartezeit hat sich gelohnt – well done Bitmap Brothers.

THE CHAOS ENGINE



Wo ist der Ausgang? Die goldene »Säule« ist der Schlüssel.



Arbeitsamt: Sechs tapfere Helden warten auf ihren Einsatz

terschiedliche, aber allesamt wackre Chaos-Klempner warten nur darauf, wieder Ordnung ins gebeutelte Universum zu bringen.

The Chaos Engine ist zwar für zwei Spieler konzipiert; aber keine Bange, wer allein vor dem Monitor sitzt bekommt einen elektronischen Teamgenossen zur Seite gestellt; Und da fängt die eingangs erwähnte, ellenlange Feature-Liste auch schon an: der computergesteuerte Held macht – sonst wohl eher eine menschliche Schwäche – auch Fehler. Zu Beginn ist sowohl seine Erfahrung, als auch Stärke und Geschicklichkeit noch nicht voll entwickelt. Erst im Verlauf des Spiels können die einzelnen Werte nach oben korrigiert werden. Auch die »Intelligenz« läßt zuerst noch zu wünschenswerten übrig. Während in höheren

Leveln Gegner elegant weggeputzt werden, kommt es anfangs schon noch vor, daß ein fliehendes Monster nicht verfolgt wird, oder daß Fallen nur durch massiven Kamikazeeinsatz entschärft werden. Diese Art der Spielersteuerung durch den Computer läßt Frustrationsgefühle nach dem Motto »Und was mach ich?« gar nicht erst aufkommen, sondern ermöglicht echtes Teamwork.

Natürlich ist der Zwei-Spieler-Modus noch interessanter. Hier ist Zusammenarbeit gefragt – Einzelkämpfer kommen nicht weit. Jede der vier Welten (Moorlandschaft, Industriegebiet, Anwesen des Professors, Burgkeller) ist in ebenso viele Level un-

terteilt, die auf unterschiedliche Art und Weise gelöst werden können. Der direkte Weg (bei Verwendung der silbernen Schlüssel) führt zwar zur nächsten Szene, gibt aber nicht alle Geheimnisse eines Levels preis. Um auch diese zu ergründen, sollte man nach den goldenen Schlüsseln Ausschau halten. Erst durch sie öffnen sich geheime Türen, verschwinden Mauern oder erscheinen Brücken. Auch Boni wie z.B. Extrawaffen, Lebensmittelkonserven oder Goldstücke gibt's manchmal nur, wenn man den schwereren Weg zum Ziel gewählt hat.

Das Waffen- und Bonussystem ist ähnlich wie bei »Gods« aufgebaut. Je besser gespielt wurde, desto mehr kann man sich leisten. Als Währung dienen Gold und Silbermünzen, die nach dem Ableben eines Monsters erscheinen. Wer viel »gearbeitet« hat, kann sich mehr leisten; Kredit gibt's leider nicht. Damit im Zwei-Spieler-Modus keine Streitereien aufkommen (»Du hast mir schon wieder alle Münzen weggeschnappt«) wird die Leistung eines Spielers aufgeschlüsselt und bewertet. Ein Prozentsatz entscheidet dann über den Anteil am gemeinsamen Vermögen. ■

AMIGA-TEST

Sehr gut

The Chaos Engine

10,5
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 2/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Renegade/The Bitmap Brothers
Vertrieb: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Sprayer und Rapper haben es nicht leicht. Besonders wenn sie Joe Maroni und Nat Gonzal heißen, denn Hudson Soft schickt die beiden in eine Jump-and-Run-Orgie mit deftigen Prügeleinlagen.

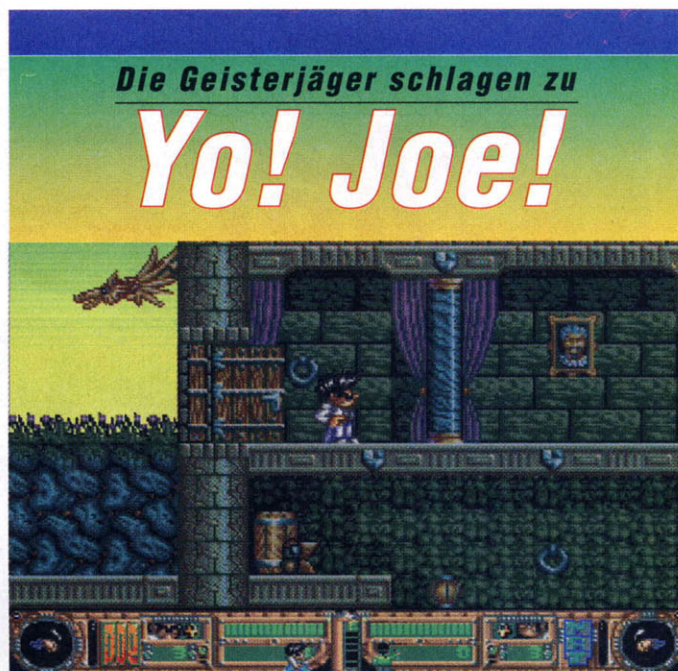
Mit bunten Farben verschönern die beiden voller Hingabe jedes freie Fleckchen. In einer dunklen Nacht überrascht jedoch die Polizei Joe und Nat bei einer Sprühaktion.; nichts wie weg. Erschwerend kommt hinzu, daß sich Professor X, ein echter transylvanischer Vampir, auf Nahungssuche in der Gegend herumtreibt. Seine Vorliebe gilt jun-

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

Die Mischung aus Jump-and-Run und Beat'em'Up ist wunderbar gelungen. Zwar wecken die angebotenen brutalen Waffen moralische Zweifel, aber es macht trotzdem Spaß, Zombies mit einer Kettensäge zu bearbeiten. Die Szenerie scrollt butterweich über den Screen und die Joystick-Akrobaten freuen sich über die kinderleichte Steuerung. Auch die gut gezeichneten Figuren, mit Sonnenbrille und gestylten Haaren, steigern den Spielspaß, die Monster reizen zum Schmunzeln.

Ein paar kritische Anmerkungen: die Menüleiste ist zwar winzig geraten, dafür vergrößert sich aber der Schauplatz der Kloperei – und das lohnt bei näherer Betrachtung allemal. Die musikalische Untermalung ist eher durchschnittlich. Hip-Hop-Klänge oder harte Heavyriffs hätten vielleicht besser gepaßt. Auch die Sound-FX beschränken sich leider auf Kampfgeräusche wie gelegentliche »uffs« und »ooohs«.

Bei dem niedrigen Schwierigkeitsgrad fällt sogar Einsteigern das Geisterjagen leicht. Äußerst positiv: der Zweispielermodus, bei dem der Bildschirm-Kumpel an der Monsterhatz tatkräftig teilnimmt. Leider kann man nicht speichern, und die verfügbaren Continues schicken einen immer wieder an den Anfang des Levels. Für Freunde bunter Klamotten liegt der Packung ein Bügelbild mit den Konterfeis der Helden bei. Verständnissvolle Programmierer verzichteten auf die lästige Codeabfrage, so daß ungetrübten Spielgenuß auch nichts im Wege steht.



Wer wohnt nur in diesem Haus? Wenn Joe seinen Freund retten will, muß er das wohl oder übel herausfinden.



Diese beiden Rapper haben es in sich: Joe Maroni und Nat Gonzal schaffen selbst Geister und Vampire mit links

gem, unverbrauchten Blut, und so muß auf der Flucht vor den Ordnungshütern der arme Nat dran glauben: Professor X entführt ihn auf sein Schloß. Da hilft kein Rappen und kein Sprühen, Joe zieht los, um dem Vampir die Zähne zu zeigen.

Im Optionsmenü wählt der Player zwischen Ein- oder Zweispielermodus. Entscheidet man sich für die Partnerbalgerei, ändert sich die Story ein wenig, und Nat hilft vom Bildschirm aus dem Spieler bei der Untoten-Hatz. Die Musik und die Sound-FX lassen sich an dieser Stelle ebenfalls abschalten. Im Einspielermodus steht der im Straßenkampf gestählte Joe allein vor den Toren des düsteren Schlosses. Um seinen Kumpel Nat zu befreien, schleicht er sich von Raum zu Raum und hangelt sich von Plattform zu Mauervorsprung.

Unheimliche Gestalten bewohnen die Zimmer und Gewölbe und machen dem entschlossenen Kämpfer die Suche schwer. Da

lauern verstorbene Ahnherren in Bilderrahmen, um Joe mit einem Dolch hinterrücks ins elektronische Jenseits zu befördern. Mutierte Monsterfledermäuse fordern dem Joystick-Artisten das Letzte ab. Als Vertreter einer amerikanischen Straßengang fällt es Joe natürlich nicht schwer, sich im Nahkampf zu behaupten. Ein kurzer Druck auf den Firebutton, und Joe befördert das grausige Gezucht mit Handkantenschlag und Karatekick ins Nirvana. Mit Nunchakus bewaffnet, erledigt der Nachwuchs-Bruce-Lee die angefaulten Zombies, Wurfsterne eignen sich hier besonders zum Zerlegen von Knochenmännern. Auch Molotow-Cocktails sorgen für brennendes Interesse. Geht dem Helden einmal der Lebenssaft aus, wirkt eine kalte Dusche Wunder. Das in den Sanitäräumen des dunklen Gemäuers ver-

steckte kühle Naß wirkt sich allgemein positiv auf die Gesundheit aus. Auch herumliegende Schatzkisten bergen Geheimnisse. Einmal richtig draufhauen, und der Sesam öffnet sich. Punkttesteigernde Diamanten, Kronen, Juwelen und lebensspendende Ankh-Symbole nimmt Joe durch einfaches Darüberlaufen in seinen Besitz auf.

In der Menüleiste am unteren Bildrand findet der Game-Freak sein Lebenskonto und den Punktestand. In Bonusräumen warten Extraleben und weitere Waffen auf Joe. Am Ende eines Levels begegnet Joe der übliche Obermütz. Japanisch anmutende Gärten und mit ordentlich Graffiti besprühte Untergrundbahnen bilden die Kulisse für die wilden Prügeleien. In der letzten Ebene kommt es zum Showdown: den beiden Freunden steht der Professor leibhaftig gegenüber – ein Kampf bis auf die Fangzähne.

Einsteigern bietet die einfache Joystick-Steuerung bei diesem Rapper-Stück eine faire Chance. Sechs Popsongs untermalen die Kloperei. Eine Festplatteninstallation für die beiden Disketten ist zwar nicht möglich, doch die kurzen Ladezeiten trösten über dieses Manko hinweg. Auch muß der Amiga mit mindestens 1 MByte RAM bestückt sein. Hintergründe und Landschaften sind in schönster Comicgrafik dargestellt, und das Scrolling geht ohne Ruckeln vonstatten. Unfaire Stellen gibt es kaum, der Schwierigkeitsgrad liegt bei leicht bis mittelschwer. Das Handbuch gewährt – auf deutsch – witzige Einblicke in die Sprayersprache. ms

AMIGA-TEST

gut

Yo! Joe!

9,3

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Hudson/Play Byte
Anbieter: Fachhandel

von Richard Eisenmenger

Fortsetzungen von Rollenspielen regnet es derzeit. Nachdem wir in der vorletzten Ausgabe »Abandoned Places 2« mit Enttäuschung testen durften, liefert diesmal Silmarils einen neuen Teil zu ihrem Rollenspielabenteuer »Ishar«.

Der Elfenheld Jarel, der den oberbösen Morgoth mit Hilfe magischer Kristalle vernichten konnte, herrschte viele Jahre über das Land Kendoria. Ärger gab's allerdings wieder, als der Held starb und seine Erben sich die Köpfe einschlugen. Eine Gruppe Abenteurer machte sich nun auf, die Festung Ishar zu erobern. Krogh, ein Nachkomme des Morgoth und seine Privathexe Morgula hatten nämlich vor, von dort die gesamte Bevölkerung Kendorias gnadenlos zu versklaven. Das war natürlich kein Problem für die Helden – soweit die Story des Vorgängers.

Inzwischen besteht das Reich Arborea aus sieben Inseln, alle nach Gefährten des legendären Jarel benannt. Auf jeder Insel ent-

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

Ishar 2 ist von Anfang bis Ende auf absolut edel getrimmt. Denn was dem verwöhnten Rollenspieler sofort positiv auffällt, ist die außergewöhnlich gute Grafik. Allein schon die Landschaften erzeugen eine tolle Atmosphäre. Super, daß auch Tages- und Nachtzeiten berücksichtigt wurden. Während Zurburan und sein Gefolge durch die Felder streifen, wird es heller und dunkler – je nach Sonnenstand. Natürlich richten sich auch viele Geschäfte und Händler nach der Tageszeit.

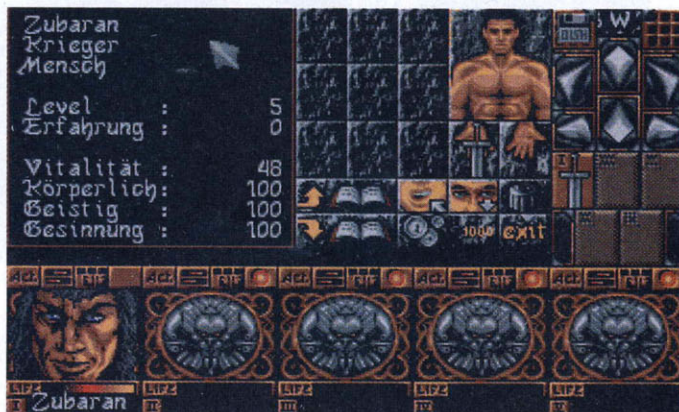
An Ideen mangelte es auch den Spieledesignern zum Glück nicht. Die Inseln sind recht abwechslungsreich, wenn auch etwas unübersichtlich (die Karte ist zu winzig). So ansprechend das Benutzerinterface aber auf den ersten Blick ist, so sehr muß man sich daran gewöhnen, sonst irrt man hoffnungslos in der Gegend umher und weiß nichts mit seiner Zeit und seinen Charakteren anzufangen. Wenn das Abenteuer erst einmal richtig läuft, sitzt man gefesselt in der Fantasy-Welt fest und ist nur schwer in die Realität zurückzubringen.

Über 7 Inseln mußt Du geh'n

Ishar 2



Ein Helfer aus der Tiefe: Die erste freiwillige Verstärkung für Zurburans Party hält sich in einem Brunnen versteckt



Übersichtliches Charakterblatt: Wie im ganzen Spiel sind auch hier Steuerung und Grafik hervorragend gemacht

wickeln sich unterschiedliche Rassen, das Leben gedeiht. Doch eines Morgens empfängt der neue Herrscher von Ishar, Zurburan, einen ungewöhnlichen Besucher, der ihn vor einer Invasion warnt...

»Ishar 2« ist ein edel gestyltes Rollenspiel im Stil des Genre-Gottvaters, »Dungeon Master«. Die wichtigsten Elemente in Kampf und Fortbewegung wurden übernommen. Am unteren Bildschirmrand sind die fünf Charaktere der Abenteurergruppe mit Portraits abgebildet. Hier lassen sich unterschiedlichste Funktionen aktivieren, z.B. eine ausführliche Karte der Inseln oder ein Charakterblatt, dem man die wichtigsten Informationen (Stärke, Geschicklichkeit und andere

Fertigkeiten) entnehmen kann, wo aber auch mit Gegenständen und dem schnöden Mammon hantiert wird. Magisch veranlagte Charaktere haben hier noch ein Extra-Piktogramm, mit dem sie ihre vielseitigen Zaubersprüche aktivieren können. Natürlich ist hier alles dabei, was man sich in einem Fantasy-Rollenspiel wünschen kann, angefangen von Feuerbällen und Schlafzaubern bis hin zu Heilungs- und Wiederbelebungshexerei.

Zurburan & Co. dürfen also auf den sieben Inseln umherwandern und das Geheimnis um Jon und

seine rätselhafte Botschaft über die böse Armee lösen. Natürlich gilt es dabei auch, viele kleinere Aufträge gekonnt zu erledigen. Mal schnüffelt die Party in Türmen, Wohnhäusern oder Häfen herum, interviewt Bewohner oder rüstet sich beim Abenteurer-Krämer aus. Neue Partymitglieder? Wie bei jedem ordentlichen Rollenspiel meist in der Kneipe.

Während der Spieler hundertprozentig in die Rolle des Zurburans schlüpft und für ihn Entscheidungen fällt, übernimmt der Computer in einigen Situationen die Kontrolle über die anderen Charaktere. Das besondere an Ishar 2 ist nämlich, daß diese eigenständiges Leben entwickeln. So ist vor der Aufnahme eines neuen Rekruten erst die gesamte Gruppe zu befragen. Auch Verrat oder Rache kommen hier zum Zuge.

Kampf findet in Ishar 2 gnadenlos in Echtzeit statt. Nur wer die Maus gut beherrscht, kann schnell genug zwischen den Waffen an der rechten Seite und den Zaubersprüchen bei den Magierportraits am unteren Bildschirmrand wechseln. Ähnlich wie in Dungeon Master zeigen rote Blutflecken an, wie viele Hits gerade verteilt oder eingesteckt wurden. Die Anzahl der Hitpoints selbst ist permanent am unteren Bildschirmrand für jeden Charakter einzeln anhand eines Balkens abzulesen.

Im übrigen hat Silmarils Ishar 2 komplett ins Deutsche übersetzt, eine spezielle 1200er-Version soll im Herbst folgen. Unser Testexemplar war noch nicht auf Festplatte installierbar, dies soll sich aber laut Hersteller noch ändern. **ka**

AMIGA-TEST

gut

Ishar 2

9,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 8/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Silmarils
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Henker am Lenker

F17 Challenge

Anschnallen und Ohren anlegen! Team 17 bringt mit »F17 Challenge« ein Autorennspiel auf den Markt, das stark an »Lotus Turbo Challenge« erinnert. Natürlich geht es hauptsächlich um die Weltmeisterschaft der Formel 1, aber auch einige andere Features sorgen für rasanten Zeitvertrieb.

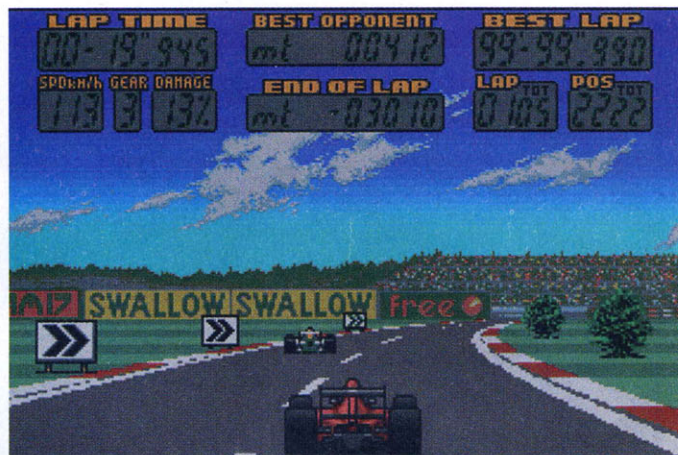
Die Engländer fordern mindestens 1 MByte RAM und ein wenig Joystick-Akrobatik. Schon an der kurzen Ladezeit merkt der schlaue Rennfahrer, daß es sich

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

Endlich mal wieder ein Spiel, das feuchte Hände und glasige Augen beim Spiele-Freak erzeugt. Das Handbuch erklärt leicht verständlich die einzustellenden Optionen, so daß auch Radfahrer das Einsteigen einfach gemacht wird. Die lästige Codeabfrage fällt weg, ebenso schwierige Reifen- und Feineinstellungen am Rennwagen.

Auch die Soundeffekte lassen das Spielerherz höher schlagen, denn die kommen so realistisch rüber, daß sich jeder nach Hockenheim versetzt fühlt. Musikmäßig halten die Spiele-Designer den Racer kurz. Lauschige Klänge gibt es nur in den Zwischensequenzen, und die sind eher rockiger Natur – aber Rennfahrer haben ja sowieso alle einen Gehörschaden. Farbenfroh gestaltet sich der Bildschirm, positiv zu vermerken hierbei auch das sanfte Scrolling. Bei den Hintergrund-Grafiken fehlt leider die Abwechslung. In Monaco sieht's genauso aus wie in Südafrika.

Die Joysticksteuerung macht durch ihre komfortable Gängigkeit auf sich aufmerksam, so daß auch Überholmanöver keine Probleme bereiten. Der Schwierigkeitsgrad steigt leicht aber stetig an und bietet so auch den Anfängern eine faire Chance. Für Hartgesottene gibt's ja noch die Profioption. Bei diesem Rennen bleibt der Spieler jedoch einsam – kein Zweispielermodus verüßt die langen Fahrten. Die Ähnlichkeit mit »Lotus 3« kann »F17 Challenge« nicht ganz verleugnen. Es fehlt nur das Construction-Kit, mit dessen Hilfe der Spieler sich einige neue Rennstrecken zusammenbasteln könnte. Aber man kann ja nicht alles haben.



Kurve rechts, Kurve links: Der Rundkurs erfreut den Rennfahrer mit schöner Landschaft und realistischem Sound

um ein schnelles Spiel handelt. Als Verbindung zwischen Nachwuchs-Senna und Computer dient der Joystick – per Maus oder Tastatur würde auch wohl kaum das richtige Fahrgefühl aufkommen.

Los geht's mit der Bildschirm-auswahl. Die Qual der Wahl: Fullscreen- oder Normalscreen-Modus stellt sich jedoch nur dem Amiga 1200, der Fullscreen unterstützt. Im Hauptmenü entscheidet der Renn-Neuling, ob er gleich die ganze Weltmeisterschaft fahren will oder sich erst eine der 16 Rennstrecken aussucht, die dann allerdings nicht zum Gesamtergebnis zählt. Wer sich ganz unsicher fühlt, wählt die Übungsstrecke, die jedoch so manchen Lauda-Nachfolger zerpfückt, weil sie einige Schleuderpässagen aufweist, wobei die Gegner nur ein müdes Lächeln für die Fahrkünste des Anfängers übrig haben.

Ha, nicht mit einem Amigianer, denn der schaltet seine Kontrahenten per Optionsmenü einfach ab. Hier stehen für den experimentierfreudigen Spieler noch andere Auswahlmöglichkeiten bereit: Vier unterschiedlich lackierte Boliden warten auf einen neuen Fahrer. Der rote Flitzer verfügt z.B. über einen leistungsfähigen Motor und geht auf geraden Strecken ab wie ein Turnschuh, während der grünweiße Raser sich eher auf kniffligen und kurvenreichen Strecken bewährt. Die Frage »Wie

geb' ich Gas?« klärt sich hier ebenfalls. Wählt man die Einstellung »Knopf«, regelt sich die Geschwindigkeit mit Hilfe des Firebutons, bei »Stick« sorgt die Bewegung des Joysticks für Schub.

Als nächstes geht's um die Gänge. Natürlich läßt sich kein echter Freak das Schalten nehmen und wählt deswegen »manual«, was bei Beschleunigung dann außer der Joystickaufwärtsbewegung gleichzeitiges Drücken des Feuerknopfes erfordert. Rundenzahl, Schwierigkeitsgrad und Spielmodus überläßt der Amiga ebenfalls dem Willen des Spielers. Wer lebenssechte Rennen fahren will, gibt den Computergegnern die Namen seiner Lieblings-Rennfahrer, nostalgische Naturen veranstalten Geisterrennen mit den bereits verbliebenen Größen des Rennsports.

Im Spielmodus geht's besonders einfach per Auswahl »normal«. Auch der disqualifizierte oder gescheiterte Racer kommt in die nächste Runde und darf außerdem jederzeit speichern. Gemeiner zeigt sich der Arkademodus. Da geht's richtig zur Sache, denn die Rundenzahl legt der Computer auf drei fest und speichern ist nicht. Wer's nicht schafft, unter die ersten sechs zu kommen, ist raus und kriegt keine

neue Rennstrecke zu sehen. Nun aber endlich auf die Piste. Bei schönstem Sonnenschein steht der Flitzer am Start. Hand an den Joystick, fertig, los. Hohe Geschwindigkeit, ungeduldig drängelnde Gegner, im Hintergrund das farbenfrohe Panorama von Monaco. Palmen wischen vorbei, und es beschleicht einen das Gefühl, wirklich in einem Rennwagen zu sitzen, obwohl der Fahrer seinen Wagen nur von hinten sieht.

Die Statusanzeige meldet eine Beschädigung von fünf Prozent durch Gegnerkontakt. Bei 100 Prozent haut's den Fahrer aus dem Rennen. Gott sei Dank gibt es am Ende einer Runde den Pit-stop. Hier reparieren bis aufs feinste animierte Pixelmechaniker den Rennwagen. Leichtgängig und mit quietschenden Reifen steuert der Spieler wieder auf die Bahn und rasiert ein klein wenig die Leitplanken. Diesen Blechschaden begleitet ein realistisches Kreischen von digitalem Metall auf Metall.

Diverse andere Soundeffekte und etwas Musik von der rockigen Sorte steigern die Spannung und den Willen zum Sieg, den der erfolgreiche Rennfahrer beim Studieren der High-score-Liste auskostet, bevor er zum nächsten Rennen durch die digitale Pixel Landschaft startet. rk

AMIGA-TEST

gut

F17 Challenge

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 10/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Team 17
Anbieter: Leisuresoft

von Richard Eisenmenger

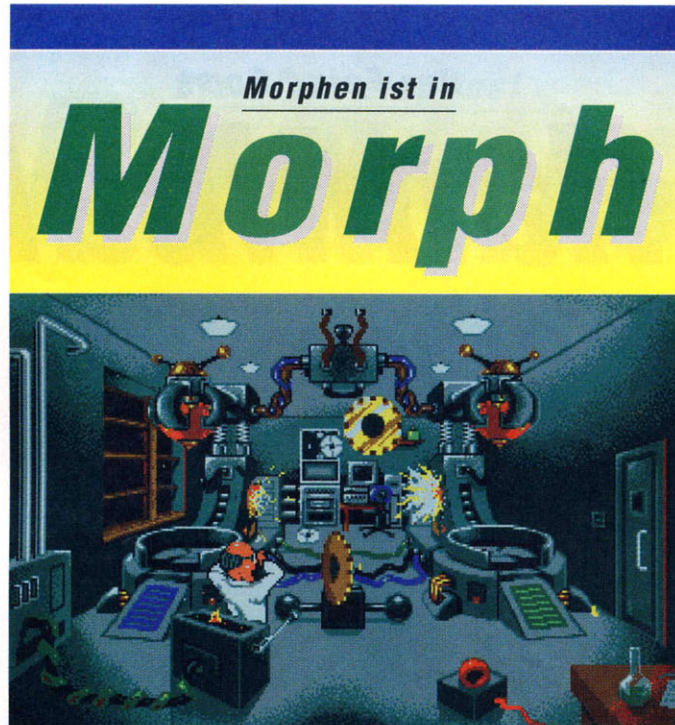
Für seine Experimente mit einem Teleporter engagierte ein verrückter Professor unlängst einen neugierigen Youngster, der schlicht und einfach als Versuchskaninchen herhalten mußte. Als die Maschinerie aber in Gang gesetzt wurde, passierte ein kleines Malheur und während einer unbedeutenden Explosion flogen dem Professor einige Bauteile des Teleporters um die Ohren. Der Junge wurde nicht teleportiert, sondern fristet sein Dasein seitdem in einer seltsamen Kugelform, bis die Maschine wieder zusammengesetzt und in Gang gebracht werden kann.

Morph nennt sich der Kleine jetzt, und mit der Hilfe des Spielers macht er sich natürlich sofort daran, die verlorengegangenen

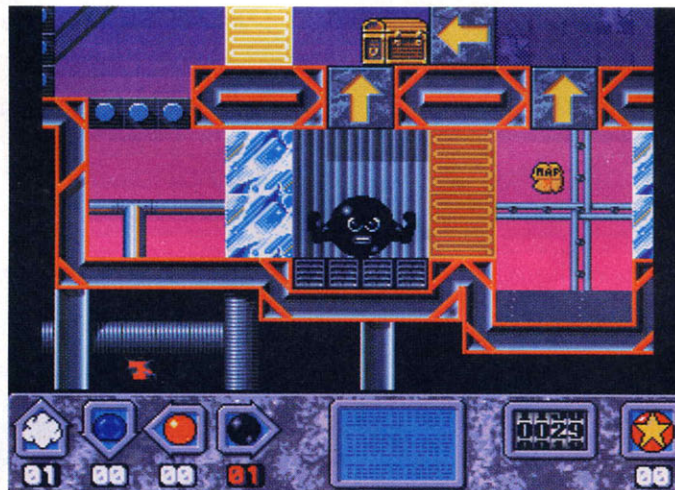
M-E-I-N-U-N-G

Morph ist ein ordentliches nettes Spiel für Zwischendurch, das Entdecker- und Knobellust weckt. Die Idee mit den verschiedenen Zuständen des Kugel-Helden ist originell und verspricht für einige Zeit einen etwas ungewöhnlichen Rätselspaß, der aber leider nicht besonders lange anhält. 24 Levels sind zwar nicht besonders viel, doch hauptsächlich fehlt eine Art »Morph-Fieber«. Die Spielsituationen sind zu konstruiert, die Puzzles zu synthetisch und nicht different genug.

Einige Ideen sorgen zwar für vermehrten Spaß, nach einiger Zeit wiederholen sich die Herausforderungen allerdings. In den vielen, ziemlich komplex wirkenden Levels läuft das Spiel eigentlich darauf hinaus, mehrere Lösungsmöglichkeiten zu probieren, bis eine schließlich bis zum Ende funktioniert. Taktik oder gar Strategie wird einem da vorerst nicht abverlangt – Hauptsache man kann sich merken, an welcher Stelle des Levels welche Form von Morph am vorteilhaftesten ist. Grafisch und musikalisch bietet Morph auch keine Neuerungen; eine Einordnung als überdurchschnittlicher Knobel Spaß für eine angenehme halbe Stunde ist daher angebracht. Wer auf der Suche nach echten Kopfnüssen ist, muß sich bei Klassikern umsehen.



Kaboom: Ein Blitz, schon fliegt dem Professor die Bude samt Teleporteranlage um die Ohren und Morph darf loslegen



Knifflig: Flitzt Morph durch einen Eisblock oder Heizlüfter, transformiert er ungewollt in einen anderen Zustand

Teile aus vier Regionen rund um die Katastrophe einzusammeln.

Jeweils sechs Levels muß man Morph durch das Labor, die Fabrik, den Garten und die Kanalisation steuern und haarige Rätsel knacken. Da sind Wasserfälle zu überwinden, kleine Brände zu löschen, Förderbänder stehen im Weg, und immer ist darauf zu achten, daß man selbst nicht einer der vielen Gefahren zum Opfer fällt. Um die mehrere Bildschirmen großen Levels bis zum Fund der Teleporterteile zu überstehen, kann Morph aber erstaunliche neu hinzugewonnene Fähigkeiten ausspielen. Er hat nämlich die Möglichkeit, sich in verschiedene Formen, genauer

gesagt, physikalische Elementarzustände zu verwandeln.

Zur Auswahl stehen eine gasförmige Wolke, ein Flüssigkeitstropfen, ein gummiartiger Ball und eine unzerstörbare Kanonenkugel. Jede dieser Formen birgt Vor- und Nachteile. Die Kanonenkugel kann bröckelige Wände zerstören, dafür ist sie aber so schwer, daß sie nur am Boden rollen darf. Der Gummiball springt und hüpfte steile Rampen hinauf, ist allerdings gegen Feuer und

ähnliches äußerst empfindlich. Als Wassertropfen dagegen kann Morph Feuer sogar löschen und sich durch schmale Gitterstangen hindurchmogeln, was als Gaswolke zwar auch möglich ist – in dieser Form treibt Morph allerdings auch dummerweise unaufhaltsam dem oberen Bildschirmrand zu.

Ziel ist es, aus einer geschickten Kombination dieser vier Aggregatzustände den Level zu meistern. Das wird hauptsächlich durch eine begrenzte Anzahl von Umwandlungen und straffes Zeitlimit erschwert. Einige Hilfsfunktionen geben dem Spieler aber fairerweise die Möglichkeit, verschiedene Wege auszuprobieren. Einzusammelnde Karten helfen übrigens bei der Orientierung. Natürlich warten in den Parours noch einige Überraschungen auf Morph. Rollt er beispielsweise durch ein Eisfeld oder eine Heizung, ändert sich sein Zustand in die jeweils nächste logische Form. Ein flüssiger Morph wird hinter der Heizung also zur Wolke. Um die Levels noch einen Hauch komplexer zu machen, dürfen natürlich Schalter nicht fehlen. Diese stellen sich bei Berührungen mit Morph in die jeweils andere Position und aktivieren oder deaktivieren elektrische Anlagen, wie beispielsweise Elektromagneten oder Ventilatoren.

Sollte Morph einen Level aus irgendwelchen Gründen nicht beenden können, gibt der Professor noch einige overschlaue Tips. Eine Begrenzung, wie oft man sich an einem Level probieren darf, gibt es nämlich glücklicherweise nicht. Auch nicht auf dem Amiga 1200. ka

AMIGA-TEST

gut

Morph

8,6

von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 7/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Millenium
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Vor über 2000 Jahren trotzte der legendäre karthagische Feldherr Hannibal mutig den machthungrigen römischen Imperatoren. Starbyte verpackt die Feldzüge des Meisterstrategen aus der Zeit von 221 bis 183 vor Christus in ein opulentes Schlachtengetümmel mit Einsprengeln für Finanzplaner.

Ein Blick in die übersichtliche Anleitung klärt die historischen

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

Starbyte strickt fleißig weiter am Comeback: Nach dem feuchtfröhlichen Freibeuter-Jump-and-Run »Traps'n'Treasures« (»Spiel des Monats«, AMIGA-Magazin 7/93) schippert die Bochumer Spiele-schmiede wieder in vertrauten Gewässern. Hannibal läßt die Herzen aller Fans von Wirtschaftssimulationen Marke

»Transworld« oder »Invest« höher schlagen. Beim Jonglieren mit dem teuflisch engen Budget gipfelt nur längerfristige Finanzplanung in schlagkräftigen Armeen. Neben Buchhalternaturen kommen aber auch Grafikfetischisten auf ihre Kosten: Übersichtliche Karten und farbenprächtige Zwischenbildschirme hauchen der blutleeren Materie schnell Leben ein. Durch das strategische Armeengeschlebe klettert die Komplexität in schwindelerregende Höhen. Leider macht die verworrene Benutzerführung via Maus und Tastatur in den acht Hauptmenüs Hannibals Karriere nicht gerade zum Sonntagsspaziergang. Beim Umschalten auf die politische Karte vergehen jedes Mal einige Sekunden und auch die langen Ladezeiten bremsen den Spielfluß ungemein.

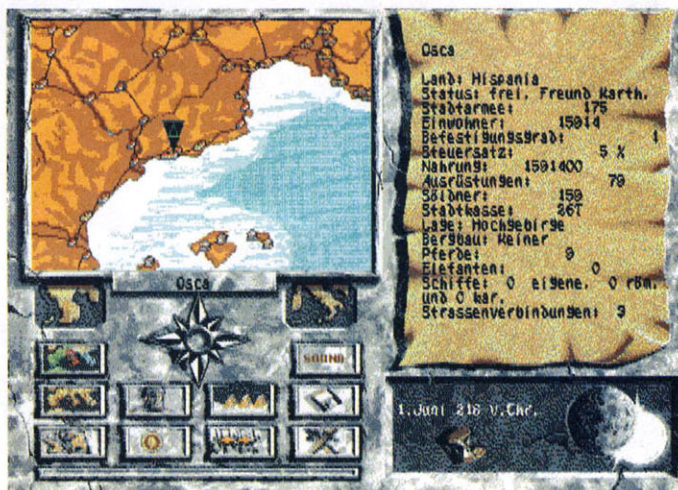
Geduld bzw. eine Festplatte vorausgesetzt, brodeln die Schlachten gegen Rom auf hohem taktischem Niveau. Durch den spielstarken Computer haben Solo-Strategen alle Hände voll zu tun. Da jedoch ein Modus fehlt, in dem zwei Spieler gegeneinander antreten dürfen, fällt die Motivation nach dem ersten Durchmarsch in die ewige Stadt merklich ab. Keine Frage, Hannibal ist mit der schmucken Grafik und seiner stimmungsvollen Begleitmusik ein Highlight im Strategiebereich, wenn auch nur für verhältnismäßig kurze Zeit.

Der Feind Roms

Hannibal



Welt der Antike: Grün gegen Rot – Karthago gegen Rom. Taktisches Geschick ist gefragt, sonst geht Hannibal unter.



Strategiegetümmel am Mittelmeer: Erst mit einer flotten Festplatte fangen Hannibals Feldzüge an, Spaß zu machen

Hintergründe auf: Zu Beginn seiner Regentschaft befiehlt Hannibal drei große Armeen in Spanien und seiner Heimatstadt. Auf der scroll- und zoomfähigen Karte des Mittelmeerraums erstrahlen die Einheiten als kleine Icons zwischen Straßen- und Seerouten. Wer die Symbole anklickt, landet im Ausrüstungsmenü. Hier sichert man die Verpflegung der Truppen mit Nahrungsmitteln, heuert neue Rekruten an und erhöht das Marschtempo mit Pferden und Elefanten. Jeder Einkauf schmälert die ohnehin knappe Finanzkasse. Steuereinnahmen müssen her, doch die wenigen Käfer im heutigen Tunesien werfen auf

Dauer zu wenig Goldstücke ab. Flugs schaltet der Akteur auf den Politik-Bildschirm um. Aus der Staatenkarte geht hervor, in wessen Händen sich die über 700 Städte und Städtchen des Spielareals befinden. Ist die Entscheidung für ein lukratives Ziel gefallen, trotten die Soldaten auf der vorgegebenen Route los. Freundliche Eroberer zwingen ihre zukünftigen Geldgeber nicht gleich mit Waffengewalt in die Knie: Diplomatische Verhandlungen laufen im Multiple-Choice-

Verfahren ab, natürlich komplett in Deutsch. Gehen die Gesprächspartner im Streit auseinander, sprechen die Schwerter in sechs möglichen Kampfformationen ein Machtwort. Die Schlacht selbst trägt der Rechner vollautomatisch im mindestens ein MByte großen Speicher aus.

Angsthasen, denen bei der Zahl der Gefallenen Angst und Bange wird, dürfen die Flucht ergreifen. Siegenaturen vergrößern nach und nach ihr Einflußgebiet. Mit den zusätzlichen Mitteln aus dem Staatssäckel kurbelt der Spieler die Infrastruktur der Städte an. Überschüssiges Kapital bringt fette Zinsen auf dem Sparbuch oder fließt in neue Einheiten. Natürlich sind die Römer während Hannibals Eroberungszügen nicht untätig und scharen fleißig Siedlungen um sich. Knöpft Karthago der Bevölkerung zu viele Goldstücke ab, laufen die Untergebenen schon mal zu Caesars Reihen über.

Nur keine Panik: All das dauert – wie die Truppenbewegungen – seine Zeit, da die gesamte Simulation in Tagen verläuft. Damit kein Leerlauf entsteht, versüßen bildschirmfüllende Zwischengrafiken Siege gegen den übermächtigen Gegner. Starbyte selbst empfiehlt die Installation der ca. vier MByte an Daten auf der Festplatte. Selbst wenn ein Zweitlaufwerk am Amiga Dienst leistet, unterbrechen lästige Diskettenwechsel den Untergang des römischen Imperiums. Dank des größeren Arbeitsspeichers und der flinken CPU hilft ein Amiga 1200 kommenden Fünf-Sterne-Generälen kräftig auf die Sprünge. ka

AMIGA-TEST

gut

Hannibal

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 8/93

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Auf hiesigen Radiowellen duelt tagein tagaus Rap und Hip Hop. Im Land der Biber stehen die »Beavers« auf Platz eins der Charts. Mit süßlichen Country-Klängen füllen die pelzigen Nager die Tanzflächen der Wald- und Wiesendiscos. Frontman Jethro bricht reihenweise die Herzen der weiblichen Fans und zieht damit den Zorn der Rappin' Rabbit Rockers auf sich. Diese Horde einfältiger Hardrock-Hasen verschleppt kurzerhand die Herzdame des Superstars. Erst wenn die Beavers ihre Schallplatten auf den Scheiterhaufen werfen und die Instrumente für immer an die Wand hängen, soll die Gute wieder frei kommen. Für den Vollblutmusiker Jethro eine unerfüllbare Forderung.

Also hopst er durch 18 große Level seiner Angebeteten hinterher. Im ersten Level scrollt die lauschige Waldlandschaft un-

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

Es bricht mir fast mein kleines, zartes Kritikerherz – was für ein tolles Plattformspiel hätte Beavers doch werden können. Der Vorspann ist absolut sehenswert und die zuckersüßen Sprites wuseln elegant durch die geräumigen Level. Solange die Gegner noch vereinzelt anrücken, zieht die Schwanz-Attacke ganz gut, in den schwereren Runden verhallt mein sehnsüchtiges Flehen nach einer Schußwaffe in den unendlichen Weiten des Biberlandes. So ziemlich alle Todsünden des Genres drücken sich die Klinke in die Hand: Unter dem Friedhof muß Jethro auf gut Glück ins Bildschirm-Nichts hüpfen, in der Eiswelt reagiert die Steuerung schwammig und mit Verspätung. Nach dem allzuoft unvermeidlichen Ableben des Helden geht's an einem der wenigen Einsprungpunkte weiter. Wer da nicht verzweifelt, besitzt entweder Nerven wie Drahtseile oder ist von der eintönigen Musikbegleitung schon abgehärtet genug für den unfairen Geschicklichkeitstest. Handliche Paßwörter und das durchgestylte Konsolen-Outfit hieven Beavers ins qualitative Mittelfeld. Mir gefällt das ähnlich verschrobene Chuck Rock II – Son of Chuck aber um Welten besser.

Die Biber sind los!

Beavers



Eiskalte Entführung: Mit Maschinenpistolen rücken böse Rappin' Rabbit Rockers an und verschleppen Jethros Braut



Eiskalte Eiswelt: Wird unser Held mal länger nicht bewegt, fängt er das Tanzen an... eben ein richtiger Vollblutmusiker

barmherzig von rechts nach links. Paßt der Spieler einen Moment nicht auf, rutscht Jethro aus dem Bild und verliert so eines seiner drei Leben. Jede Sekunde zählt und der knuddlige Held rennt per Joystick über allerlei Geäst. Mit Druck auf den Feuerknopf setzt Jethro zum Sprung über tiefe Schluchten und reißende Flüsse an. Während der zirkusreifen Turneinlagen gilt es, jeglichen Kontakt mit Killermaulwürfen, Krähen und fliegenden Fischen zu vermeiden. Viele der tierischen Widersacher sind nämlich immun gegen Jethros Drehsprunggattacke mit dem Biberschwanz.

Boni gehören zu einem zünftigen Jump-and-Run wie die Butter aufs Brot. Gelbe Sternchen he-

ben die Popularität des unfreiwilligen Wandermusikanten. Wer am Ende eines Abschnitts genügend Sternchen beisammen hat, kommt in die nächste Runde. So manche Extras im Biberreich führen ein seltsames Eigenleben: Rote Sternchen versprechen Zusatzleben, nehmen aber Reißaus vor dem Helden, wenn der sich nicht im Schleichgang an sie heranzupirscht. Pilzsamen gedeihen trefflich, sobald Jethro sie in den Boden pflanzt. Schnurstracks wachsen große Knollen aus dem Boden, die als Sprungbrett

mißbraucht werden dürfen. Zu guter Letzt muß pro Level ein Hut aufgestöbert werden, der die kindlichen Fans der Band bei Laune hält.

Nach dem ganz und gar nicht geruhsamen Waldspaziergang erkundet Jethro das Erdreich unter einem alten Friedhof. Kein Wunder, daß Geister und Untote die gespenstische Szenerie bevölkern. Im Gegensatz zum hektischen Auftakt folgt das sanfte Achtwege-Scrolling nun artig den Kommandos des Zockers. Mit gezielten Sprüngen aktiviert man Schalter, woraufhin Barrieren verschwinden oder die Karte des Levels ein anderes Gesicht erhält. Hinter Türen schlummern Goodies wie Punktgutschriften und Schraubenschlüssel. Mit ihrer Hilfe wirft der kauzige Akteur Ventilatoren an. Auf dem Luftstrom reitet er weiter dem Exit entgegen. Jethro tritt durch finstere Höhlen auf einen saftigen Wiesengrund. Dort begegnet er einem Riesebären, der ihn mit Felsbrocken bewirft. Wer die Geschosse mit dem Schweif zurückschleudert, erledigt den Obermottz und erhält als Belohnung einen ellenlangen Code zum Laden des Spielstands. Ein weiteres Paßwort wartet am Ende der rutschigen Eiswelt. Natürlich klettert der Schwierigkeitsgrad bis dahin beharrlich weiter.

Fast genauso logisch, wie die Tatsache, daß Beavers 1 MByte RAM benötigt und auf allen Amigas dieselbe Figur macht. Neben den drei Disketten liegen Aufkleber der Band, eine mehrsprachige Anleitung und ein Biber-Bierdeckel in der Verpackung. ka

AMIGA-TEST

gut

Beavers

8,6

von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 7/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Grandslam
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Wieder mal öffnet MicroProse die digitalen Hangars: »B17 Flying Fortress« macht den Spieler ohne Umschweife zum Bomberkommandanten im Zweiten Weltkrieg. Im Dienst der Royal Air Force erwarten den Akteur 25 Einsätze über deutschem und französischem Gebiet.

Ist eine der sechs Ausführungen der legendären »Memphis Belle« ausgewählt, führt der Weg vom Startfeld direkt in die Einsatzzentrale. Anhand einer scrollbaren Karte erklärt einem der Vorgesetzte, welche Ruhmestaten das Heimatland verlangt. Im Mittelpunkt jedes Auftrags steht die Zerstörung eines primären Ziels, sei es nun eine Waffenfabrik in Berlin oder ein Trockendock an der Waterkant. Sofern noch genug Zeit bleibt, nimmt die Besatzung der B17 Gebäude in der näheren Umgebung unter Be-

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

Mit B17 Flying Fortress verteidigt MicroProse souverän die Luftherrschaft am Simulatoren-himmel. Im Gegensatz zu halb-garen Genre-Mixturen wie »Harrier Assault« von Domark fordert die Memphis Belle Fliegerasse und Freizeitstrategen gleichermaßen heraus. Dank des übersichtlichen Handbuchs und einer Handvoll Optionen für Gelegenheitspiloten fällt der Einstieg in die liebevoll ausgestüteten Missionen ungewöhnlich leicht.

Grafisch gibt's kaum etwas zu meckern, denn auch ohne Turbokarte ziehen die Polygone flüssig über den Bildschirm. Allerdings sind die Landschaften allesamt ziemlich flach ausgefallen, Raum zum Versteckspielen mit den ausgefuchsten Feinden bleibt daher kaum. Knackige Soundeffekte untermalen die unvermeidlichen Dogfights. Bestandene Missionen illustriert gar ein hübsch digitalisiertes Bild der Mannschaft. Meiner Meinung nach packt MicroProse das Thema Zweiter Weltkrieg nicht gerade geschickt an: Markige Sprüche in der Anleitung und die geschmackvolle Einäskierung der eigenen Heimatstadt liegen mir schwer im Magen. Ansonsten: Eine ausgereifte Simulation, die dank des riesigen Kampfgebiets auf keinen Fall so schnell in der Ecke landet.

Die Schöne der Lüfte

B17 Flying Fortress



Historisch: Mit der fliegenden Festung B17 kann der Spieler Aufgaben in den Szenarien des 2. Weltkriegs wahrnehmen



Alles im Blick: Das umfangreiche Instrumentenbrett ermöglicht die Bedienung des fünfzig Jahre alten Riesenfliegers

schoß oder säubert den Luftraum von Hitlers Schergen.

Apropos Besatzung – an Bord der »fliegenden Festung« agieren nicht weniger als zehn Mann. Neben dem Kopiloten huschen einige Feuerwehrleute, ein Funker und dessen Kollege von der Navigatorenzunft durch den Rumpf der Maschine. In der Regel koordiniert der Computer die Routinearbeiten der Crew, der Captain greift nur bei bestimmten Arbeitsabläufen mit Maus, Joystick oder Tastatur ein. Am Start wirft er beispielsweise nacheinander die sechs Motoren des Bombers an, während auf dem Flug über den Ärmelkanal die beste Flugroute ausgetüfelt wird. Über den Wolken kommt es zu den berühmten Dogfights, bei denen zwei oder mehr Mühlen aufeinander treffen. Wohl dem, der mit Hilfe des Opti-

onsmenüs vorsichtshalber unbegrenzt viele Granaten an Bord geschafft hat. Streßmindernd wirkt sich überdies der zuschaltbare Autopilot und eine Zeiträufferfunktion aus. Wahre Fliegerasse verzichten auf dererlei Schummeleien und plagen sich lieber mit Blindgängern oder einer Flak mit Ladehemmung herum.

Realismus wird allgemein ganz groß geschrieben: So bekommt im Verlauf der Luftschlacht hin und wieder ein Teammitglied selbst einen Treffer ab. Auf Tastendruck greift der hilfsbereite Kamerad vor dem Monitor zum Verbandskasten. Wer seine Leute heil nach Hause bringt, den hängt die Einsatzleitung groß-

zügig mit Auszeichnungen. Überdies stärkt jeder Erfolg die Moral der Truppe, wodurch die Mannen ihre Aufgaben schneller und mit weniger Fehlern wahrnehmen.

So ungewöhnlich die Mischung aus Flugsimulation und Mannschafts-Management ist, so konventionell kommt die Grafik daher. Der Luftraum besteht aus Dutzenden von Polygonen, die je nach der gewählten Detailfülle in vier Geschwindigkeiten über den Bildschirm zoomen. Statt in der genüblichen Sicht durch die Frontscheibe beobachtet der Spieler das Geschehen von der Kommandobrücke aus. Zu den zwölf Perspektiven zählt der Gefechtsstand genauso wie ein verstoßener Blick durch die Bodenluke. Der Verpackung liegt eine komplette Übersicht aller Tastaturkommandos bei. Besitzer des Amiga 600 finden die Funktionen auf ihrem abgespeckten Keyboard an speziellen Stellen.

B17 Flying Fortress funktioniert auf allen Amiga-Modellen ab ein MByte RAM, unterstützt brav Zweitlaufwerke und paßt via Installationsprogramm auf jede Festplatte mit drei freien MByte. Ein Tip für den Amiga 1200: Im Boot-Menü des jüngsten Commodore-Sprößlings sollte das AA-Chipset unter dem Menüpunkt »Display Options« in den »Enhanced Mode« versetzt werden. ka

AMIGA-TEST

gut

B17 Flying Fortress

8,9

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 6/93

Grafik	
Sound	
Spieldiee	
Motivation	

Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: MicroProse
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

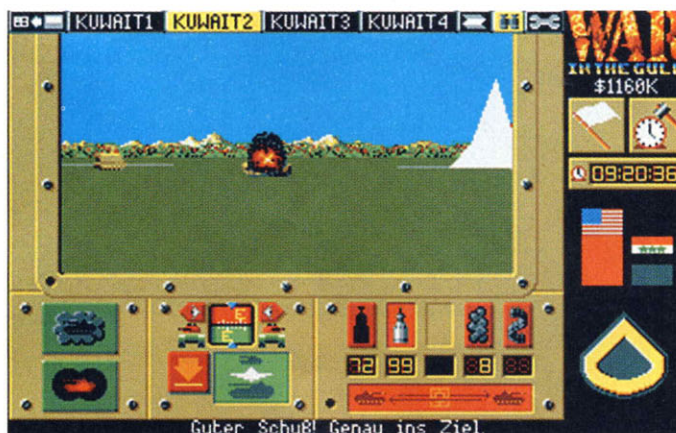
Computerspiele, die den Golfkrieg zum Thema haben, erfreuen sich seit General Schwarzkopfs mehr oder weniger glorieusem Sieg großer Beliebtheit. Um Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Wüstenstürmen ad absurdum zu führen, hat Empire die Handlung seines neuesten Games ins Jahr 1995 verlegt. Saddam fordert Revanche für die erlittene Schmach und marschiert erneut ins friedfertige und ölgeschwängerte Kuwait ein, was eine Neuauflage der Ereignisse von 1990/91 zur Folge hat. Soweit zur einleitenden Story des englischen Handbuchs. Eingefleischten Schlachtenlenkern dürfte das Spielprinzip bekannt vorkommen: Wie bei den Vorgängern »Pacific Islands« und »Team Yankee« sind mehrere Einheiten über einen geteilten Screen simultan zu steuern, genauer gesagt, vier Einheiten zu je vier Fahrzeugen. Hierzu stehen verschiedene Darstellungsmodi zur Verfügung. Im Kartenmodus werden die Truppenbewegungen festgelegt, auf dem Statusscreen läßt sich der Zustand der Fahrzeuge jedes Trupps abfragen, die Ballerei schließlich erfolgt aus der Perspektive des Panzerkomman-

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

Würden alle Computerspiele mit kriegerischer Thematik der ewigen Verdammnis anheimfallen, sähe es auf dem Softwaremarkt ziemlich düster aus. Letzten Endes bieten militärische Auseinandersetzungen immer wieder Stoff, um Helden zu schnitzen. Davon abgesehen: War in the Gulf ist eine hochkomplexe und gut umgesetzte Simulation mit hohem Schwierigkeits- und Motivationsgrad. Daran kann auch die Tatsache nichts ändern, daß es sich im Grunde genommen nur um eine Datendisk zu Team Yankee mit neuem Szenario handelt. Aber muß man das Kind wirklich so deutlich beim Namen nennen? Auf der Basis des »Desert Storm« eine exakte Neuauflage im Jahre 1995 heraufzubeschwören, überschreitet für manche die Grenzen des guten Geschmacks. Möge uns das in der realen Welt erspart bleiben. So hinterläßt dieser Test bei mir einen zwiespältigen Eindruck: Ein gutes Game in fragwürdiger Aufmachung.

Doppelte Neuauflage

War in the Gulf



Sicht aus dem M2 Bradley: Ein Volltreffer von »Kuwait 2« schickt einen der bösen Iraki-Tanks in die ewigen Jagdgründe



Vier Einheiten, drei Blickwinkel: Rauchbarriere und Abschuß, Übersichtskarte und Zustand des »Team Kuwait«

danten in einer Mischung aus Bitmap- und Vektorgrafik. Auf Wunsch wird eine beliebige Einheit auch screenfüllend dargestellt, was einen vergrößerten Funktionsumfang zur Folge hat.

Bevor man sich jedoch daran macht, Saddams Soldaten auf die Finger zu klopfen, sind angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades einige Runden auf dem Übungsparcours angeraten, um sich mit der komplexen Steuerung des »Team Kuwait« vertraut zu machen. Andernfalls verarbeiten die republikanischen Horden das teure Hi-Tech-Waffenarsenal schnell zu Altmetall, oder man legt versehentlich ein Wohngebiet oder Krankenhaus in Schutt und Trümmer, was beim Scheich von Kuwait nicht gerade Wohlgefallen auslöst. Und von dessen finanzieller Zuwendung hängt es letztlich ab, ob der Nachschub rollt.

Um der gerechten Sache zum Sieg zu verhelfen, steht der bewährte M1 Abrams zur Verfügung, weiterhin der M2 Bradley, der M113 Transportpanzer mit geschultertem Maschinengewehr sowie selbiger mit TOW-Panzerabwehrraketen. Letztere hinterlassen, um es gleich vorwegzunehmen, beim Gegner den nachhaltigsten Eindruck. Allerdings sieht der M113-Alupanzer nicht sonderlich gut aus, wenn die Irakis zurückschießen. Und das tun sie reichlich. Der Schwierigkeitsgrad ist wahrhaftig gesalzen; ein Fehler, und eine der vier Einheiten ist ein Fall für die Verlustliste. Zum Thema »Tarnen und Täuschen« gibt's Waldgebiete, in de-

nen allerdings die Fortbewegung wesentlich langsamer vonstatten geht. Auch eine Rauchbarriere läßt sich legen; dank Nachtsichtgerät bleibt der Durchblick weitgehend erhalten.

Im Briefing steht außerdem die Möglichkeit zur Wahl, pünktlich auf die vorgewählte Minute einen unterstützenden Feuerzauber von der Artillerie anzufordern sowie Minensperren anzulegen.

25 Kampfzonen, verteilt auf verschiedene Regionen Kuwaits, gilt es zu erobern. Das Spektrum der Aufträge reicht dabei von der Rückeroberung von Ölquellen über die Bewachung einer schützenswerten Ausgrabungsstätte bis hin zur schlichten Säuberung eines Areals von gegnerischen Truppen. Sind alle Kampfzonen eines Gebiets in alliierter Hand, wird automatisch zwischengespeichert. Wieviel Petrol-Dollars der erhabene Scheich für die nächste Aktion zur Verfügung stellt, hängt von den eigenen und gegnerischen Verlusten und nicht zuletzt davon ab, wieviel zivile Gebäude stehen geblieben sind.

»War in the Gulf« kann auf allen Amigas ab 512 KByte RAM stattfinden. Der Packung liegen einige Postkarten mit kriegerischen Motiven, eine Karte von Kuwait sowie ein Poster Marke »Brennende Ölquelle« bei. ka

AMIGA-TEST

gut

War in the Gulf

9,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 09/93

Grafik	
Sound	
Spieliidee	
Motivation	

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Empire
Anbieter: Fachhandel

Luftkampf

The Ancient Art of War in the Skies

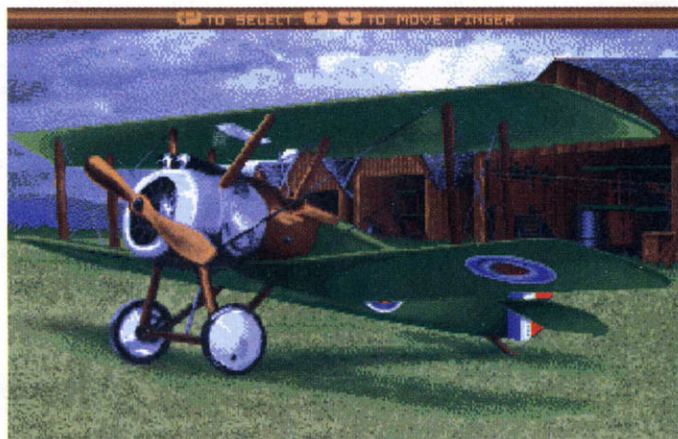
von Carsten Borgmeier

Strategiespiele gelten allgemein als staubtrocken. Schon Mitte der achtziger Jahre versuchten die drei Brüder Barry, Dave und Dee Murry dem bierernsten Schlachtengetümmel auf dem Apple Macintosh II ein paar heitere Seiten abzugewinnen.

Hierzulande blieb die hochgelobte »Ancient Art of War«-Serie fast völlig unbekannt. Zusammen mit Microprose blasen die Murrys nach einer längeren Schaffenspause zum dritten Angriff auf die Lachmuskeln der Freunde anspruchsvoller Simulationen mit einer gehörigen Portion Action. Wie der Titel schon andeutet, hebt der



Dogfight: Einfache Grafik und Steuerung machen die Flugsimulation auch für Anfänger mit langsamen Amigas attraktiv



Doppeldecker: Zu einer zünftigen Flugsimulation gehört eine Auswahl zwischen verschiedenen Flugzeug-Modellen

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

The Ancient Art of War tölpelt im englischen Handbuch von einem Fettnäpfchen zum anderen. »Noch nie war Krieg so lustig wie heute« posaunt die Verpackung. Wenn ich die Toten von Sarajevo im TV sehe, jagen mir solche Sprüche einen Schauer über den Rücken.

Von den martialischen Geschmacklosigkeiten und den dreisten Geschichtsverfälschungen abgesehen liefern die Murry-Brüder aber eine rundum gelungene Flugsimulation für Leute ab, die wegen des zu hohen Schwierigkeitsgrads um Schwergewichte wie F-16 Falcon einen Bogen machen.

Ähnlich wie das bei uns indizierte Doppeldeckerspektakel von Cinemaware profitiert der Flattermann von einer handzahmen Steuerung in fescher Grafik und stimmiger Musik. Obwohl das Scrolling hier und da ruckelt, überzeugen die kleinen Flieger-Sprites mit flotter Animation und sattem Motorenlärm. Jede der zwanzig Missionen verlangt eine andere Vorgehensweise - hoch lebe der Designer. Abwechslung wird groß geschrieben. Die beiden zentralen Action-Sequenzen spielen sich gleichermaßen zügig, für Strategen und Action-Verächter springt hier der Computer in die Bresche.

Spieler in den Luftraum ab. Seine Lorbeeren erntet er als Flieger-As im 1. Weltkrieg. Zunächst verdient man sich seine Spuren im Übungsmodus. Hier darf der Einsteiger den Kampf Doppeldecker gegen Doppeldecker in verschiedenen Modellen probieren.

Dazu sucht er sich einen Gegner aus und steigt in eine der klapprigen Kisten. Während der sogenannten Dogfights schwirren die Streithähne in der Seitenansicht durch die Wolken. Neben dem schlichten Instrumentenbrett mit Höhenmesser und Geschwindigkeitsanzeige füllt ein kleines Fenster das Cockpit am unteren Bildschirmrand. Darin zieht der Gegner zur besseren Orientierung seine Flugbahnen und wartet auf den nächsten Angriff.

Ohne Rücksicht auf Material oder Munition hetzt der Revival-Richthofen die feindliche Maschine mit Maus, Joystick oder Tastatur. Einmal eingeflogen, liegen bereits größere Aufgaben an. Bei der Bombardierung von Städten und Versorgungszentren blickt unser Held aus der Vogelperspektive auf die scrollende Landschaft und die Angriffsziele.

Im richtigen Moment legt er Fabriken, Lagerhäuser oder ganze Siedlungen in Schutt und Asche. Erwartungsgemäß versuchen das Flaks vom Boden aus zu verhindern. Akrobatische Ausweichmanöver bleiben deshalb nicht

aus. Die Steuerung kriegt in den Griff, wer fleißig Figuren nachfliegt oder gegen Bomberstaffeln antritt.

Zwanzig umfangreiche Missionen stehen auf der Tagesordnung. Jedesmal legt der Akteur als Oberkommandeur der Streitkräfte zunächst seine Taktik fest. Ob bei der Eroberung Belgiens oder im Clinch mit dem Roten Baron - immer stellt man zunächst Staffeln aus maximal drei Maschinen zusammen.

Danach gilt es nur noch, eine der fertigen Angriffsformationen und ein Ziel auf der Landkarte auszusuchen. Da sich gleichzeitig oft mehrere tollkühne Männer mit ihren fliegenden Kisten in der Luft befinden, übernimmt der Rechner auf Wunsch bestimmte Kampfhandlungen.

Nach jeder gewonnenen Luftschlacht darf der Spielstand auf Diskette oder Harddisk verewigt werden - solange mindestens 1 MByte RAM unter der Haube des Amiga schlummert. Sind alle Missionen gemeistert, baut die Motivation nicht ab. Mit dem eingebauten Editor entwirft der Spieler über Icons neue Landkarten für sich und seine Freunde.

Wer sich also von der heiklen Thematik nicht abschrecken läßt, bekommt mit »The Ancient Art of War in the Skies« eine gelungene Mischung aus Strategie und grafisch ansehnlicher Action. rk

AMIGA-TEST

gut

War in the Skies

9,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 5/93

Grafik				
Sound				
Spielidee				
Motivation				

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: Leisuresoft

von Carsten Borgmeier

Electronic Arts packt mit dem Spiel »Desert Strike« ein heißes Eisen an: den Golfkrieg. Kein Wunder, daß die Mega-Drive-Version des rassistischen Actionspiels mit strategischen Spurenelementen bislang bei uns nur als Grauimport erhältlich war. Trotz akuter Indizierungsgefahr erscheint das Spiel mit dem Zweititel »Return to the Golf« auf dem Amiga dieser Tage offiziell mit deutscher Anleitung.

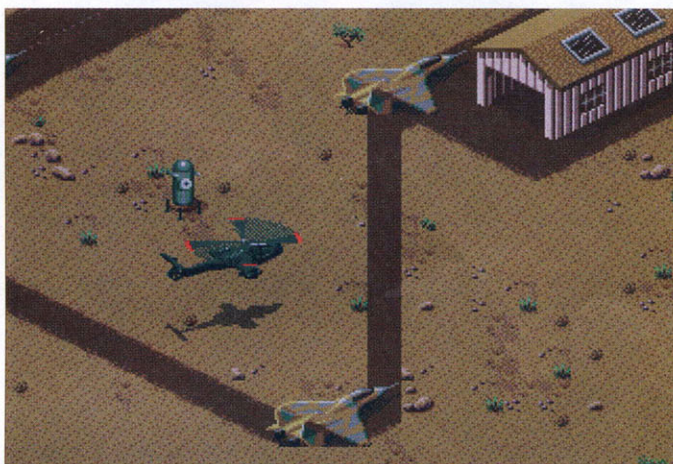
Zur Story: Ein machthungriger General mit dem schönen Namen »Kilbaba« überfällt mit seiner Armee ein armes, unschuldiges Land irgendwo am persischen Golf. Schnurstracks entsenden die Amerikaner ihre Soldaten ins Krisengebiet. Als Pilot eines Kampfhubschraubers vom Typ Apache nimmt der Spieler an der Befreiungsaktion teil. Ihn erwarten vier in sich abgeschlosse-

Zwiespältige Mission

Desert Strike



Vorzeitiges Ende: Dieses stimmungsvolle Bild erwartet den Piloten, der bei der gefährlichen Aktion in den Sand beißt



Wüstenflughafen: Der Apache-Kampfhubschrauber wird von einem Flugabwehrgeschütz schwer unter Beschuß genommen

ne Missionen, die wiederum aus mehreren Teilaufgaben bestehen.

Bevor der Helikopter von einem Flugzeugträger vor der Küste des Kampfgebiets abhebt, steht ein Abstecher ins Optionen-Menü an. Hier wählt der Akteur die Steuerung per Joystick, Maus oder Tastatur, gibt – falls bekannt – das Paßwort für einen der späteren Einsätze ein und sucht einen Kopiloten aus. Danach erläutert der Vorgesetzte mit Hilfe eines Lageplans der Umgebung die Situation. Auf der Abschußliste der ersten Mission stehen eine gegnerische Radarstation sowie ein Flugplatz und mehrere Bodengeschütze.

Einmal in der Luft, scrollt der gesamte Bildschirm in alle Richtungen. Wie im Uralt-Spielhallenklassiker »Zaxxon« zeigt der Ami-

ga das turbulente Geschehen von schräg oben. Zur Verteidigung gegen die wilden Wüstensöhne befinden sich zwei Raketentypen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft und ein Maschinengewehr an Bord. Stures Ballern führt dank begrenzter Munition und wenig Sprit schnell zum Verlust der drei Leben.

Daher wirft der Freiheitskämpfer immer wieder einen Blick auf die stets abrufbare Übersichtskarte. Auf ihr erscheinen sämtliche Ziele und Gefahrenquellen genauso wie zusätzliche Munition- oder Treibstoffdepots. Schwebt der Hubschrauber über den Ex-

tras, kurbelt der Kopilot auf Kommando eine Seilwinde hinunter. Auf diese Weise evakuiert man nebenbei noch gestrandete Kameraden oder sammelt Kriegsgefangene ein.

Sie liefert der Pilot an bestimmten Stützpunkten ab. Zur Belohnung steigt das Punktekonto und der Helikopter erhält eine bessere Panzerung. Nützlich, denn die Anforderungen steigern sich mit jedem Auftrag. Ganze Gefängnisse, Chemiefabriken und Raketenrampen muß der Pilot in Schutt und Asche legen.

Wer mit der Rettung einiger UN-Beobachter noch nicht genug zu tun hat, geht im dritten Szenario auf die Suche nach einem verschollenen Fernsehteam (vielleicht eines des Senders CNN, der sich im Golfkrieg durch besonderen Eifer hervorgetan hat?). Fehlt nur noch der letzte Einsatz, bei dem Ölfelder in Flammen aufgehen und arabische Panzer pulverisiert werden.

Zwischengrafiken und kurze Filmsequenzen runden den Krieg im Computer ab. Wegen der aufwendigen Präsentation belegt Desert Strike vier Disketten. Ein MByte RAM reicht als Eintrittskarte für die digitale Operation Wüstensturm völlig aus, ein zusätzliches Laufwerk verhindert Disc-Jockey-Tätigkeit.

Dank des zusätzlichen Speichers fallen die Ladezeiten auf dem Amiga 1200 kaum noch auf. Alle anderen Versuche, dem Programm beispielsweise mit einer schnellen Festplatte Beine zu machen, sind wegen des Kopierschutzes auf den Disketten zum Scheitern verurteilt. ka

AMIGA-TEST
gut

Desert Strike

9,6
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 6/93

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

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Electronic Arts
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Vorgestern im Orient: Sindbad Junior beharkt mal wieder den Palastgarten des Königs. Seine Aufmerksamkeit gilt weniger den Pflanzen als der zauberhaften Monarchentochter Leila. Von der Ferne schwebt unvermittelt ein finsterner Dämon auf einem fliegenden Teppich heran und sackt das bildhübsche Geschöpf ein. Irrtümlicherweise halten die Wächter Sindbad für den Drahtzieher der Entführung. Folglich landet der kleine Turbanträger im finsternen Kerker des Schlosses. Hier schmiedet der Held mit tatkräftiger Hilfe des Spielers Fluchtpläne. Sindbad zückt den Kurzsäbel und zerdeppert die Gefängnismauern.

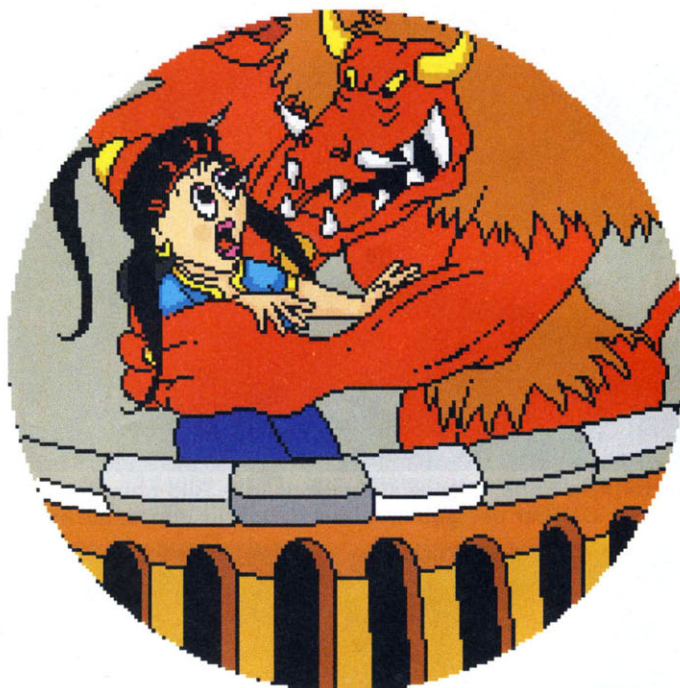
Klare Sache, daß auch das garstige Wachpersonal und diverse Krabbeltiere das Zeitliche segnen müssen. Mit viel Geschick und im Überschaltempo hüpfst das Sprite über bewegliche Plattformen und durch enge Gänge. Wer lange auf Wände eindrischt, findet in versteckten Kammern reichlich Gold und Power-ups.

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

Die Mischung stimmt: Eine Prise Super Mario World, dazu reichlich High-speed-scrolling Marke Sonic und obendrauf kleine Knobelaufgaben. Arabian Nights braucht sich vor den großen Vorbildern von der Konsolen-Front nicht zu verstecken. Riesige Level, eine exakte Steuerung und originelle Gegner bringen den Joystick zum Glühen. Zusätzlich treibt die orchestrale Bombastmusik die Motivation an. Matt Furnis wird seinem Ruf als englischer Chris Hülsbeck vollauf gerecht. Auch der Grafiker verdient ein Lob: Jenseits von Mega Drive & Co. bevölkerten bisher nur bei Fire and Ice so viele vorzüglich animierte Sprites die kunterbunten Hintergrundlandschaften. Zur Bestnote reicht's wegen einiger Schlampereien nicht ganz: Unter Wasser grüßt der große Klabautermann mit allerlei unfairen Stellen. Paßwörter gibt's keine. Beim zehnten Mal verbreiten die recht einfachen Rätselsteinen nur noch Langeweile. Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Arabian Nights ist ein prima Plattformspiel, nur der Feinschliff fehlt eben ein wenig. Die Zeit hätten sich die Programmierer noch nehmen müssen.

Gehüpfte durch 1001 Nächte

Arabian Nights



Nur schnell raus hier: Schwertschwingende Kerkermeister finden Sindbads Ausbruchversuch gar nicht so lustig

Sindbad darf Extraleben aufsammeln und mit kleinen Feuerkugeln um sich werfen. Soweit schippert Arabian Nights in vertrauten Jump-and-run-Gewässern.

Krisalis peppte den konsolenähnlichen Geschicklichkeitstest aber erfreulicherweise mit kleinen Kobleinlagen auf. In Sindbads Rucksack passen über ein Dutzend Gegenstände, er kann aber immer nur zwei davon einsetzen. Es lohnt sich also, Passanten in der Märchenwelt nach hilfreichen Utensilien und Ratschlägen zu befragen. Alle

Gespräche laufen automatisch und in deutscher Sprache ab. In bester Adventure-Manier verlangen die Talk-Partner oft nach einem kleinen Gefallen. Um durch die Hintertür aus dem Palast zu entweichen, benötigt der Akteur eine Schlange. Die kostet beim Händler eine Stange Geld, das erst einmal aufgetrieben sein will. Endlich wieder auf freier Wildbahn, saust Klein-Sindbad durch

einen labyrinthartigen Wald. Laub rieselt von den Bäumen und Eulen picken auf den kleinen Wandersmann ein.

Auch die anderen acht Level halten allerlei unschöne Überraschungen bereit: Auf dem Piratendampfer patrouillieren die Freibeuter gleich im Dutzend, da hilft nur ein beherzter Sprung ins Wasser. Sindbad besitzt zwar den Freischwimmerschein, der Säbel erweist sich aber als nicht rostfrei. Beinahe wehrlos steht man dem riesigen Kugelfisch am Ende des Tiefsee-Levels gegenüber. Andernorts wirft ein unterbelichteter Lampengeist mit Geröllbergen nach einem. Joystickartisten überleben auch diesen Obermott und gehen in einem Bergwerk auf Punktejagd. Wie einst Indiana Jones saust Sindbad in einer Kohlelore zum Ausgang der Grube. Fehlt nur noch das Happy-End: Vor die Hochzeit mit der lieblichen Leila haben die Programmierer eine vertikal scrollende Ballereinlage gesetzt, an deren Ende der fiese Entführer höchstpersönlich lauert.

Sindbad gehorcht jedem handelsüblichen Joystick, Konsolenfans greifen alternativ auch auf dem Amiga zum Joypad mit zwei Feuerknöpfen. Diskette eins beherbergt die tragische Vorgeschichte, Nummer zwei wiederum die zehn Level. 1 MByte Arbeitsspeicher ist Pflicht für das Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht. Zweitlaufwerke werden unterstützt. Arabian Nights scrollt bereits auf dem Amiga 500 mit 50 Bildern pro Sekunde, was jede Turbokarte überflüssig macht. Amiga 1200? Aber klar doch. ka

AMIGA-TEST

gut

Arabian Nights

9,6
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 7/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Krisalis
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Vorsicht Mogelpackung: »Blob« ist kein neuer Rahmspinat, sondern ein putziger kleiner Außerirdischer. Mit seinem Raumschiff tourt der kugelförmige Nachwuchs-E.T. durch die Galaxis. Als er mal wieder einem Planeten einen Besuch abstatten will, baut der fiesche Gleiter eine Bruchlandung. Dabei erleiden der Alien Blob und sein Nachwuchs, die Bobbles, Schiffbruch. Fortan liegt das Schicksal der liebenswerten Alienfamilie in den Händen des Spielers.

Doch bevor der in den ersten der 50 plattformreichen Level steigt, darf man im Optionenmenü den verschiedenen Musikstücken lauschen oder den vierstelligen Code für ein höheres Level eintippen. Nach dem Ohrenschaus geht's gleich zur Sache. Wer jedoch ein Jump and Run von der Stange mit einer konsolenähnlicher bonbonbunten Grafik erwartet, der liegt falsch. Auf dem Bildschirm hopst Blob in der Vogelperspektive über farbige Kacheln zum Ausgang.

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

Auf den ersten Blick sieht Blob alles andere als unterhaltsam aus: Mag die dreidimensionale Grafik auch noch so flott und originell sein, eine Augenweide sind die tristen Kachelkonstruktionen auf gar keinen Fall. Neben der abstrakten Darstellung muß man sich auch noch an die hypersensible Steuerung gewöhnen. In der ersten halben Stunde schwabbelt der niedliche Blob die meiste Zeit unkontrollierbar umher. Erst nach einer längeren Trainingsphase gelangen einem pixelgenaue Sprünge und akrobatische Hüpfleinlagen im Schlaf.

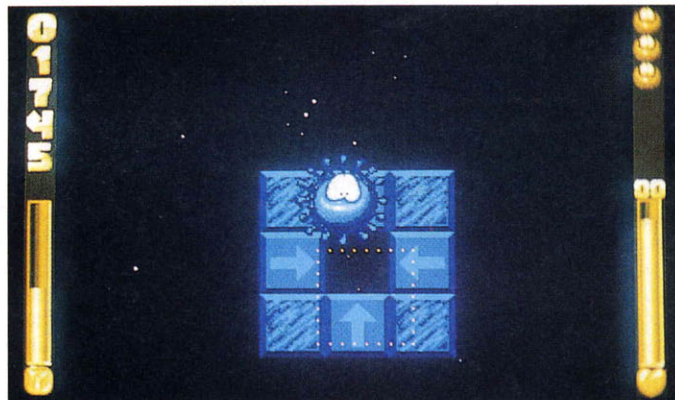
Lohn der Anstrengung: insgesamt 50 durchdachte Level, in denen Geschicklichkeit genauso zählt wie die grauen Zellen. Programmierer Jonathan Hilliard mixt die verschiedenen Fliesentypen zu knackigen Knobeleyen. Fetzigste Musikstücke und die praktischen Paßwörter machen den Spaß komplett.

Wer sich vom mörderischen Schwierigkeitsgrad, der schlichten Optik und der gnadenlos bei Bouncer abgekupfert Idee nicht abschrecken läßt, führt Blob immer mal wieder gern durch seine Plattformwelt. Gut gemacht, Core Design!

Alien, spring!

B
L
O
B

Nostalgikern kommt die ungewöhnliche Perspektive vom C64-Klassiker »Boulder« sicher noch bekannt vor. Hüpfet der blaue Held auf eine der benachbarten Fliesen, scrollt der gesamte Screen munter in die passende Richtung. Plumpst das Sprite versehentlich in einen Abgrund, wird fleißig gezoomt. Glückspilze stürzen auf eine niedrigere Plattform ab, Pechvögel fallen ins Bodenlose und verlieren eines ihrer fünf Leben. Blob's Aufgabe besteht im Wesentlichen darin, den Ausgang



Sprung ins Leere: Gelegentlich hüpfet der Außerirdische auch im Kreis und weiß nicht, wohin er sich wenden soll

zum nächsten Abschnitt zu finden. Dabei bereiten einem vor allem die verschiedenen Fliesentypen Kopfzerbrechen.

Auf manchen klebt der Hüpfball unweigerlich fest, andere katapultieren ihn hoch in die Luft und besonders fiese Felder schleudern Blob wild durch die Gegend. Auch um die Sicherheit von Blob ist es nicht zum besten bestellt: Plattformen bröckeln unter dem quicklebenden Helden weg oder knabbern mit kleinen Projektilen am knappen Energievorrat.

Schlimmer noch: Überall wuseln glibbrige Monster umher, die dem Ball bei Berührung die Luft rauslassen. Trödler bestraft das Programm genauso unbarmherzig wie weniger geschickte Joystick-artisten: Läuft das Zeitlimit ab, taucht aus dem Nichts eine Killerkugel auf und hetzt den armen Blob ins Verderben.

Folglich herrscht an frustrierenden Elementen kein Mangel. Als kleine Wiedergutmachung liegen hier und da Schriftrollen herum, auf denen Level-Codes und klei-

cher auch noch ein paar Puzzles im Spiel versteckt. Schalter bringen unsichtbare Plattformen zum Vorschein, manche Kacheln muß Blob erst einfärben, ehe er in einem schwereren Level weiterknobeln darf.

Neben stahlharten Nerven und einem grundstabilen Joystick benötigt der Spieler mindestens 1 MByte Speicher. Beim Start schaufelt Blob erst einmal die gesamte Programmdiskette ins RAM. Dadurch entfallen Ladezeiten und das Fehlen einer Installa-



Kachel-Chaos: Wohin man auch schaut, überall lauern Gefahren, die dem Titelhelden das Leben schwer machen wollen

tionsroutine fällt nicht weiter negativ auf. Unser Testmuster erwies sich als wahres Kompatibilitätswunder. Egal, ob auf dem Amiga 500 oder dem leistungsstärkeren Amiga 1200 – Blob hüpfet auf jeder Maschine gleich flott über die Plattformen. rk

AMIGA-TEST

gut

Blob

8,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 10/93

Grafik		
Sound		
Spielidee		
Motivation		

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Core Design
Anbieter: Bomico

Carsten Borgmeier

Nicht ganz ein Jahr ist vergangen, seit Mindscape das Isometrie-Rollenspiel »Legend« präsentierte. Handliche Maussteuerung, ein komplexes, aber durchschaubares Magiesystem und die diagonale Einsicht in die mit Schalter-Rätseln und Monstern gespickten Dungeons machten es zu einem Rollenspiel mit Charakter. Von Anfang an wird beim Nachfolger deutlich, daß der Apfel in diesem Fall nicht weit vom Stamm fällt. »Son of the Empire« unterscheidet sich vom Vorgänger ausschließlich durch eine neue Story, ansonsten ist alles beim Alten geblieben.

Die Party setzt sich aus vier Helden zusammen. Legend-Veteranen haben die Möglichkeit, ihre kampferfahrene Truppe einzusetzen, alle anderen schreiten zur Charaktergenerierung und stellen überrascht fest, daß sich diese ausgesprochen einfach gestaltet. Jeder Held erhält zehn verschiedene Charakterwerte, die sich mit vier frei kombinierbaren Schaltern variieren lassen.

Nachdem Geschlecht und Farbe des Outfits der Figuren festgelegt sind, nimmt die Geschichte ihren Lauf. Die vier Helden haben natürlich völlig verschiedene Aufgabenbereiche. Der Berserker ist – nomen est omen – mehr der Mann fürs Grobe. Auf Wunsch verfällt er in einen Berserkerwahn und metzelt recht wirkungsvoll alles nieder, was sich der Party in den Weg stellt. Auch der Trouba-

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

Für sich alleine betrachtet ein Rollenspiel mit einigen interessanten Merkmalen. Was die Spieltiefe angeht, kann es sich jedoch kaum mit den Großen des Genres messen. Gute Handhabung und ein ausgereiftes Gameplay reichen unter dem Strich nicht aus, um eine dichte, packende Story zu ersetzen. Grafik und Sound sind qualitativ auch nicht auf dem allerneuesten Stand. Schwerer wiegt allerdings die Tatsache, daß sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert hat. Und so bleibt von einem ehemals recht netten Game nichts als ein fader Aufguss. Rollenspielfans, die den ersten Teil noch nicht kennen, dürfen dennoch getrost mal probierspielen.

Worlds of Legend

Worlds of Legend



Wo bin ich – wohin gehe ich: Auf die sonst so schwierigen Fragen gibt das Rollenspiel klare Antworten



Die Viererbande: Die Abenteurer durchstreifen die isometrische Landschaft auf der Suche nach Ruhm und Geld

dour ist in dieser Hinsicht ganz brauchbar, darüber hinaus vermag er die Kampffähigkeiten der Party durch Trällern magischer Weisen aufzuwerten. Sein Repertoire ist gegen bare Münze erweiterbar. Der Assassin benutzt seinen Dolch gern aus dem Hinterhalt und ist in der Lage, sich unsichtbar zu machen. Last but not least der Runenmeister, dessen Magiesystem kaum Wünsche offen läßt. Allerdings muß er sich vorher die Spells aus magischen Runen und allerlei Indregenzen zusammenmischen, um sie im Bedarfsfalle schnell zur Hand zu haben.

Verlassen die vier Recken die Stadt Imperia, finden sie sich auf einer fraktalen Landkarte wieder, dargestellt durch ein Wappen. Schnell gesellen sich andere hinzu; die Armeen der verschiedenen Städte sowie der feindlichen Horden liefern sich Kämpfe, in

denen es um den Besitz der verschiedenen Orte geht. Auf dieser Karte wird durch Mausclick herumgewandert. Zu den so erreichbaren Örtlichkeiten gehört der Tempel der Mad Monks, die für die Beförderung in höhere Erfahrungsstufen als auch die Identifizierung von in den Dungeons gefundenen magischen Gegenständen und den Verkauf neuer Runen zuständig sind. Mit deren Hilfe kann der Runenmeister neue Zaubersprüche brauen.

Bei Reisen auf dieser Karte sollte am Anfang jeder Kontakt mit anderen Truppen tunlichst vermieden werden, da diese die eigene Party in Nullkommanichts in die ewigen Jagdgründe schicken. Es empfiehlt sich daher zunächst ein Besuch im Dungeon unter der Stadt Imperia, um die

ersten Stufen auf der Erfahrungsleiter zu erklimmen. In den Gewölben werden die Helden wie auch die Gegenspieler als kleine animierte Figuren dargestellt, die sich mit der Maus von Raum zu Raum dirigieren lassen. Eine wesentliche Hilfe ist hierbei der Drache Elliot, der jeden Schritt der Party festhält und auf Wunsch eine Karte der bereits erforschten Räumlichkeiten präsentiert.

Manche Türen öffnen sich erst, nachdem der passende Schlüssel gefunden ist. Hierzu müssen Schränke und Truhen durchforstet werden. Bei dieser Gelegenheit stößt die Viererbande dann auch auf eine Unzahl anderer nützlicher Gegenstände, z.B. magische Ringe und etliche interessante Schriftrollen.

Kommt es zum Kampf, agieren die Helden weitgehend selbständig, die zurückgelassenen Geldbörsen der verpufften Gegner sorgen für die unerläßliche Barschaft, während das Programm selbsttätig die sterblichen Überreste eventuell dahingeschiedener Helden bis zur Reanimation im nächsten Tempel im Inventory aufbewahrt. Möglichkeiten zur überstürzten Flucht vor einer feindlichen Übermacht runden die Palette der verfügbaren Optionen ab. Das Rollenspiel »Son of the Empire« ist kompatibel zum Amiga 1200, begnügt sich aber mit 512 KByte Arbeitsspeicher. ka

AMIGA-TEST

gut

Worlds of Legend

8,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 09/93

Grafik		
Sound		
Spielidee		
Motivation		

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Mindscape
Anbieter: Fachhandel

Veni, vidi, vici

Caesar

von Carsten Borgmeier

Impressions schlägt wieder zu: Nachdem die englischen Strategiker in Discovery auf den Spuren von Christoph Columbus wandelten, wenden sie sich jetzt einer weiteren Persönlichkeit der Weltgeschichte zu. Caesar stellt den Spieler vor eine schwere Aufgabe: Als römischer Imperator muß er sein Volk so geschickt lenken und manipulieren, daß er keinem Attentat unzufriedener Bürger zum Opfer fällt.

Zunächst legt der Akteur per Mausclick den Schwierigkeitsgrad der Simulation und damit gleichzeitig sein Startkapital fest. Danach blendet das Programm die Landkarte der zwölf Provinzen des Reichs ein. Die Karriere beginnt in einem verhältnismäßig ruhigen Landstrich: Von menschlicher Zivilisation fehlt erstmal noch jede Spur. Doch das läßt sich mit Hilfe der Symbolleiste am unteren Bildschirmrand schnell ändern. Ein Klick ins Menü für Infrastruktur und schon kurze Zeit später verschönert ein pompöser Regierungssitz Marke Größenwahn die Gegend. Natürlich denkt der vorausplanende Herrscher auch

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

Toll: Die englische Softwareschmiede Impressions mausert sich langsam aber sicher vom Flop-Produzenten Marke »Merchant Colony« zum echten Geheimtip im Spielesektor. Auch im Vergleich zum großen Vorbild »Sim City« macht Caesar eine gute Figur.

Dank der narrensicheren Steuerung des Programms und zehn verschiedenen Schwierigkeitsstufen bleiben Frust oder gar Langeweile außen vor. Dazu gesellen sich detaillierte Grafik, hübsche Animationen und ein zweckmäßiger Soundtrack.

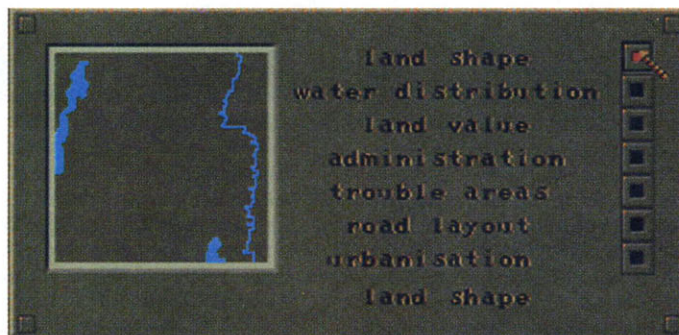
Nehmen die Städte erst einmal größere Ausmaße an, geht das Scrolling leider in die Knie. Neben den nicht besonders informativen Karten ist das aber auch schon der größte Mangel an diesem Überraschungshit. Weiter so, Impressions!



Landkarte: Das Imperium in seiner größten Ausdehnung



Titelbild: Ein kampfbereiter römischer Legionär in Montur



Info-Bildschirm: Alle Landkarten und Facts auf einen Blick

tatsächlich an das Wohlergehen seiner geliebten Untertanen. Wohnblocks werden aus dem Boden gestampft, Straßen und Wasserleitungen gebaut. Je besser die allgemeine Versorgungslage ist, desto mehr Menschen ziehen in die Metropole – und zahlen natürlich auch Steuern. Um den dadurch verursachten

Problemen Herr zu werden, entstehen Krankenhäuser, Tempel, Schulen und Fabriken. Frei nach dem Motto: sagt den Leuten ihre neue Heimat so richtig zu, berapen sie auch gern noch ein paar Sesterzen mehr.

Doch leider schindet das hausgemachte Wirtschaftswunder nicht nur in den eigenen Reihen mächtig Eindruck. Wilde Barbarenstämme aus allen Himmelsrichtungen wollen die römische Staatskasse schröpfen. Wohl dem, der in weiser Voraussicht seine Siedlungen mit dicken Festungsmauern abriegelt und schlagkräftige Armeen zu deren Verteidigung aufgestellt hat.

Für den Kriegsfall stehen dem Spieler fünf unterschiedliche Verteidigungstaktiken zur Auswahl. Wer zufällig »Cohort 2« (ebenfalls von Impressions) besitzt, darf die Schlachten sogar via Programm-Link selbst austragen; ansonsten übernimmt Caesar den Oberbefehl. Zur Kontrolle der Ergebnisse dient das Kabinett aus sechs Beratern für verschiedene politische und finanzielle Themen.

Zusätzlich gibt es noch Mini-Karten, die das Wachstum der Provinz grafisch aufbereiten. Bei kluger Haushaltsführung sammelt der Spieler genügend Punkte für seine Beförderung zum Stadthalter in einem größeren Gebiet.

Neben viel Hirn benötigt er dazu mindestens 1 MByte RAM. Mangels Kopierschutz läßt sich die Programmdiskette problemlos auf Festplatte installieren. ms

AMIGA-TEST

gut

Caesar

8,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/93

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Hersteller: Impressions
Anbieter: Fachhandel
Preis: ca. 90 Mark

von Carsten Borgmeier

Aller guten Dinge sind Drei: Nach zwei erfolgreichen Rennspielen in Zusammenarbeit mit den Boliden-Experten von Lotus flitzen die teuren Sportkarossen jetzt erneut über den Amiga-Asphalt. Nach der Handbuchabfrage hat der Spieler erst einmal die oblige Qual der Wahl: Im Hauptmenü tippt er nicht nur seinen Namen ein, sondern muß sich zwischen Automatik- und Schaltgetriebe entscheiden und das »Gaspedal« (Joystick, Feuerknopf oder Tastatur) bestimmen. Außerdem gilt es, festzulegen ob gegen die Uhr oder 20 Computerraser angetreten werden soll. Bei Methode no. 1 befindet sich unbegrenzt viel Benzin im Tank. Im Championship-Modus ist hier und da ein Boxenstopp angesagt. Bevor er den Optionen ade sagt, knobelt der Akteur noch aus, wie die Rennstrecke in groben Zügen aussieht. Rundkurse befinden sich genauso im Angebot wie scheinbar endlose Straßen und eine zufällige Mixtur aus beiden Möglichkeiten. Wer glaubt, die Voreinstellungen nun hinter sich zu haben, irrt gewaltig. Bei der

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

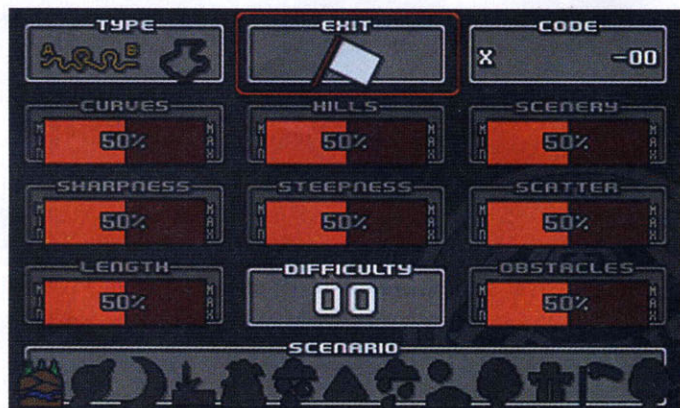
Ich bin beeindruckt: Lotus III setzt der grandiosen Rennspielserie von Gremlin tatsächlich die Krone auf. Programmierer Shaun Southern ist es gelungen, die Stärken der beiden famosen Vorgänger miteinander zu verbinden. Zur direkten Steuerung und dem prima Fahrgefühl gesellt sich noch ein einfach zu bedienender Editor. Dank RECS bastle ich mir in wenigen Minuten meine Traumstrecken zusammen – einfach genial. Auch für Auge und Ohr wird einiges geboten: Farbenfrohe und pfeilschnell zoomt die Grafik über den Bildschirm. Mir fällt die Wahl zwischen den sechs spritzigen Soundtracks jedes Mal wieder schwer. Im Vergleich dazu enttäuschen die dumpfen Motorengeräusche ein wenig. Dem Spielspaß aber tut das keinen Abbruch. Trauriger stimmt mich da schon das Fehlen der Link-Option für zwei Amigas. Trotz dieses Schnitzers ist Gremlin ein Meisterwerk gelungen, an dem kein Freizeit-Lauda vorbeikommt. Spitze!

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE



Rennsammel: Diesmal stehen drei flotte Boliden in der Garage



RECS: Prozentwerte bestimmen das Aussehen der Strecke

Wahl des Lieblingsautos geht es erst so richtig ans Eingemachte. Zusätzlich zum feuerroten Lotus Turbo Esprit bietet Gremlin mit dem Elan und dem M200 zwei weitere Superschlitzen an. Jeder von ihnen weist andere Beschleunigungs- und Geschwindigkeitswerte auf. Fahrtechnisch gibt sich das Trio ebenfalls abwechslungsreich. In engen Kurven bricht z.B. der etwas langsamere M200 längst nicht so schnell aus wie der aufbrausende Elan. Um den Fahrspaß zu steigern befindet sich ein CD-Spieler mit sechs Silberscheiben, sprich Begleitmusik im Cockpit. Von Rock über Rave bis Funk bietet die stationä-

re Disco für jeden Geschmack etwas. Wer's hinterm Steuer lieber bodenständig hat, lauscht dem Motorengeheul seiner Kiste. Los geht's: Solo-Spielern dient der ganze Bildschirm als Panoramablick in die dreidimensionale Rennlandschaft. Geht ein Freund mit auf die Strecke, wird der Screen in der Mitte gerecht geteilt. Neben hohen Hügeln, tiefen Tälern und dunklen Tunneln hat sich der Raser auf unterschiedli-

che Witterungsverhältnisse einzurichten. Schnee, Nebel und Nachtfahrten gehörten wie die Wüstenrallye schon zum Repertoire des Vorgängers. Neu hinzugekommen sind unter anderem unfallträchtige Baustellen, ein schlammiger Querfeldein-Kurs sowie ein Abstecher ins Gebirge. Im Gegensatz zum wirklichen Leben bedeutet eine Karambolage nicht gleich das Aus: Rammt der Wagen ein Hindernis, verliert er vielmehr an Geschwindigkeit und landet automatisch wieder auf der Ideallinie. Insgesamt erwarten den Spieler 64 Strecken auf drei Schwierigkeitsstufen. Wem das noch nicht reicht, der greift auf das Racing Environment (RECS) zurück. Mit einem konventionellen Streckenbaukasten wie in »Jaguar« von »Core Design« hat das RECS nicht mehr viel gemeinsam. Statt fertige Fahrbahnteile aneinanderzukleben, variiert der Streckenbaumeister das Aussehen des Kurses mit einer handvoll übersichtlicher Prozentangaben. Es genügt also die Angabe, wieviele Kurven, Hügel und Tunnel die eigene Kreation zieren sollen und auf geht's zur Probefahrt. Nach der Feinabstimmung wählt man noch aus, wie gut die Computer-Konkurrenz mithält und pickt sich eine der zehn Landschaften heraus. Gespeichert wird das Ergebnis der Bemühungen nicht etwa als Datei auf Diskette sondern über ein Paßwort-System. Trotzdem ist ein zweites Laufwerk empfehlenswert, sofern man sich nicht als Disc-Jockey profilieren möchte. ms

AMIGA-TEST

gut

Lotus III

9,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/93

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

Hersteller: Gremlin
Anbieter: Fachhandel
Preis: ca. 70 Mark

Carsten Borgmeier

Mit diesem Titel sind nicht etwa barbarische Pitbull-Kämpfe gemeint; Fans des Genres wissen, daß es sich hier um den Kampf Mann gegen Mann, Kampfflugzeug gegen Kampfflugzeug handelt, um ein Duell in den Lüften.

Hochkomplexe Flugsimulatoren gibt es wie Sand am Meer. »Dogfight« geht einen anderen Weg: hier steht Action im Vordergrund. Das Programm reduziert den Realitätsgrad auf ein vernünftiges Mindestmaß und das Gameplay beschränkt sich auf Luftkampf pur; das bedeutet jedoch nicht, daß Dogfight deshalb einfach ist.

Zwölf fliegende Kampfmaschinen aus den letzten acht Jahrzehnten sollen die Entwicklung der Flug- und der Luftkampfaktik verdeutlichen. Dafür haben alle Vögel ein völlig individuelles Flugverhalten, und auch die Cockpits wurden unterschiedlich gestaltet.

Die großen Kontrahenten des Ersten Weltkriegs, der »Fokker Dreidecker« des Roten Barons Richthofen und die »Sopwith Camel«, dürfen sich am Himmel über Frankreich austoben. Die Luftschlacht um England findet mit einer »Me 109« und der »Spitfire« über Großbritannien

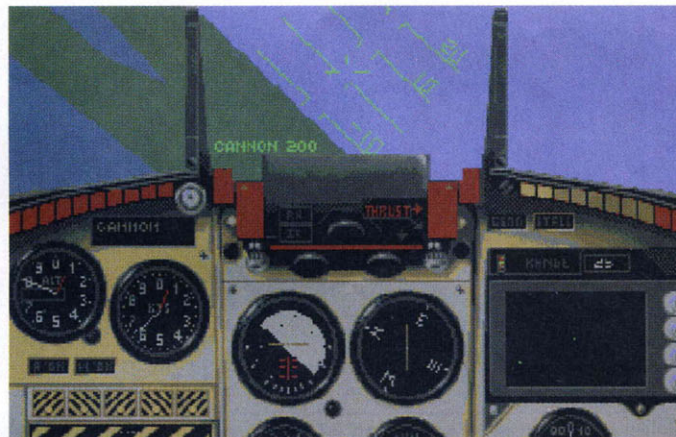
M-E-I-N-U-N-G

Zunächst bin ich etwas skeptischer an das Programm herangegangen. Sind die Realitätsabstriche nicht doch etwas heftig ausgefallen? Keine Blackouts, kein zentnerschwerer Wälzer mit komplizierten Erklärungen über High-Tech-Waffensysteme, keine Einsatzplanung, die normalerweise ebensoviel Zeit beansprucht wie der Flug selbst; was kann dabei schon herauskommen? Das Ergebnis: jede Menge Spaß.

Sicher, Inhaber einer Fluglizenz oder Air-Force-Piloten werden sich unterfordert fühlen, aber die starten ja ohnehin mit echten Maschinen. Dogfight vermittelt einen anschaulichen Eindruck der Geschichte des Flugzeugs als Waffe, zeigt, daß die alten, im 1. Weltkrieg entwickelten Taktiken nach wie vor Gültigkeit besitzen – was jeder Jetpilot wissen sollte – und bietet in »netter« Umgebung viel Raum zum Experimentieren.



F 16 Falcon, Me 109, Fokker Triplane: In Dogfight tummeln sich Militärmaschinen aus 80 Jahren Fluggeschichte



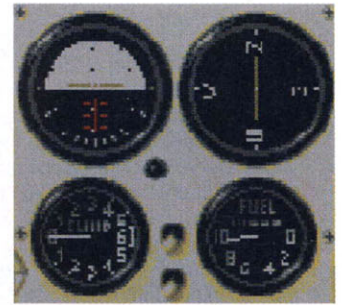
Falkland-Szenario: Wer die Flugfähigkeiten der Argentinier unterschätzt, landet sehr schnell im großen Teich

statt. Weiter geht es in Korea, wo mit der »F-86 Sabre« und der »MIG 15« endgültig das Düsenzeitalter eingeläutet wurde. Die letzten drei Szenarien sind Vietnam (»F-4 Phantom« und »MIG 21«), die Falkland-Inseln (»Sea Harrier« und »Mirage III«) sowie der Nahe Osten (»MIG 23« gegen »F-16 Fighting Falcon«).

Während im Duellmodus zwei Gegner versuchen, und ein Screen-Zitat sehr treffend aussagt, daß es für den Zweitbesten keine Punkte gibt, darf sich der Solo-Himmelsstürmer auch an alternativen Missionen versuchen, z.B. Begleitschutz für Bomber. Der Schwerpunkt liegt jedoch ganz klar auf Luftkampf pur. Und hier kommt neben dem Duellmodus die dritte Option zum Tragen:

»Was wäre, wenn?« – ein absolutes Novum. Was, wenn der Rote Baron auf eine »F-16« treffen, oder eine »Spitfire« gegen die »Phantom« antreten würde? Dogfight gibt dem Spieler die Möglichkeit, die Flugzeuge entgegen aller geschichtlichen Gegebenheiten in einem beliebigen Szenario wild zu kombinieren. Außerdem enthält diese Funktion ein Freiflug-Ticket, um sich mit den verschiedenen Maschinen vertraut zu machen.

Es braucht nur wenig Zeit, sich in das Programm einzuarbeiten.



Vorsicht: Den verbleibenden Spritvorrat sollte man besser im Auge haben

Die Tastaturfunktionen erweisen sich als logisch und einfach, und wer ein wenig Gefühl für den dreidimensionalen Raum besitzt, ohnehin die Grundvoraussetzung allen fliegerischen Erfolgs, der wird sich sehr schnell zurechtfinden. Außenansichten in den üblichen Variationen (mit Dreh- und Zoom-Möglichkeit) geben einem den nötigen Überblick, lassen aber auch Schwachpunkte des Programms zutage treten.

Während sich die Flugzeuge recht detailliert präsentieren, gibt die Landschaftsgrafik relativ wenig her. Auf der anderen Seite ruckeln die Gegner auf einem Standard-Amiga stark, im Gegensatz zur schnellen Vektorlandschaft. Auch in puncto Sound gab es bei Flugsimulatoren schon besseres. Alles in allem bietet Dogfight reichlich Action und interessante Features.

Es läuft auf Amiga 500, 600, 1200, 2000, 3000 und kann – wie bei Microprose erfreulicherweise üblich – auch auf Festplatte installiert werden. *ms*

AMIGA-TEST

gut

Dogfight

9,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 11/93

Grafik	4/5
Sound	4/5
Spielidee	4/5
Motivation	4/5

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microprose
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

In Japan und den USA brodeln jetzt das »Street Fighter II«-Fieber. Spielhallen bleiben leer ohne den imposanten Automaten, von Capcoms Version der Prügelorgie für das Super Nintendo gingen am ersten Tag über eine Million Module über den Ladentisch. U.S. Gold läßt das Spiel zum Trend jetzt auch auf dem Amiga los.

Aber auch auf dem Computer strotzt das Spielprinzip nicht gerade vor Komplexität: Zehn Kämpfer aus aller Herren Länder hauen sich rund um den Erdball eins auf die Nase. Solange der Akteur das Zeitlimit nicht ausschaltet, gehen

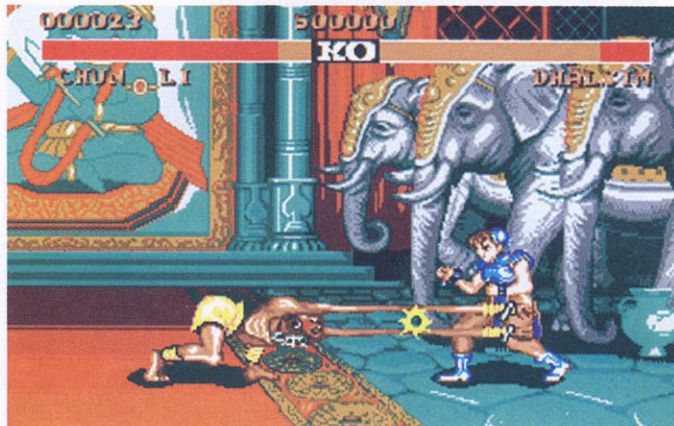
M-E-I-N-U-N-G

Auf dem Super Nintendo ist Street Fighter II das beste Prügelspiel aller Zeiten. U.S. Gold hat sich bei der Umsetzung würdig aus der Affäre gezogen. Hardwarebedingt mußten die Hintergrundgrafiken Federn lassen, vom Parallax-Scrolling fehlt jede Spur. Dafür kommen alle Kämpfer originalgetreu auf den Bildschirm. Mein Liebling Chun Li hüpfert anmutig durch die Gegend und bringt ihren berühmten Spezialschlag zum Einsatz. Da fast alle Geheimhiebe auf dem Amiga funktionieren, kommt sogar so etwas wie Tiefgang in die Prügeleien. Welcher Tritt hilft gegen Blanka, wann wirft Ryu endlich das Handtuch? Die grundsätzlich lobenswerte Idee mit den verschiedenen Steuer-Modi verliert an Boden: Manche Joystick-Aktionen sind so vertrackt, daß einem nach kurzer Zeit die Hände schmerzen. Noch dazu verschweigt die mickrige Anleitung wichtige Details. Außerdem stört mich die ständige Diskettenwechserei zwischen den Runden, wer zwei Laufwerke hat, ist besser dran.

Wehe aber, wenn zwei Spieler erst mal aufeinander eindreschen. Dann verdampfen die kleinen Mankos zu Logikwölchen und der Spielspaß triumphiert. Einfach genial: Das Handikap-System, bei dem auch die letzten Luschen auf ihre Kosten kommen. Unterm Strich kann Street-Fighter II dem Nintendo-Vorbild technisch nicht ganz das Wasser reichen. Doch die Motivation stimmt – und darauf kommt's schließlich an.

Vom Stromstoß bis zum Gummifuß

Street Fighter II



Gummiadler: Dhalsim fährt seine »Flügelchen« zum Schlag aus, die Kampfgrazie Chun Li konzentriert sich inzwischen



Fleischklopse: Honda und Blanka – einer dicker als der andere. Fast alle Geheimhiebe des Originals sind möglich.

die Lorbeeren nach 90 Sekunden an den fitteren Fighter. Zwei Siege genügen, und schon geht's, zum nächsten Schauplatz.

Für den Automaten motzte Capcom das magere Spielkonzept mit riesigen Sprites, tollen Animationen und einer flexiblen Steuerung auf. Gleich sechs Knöpfe zieren die Spielhallenmaschine. Dadurch werden Schläge, Tritte und Überwürfe in allen Kampfplagen möglich. Um den verschiedenen Techniken gerecht zu werden, beinhaltet die Amiga-Version vier Steuerungsarten: Neben dem konventionellen Joystick mit einem Feuerknopf kommen auch Joypads mit zwei Action-Buttons nicht zu kurz. Wer sich lieber die Finger verrenkt, wählt die Kombination aus Steuerknüppel und Tastatur. PC-Amiga-Umsteiger dürfen sich weiter-

hin ihrer Lieblingssteuerung annehmen und das Keyboard nach ihren Vorstellungen belegen.

Nach der schweren Entscheidung für einen der Muskelberge, dessen Handhabung und den Schwierigkeitsgrad, beginnt der Schlagabtausch. Durch horizontales Scrolling haben die Kontrahenten genug Bewegungsfreiheit, um ihre komplizierten Spezialschläge anzubringen. Ken, ein Ninja der alten Schule, besitzt deren gleich drei: Mit Feuerbällen hält er den Angreifer auf Distanz, per Drehschlag nimmt er Tuchfühlung auf, und nach dem legendären Dragon Punch liegt sogar

die agile Asiatin Chun Li im Staub. Diese rotiert ansonsten ihre schlanken Beine, um Vorteile zu gewinnen. Die Liste der tödlichen Talente ist beinahe endlos: Fleischklops Blanka setzt z.B. seinen massigen Körper im Bedarfsfall unter Strom, Kollege Honda zieht eine schnelle, messerscharfe Handkante vor.

Nach jedem dritten Gegner gilt es, in einer Bonusrunde unter Zeitdruck Punkte abzusahnen. Zu diesem Zweck vergeift man sich an wehrlosen Gegenständen: Mal kriegt ein rostiges Auto Saures, mal werden Holzbehälter in ihre Bestandteile zerlegt. Seinen Kultstatus jedoch verdankt Streetfighter II dem ausgefeilten Zwei-Spieler-Modus: Durch ein Handikap-System haben unerfahrene Akteure genauso Chancen auf den Sieg wie ausgebuffte Profis. Allerdings dürfen wie in der Konsolfassung nie die gleichen Gegner in den Ring steigen (aber für so etwas gibt's ja den geheimen Schummelmodus).

Weniger geheim ist die Tatsache, daß Street Fighter II mindestens 1 MByte RAM benötigt. Im Moment bleibt der Bildschirm auf den neuen Amiga-Modellen 1200 und 4000 leider noch dunkel. U.S. Gold bastelt jedoch bereits an einem auf Festplatte installierbaren Update.

ka

AMIGA-TEST

gut

Street Fighter II

8,7
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 3/93

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

Preis: ca. 75 Mark
Hersteller: U.S. Gold
Anbieter: Fachhandel

Mitmachen und gewinnen!



Unter allen AMIGA-Play-Lesern verlosen wir in Zusammenarbeit mit Commodore ein CD³².

Mitmachen kann (außer Verlagsmitarbeitern und deren Angehörigen) jeder. Unsere beinharte Quizfrage lautet:

"Was ist das Besondere am CD³²?"

Antwort A – Der eingebaute PC-Emulator

Antwort B – Die CD-Abtastung durch Infrarot

Antwort C – Die 32-Bit-Architektur

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Markt&Technik Verlag AG

Redaktion AMIGA-Magazin

Stichwort CD³²-Verlosung

Postfach 1304

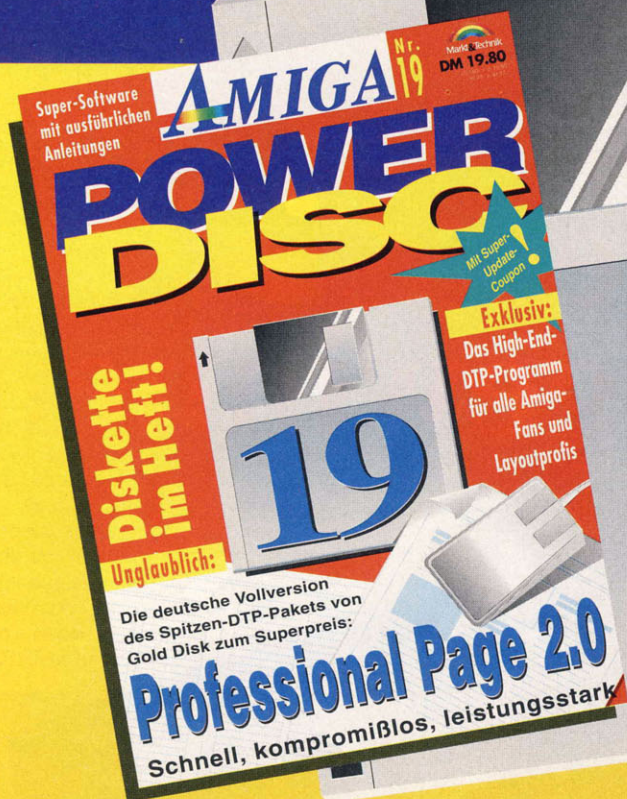
85531 Haar

Einsendeschluß ist der 16.01.94

Der Rechtsweg ist natürlich ganz und gar ausgeschlossen.

Der oder die Glückliche wird von uns schriftlich benachrichtigt. Viel Glück !!





Professional Page 2.0

Gestalten wie die Profis

Unglaublich. Holen Sie sich jetzt »das« DTP-Programm auf dem Amiga zum Super-Sparpreis auf der POWER DISC 19. Professional Page 2.0 kennt keine Kompromisse. Gestalten Sie alles von der Geburtstags Einladung bis zum kompletten Buch auf Ihrem Amiga.

Pro Page ist schnell, einfach zu bedienen und bietet maximalen Leistungsumfang. Viele neue Optionen zeichnen dieses Programm aus. Der Ausdruck gelingt selbst auf einfachen Druckern gestochen scharf. Mit Pro Page bekommen Sie anspruchsvolle Layouts und professionelle Gestaltung spielend in den Griff. Überzeugen Sie sich selbst.

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

Ab 24.11. bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Night Shift

Das Top-Geschicklichkeitsspiel von Lucasfilm Games

Haben Sie genug vom ewig gleichen Arbeitstag? Dann bewerben Sie sich doch mal zur Nachtschicht bei Industrial Might and Logic. Und übernehmen Sie das Kommando über die verrückteste Spielzeug-Maschine, die Sie sich vorstellen können: das BIEST. Hier werden niedliche Puppen aus »Krieg der Sterne« oder »Indiana Jones« hergestellt. Doch in der Maschine ist der Wurm drin. Andauernd geht etwas kaputt, Ungeziefer hält die Produktion auf und ein Rechtsanwalt will den Laden Ihres neuen Brötchengebers gar zumachen. Wie soll man denn da genug Puppen produzieren? Dieser Job ist wirklich nichts für Nachtwächter und Schlafmützen.

Exklusiv auf der Spiele-Disc 11 zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

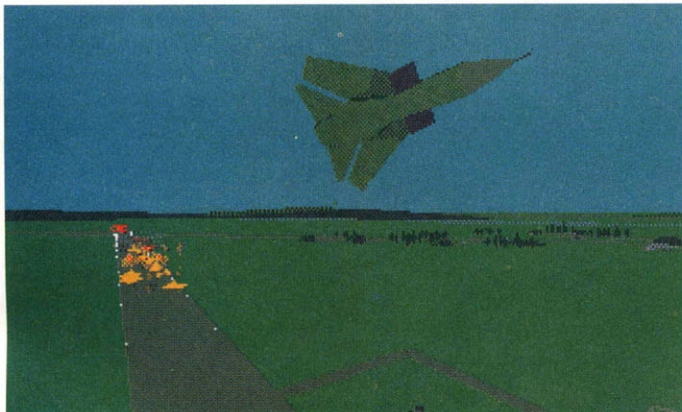
Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

Oft angekündigt, aber immer wieder verschoben: Die Amiga-Version des Tornado-Simulators von »Digital Integration«. Jetzt endlich setzt Tornado auch auf Commodores Flaggschiff zum Landeanflug an. Für diesen Vorbericht haben wir uns den Vogel näher angesehen.

von Carsten Borgmeier

Unruhe am Simulatorenhebel. Digital Integration macht Microprose erneut die Luftherrschaft streitig.

Bereits 1990 waren die Engländer in die Domäne von Gunship, Stealth Fighter und Co. eingebrochen. Im Fahrwasser von Spectrum Holobytes Falcon avancierte der actionreiche F16 - Combat Pilot zum Überraschungshit. Statt die Welt mit unzähligen Updates und Missionsdisketten zu beglücken, nahm Digital Integration anschließend eine andere Maschine ins Visier. Die Wahl fiel auf den europäischen Superfighter Tornado. Nach drei Jahren Entwicklung hebt der Vorzeigevogel im Dezember auch auf dem Amiga ab.



Ab durch die Mitte: Nach diesem geglückten Angriff geht's mit voll aufgedrehtem Afterburner zurück nach Haus

Um nicht gleich mehrere hundert Millionen Mark in den Boden zu rammen, lohnt sich vor dem ersten Flug ein Blick ins dickleibige deutsche Handbuch. Archivmaterial, Diagramme und Tastaturbelegungen erklären vorbildlich die Funktion aller Instrumente. Im Programm selbst steckt der Tor-

nado in zwei Ausführungen, einmal zur Bombardierung von Bodenzielen und als Jäger für die Freunde heißer Dogfights über den Wolken. Natürlich wirft Digital Integration den Piloten nicht gleich ins kalte Wasser. Unzählige Trainingseinsätze machen einen mit der Steuerung per Maus, Joystick oder Tastatur vertraut.

Blick aus der Pilotenkanzel: Die Gegend in Tornado wirkt durch Landschaft und Gebäude alles andere als eintönig



Während des Pilotenlehrgangs dösen immer wieder sowjetische MIGs am Spieler vorbei, was aufgrund des automatischen Lasersuchsystems aber keinerlei Gefahr für Leib und Leben mitbringt.

Weit dorniger sieht der Karriereweg des frischgebackenen Kommandanten in den Missionen aus. Digital Integration verzichtet weitgehend auf ein starres Konzept. Also gilt es nicht nur, bestimmte Ziele wie Atomkraftwerke oder Fabriken zu atomisieren und die feindlichen Reihen zu schwächen. Immer wieder wirft der Zufallsgenerator neue Konstellationen und Missionen aus. Vor allzugroßer Verwirrung bewahrt einen die üppige Ausstattung der Simulator mit Head-Up-Display, Instrumentenbrettern und grafischen Schmankerln. Statt dem auf Dauer langweiligen Blick aus Cockpit- oder Seitenfenstern, erstrahlt die dreidimensionale Landschaft bei Bedarf als dreh- und zoombare Außenansicht. Luft-Boden-Raketen oder Granaten verfolgen auf Knopfdruck ihr Ziel bis zum Einschlag. Besonders treffsichere Fliegerasse rücken in der Militärhierarchie auf. Ab einem gewissen Dienstgrad gibt das Programm den Command-Modus frei. Hier darf man

sich in einem Editor selbst Einsätze zusammenschustern und im Verband mit bis zu 16 computer-gesteuerten Kollegen absolvieren. Weitere Anreize für die Motivation gibt's im Überfluß: Während eines Feldzugs klappert der Tornado alle drei Kampfgebiete mit ihren über 20 000 Quadratkilometern ab. Außerdem schwitzen die Macher noch über dem Modem-Link, bei dem zwei Spieler gegeneinander über die Telefonleitung oder ein serielles Kabel antreten.

Noch steht in den Sternen, ob die Duell-Option den Weg vom PC zum Amiga schafft. Bis jetzt fielen der Umsetzung vor allem grafische Details zum Opfer. Trotzdem verspricht »Digital Integration« unterschiedliche Wetterbedingungen und reichlich Polygone. Wer noch keine Turbokarte hat, darf die Details zurück-



Arbeitsplatz des Navigators: Wo war noch die Landebahn?

schrauben. Auf dem Amiga 1200 soll die Vektorgrafik traumhaft flott über den Monitor flutschen. Tornado besitzt die besten Chancen zur neuen Referenzsimulation aufzusteigen.

Auf dem PC hinterläßt der europäische Himmelsstürmer einen nahezu perfekten Eindruck. Wiederholt Digital Integration ihr Kabinetsstückchen im Commodore-Lager, sind Zusatzdisketten geplant. Im Moment steht ein zusätzliches Szenario im persischen Golf und der eigenständig lauffähige Einsatz-Editors auf der Tagesordnung. Mit etwas Glück und Geduld erhält sogar das taufrische CD³² eine eigene Version mit erweiterten Soundeffekten spendiert. Microprose muß sich warm anziehen. ms

Stellen Sie sich einmal kurz vor, Sie hießen Guybrush Threepwood. Fertig? Gut. Dann wissen Sie jetzt, warum alles kommen mußte, wie es kam, und warum all diese unglaublichen Sachen eben nur jemandem passieren konnten, der Guybrush heißt.

von Carsten Borgmeier

Guybrush befindet sich auf Scabb und beschließt, ins Städtchen Woodtick zu marschieren, um ein wenig Spaß zu haben. Leider fängt der Ausflug schon recht katastrophal an, denn ein Bösewicht namens Largo klaut dem armen Guy alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Ziemlich ausgeplündert wandert der Überfallene weiter und hört sich in der Stadt um - schließlich will er rauskriegen, wie er dem gemeinen Räuber beikommen kann. Guy erfährt, daß Largo früher eng mit LeChuck verbandelt war und am besten durch Voodoo-Zauber außer Gefecht zu setzen ist. Also macht sich Guy auf ins Moor, wo die Zauberin Mojo Voodoo residiert. Mit Hilfe des Sargs setzt Guy zu ihrer Villa über (am To-

tenkopf aussteigen) und bekommt zu hören, daß es zur Anfertigung einer Voodoo-Puppe vier Zutaten braucht, die allesamt aus Largos Intimbereich stammen müssen: ein Körperteil von Lar-

gos Verwandtschaft, eine Körperflüssigkeit, ein Haar und ein Kleidungsstück. Na, da hat der Pirat doch seine Aufgabe!

Guy wandert zurück in Richtung Woodtick und bemächtigt

sich des Spatens, der vor der Brücke praktischerweise an einem Schild hängt. Gerade, wenn man ihn braucht, so ein Zufall! Derart ausgerüstet peilt Guy den Friedhof an, marschiert den Hü-

Monkey Island II



Angeln beruhigt – auch Abenteurer



Auf die Bäume, ihr Affen – bloß wie?

gel im Hintergrund hinauf und buddelt Largos Großvater aus, dem er kurzerhand den Oberschenkel, oder das was davon übrig ist, klaut. Das wäre schonmal geschafft.

Für die zweite Zutat, die Körperflüssigkeit, wird sich persönlicher Kontakt mit dem verhaßten Dieb wohl kaum vermeiden lassen. Um sich ein wenig abzulenken, wandert Guy zurück nach Woodtick, sucht Guy Wally, den Kartographen, auf (zweite Tür von rechts) und macht Smalltalk. Allerdings läßt er ganz nebenbei eines der leeren Blätter mitgehen (rechts), bevor er sich in die Kneipe setzt und den Wirt anquatscht. Largo entert die Kaschemme, bestellt sich was zum Trinken und spuckt den ersten Schluck wutentbrannt an die Wand. Nicht gerade die feine englische Art, aber gut für Guy, der mit seinem Blatt Papier Largos Körperflüssigkeit von der Wand wischt. So, auch erledigt. Fehlt noch das Haar.



Abendspaziergang in der Stadt

Guy besucht Largos Hotel, eine gammelige Absteige (ganz links), sieht aber keine Möglichkeit, sich am Portier vorbeizuschummeln. Aus der Bloody Lip Bar zieht ein gar wunderbarer Duft durch die Straßen, dem der Neu-Pirat direkt durch das zerbrochene Fenster vorne folgt. Quelle des Wohlgeruchs ist der große Suppentopf, den Guy aber links liegen läßt - statt dessen greift er sich das Messer vom Tisch. Wieder im Hotel, steigt in Guy unstillbare Tierliebe auf und er schneidet das Krokodil im Vorraum los (vorne rechts), das seine Chance nutzt und sich davonmacht, den Portier im Schlepptau. Die Käsehäppchen in ihrem Freßnapf waren der Echse wohl nicht so wichtig, deswegen steckt Guy sie ein - man soll ja nichts verkommen lassen. In Largos Kajüte herrscht Chaos, Guy interessiert jedoch nur die Perücke auf dem Schrank, die die Voodoo-Meisterin als Haar wohl durchgehen lassen wird.

Um an das Kleidungsstück zu kommen, braucht's mal wieder ein paar Vorbereitungen: Guy sucht die Wäscherei auf und schnappt sich den Eimer (den drei Piraten Antwort 1 geben). Den füllt er dann im Sumpf mit Schlamm und plaziert die Dreckschleuder genüßlich über Largos Zimmertür. Vorsichtshalber versteckt er sich danach hinter dem Paravent - er muß ja nicht gleich

Largos Wut abbekommen. Die Sache funktioniert: Largo trieft vor Schlamm und sieht als Ausweg nur die Wäscherei. Guy folgt ihm wie ein Schatten und begibt sich nach Largos Verschwinden wieder in dessen Hotelzimmer, wo er hinter der Zimmertür den Abhol-

Guy erneut die Dschungel-Hexe, die ein hübsches Voodoo-Ebenbild von Largo daraus bastelt. Auf dem Rückweg schnappt sich Guybrush noch das Seil, das neben dem Totenschädel vor sich hingammelt und eilt dann zurück zu Largo, um sein neuerworbe-



Wer gräbt, der findet – fragt sich bloß, was...

schein für Largos Klamotten findet. Kein Problem, die Sachen damit auszulösen, und vollgepackt mit allen Zutaten besucht

nes Zauberutensil auch auszu probieren und den Fiesling in seinem Hotelzimmer zu stellen. Leider läuft nicht alles wie geplant,

Guy erfährt, daß LeChuck untot gar nicht sein könnte, und folgt messerscharf, daß er etwas unternehmen muß.

Am Strand erfährt er von den anderen, daß LeChuck nur durch den legendären Schatz Big Whoop zu stoppen ist. Guy sucht also nach einer Möglichkeit, die Insel zu verlassen, und geht zu Captain Dread; vorher nimmt er vom Strand noch den Stock mit. Umsonst läuft bei dem Skipper jedoch nichts: er will, daß Guy ihm einen neuen Glücksbringer besorgt. Außerdem könnte es nicht schaden, ein wenig Geld in der Tasche zu haben, wenn man auf Reisen geht. Reiseplanung ist auch nie verkehrt, deswegen besucht der verhinderte Pirat zuerst mal Wally, der ihm wertvolle Infos gibt: wo Big Whoop versteckt ist, geht nämlich aus einer Karte hervor, deren vier Teile allerdings wer weiß wo verstreut liegen. Fasziniert lauscht Guy den Ausführungen und starrt gebannt auf das Monokel des Kartenschreibers. Möglicherweise würde Captain Dread sowas als Glücksbringer akzeptieren? Flugs schnappt sich Guy die Sehhilfe und macht sich aus dem Staub. Die Hexenmeisterin im Wald hilft Guy mit einem Buch aus, in dem die Auf-

enthaltensorte der vier Kartenstücke aufgelistet sind.

Für das nötige Kleingeld greift Guy mal wieder zu einer List: er

fängt die Ratte, die in der Wäscherei sowieso nur Schaden anrichten würde, indem er mit der Kiste vor der Wäscherei und dem Stock und dem Seil aus seinem Inventar eine Rattenfalle baut. Als Köder dienen die Käsehap-pen und kaum wagt sich der Nager unter die Kiste, zieht Guy am Seil, der Stock knickt weg und das Nagezähnnchen sitzt in der Kiste. Genial einfach - einfach genial! Mit der Ratte im Schlepptau geht's dann weiter zu der Kneipe, wo die Suppe köchelte, die so gut roch. Nicht mehr lange, denn Guy steigt durchs Fenster und wirft die Ratte als Fleischeinlage dazu. Danach klettert er wieder aus der Küche und betritt ganz harmlos die Wirtsstube, wo er sich dreist eine Suppe bestellt und auch prompt die mit dem saftigen Rattenfleisch serviert bekommt. Schlecht für den Koch, der darf sich jetzt nämlich als gefeuert betrachten. Guy kann zwar nicht kochen, bietet sich aber dennoch als Nachfolger an, denn die Lohnauszahlung erfolgt im voraus, und kaum hat er das Geld in der Tasche, bleibt genügend Zeit, auf Nimmerwiedersehen durchs Küchenfenster zu verschwinden. Captain Dread freut sich außerordentlich über das Monokel und schippert mit Guy an Bord nach Phatt Island.

Dort landet der arme Threepwood erstmal im Gefängnis. Nicht, daß Guy was gegen Gitter-



Es geht doch nichts darüber, am Lagerfeuer mit seinen Heldentaten zu prahlen

stäbe hätte, aber der Stock unter seiner Matratze könnte ja möglicherweise doch nützlich sein. Beispielsweise läßt sich damit wunderbar ein Knochen aus der Nachbarzelle angeln, der sich wiederum als Hundefutter als unschlagbar erweist. Bestechlich, wie Hunde nunmal sind, schnappt der Wachpekinese zu und läßt den Zellschlüssel fallen. Die beiden Umschläge vom Regal reizen Guys Neugier, er läßt sie mit-

gehen und freut sich, in dem einem seine Siebensachen wiederzufinden. Mit der Banane und dem Schlüssel kann er momentan nicht soviel anfangen, aber man weiß ja nie, was noch kommt...

Es beginnt die aufreibende Suche nach den vier Puzzlestücken der Karte. Guy stößt in einer Seitenstraße auf ein Glücksspiel, bei dem als Preis eine Einladung zum Kostümfest der Gouverneu-

rin von Booty Island winkt. Die muß Guy natürlich unbedingt haben, schließlich bietet sich hier die einmalige Gelegenheit, seine angebetete Elaine Harley aus dem ersten Teil wiederzutreffen. Guy heftet sich an die Fersen des Gewinners und findet durch genaue Beobachtung heraus, wie der Code lautet, der zu den Gewinnzahlen führt. Der Mann der öffnet, als Guy seinerseits an die Tür klopft, hält ihm eine bestimmte Anzahl Finger unter die Nase; das ist die Zahl, die er nachher hören will, um mit der Gewinnzahl rauszurücken. Guy kehrt zum Glücksspiel zurück und gewinnt natürlich die Einladung. Er macht sich auf zum Schiff und begegnet unterwegs einem Angler, mit dem er wettet, daß er größere Fische fangen kann. Preis des Siegers ist die Angel. Nachdem die Wette besiegelt ist, kehrt Guy zum Schiff zurück und setzt zum Booty Island über.

Beim Kostümverleih bekommt er dort gegen die Einladung eine Verkleidung, mit der er die Wachen am Gouverneurspalast derartig zum Lachen bringt, daß sie ihn passieren lassen. Kaum im Haus, schnappt sich Guy das Kartenstück über dem Kamin und will abhauen, woran ihn allerdings der laut kläffende Hund hindert. Guy wird zu Elaine geschleppt, die sich zwar durch seine Schmeicheleien erweichen läßt, das Kartenteil aber aus dem Fen-



Die Geister warten schon...

ster wirft. Guy landet in der guten Stube, schleicht sich zurück in Elaines Schlafgemach und klemmt dort das Paddel. Das lebenswichtige Kartenteil hat inzwischen der Wind davongetragen, Guy schleicht also ums Haus und steckt dabei den wild bellenden Hund in die Tasche. Ein Tritt gegen die Mülleimer läßt den Koch aus der Küche rasen, eine wilde Verfolgungsjagd einmal rund ums Haus beginnt. Guy holt sich aus der Küche aus dem Fischeimer den größten Flossenträger, den er finden kann, und entkommt mit Leichtigkeit dem immer noch wutschnaubenden Koch. Eiligst setzt Guy über nach Phatt, wo er bei seinem Wettpartner den Fisch gegen die Angel eintauscht - gewonnen heißt eben gewonnen.

Wieder auf Booty erreicht er nun den Kartenteil von der Klippe aus mit der Angel und will ihn gerade an sein Herz drücken, als ein freches Möwentier ihm den kostbaren Papierfetzen wegschnappt. Die Möwe fliegt zu ihrem Hausbaum, der die passenden Löcher für eine Behelfsstreppe schon im Stamm trägt. Leider hält das Paddel Guys Gewicht nicht aus, und er muß es auf Scabb vom Schreiner flicken lassen. Danach versucht er das Ganze nochmal und, siehe da, mit Paddel und Holzstück arbeitet sich der findige Fast-Pirat bis zu den Baumhäusern vor. Der riesige Papierstapel verlangt

nach einer Spürnase - da kommt der Hund gerade recht. Innerhalb kürzester Zeit taucht der Kläffer aus dem Papierstapel mit dem richtigen Teil wieder auf, Guy nimmt es ihm ab und läßt ihn laufen. Geschafft!

blatt ein, worauf er sich wieder aufs Schiff begibt, um nach Booty zu segeln. Auf dem Schiff läßt er die leere Papageien-Futter-Tüte mitgehen und besucht sofort nach der Ankunft den Trödelladen am Pier. Er foppt den Papa-

ihrem Flugblatt überklebt. Guy wartet eine Weile und befreit dann die mittlerweile verhaftete Kate mittels des Schlüssels aus der Zelle. Ziemlich wütend rauscht die Dame ab und Guy bemächtigt sich ihres Umschlags,



Largos Domizil

Wo er schonmal da ist, schnappt sich Guy auch gleich das Fernrohr aus dem linken Bau. Danach ist ein Stadtbesuch angesagt: von Kate steckt er ein Flug-

gei mit seinem Ebenbild auf der Tüte und kommt so an den Spiegel. Das nächste Ziel heißt wieder Phatt, wo Guy seinen eigenen Steckbrief mit Kates Konterfei von

in dem er eine Flasche Grogthale findet.

Guy düst nach Scabb zurück und trifft in der Kneipe auf einen klavierspielenden Affen, den er mit der Banane ködert. Einfach am Metronom festmachen, dann fällt der kleine Kerl wie hypnotisiert um.

Wieder auf Phatt kommt das Pelztier auch gleich zum Einsatz: die Pumpe oberhalb des malerischen Wasserfalls setzt nämlich aus, wenn der Affe sich darauf niederläßt. Hinter der Ex-Kaskade findet Guy einen Gang, der zu einer Mini-Insel führt. Hier wohnt einer, der ebenfalls ein Kartenpuzzleteil besitzt - allerdings muß Guy ihn erst unter den Tisch trinken, bevor er es bekommt. Wenn der Pseudo-Pirat seinen Grog in die Blumen kippt, während der Typ mal kurz draußen ist und statt dessen Kates Leichtgetränk hinterkippt, gelingt ihm das auch ohne Probleme. Leider kann der Knielch nun auch nicht mehr verraten, wo die Karte steckt. Also ein bißchen Lichtromantik zaubern: Fenster von draußen öffnen, in die Hand der Statue das Fernrohr legen, Spiegel in den leeren Rah-



Guybrushes Traumhaus

men im Haus hängen und den nun angestrahlten Ziegel untersuchen. Bei Druck öffnet sich der Durchgang zum Keller, im Keller aber liegt die heißersehnte Karte. Ein Hoch auf Guybrush Threepwood!

Guy flieht durch den Mauerdurchbruch und schippert nach Booty. Der Trödelladen führt zwar auch ein Kartenstück, das kostet aber sechs Millionen Goldstücke. Der Händler schlägt einen Tausch vor: Karte gegen Antiquität, nämlich das Haupt der Galionsfigur der "Mad Monkey", die irgendwo in den blauen Fluten vor sich hinfällt.

Um die Koordinaten herauszufinden, schlägt Guy in der Bücherei auf Phatt nach, holt sich einen Mitgliedsschein und klaut die Linse aus dem Leuchtturm-Modell. Dann leiht er die Bücher "Great Ship Desasters" und "Joy of Hex" aus, damit er belesener wirkt, nimmt er auch noch gleich ein drittes, völlig beliebiges Buch mit.

Im Disaster-Buch findet er unter M die Koordinaten des gesunkenen Schiffes und könnte sich jetzt eins von Kates Schiffen leihen, wenn ihm nicht das Geld dazu fehlte. Auf Scabb landet er deswegen erstmal in der Kneipe, wo der Wirt nach Vorlage der Bücherei-Karte einen Cocktail serviert. Nachdem Guy das blaue Gesöff probiert hat, nimmt er noch ein gelbes dazu, da er aber auch künstlerisch begabt ist, schüttet er sie zusammen, um zu sehen, welche Farbe rauskommt. Grün, aha, interessant. Ob's schmeckt, ist die andere Frage, aber Guy steckt das Ganze erstmal ein und segelt zurück nach Booty. Der Trödler hat's ihm einfach angetan und er erhebt das Horn. Beim Wetspucken heißt's natürlich schummeln: Horn blasen, Fähnchen umstecken, grünes Gesöff in den Mund nehmen, siegen! Hurra, der Pokal bringt beim Trödler 6000 Goldstücke. Damit chartert Guy Kate und ihr Schiff und sie suchen die Koordinaten auf. Guy taucht los, findet den Galionsfigur-Kopf und zieht an der Ankerkette, so daß Kate ihn mitsamt seiner Figur wieder rauffholt. In Booty hält der Trödler sein Wort und tauscht redlich Karte gegen Kopf. Als Dankeschön erstet Guy gleich noch eine Säge beim Händler und fährt dann zurück nach Scabb.

Dort sägt er den Wäscherei-Piraten die Holzbeine ab, was den

Schreiner auf den Plan lockt. In der Werkstatt desselben hat Guy nun freie Bahn und sackt Hammer und Nägel ein. Guy düst nach Booty und giert beim Sargmacher nach dem Schlüssel hinter dem Ladentisch. Er bringt Stan dazu, seinen besten Sarg zu Vorführzwecken selbst zu besteigen, und nagelt den armen Kerl dann in die Kiste. Danach schnappt er sich den Schlüssel und Stans Taschentuch und

Guy eine Art Salzstreuer, mit dem er zu Rapps Sarg zurückkehrt. Gut würzen, na bitte, schon erhebt sich der Geist. Leider hatte Rapp vor seinem Tod vergessen, das Gas in seinem Haus abzdrehen, was ihm jetzt schwer zu schaffen macht. Er drückt Guy den Hausschlüssel in die Hand, und der hilfsbereite Pirat zieht los, um das mal eben zu erledigen. Wieder zurück, wird Rapp ein zweites Mal gewürzt, erhebt sich

Lieferung direkt in LeChucks Burg.

Guy durchsucht auf leisen Sohlen die Festung und kommt in einen Raum mit unzähligen Wegweisern. Von dort aus macht er sich auf in den Keller, wo Wally hinter Gittern vor sich hinbangt. Wally hat sich die Karte schon angesehen und weiß, wo der Schatz zu finden ist - allerdings trennt ihn leider die dicke Kerker-tür von der Freiheit. Guy begibt



Viele Wege führen ins Verderben

macht sich auf nach Phatt, wo er dem wohlbeleibten Gouverneur, der mit seinem Buch auf dem Bauch schnarcht, einen Besuch abstattet. Die Wache läßt sich durch wildes Gefasel überzeugen und Guy tauscht das Buch des Gouverneurs gegen das aus, das er als drittes aus der Bücherei mitgehen ließ. Im Buch des Gouverneurs findet sich der Hinweis auf Rapp Scallion und Guy entert den Friedhof von Scabb. Der Schlüssel des Sarghändlers taugt wunderbar für das Krypta-Schloß und Guy tastet sich bis zu Rapps Sarg vor. Von der Asche darin packt Guy ein paar Handvoll ein und geht dann zum Sumpf, die Hexenmeisterin besuchen. Der Behälter mit der Beschriftung "Ash-2-Life" beweist, daß die Dame sich da auskennt, leider hat sie das Rezept vergessen. Wie gut, daß Guy zufällig das "Joy of Hex"-Buch mit sich rumschleppt. Die Voodoo-Meisterin überreicht

mal auf und vermachst Guy das letzte Kartenteil. Wow, das war Maßarbeit.

Leider ist puzzeln nicht Guys Stärke und er beschließt, einen Fachmann zu bemühen. Wally, der Kartenzeichner, sollte da weiterwissen, und dank der Linse aus dem Mini-Leuchtturm kann er auch sehen, was er tut. Während Wally sich ans Zusammensetzen macht, besucht Guy in seinem Auftrag mal wieder die Voodooistin und holt den Liebestrank für Wally ab. Die sieht allerdings schwarz oder vielmehr Wally, der in höchster Gefahr schwebt. Guy rast zurück nach Woodtick, bemerkt aus dem Augenwinkel eine an LeChuck adressierte Kiste und kommt zu spät: LeChuck war schon da und hat Wally der Einfachheit halber gleich mitgenommen. Guy denkt an Cleopatra und den Teppich und macht sich's in der Kiste für LeChuck bequem. Tatsächlich erfolgt die prompte

sich auf die Suche nach dem Schlüssel, geht zurück zum Wegweiserraum und nimmt dort den rechten oberen Gang. Die aufgestellten Skelette erinnern ihn an was und er kramt den Zettel mit den Reimen hervor. Zu jeder Strophe sucht er jetzt das passende Skelett und gelangt so zu der Tür mit den Mammot-Schlössern. Allerdings läßt sie sich ganz leicht öffnen und dahinter leuchtet tatsächlich der Zellschlüssel. Leider entpuppt sich das allzu leichte Spiel als gemeine Falle und LeChuck erscheint ein paar Sekunden später. Guy landet zusammen mit Wally über einem Säuresee, eine Kerze ist gerade dabei, schön langsam die Seile durchzufackeln, die die beiden halten. Der wackere Pirat erinnert sich an den grünen Spuckdrink, nimmt einen Schluck und zielt auf die untere linke Ecke des rechten Schildes. So, geschafft, dafür ist's jetzt dunkel. Guy kramt in Mojos

Wundertüte und zündet ein Streichholz an, was er vielleicht nicht getan hätte, wenn er hätte ahnen können, daß er in einer Pulverkammer steht. Hätte, hätte, hätte! Bumm!

Guy erwacht am Strand von Dinky Island, wo nach Wallys Aussage auch der Schatz ruht. Die Flasche im Wasser steckt er ein, ebenso das Brecheisen und das Glas bei der Entsalzungsmaschine. Mit dem Brecheisen knackt er nun das Faß, greift sich den Kracker und verehrt ihn dem Papagei, der ihm daraufhin einen Tip zur Schatzsuche gibt. Guy zieht in den Dschungel, nimmt an der ersten Kreuzung die linke Abzweigung und findet den Beutel am Baum. Mit der per Brecheisen zertrümmerten Flasche schneidet er den Beutel auf (sowas nennt man Beutelschneider) und hebt das kleine Paket auf. Eine Kracker-Backmischung, nein, wie praktisch! Mit destilliertem Meerwasser aus der Entsalzungsmaschine baut Guy zwei weitere Kracker, woraufhin der Papagei mit dem Schatz-Komplettweg rausrückt. An der Kreuzung im Dschungel geht er diesmal rechts, kommt zu einem See und öffnet die Kiste am Ufer mit der Brechstange. Das Seil und das Dynamit steckt er ein und läßt sich weiter vom Papagei leiten, bis er zu der mit X gekennzeichneten Stelle kommt. Guy schaufelt fleißig, bis er auf etwas Har-



Der eifrige Kartenspezialist bei der Arbeit

tes stößt, wirft dann den Sprengstoff hinunter - bumm! Leider hat er es wieder mal versäumt, rechtzeitig Deckung zu suchen, so daß er jetzt auf einer Säule hockt, die nicht sehr stabil aussieht. Was nun? Na ja, das nächstbeste: Guy bindet die Brechstange ans Seil, wirft das Seil zu den Streben an der Decke und nimmt im Vorbeifliegen die Schatztruhe mit. Leider kann er sich den Gesetzen der Schwerkraft nicht entziehen

und saust nach unten. Guy tastet rechts nach Licht und steht LeChuck gegenüber, der den Erzfeind als Voodoo-Figur mit langen Nadeln bearbeitet.

Irgendetwas scheint da allerdings schiefzulaufen, denn Guy verschwindet nicht in einer anderen Dimension, wie LeChuck versprochen hatte, sondern lediglich im Nebenzimmer. Während LeChuck ihn wild fluchend per Fernsteuerung durch die Gegend

schickt, sammelt Guy alles ein, was er für seine ganz persönliche Voodoo-Zauberei braucht: Gummihandschuhe aus dem Papierkorb im Sanitätsraum, die Spritze aus der Schublade. Wo die Malzbier stehen, sind auch der Ballon und die Puppe nicht weit.

Wieder einmal begibt sich Guy auf die Suche nach den Zauberezutaten: Verwandtenkörperteil, Haar, Körpersaft und Kleidungsstück. Den Knochen entleiht Guy bei den "Lost Parents" im Sanitätsraum. Aus dem Grogautomaten ergattert Guy eine Münze, auf die sich der eben erscheinende LeChuck gierig stürzt. Bei der Gelegenheit bemächtigt sich Guy der Unterhose des Piratengeists. Unhöflich spuckt LeChuck in das Taschentuch, das Guy ihm reicht und besiegelt damit fast sein Schicksal. Fehlt noch das Haar - kein Problem: Guy füllt die Gummihandschuhe und den Ballon mit Helium aus dem Grogautomaten-Zimmer. Damit steigt er in den Lift und betätigt den Hebel. Intelligenterweise steckt LeChuck gerade da seinen dicken Kopf zwischen die Türen und klemmt seinen Bart ein. Guy düst nach oben, sackt den Bart ein und mixt in Mojos Tasche die Zutaten und die Puppe zu echtem Voodoo-Werkzeug. Na also - mit Puppe und Spritze bestückt stellt sich Guy dem Geisterpiraten und macht ihn fertig. Der Rest ist Filmgeschichte... ms



Eine Strandpromenade wie in Nizza

von Carsten Borgmeier

Allgemeine Hinweise

Die Nebenmissionen können an jeder beliebigen Stelle im Spiel gelöst werden und sind deshalb im Extrateil nach der Komplettlösung beschrieben.

Zusammenstellung der Party

Um eine möglichst ausgewogene Gruppe zu bekommen, empfiehlt es sich, aus verschiedenen Berufsgruppen zu wählen. Als ideal haben sich je zwei körperliche und zwei mentale Berufe erwiesen. In dieser Lösung gehen wir von einem Araner, einem Soldaten, einem PSI-Magier und einem Kopfgeldjäger aus. Andere Kombinationen sind auch denkbar. Folgendes sollte man bei den Berufen beachten:

Soldat:

Ein Soldat sollte sehr kräftig und gesund sein. Seine Geschicklichkeit beeinflusst seine Treffsicherheit im Kampf. Man darf von einem Soldaten keine rhetorischen Ergüsse erwarten. Empfohlener Schulweg: Militär-Grundschule, Militärakademie. Aufgabe: Targeter, Leader, Scout. Gut geeignet als: Angreifer.

Araner:

Ein Araner ist in allem gut, aber in nichts ausgezeichnet. Er muß ein gewisses Mindestmaß an Kraft, mentaler Energie und Gesundheit aufweisen. Der ideale Araner besteht aus einem gut kämpfenden Mönch, der auch zaubern kann und einigermaßen redigewandt ist. Empfohlener Schulweg: Cybertech Mental School; Araner Klosterschule. Aufgabe: Targeter, Joker. Gut geeignet als: Angreifer, Redeführer.

PSI Magier:

Ein PSI Magier ist ein sehr schlechter Kämpfer und von schwacher Gesundheit. Dafür ist er in der Lage, auch die mächtigsten Sprüche zu benutzen (Brainblast, Wiederbeleben...) und versteht es, eindrucksvoll zu reden. Empfohlener Schulweg: Cybertech Mental School, PSI Science Institute. Aufgabe: Merchant, Joker. Gut geeignet als: Heiler, mentaler Angreifer. Zum Tragen der Extras (Kompaß etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

Arzt:

Ein Arzt ist kein besonders guter Kämpfer, dafür äußerst redigewandt und gesund. Er beherrscht kaum Kampfsprüche, jedoch jede Art des Heilens. Empfohlener Schulweg: Cybertech

Mental School, Hoodson Medicine School. Aufgabe: Weighter, Merchant, User. Gut geeignet als: Heiler, Redeführer. Zum Tragen der Extras (Kompaß etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

Biochemiker:

Ein Biochemiker kämpft durchschnittlich gut. Er kennt sich mit Essenzen aus und kann auch technisches Wissen anwenden.

Empfohlener Schulweg: Nagikamura Gakko, Chemie-Universität. Aufgabe: Weighter, User, Scout. Gut geeignet als: Techniker. Zum Tragen schwerer Sondergegenstände. Angreifer mit Kampfgasen.

Kopfgeldjäger:

Ein Kopfgeldjäger ist das raue Leben der Gasse gewohnt. Er kann gut kämpfen, ist sehr schnell, nicht dumm und etwas redigewandt. Empfohlener Schulweg: Straßenkind, Kopfgeldjäger-Vereinigung. Aufgabe: Scout, Targeter, Weighter. Gut geeignet als: Einbrecher, Saboteur. Zum Tragen schwerer Waffen und Gegenstände.

Als Closer ist im Grunde jeder geeignet. Man sollte einen Closer nur aktivieren, wenn man verfolgt wird, da man sonst jede Tür immer wieder aufmachen muß.

Komplettlösung

Anfangs befindet sich die Party auf der Whale und muß feststellen, daß weder genügend Geld noch Treibstoff vorhanden sind, um einen anderen Planeten anzufliegen. Als erstes beamt sich die Gruppe also in die Hauptstadt von Castra, nach Penthe. Nach einer ersten Erkundung der Umgebung trifft sie auf verschiedene Personen, von denen einige nicht gerade sehr freundlich wirken. Im Nordwesten versteckt sich in einer Nische (siehe Karte) einer Einkaufspassage ein Mann namens Greg Morgan. Er glaubt, verfolgt zu werden, und sucht deshalb Schutz.

Die Gruppe kann Greg vorerst nicht weiterhelfen und begibt sich

in den Süden der Stadt (Position 2, siehe Karte), wo sie zwei Rowdies dabei überrascht, wie sie einen alten Mann verprügeln. Sie eilt ihm tapfer zu Hilfe und vertreibt die beiden. Nachdem die vier dem Alten aufgeholfen haben, bekommen sie von ihm etwas Geld und, wenn sie mit ihm sprechen, auch eine Telefonnummer, die notiert werden sollte. Ein weiterer Rundgang führt die Party in den Laden von Walter Wim im Südosten von Castra (Position 3, siehe Karte). Walter ist sehr in Sorge, weil seine kleine Tochter Winnie verschwunden ist. Die Gruppe findet Winnie in der Nähe jener Einkaufspassage, wo sie schon Greg Morgan traf (Posi-

tion 4, siehe Karte), schnappt sich Winnie und bringt sie ihrem Vater zurück. Walter zeigt sich sehr großzügig und gibt den Abenteurern zum Dank Waffen und Munition.

Etwa hier sollte die zweite Stufe erreicht sein. Der Angreifer eignet sich automatisches Nachladen an und aktiviert diese Funktion auch gleich. Der Kopfgeldjäger lernt, Computer zu manipulieren, alle anderen Skills kann man nach Gefühl verteilen, man sollte jedoch nicht vergessen, daß vor allem mentale Skills, die viel Energie kosten, erst in höheren Stufen angewendet werden können. Beim Verlassen des Geschäfts belästigt ein habgieriger Dieb die vier, der es auf ihr Geld abgese-



Helden zum Selberbasteln

miesen Kerle an Ort und Stelle, was aber recht schwer werden kann. Wenn sich die Party auf die Whale beamt, schüttelt sie die Angreifer nur scheinbar ab, denn sie verfolgen die Gruppe hartnäckig auch auf andere Planeten.

Wieder auf der Whale, ruft einer zuerst den alten Mann an (Tel. 781658819) und bittet ihn um ein sogenanntes "Schrumpfdevice" mit dem Greg Morgan geholfen werden könnte. Zum Glück besitzt der alte Mann eines und ist auch bereit, es zu verleihen. Die vier Abenteurer beamen sich wieder hinunter und begeben sich zu Greg Morgan. Mit dem Schrumpfdevice wird er nun verkleinert. Er sagt noch, daß er

Wieder auf der Whale, ruft einer zuerst den alten Mann an (Tel. 781658819) und bittet ihn um ein sogenanntes "Schrumpfdevice" mit dem Greg Morgan geholfen werden könnte. Zum Glück besitzt der alte Mann eines und ist auch bereit, es zu verleihen.

Die vier Abenteurer beamen sich wieder hinunter und begeben sich zu Greg Morgan. Mit dem Schrumpfdevice wird er nun verkleinert. Er sagt noch, daß er

WE ARE GOLD DISK'S NO.1

PROFESSIONAL PAGE 4.0

Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 ARexx-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • **Neu:** volle Unterstützung von AA-Chips • Zoom von 10-400% • benötigt 2 MByte Speicher



DM 398,-

PROFESSIONAL DRAW 3.0

Laut AMIGA-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA" (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Millionen Farben • mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose, Verzerren und Rundsatz • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



DM 298,-

PRO PAGE 4.0 & PRO DRAW 3.0
im Paketpreis von nur **DM 598,-**

VIDEO DIRECTOR

Jetzt in deutsch

das Video-Schnitt-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • Audio-Steuerung "per Zuruf" • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC/Control L-Schnittstelle, den Panasonic AG-1960 und den NEC PC-VCR sowie alle Videorecorder direkt an, in Zweifelsfällen auch manueller Betrieb möglich



DM 298,-

PROFESSIONAL CALC

Tabellenkalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mal 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 75 ARexx-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professionelle Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 1 MByte Speicher



DM 398,-

PAGE SETTER III

Das integrierte Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Malprogramm bis 256 Farben



DM 198,-

Updates: Pro Page: 1.x auf 4.0: 298,- / 2.x auf 4.0: 248,- / 3.x auf 4.0: 228,-
Updates: Pro Draw: 1.x auf 3.0: 248,- / 2.x auf 3.0: 198,-
Update von 1.2 (auch von der Power Disc) auf 3.0: nur 149,-
Update von 2.0 auf 3.0: nur DM 109,- (Originaldisketten einsenden genügt)

10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück! Händleranfragen erwünscht! Clubmitgliedschaft: Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Userclub, direktem Draht nach Kanada, spezieller Gold Disk-Hotline und einer Produkt- und Updatebörse.

BEWÄHRTE ANWENDUNGEN UNTER 100 DM

PHOTON PAINT

Malen in neuer Dimension. Alle Auflösungen bis zu 4096 Farben. Top-Funktionen für erstaunliche Grafiken und Animationen: Sie projizieren Bilder auf eine 3-D-Landschaft, wickeln sie um 3D-Objekte, schattieren Objekte, drehen und füllen sie vollkommen beliebig - und das ganze in limitierter Stückzahl zum Sensationspreis von 79,- Mark!



DM 79,-

PHOTON VIDEO CEL ANIMATOR

Der Cel Animator füllt Ihre auf dem Amiga entworfenen Bilder mit Leben. Mit diesem Programm zur Einzelbild-Kreation können Sie Animationen bequem entwickeln und testen - und zwar Bild für Bild mit variabler Abspielgeschwindigkeit.



DM 79,-

PHOTON PAINT & PHOTON VIDEO CEL ANIMATOR
IM SUPERSPAR-PAKET FÜR NUR

DM 149,-

3D-REALTIME

Endlich können Objekte in Echtzeit animiert und zu beliebig langen Filmen verbunden werden. Dabei kann jede Szene im "Sculpt-Animate-4D"-Format gespeichert werden.
Update von der Power Disc 13 auf 3D-Realtime: **DM 49,-**



DM 79,-

AMIDEX UND AMICALC

Original-Bookware von Markt & Technik: AMIDEX ist eine komfortable Dateiverwaltung mit integriertem Maskeneditor für jede denkbare Anwendung (Adressen-, Schallplatten-, Vereinsverwaltung etc.) AMICALC ist eine Tabellenkalkulation mit folgenden Features: Kalkulationsoberfläche mit mehr als 2500 Datenzellen • Balken-, Torten- oder Liniendiagramme • schnelle Berechnung
Update von der Power Disc 14 auf Amidex und Amicalc: **DM 79,-**



DM 99,-

DEVPAC ASSEMBLER 2.0

Entwicklungspaket mit integriertem Editor/Assembler, symbolischem Debugger und schnellem Linker zum Einbinden von Hochsprachen-Modulen • erzeugt direkt ausführbare Programme, **DM 79,-**

SCHOOL CAD PLUS 2.0

Technisches Zeichnen auf dem Amiga • über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen • Bemaßung, Normschrift, Layers (Ebenen) • 7 Zeichensätze und 8 Bibliotheken - von Architektur über E-Technik bis DTP.
Update von Power Disc 6 auf School CAD Plus 2.0: **DM 49,-**



DM 99,-

Z Bitte Coupon ausfüllen und senden an: **IPV** • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156, Hotline montags von 16.00-18.00 Uhr unter 089/ 54 38 263

Hiermit bestelle ich die Produkte

- | | |
|--|--|
| ☐ Professional Page 4.0 | ☐ Photon Paint 2.0 |
| ☐ Professional Draw 3.0 | ☐ Photon Video Cel Animator |
| ☐ Video Director | ☐ 3D-Realtime |
| ☐ Professional Calc | ☐ Amidex und Amicalc |
| ☐ Page Setter III | ☐ Devpac Assembler |
| | ☐ School CAD Plus 2.0 |

zum Gesamtpreis von DM
Da der Bestellwert über DM 500,- liegt, ziehe ich davon nochmals 3% ab
und zahle insgesamt DM

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
(10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)

Absender

Unterschrift

Jack Nock ebenfalls kennt und zu ihm gebracht werden möchte. Nach dem Schrumpfvorgang die CD aufheben und mitnehmen.

Waren zu den einfacheren Städten zu schippen. Die Whale wird nach und nach mit Waffen und Schutzschirmen ausgestattet, um

die neuesten Waffen zu besorgen. Um den Verlust zu minimieren, kann die Party alte Waffen und die Habseligkeiten toter Feinde verkaufen. Magazine und andere Gegenstände kosten je nach Technisierung der Planeten unterschiedlich viel.

Der nächste Weg führt also nach Inoid, wo die vier Abenteurer als erstes das Spital aufsuchen und dem unfreundlichen Schalterbeamten erzählen, daß die gesamte Gruppe mit Hypo Coco infiziert sei. Daraufhin wird der Chefarzt Dr. Steinhag geholt, der die Gruppe in einen Scann-Raum führt, wo sie untersucht wird. Nun wendet sich einer der vier der nördlichen Tür zu und öffnet diese mit einem Werkzeugkasten oder per Computermanipulation. Im Raum dahinter befindet sich das Herz. Einstecken, rausgehen und die Tür wieder schließen. Die Gruppe wandert ein bißchen im Raum herum und wartet auf Dr. Steinhag, der die Mannschaft rauswirft, da sie vor Gesundheit strotzt.

Wieder auf der Whale, ruft einer nochmals die Nummer an (Tel: 042545120) und teilt die Rückeroberung des Herzens mit. Die Stimme schlägt daraufhin ein Treffen in einer alten Mine vor, die sich auf Lapis befindet.

Um dorthin zu gelangen, benötigt die Gruppe einen Gleiter und einen Glider Locator. Falls sich noch nicht genug Geld in der Kasse befindet, hilft hier mal wieder etwas Handel treiben.

In der Mine trifft die Party den Kontaktmann namens Jenns Nippel ganz im Südwesten. Er er-

von Commander Tenz, dem Kapitän des Frachters, angerufen. Auf dem Weg nach Nedax greift eine starke Truppe der Föderation an. Gute Bewaffnung ist vonnöten, um den Frachter zu retten.

Commander Tenz bedankt sich und bittet die Crew auf Nedax in Aqua Kevin Grove aufzusuchen, der wichtige Informationen bereithält. In Aqua trifft die Party Kevin Grove (Bart und Glatze), der vom Zusammenschluß der Piratenvereinigung mit der Revolution erzählt. Die vier werden gebeten, Diplomat zwischen Sam van Varn, dem Piratenführer, und Mr. Wostock, einem hohen Funktionär der Revolution, zu spielen. Sam van Varn ist in Necth, einer weiteren Stadt auf Nedax, anzutreffen.

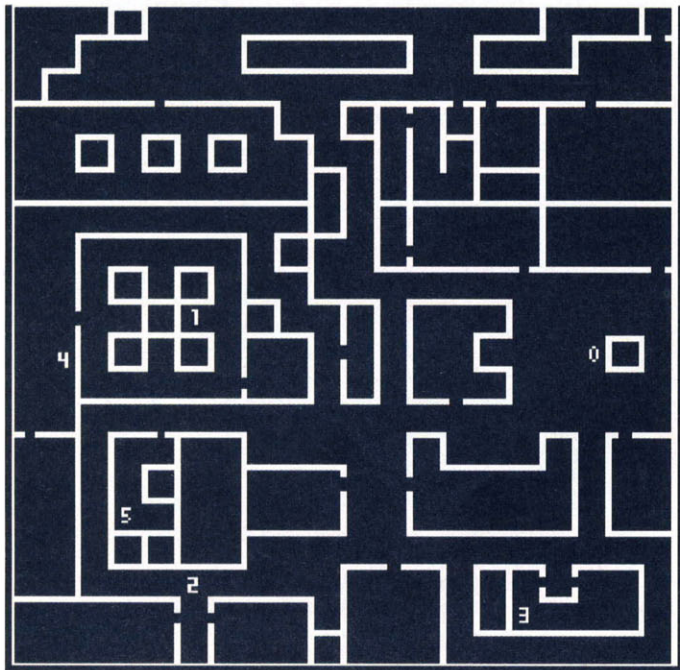
Auf dem Weg nach Necth wird die Gruppe von vier Polizisten angegriffen. Die Ordnungshüter haben auch den Beamer blockiert, so daß eine Flucht auf die Whale unmöglich und ein Kampf mit der Polizei unumgänglich ist. Der letzte tote Ordnungshüter hinterläßt eine zerstörte Rüstung und eine Waffe, die die Gruppe einsteckt.

In einer Bar im Norden Necths trifft die Party einen Barkeeper, der erzählt, daß ein Gast von der Polizei gesucht wurde, aber rechtzeitig aus der Bar flüchten konnte. Die Gruppe untersucht den Tisch, an dem der Fremde saß, und betrachtet den Aschenbecher genauer; in die Asche ist eine Telefonnummer gekritzelt.

Wieder mal beamt sich die Party hoch und ruft die Nummer an (Tel. 075384251). Es meldet sich der gesuchte Sam van Varn und erzählt, daß er leider vor der Polizei fliehen mußte. Er bittet die Party, ihn auf Lapis bei Jenns Nippel zu treffen. Er weiß jedoch nicht, wie Jenns aussieht und schlägt vor, daß die Gruppe den Vermittler spielt.

Wieder auf Lapis angekommen, begeben sich die vier zu Jenns Nippels Nische. Dort kam es leider zu einem sehr delikaten Mißverständnis: Sam van Varn hat Jenns Nippel getötet, da er ihn für einen Verfolger hielt. Er ist sichtlich nervös und bittet die Crew, den Mord zu vertuschen, da sonst die Vereinigung von Piraten und Revolution gefährdet wäre.

Listig drapiert die Gruppe die defekte Rüstung und die Waffe um Jenns Leichnam. Mr. Wostock



Position 0: Warplink

Position 1: Hier steht Greg Morgan.

Position 2: An dieser Stelle wird der alte Mann verprügelt.

Position 3: Laden von Walter Wim.

Position 4: Hier findet man Winnie.

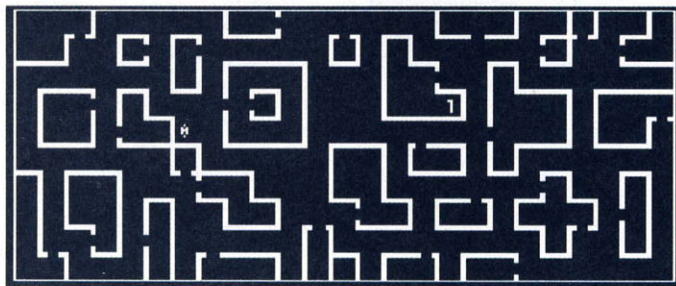
Als nächstes beamt sich die Gruppe wieder auf die Whale und fliegt nach Lapis, wo sie einen grünhaarigen Typen trifft, der sich als Krueger vorstellt. Er sagt auch, daß seit neuestem eine gefährliche Krankheit namens Hypo Coco ausgebrochen sei.

Nun sucht die Party nach Jack Nock. Er befindet sich im Osten der Stadt in einem treppenförmigen Haus (Position 1, siehe Karte). Die Gruppe gibt ihm das Herz und erhält die Belohnung von 10.000 Credits. Gibt sie ihm auch die CD, so entschrumpft Jack den gespeicherten Greg Morgan. Es stellt sich heraus, daß Greg ein Verräter ist und Jack töten will. Die Gruppe greift ein und tötet Greg, worauf Jack sie bittet, etwas später wiederzukommen.

Nun kann die Mannschaft der Whale sich mit dem erhaltenen Geld dem Handel zuwenden. Sollte noch kein Economy Scanner zur Verfügung stehen, empfiehlt es sich, Rohstoffe von Lapis oder Inoid zu den technisierten Planeten, wie zum Beispiel Castra, zu bringen und High-Tech-

gegen Piraten nicht wehrlos dazustehen.

Nun begibt die Party sich wieder zu Jack Nock und muß mit Bedauern feststellen, daß Jack ermordet und das Herz gestohlen wurde. Einer durchsucht die Leiche und findet einen Zettel mit einer Telefonnummer.



Position 0: Warplink

Position 1: Hier steht Jack Nock.

Die Gruppe beamt sich wieder auf die Whale und ruft die Nummer an (Tel: 042545120). Es meldet sich dort eine Stimme, die sagt, daß das Herz nur auf Inoid sein kann.

Es empfiehlt sich, auf jedem Planeten die ortsansässigen Händler aufzusuchen und sich

klärt, was es mit dem Herz auf sich hat und welche Rolle er in der Revolution spielt. Nach Ablieferung des Herzens gibt's wieder 100.000 Credits und ein Angebot, einen Frachter nach Nedax zu eskortieren.

Nachdem sich die Gruppe auf die Whale gebeamt hat, wird sie

bekommt eingeredet, daß der Geheimdienst Jenns Nippel getötet hat. Nach gelungenem Gespräch beamen sie hoch und die Mannschaft begibt sich zur Whale.

Dort erreicht die Gruppe ein Anruf aus dem Revolutionshauptquartier, das sehr erfreut über den Erfolg der Crew ist. Der Anrufer teilt mit, daß der Verräter, Greg Morgan, einige wichtige geheime Daten zum Sky Boulevard gebracht und dort in den Computer eingespeist hat. Die Gruppe wird nun gebeten, diese wieder zu löschen, bevor sie den Gegnern in die Hände fallen.

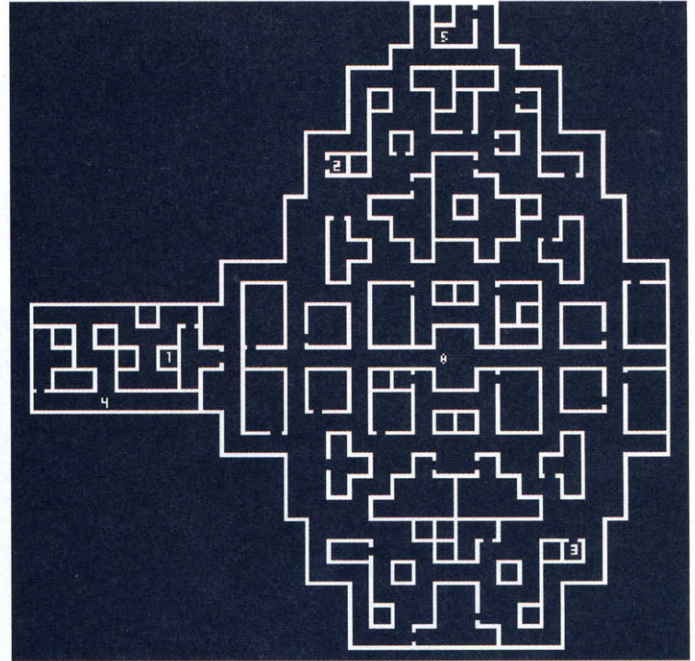
Auf dem Sky Boulevard erwartet eine Armee von Beamten und Polizisten die überraschte Crew. Zuerst hält sie Ausschau nach einem gewissen Ergerson, der zwar weiß, wo der Computerraum ist, dafür jedoch ein automatisches Gewehr will. Von Ergerson erfährt die Gruppe, daß die gesuchten Räume hinter dem Beamten Mr. Wellsgolf liegen (Position 1, siehe Karte).

Mr. Wellsgolf will die Mannschaft jedoch nur durchlassen,

wenn er ein blaues Formular bekommt. Die Gruppe sucht einen Schalter, wo besagtes Formular ausgegeben wird (Position 2, siehe Karte) - allerdings nur, wenn man eine gelbes vorweisen kann, was man für ein grünes bekommt, wenn man zuallererst ein rotes hatte (tja, das ist Bürokratie!) Das rote Formular gibt's ganz formlos und völlig umsonst, und die Gruppe macht sich damit auf ins Tauschgeschäft, bis sie schließlich das ersehnte blaue Blättchen in Händen hält. Eigentlich müßte sie ja Kilometergeld bezahlt bekommen. (Position 3, siehe Karte).

Mit dem blauen Formular geht die Party besitzerstolz zu Mr. Wellsgolf (Position 1, siehe Karte), der das Zettelchen zwar akzeptiert, jedoch noch 10.000 Credits verlangt, um Stillschweigen zu bewahren. Ein paar einschüchternde Worte veranlassen den Erpresser jedoch, auf 7.000 Credits runterzugehen.

Nun gelangt die Party glücklich in den Rechnerkomplex, der von einer sehr starken Wache abgeschirmt wird. Reden hat hier kei-



Position 0: Warplink

Position 1: Hier sitzt Mr. Wellsgolf.

Position 2 und 3: 1. und 2. Schalter für Formular.

Position 4: An dieser Stelle muß die Falle abgelegt werden.

Position 5: In diesem Raum befindet sich die Stromsäule.

3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

Falls Ihr Lieblingsmagazin an Ihrem Kiosk nicht verfügbar sein sollte, erfahren Sie unter der Rufnummer 0611/2660 die nächstgelegene Verkaufsstelle! Herr Paulus hilft Ihnen gerne weiter!



DOS-Disk Erstausgabe:

Deutschland-Atlas / Air Puck
PC-Skat / TelKat

Jetzt im Handel!

für PC



Amiga Schatztruhe Erstausgabe:

Skat Deluxe

Jetzt im Handel!



Amiga Fantastic Nr. 7:

Super Zocker / Labyrinth
Logik / Stellar

Jetzt im Handel!

Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

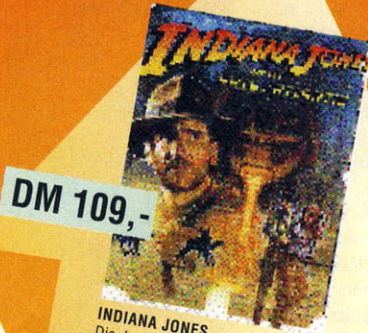
Intersoft GbR, Nohlstr. 76, 46045 Oberhausen, Tel.: 0208/24035, Fax: 0208/809015

Viele glauben, der Amiga-Leser spielt nicht gern.

Wir nicht



FUN-KOFFER FÜR JEDEN GESCHMACK
 1. Koffer: Maniac Mansion, Circus Attractions, Rock'n Roll, **DM 69,-**
 2. Koffer: Mad TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph, **DM 89,-**
 3. Koffer: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam, **DM 109,-**



DM 109,-

INDIANA JONES
 Die Jagd nach dem Geheimnis von Atlantis. Das Top-Adventure von Lucasfilms, mit 200 Spitzen-Levels.



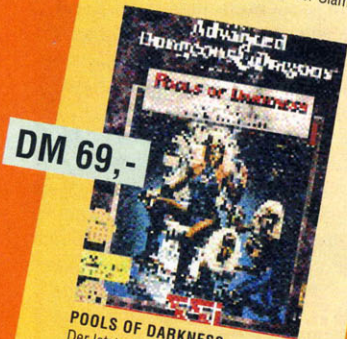
DM 109,-

MONKEY ISLAND 2
 Es ist nicht leicht Pirat zu sein. Besonders wenn der alte Erzfeind wieder aus dem Grab steigt.



DM 89,-

FLIES
 Milliarden von Fliegenmenschen geißeln die Erde mit einer tödlichen Seuche



DM 69,-

POOLS OF DARKNESS
 Der letzte Teil der geheimnisumwitterten Pools-Saga. Das beste AD&D-Spiel von SSI.



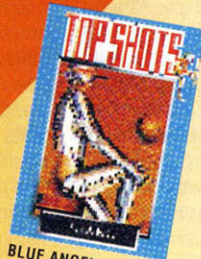
DM 69,-

FATE - GATES OF DAWN
 Winwood wird von einem Zauberer in eine Parallelwelt entführt.



DM 69,-

MIGHT AND MAGIC 2
 Erforschen Sie eine zauberhafte 3D-Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird.



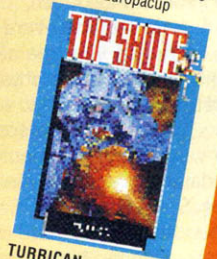
BLUE ANGEL
 High-Tech, Erotik und Firstclass-Pin-ups



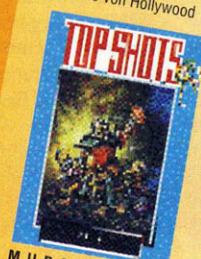
EUROPEAN SOCCER
 Knallharte Fußball-Liga um den Europacup



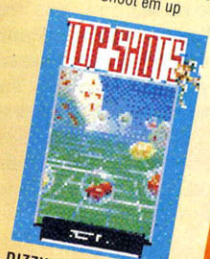
HOLLYWOOD POKER PRO
 Pokern und Bluffen im Casino von Hollywood



TURRICAN
 Das ultimative Science-Fiction Shoot'em up



M.U.D.S.
 Sportmanagement ohne Fair Play



DIZZY DICE
 Die beste Slotmaschine der Welt

CONQUEROR
 Authentische Panzersimulation

CIRCUS ATTRACTION
 Gefährliche Akrobatik fürs Publikum

SPHERICAL
 Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze

NIGHT SHIFT
 Tränen, Schweiß und Blut am Fließband

Z-OUT
 Letzte Mission für Alpha Centauri

OIL IMPERIUM
 Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks

LOGICAL
 Logik-Kniffelei für kluge Köpfe

ROCK'N ROLL
 Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt

LITTLE DRAGON
 Karate mit stilechten Mitteln

jeder
TOP SHOT
DM 29,-

ab 4 Stück
gesamt
DM 99,-

ab 5 Stück
je **DM 23,-**

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: **IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH**, Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156
 10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück.

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

.....

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)

Insgesamt bezahle ich DM

Zuzüglich Versandkosten: Scheckzahlung DM 4,-; Nachnahme DM 10,-; alle Preise inkl. MwSt.

Absender:

.....

Unterschrift

nen Sinn, die Crew marschiert also so weit nach Osten, daß der Wachposten gerade nicht mehr zu sehen ist (Position 4, siehe Karte). Hier setzt sie die CP4 Trap (gibt's z.B. auf Castra). Nun geht's ganz in den Norden der Station, wo sich eine Stromsäule befindet (Position 5, siehe Karte). Hier dreht einer der vier mit einem Werkzeugkasten oder per Computermanipulation das Licht ab. Es empfiehlt sich, ein Infrarot Device dabeizuhaben, um sich im Dunkeln nicht zu verirren, es geht aber auch ohne.

Vom Wachposten, der in die Falle gelaufen ist, bleibt nicht viel übrig. Nun hat die Gruppe freie Bahn im Computerraum und löscht die Daten mit dem Toolkit oder per Computermanipulation; danach macht sie sich so schnell wie möglich aus dem Staub.

Wieder auf der Whale, meldet sich die Gruppe beim Hauptquartier (Tel. 093493330) und bestätigt den erfolgreich ausgeführten Auftrag. Bevor der Sprecher aber etwas weiteres sagen kann, wird die Leitung unterbrochen. Die Crew versteht nur noch das Wort "Inoid".

Sofort düst die Party los nach Inoid. Auf dem Weg dorthin erhält sie einen SOS-Funkspruch von einem Piratenschiff, das von der Föderation umzingelt und ihr hilflos ausgeliefert ist. Die Abenteurer retten Max Schimmel, den Pirat, indem sie alle anderen Schiffe abschießen. Als Dank lädt Max die Gruppe auf Louis 17 ein, eine geheime Piratenbasis auf einem kleinen Asteroiden.

Die Gruppe setzt jedoch vorerst ihren Weg nach Inoid fort. Dort sucht sie das Hauptquartier auf und findet lediglich einen total verwüsteten Raum im Westen der Stadt vor. Alles deutet darauf hin,

daß ein Kampf und eine Entführung stattgefunden haben.

Nun folgt die Party der Einladung nach Louis 17. Beim dortigen Orbithändler erhält sie einige sehr nützliche (aber auch sehr teure) Extras für die Whale. Auch der Händler John Freeze auf dem Planeten verkauft gute Waffen, vor allem aber bietet er eine Bombe (kaufen!) an.

Auf Louis 17 ist nicht viel los, da fast alle bei der Besprechung über die Revolution weilen. Sobald Max Schimmel auftaucht,

sorgen kann - die Crew sucht ihn auf Lapis auf. Tatsächlich, er bietet eine rote Sardine an, so ein Zufall aber auch! Mit dieser Sardine fliegt die Party nach Wocony und gibt sie Erasmus. Er erzählt der Gruppe dafür alles, was er weiß; zum Beispiel, daß der gesuchte entführte Kontaktmann in die Stadt Dymy auf Arboris verschleppt wurde.

Die Party fliegt nach Arboris und sucht nach der Stadt, da keine Koordinaten bekannt sind. Hat sie Dymy gefunden, beamt sie

Föderation unter General Noth über eine starke Flotte verfügt, die man nicht angreifen kann, weil sie von einem Cloaking Device geschützt wird. Dieses Device befindet sich in einer weiteren Mine auf Lapis. Die Crew erfährt die Koordinaten und macht sich auf den Weg.

Um im Kampf gegen die hier stationierte Armee bestehen zu können, müssen die Charaktere voll ausgebildet sein. Nach Ausschaltung oder Umgehung der Soldaten fallen drei Rechner des Cloaking Devices dem Werkzeugkasten oder einer Computermanipulation zum Opfer.

Danach erscheint General Noth, der jedoch sofort flieht. Die Crew beamt sich auf die Whale und bekommt einen Funkspruch vom Hauptquartier, der mitteilt, daß General Noth auf dem Weg zum Sky Boulevard ist. Der Auftrag lautet, eine Bombe im Computerraum abzulegen und damit die Energiezentrale zu sprengen.

Auf dem Sky Boulevard erfolgen Angriffe von allen Seiten, der Beamer funktioniert nur direkt am Warplink. Sobald die Gruppe den Computerraum erreicht, legt sie die Bombe, die sie auf Louis 17 gekauft hat. Von der Whale aus hat die Gruppe nun einen fantastischen Ausblick auf das Feuerwerk des explodierenden Sky Boulevards.

Nebenmissionen:

- Einer alten Frau helfen

Auf Arboris steht im Westen der Stadt eine alte Frau, die sich aus ihrem Haus ausgesperrt hat. Mit einem Toolkit ihre Türe aufsperrt. Die Frau bedankt sich mit einer kleinen Geldprämie.

- Entdeckung des Alienschiffs

Auf Nedax in Necth trifft die Gruppe in einer Kneipe einen alten Mann namens Hermes Rue.



Die Sternenkarte hilft bei der Orientierung

fragt ihn die Gruppe über den Entführten aus. Er kann zwar keine genauen Hinweise geben, hat aber einen Freund namens Erasmus, der immer sehr gut informiert ist. Dieser lebt in Wocony, einer zweiten Stadt auf Louis 17, hat rotes Haar und trägt eine schwarze Sonnenbrille.

Max bekommt von der Crew ein kleines Geschenk und plaudert daraufhin weiter, daß Erasmus nur bereit ist zu reden, wenn man ihm eine rote Sardine mitbringt. Das ist doch ein Fall für Krueger, den Typen, der alles be-

sich hinunter und sucht das im Süden liegende Gefängnis auf, dessen Tür verschlossen ist. Nach einiger Zeit kommt allerdings ein Wächter vorbei, der sie öffnet und danach vergißt, wieder abzusperren.

Nun stürmen die Abenteurer das Gefängnis und töten die Wachen. Der eingeschaltete "Sonic Absorber" sorgt dafür, daß kein Geräusch entsteht. In einem Raum findet sich eine Keycard, mit der sich die Zelle des Gefangenen öffnen läßt. Der Gefangene, Ems Krull, erzählt, daß die

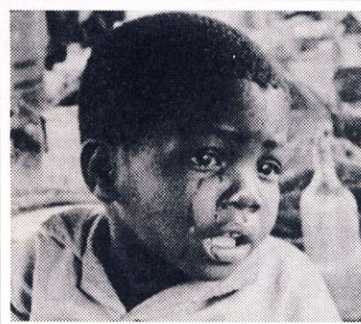
KINDER UND KRIEG

Seine seelischen Wunden schmerzen am meisten.

Bitte unterstützen Sie die Arbeit von terre des hommes für Kinder aus Kriegs- und Bürgerkriegsgebieten.

terre des hommes

terre des hommes Bundesrepublik Deutschland e.V.
Ruppenkampstraße 11a, 4500 Osnabrück,
Kto.-Nr. 700, BfG: Osnabrück, BLZ 265 101 11,
Stichwort >>Kinder und Krieg<<



Hilfe

für Kinder aus Kriegs- und Bürgerkriegsgebieten ist dringend nötig. Bitte senden Sie mir Informationen über die Arbeit von terre des hommes.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

11066

Schicken Sie diesen Coupon bitte an: terre des hommes Bundesrepublik Deutschland e.V., Ruppenkampstraße 11a, 4500 Osnabrück.

Dieser erzählt einige Neuigkeiten und unter anderem auch, daß ein fremdes Raumschiff hinter Inoid gesehen worden sein soll. Wenn die Crew nun einen Blick auf die Sternenkarte wirft, kann sie das Alienschiff anwählen. Vorsicht! Es ist wichtig, den Reservetank zu besitzen und das Schiff voll aufzutanken, bevor man sich auf die Reise begibt

- Kontakt mit den Aliens

Landet die Crew auf dem Alienschiff, so liegt es am Spieler, ob er Aliens freundlich oder feindlich begegnet. Bei einer Kontaktaufnahme stellt die Crew fest, daß die Aliens eine andere Sprache sprechen. Auf Arboris erstet sie daher ein veraltetes Translatordrive (Übersetzer).

- Hilfe für die Aliens

Die Crew findet heraus, daß die Aliens in einem Dimensions-

loch festsitzen. Um das Schiff wieder flott zu kriegen, benötigen sie ganz speziellen Sprit. Dieser findet sich jedoch nirgendwo im ganzen Sonnensystem. Abhilfe schafft ein Blumentopf, der auf manchen Planeten zu finden ist, denn aus dem Pflanzensaft basteln sich die Aliens Treibstoff.

Weitere Tips

Ist die Whale mit einem Planeten-Gleiter, einem Mining-Device und einem Scanner ausgerüstet, kann man über die Oberflächen der jeweiligen Planeten fliegen und nach Bodenschätzen graben. Die gefundenen Minerale werden an Bord der Whale gebeamt und bei einem Händler verkauft. Die folgende Liste zeigt besonders reichhaltig Erzlagerstätten; es gibt noch mehrere andere interessante Stellen, aber alles verraten wir auch nicht.

ms

Planet	Koordinaten	Mineralvorkommen	Tonnen
Lapis	47/0	Titan	10
	40/3	Eisen	25
		Bauxit	54
	34/7	Kalzium	45
	38/11	Gold	1
	32/21	Radioactives	15
	36/29	Titan	241
		Eisen	94
	39/28	Titan	47
		Kalzium	12
Arboris	8/8	Eisen	15
	22/21	Radioactives	35
	22/18	Kalzium	17
		Bauxit	7
Castra	49/49	Titan	10
		Kalzium	5
		Bauxit	7
	47/3	Titan	33
Nedax	41/43	Radioactives	19
	46/42	Titan	3
	46/41	Eisen	5
	18/12	Kalzium	1
	18/11	Radioactives	3
	11/17	Radioactives	4
	12/18	Eisen	1
	46/32	Titan	1
	12/19	Radioactives	3
	18/13	Titan	6
Louis 17	5/13	Titan	29
	4/8	Kalzium	17
	5/3	Bauxit	27
	2/8	Titan	11
		Kalzium	33
		Eisen	19
Inoid		Bauxit	7
	14/9	Titan	28
		Kalzium	17
	15/10	Bauxit	11
	4/15	Radioactives	11
	11/19	Titan	20
	13/17	Eisen	14
	16/22	Titan	2
		Kalzium	9
		Bauxit	5

IMPRESSUM

Herausgeber: Jan Ippen, Axel Pretzsch
 Chefredakteur: Albert Absmeier (aa)
 Stellv. Chefredakteur: Stephan Quinkertz (sq)
 Chef vom Dienst: Petra Wängler (pw)
 Redaktionsassistent: Catharina Winter
 Konzeption und Redaktion: Editorial Office, Michael Schmittner
 Freier Mitarbeiter: Carsten Borgmeier

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
 Hotline Do, 15-17.00 Uhr

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings 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 Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings 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, Michael Schmittner
 Titelgestaltung: Wolfgang Berns
 Fotografie: Roland Müller
 Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
 Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel. 00 33-1-46 37 87 17, Fax 00 33-1-46 37 19 46

USA: M&T International Marketing, San Mateo, Tel. 001-415-358-95 00, Fax 001-415-358-97 39

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel. 008862-713-69 59, Fax 008862-715-19 50

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel. 0081-33 504-19 25, Fax 0081-33 595-17 09

Italien: Medias International, Mariano, Tel. 0039-31-75 1494, Fax 0039-31-75 1482

Holland: Insight Media, Laren, Tel. 0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel. 00972-3-5 56-22 56, Fax 00972-3-5 56-69 44

Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89

Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel 00952-7 64 09 89, Fax 00852-7 64 38 57

Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5
 85386 Echting

Komplette Druckvorstufe: ROYAL MEDIA Publishing, 85521 Ottobrunn

Druck: L.N. Schaffrath

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 diesem Heft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, 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 diesem Heft 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 können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

©1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
 und Ippen & Pretzsch Verlag GmbH

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
 Projektleitung: Marion Werber

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304,
 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
 Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

FUN & ACTION SOFTWARE

Jedes Software-Paket

NEU für alle **AMIGAS!**

nur 20,-

1 MUSIK

Nutzen Sie die Sound-Fähigkeiten Ihres Amigas! Dieses Paket enthält einen midi-fähigen Soundeditor sowie ausgesuchte Soundmodule!

20,- DM

2 DRUCKEN

Falls Sie stolzer Besitzer eines Druckers sind, erhalten Sie hiermit hilfreiche Tools dafür. Enthalten sind verschiedene Etikettendruckprogramme (z. B. für Disketten- und Adreßetiketten), ein tolles Mini-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schrifttenpaket) sowie Printstudio (Universal-Druckprogramm).

Super! 20,- DM

ANTIVIRUS-SET

Ein Thema, so aktuell wie nie! Schützen Sie Ihre Software vor „Virenbefall“. Diese Sammlung verschiedener Anti-Virus-Programme hilft Ihnen dabei!

3 Super-Paketpreis nur 20,- DM!

DEMOPACK

Atemberaubende Grafikpräsentation mit Musunterstützung schnell und einfach erstellt mit diesem Demo-Creating-Set!

5 20,- DM!

6 DISK TOOLS

Dieses Paket braucht wirklich jeder! Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopiergeschützter Programme möglich sind. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdoktor zum Retten defekter Disketten!

Super-Paketpreis nur 20,- DM!

SCHRIFTEN

Ca. 100 Schriften in verschiedenen Größen enthält dieses tolle Fontpaket! Die Fonts liegen im Amiga-Standardformat vor und können somit mit nahezu jeder zeichensatzorientierten Software genutzt werden.

4 Paketpreis 20,- DM!

6 Pakete zur freien Auswahl nur 100,-DM

7 FINANZEN

Mit diesem Paket haben Sie Ihre Finanzen im Griff. Der Girokontenmanager verwaltet Ihr Girokonto. Außerdem erhalten Sie ein Überweisungsdruckprogramm, eine Haushalts-geldverwaltung sowie eine Finanzverwaltung.

20,- DM!

8 SPIELE

Spiele dürfen natürlich in keinem Sortiment fehlen! Mit diesem Paket erhalten Sie eine sehr interessante Mischung: Imperium Romanum (Strategie), Tetrix (herabfallende Elemente ordnen) Seawolf (1 MB, U-Boot-Abenteuer) und Flaschbier (Werner-Game).

nur 20,- DM!

PROGRAMMIEREN PAKET 1-2

Programmieren ist eine der interessantesten Anwendungen. Falls Sie im Begriff sind, eine Programmiersprache für den Amiga zu erlernen, können diese Pakete sehr hilfreich für Sie sein. Denn neben einem Komplettstieg mit Programmbeispielen in „C“ erhalten Sie auch einen einfachen C-Compiler, mit dem Sie Ihre ersten Programmschritte bewältigen können!

je Paket nur 20,- DM!

1) Programmierkurs
2) C-Compiler und Tools

9 SUPER-BÜROPACKET

Die klassischen und immer noch beliebtesten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldateiverwaltung, mit der Sie z. B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.

Paketpreis nur 20,- DM

10 DTP-CLIPARTS

Diese Sammlung bietet Ihnen eine Vielzahl von Kleingrafiken für verschiedene Gestaltungszwecke. Für fast jedes Thema ist eine Grafik enthalten!

20,- DM

MEMO

Am _____ habe ich folgende Pakete bei FUN & ACTION, Postfach 105, 21778 Cadenberge, bestellt: ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

... und so einfach bestellen Sie:

Kreuzen Sie Ihre Wunschkpakete einfach an und senden Sie diesen Coupon einfach an untenstehende Adresse! Sie können uns Ihre Bestellung aber auch formlos per Brief mitteilen oder noch einfacher: Rufen Sie uns an! Zahlung per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) oder Nachnahme. Wir berechnen keine Porto- und Verpackungskosten. Bei Nachnahme stellen wir lediglich zusätzlich Nachnahme-kosten von DM 3,50 in Rechnung!

Bestellen Sie noch heute! Wir liefern frei Haus!

EIL-BESTELLUNG

Bitte gewünschte Softwarepakete ankreuzen!

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ☐ MUSIK | ☐ DTP-CLIP-ARTS |
| ☐ DRUCKEN | ☐ SUPER-BÜROPACK |
| ☐ ANTI-VIRUS | ☐ PROGRAMMIEREN 1 |
| ☐ SCHRIFTEN | ☐ PROGRAMMIEREN 2 |
| ☐ DEMOPACK | ☐ SPIELE |
| ☐ DISK TOOLS | ☐ FINANZEN |

oder...
rufen Sie einfach an

0477/8859

TIP: passend für Fensterumschlag

FUN+ACTION SOFTWARE
Postfach 105
21778 Cadenberge

(Antwort)

Denken Sie an Ihre neue Postleitzahl

ABSENDER

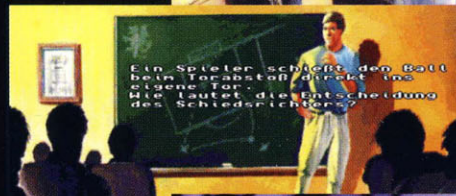
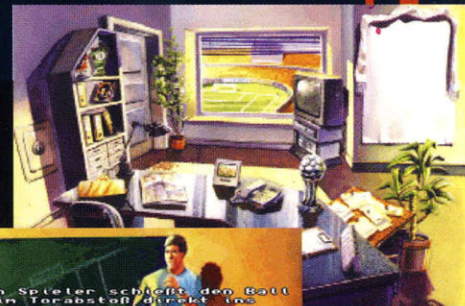
Zahlungswunsch (bitte ankreuzen) (Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM
☐ per Vorkasse ☐ per Nachnahme Versandkosten)

Wir liefern ausgewählte Public-Domain- bzw. Low-Cost-Software, Irrtum und Fehler vorbehalten

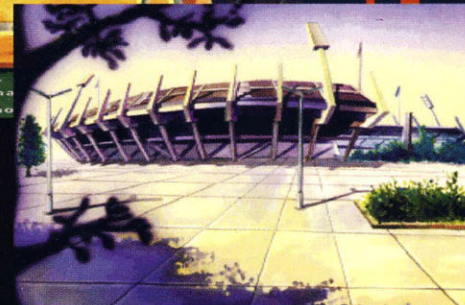
STOSS



Handwritten signature: H. D. 1988



B. Tor für
Mannschaft
B. Wiederhol



Sports



Der Ball kommt flach vor das
Gewühl im Strafraum
Riesenchance für den Stürmer



Erhältlich für MS-DOS, AMIGA,
AMIGA-256 Farben

ASCON

Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh



Demoversion erhältlich für MS-
DOS oder Amiga gegen DM 6,- bei
Selling Points GmbH, Verler Str. 1,
33332 Gütersloh.