

1/95

DM 12,-
öS 96,- / sfr 12,-
MAGNA
MEDIA

AMIGA

Play

AMIGA-MAGAZIN-
SONDERHEFT 1/95

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

**EXTRATEIL:
CD³²-Spiele**

KNOBELN, BALLERN, PLANEN:

**Die Renner '94/95:
viele Tests,
Tips & Tricks**

**KOMPLETT
GELÖST:**

**Universe,
Star Trek,
Simon the
Sorcerer**



DIE BESTEN SPIELE '94/95

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Genesis

Die größte Herausforderung der Schöpfung!
Eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten!

29,95 °

Dawn Patrol *

Eine Flugsimulation, in der man in die große Zeit der großen Luftkriege zurückversetzt wird – einer Zeit, in der einzig und allein die Fähigkeiten und Taktiken eines Piloten über Sieg und Niederlage entschieden haben!

69,95

Einfach sensationell!

Theme Park

eines der besten Spiele des letzten Jahres – komplett in deutsch, jetzt bei uns zum absoluten Sensationspreis!

A500-Version 49,95 °

Unser aktueller Tip

Fußball ohne Ende!

FIFA Soccer	59,95
Sens. World of Soccer	69,95
L. Matth. Super Soccer	69,95
Lothar Matthäus	29,95 °
Soccer Kid	19,95 °
Goal!	19,95 °

Combat Air Patrol

eine der besten Flugsimulationen für den AMIGA – jetzt zum Ich-schmeiß-mich-weg-Preis

19,95 °

Biing!

Die total verrückte Klinik-Simulation! Eine der besten Wirtschaftssimulationen seit langem mit einem großen Angriff auf Ihre Lachmuskulatur als A500 oder A1200 Version

89,95

Wir müssen wahnsinnig sein!

Eishockey Manager

29,95 °

AMIGA-Games

Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics	69,95
Anstoss Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95
ATR – All Terrain Racing *	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Bazooka Sue *	79,95
Benefactor	59,95
Biing! (17 Disketten) *	89,95
Bloodnet *	59,95
Bob's Bad Day	69,95
Brian the Lion	59,95
Bureau 13 *	59,95
Cannon Fodder 2	69,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Cross Check	59,95
Dawn Patrol *	69,95
Death or Glory	89,95
Der Clou	79,95
Der Clou – Profidisk	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer + Der Trainer Italia	je 79,95
Disposable Hero	59,95
Donk!	69,95
Dragonstone	69,95
Dream Web *	69,95
Eitmania	59,95
Elite 3 (1st Encounters) *	69,95
Evasive Action *	59,95
F1 World Cup Edition *	69,95
Flight of the Amazon Queen *	69,95
Fields of Glory	79,95
FIFA Soccer	59,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Jungle Strike	69,95
Jurassic Park	59,95
K 240 – Utopia 2	59,95
Kick Off 3 – European Challenge *	59,95
Kid Chaos	49,95
Kingdoms of Germany	79,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Krusty's Fun House	59,95
Lemmings 3 (All New World of Lemmings) *	59,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	29,95
Lollypop *	69,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Mad News *	79,95
Micro Machines	59,95
Mortal Kombat 2	59,95
Mr. Nutz	59,95
Oldtimer	79,95
Overlord	69,95
PGA European Tour Golf	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
ranTrainer *	79,95
Reunion (dt.)	79,95
Rings of Medusa Gold	79,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000)	79,95
Ruff 'n' Tumble	49,95
Rüsselsheim	59,95

AMIGA-Games

Sensible Golf *	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Shaq Fu	69,95
Simon the Sorcerer	79,95
Shadow Fighter	59,95
Skeleton Krew *	69,95
Software Manager	79,95
Star Crusader *	59,95
Starford	79,95
Sternschweif (DSA 2) *	79,95
S.U.B. *	59,95
Syndicate	69,95
Theme Park	AKTIONSPREIS 49,95
Top Gear 2	49,95
Tubular Worlds	69,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
ZeeWolf	79,95
Zeppelin *	79,95
Zero *	69,95
Zonked *	59,95

Games speziell für A1200

Aladdin	69,95
Biing! (27 Disketten) *	89,95
Bump 'n' Burn *	59,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Dream Web	69,95
Dschungelbuch *	69,95
Guardian	59,95
Lemmings 3 (All New World of Lemmings)	59,95
Lion King (König der Löwen)	69,95
Naughty Ones	59,95
Oldtimer	79,95
Overlord *	69,95
Pinball Illusions	69,95
Rise of the Robots	79,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, HDD)	69,95
Skeleton Krew	69,95
Star Trek 25th Anniversary (dt.)	79,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park	69,95
Zool 2	49,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!	
Alien Breed Tower Assault	59,95
Arabian Nights	29,95
Beneath A Steel Sky	79,95
Brian the Lion	49,95
Dragonstone	59,95
Jungle Strike	59,95
Kick Off 3 *	69,95
Kid Chaos	59,95
Megarace *	79,95
Microcosm	39,95
Rise of the Robots	89,95
Skeleton Krew *	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
Super Stardust	59,95
Theme Park *	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (* solange Vorrat reicht!)

688 Attack Sub	29,95
Alien Breed 2 A1200	29,95
Alien Breed Special Edition	29,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
Arabian Nights	19,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Battle Team	49,95
Beavers	29,95
Blitmap Brothers	29,95
Blastar	19,95
Blub	19,95
Body Blows	29,95
Bubba 'n' Stix	19,95
Burntime	29,95
California Games 2	19,95
Combat Air Patrol	19,95
Cool World	9,95
Cyberpunk	19,95
Dennis für A500 oder A1200	je 19,95
Desert Strike	29,95
D/Generation	29,95
Die Siedler	49,95
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eishockey Manager	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Falcon	29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Genesis	29,95
Goal!	19,95
Gunship 2000	39,95
Heimdall 2	29,95
History Line	49,95
Hunt for Red October	19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling *	29,95
Kings Quest 1, 2, 3 oder 4	je 29,95
Kings Table	39,95
Larry 1, 2 oder 3	je 29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	29,95
Lotus Turbo Challenge 2	19,95
Lure of Temptress	39,95
Mad TV	39,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29 Superfulcrum	39,95
Monkey Island 1	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	49,95
Morph für A500 oder A1200	je 19,95
One Step Beyond	29,95
Pang	19,95
Pirates	29,95
Police Quest 1, 2 oder 3	je 39,95
Pools of Darkness	19,95

Preishits (* solange Vorrat reicht!)

Populous & Promised Lands	39,95
Populous 2	39,95
Prime Mover	19,95
Prince of Persia	39,95
Reach for the Skies	39,95
Shadowlands	19,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Soccer Kid	19,95
Space Quest 1	19,95
Space Quest 4	29,95
Stardust Special Edition	29,95
Streetfighter 2	39,95
Terminator 2	29,95
Testdrive 2	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1 + 2	je 19,95
Universe	29,95
Uridium 2	29,95
White Sharks	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
Wonderdog	19,95
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 428 MB ab 699,-	
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 5,99
-------------	---------

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an! **Versandkosten:**
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Hand aufs Herz ...

■ ... was macht am Computer mehr Spaß als Spielen? Nichts! Die Palette der Spiele reicht vom aufgemotzten Klassiker bis hin zu absoluten Neuigkeiten, vom Jump'n'Run-Game bis hin zur hochkomplexen Wirtschaftssimulation. Für jeden Spielefreak ist etwas dabei, das ihn stunden- oder sogar tagelang an den Bildschirm fesselt.

■ Wie Sie auch an diesem Sonderheft sehen können, schwappt der Spielmarkt nicht nur jetzt schon über, sondern er boomt fröhlich weiter. Auch das letzte Jahr hat viele neue Spiele gebracht. Darunter finden sich auch Umsetzungen von anderen Computer-Plattformen, die zunächst gar nicht geplant waren. Das Paradebeispiel dafür ist »Sim City 2000«. Der Amiga-Markt scheint also doch nicht so uninteressant zu sein, wie es einige Firmen zunächst darstellen wollten. Anscheinend bleibt nach dem Kauf eines Amiga 1200, der für Spiele wie geschaffen ist, noch genügend Geld für die passende Software. Ein Pentium-PC ist da eben schon um einiges teurer ...

■ Viele ausführliche Tests der besten Spiele des vergangenen Jahres ersparen Ihnen die Qual der Wahl. So können Sie sich gezielt die Spiele aussuchen und kaufen, die Ihnen wirklich zusagen.



■ Eine erfreuliche Entwicklung hat sich auch bei den CD³²-Spielen ergeben: Es wurden nicht nur »alte« Amiga-Spiele einfach auf CD gepreßt, sondern spezielle Versionen entworfen, die die erweiterten Fähigkeiten auch weidlich ausnutzen.

Eine Auswahl der besten Spiele auf CD finden Sie deshalb auch in diesem Sonderheft.

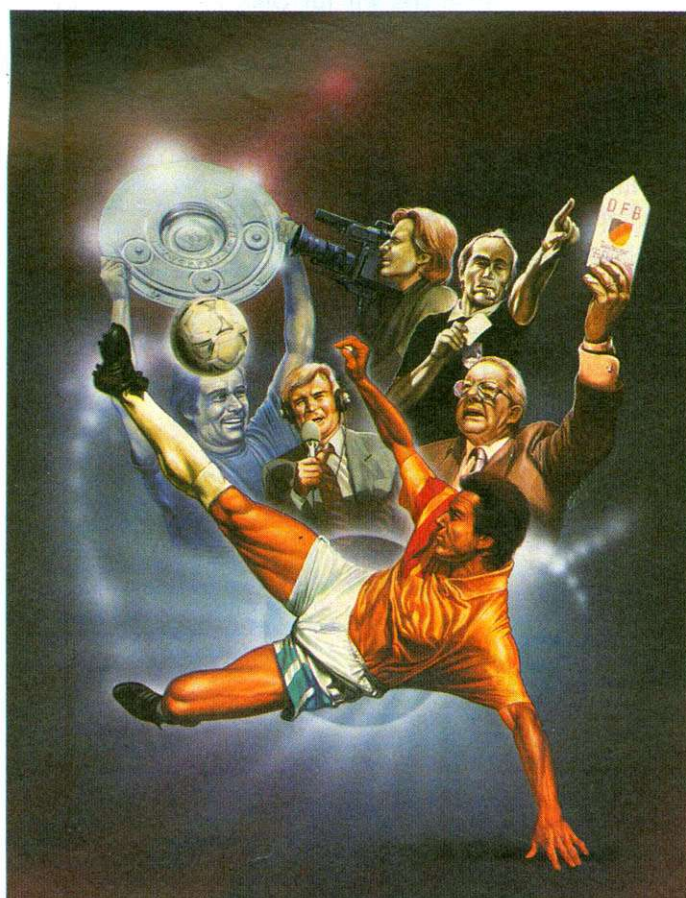
■ Falls Sie bei einem Spiel an einer Stelle immer hängenbleiben, helfen Ihnen sicherlich die sechs Seiten Tips & Tricks weiter, die wir für Sie ausgetüftelt und zusammengestellt haben. Noch einfacher wird es, wenn sich eine der Komplettlösungen mit Ihrem »Problemspiel« beschäftigt. Schritt für Schritt kommen Sie damit ans Ziel und zum Erfolgserlebnis.

■ Wenn Sie dann alle Spiele bis zum Ende bewältigt haben, können Sie sich den Newcomern widmen, die sicher auch 1995 wieder in großer Zahl in den Regalen stehen werden.

Herzlichst Ihr

R. Beaupoil

René Beaupoil



44 Hattrick: Auch auf dem Amiga ist der Fußball König, mit packenden Szenen und ausgeklügelter Strategie

Tests

Elite II	6
Anstoß	8
Donk	9
Die Siedler	10
Stardust	12
Krusty's Fun House	13
Deep Core	14
Zool 2	18
Kolumbus	20
Skidmarks	21
Genesis	22
Wiz'n Liz	23
Pizza Connection	24
Simon the Sorcerer	26
Software Manager	27
Aufschwung Ost	28
Bubba'n Stix	29
Mr. Nutz	30
King's Table	32
Der Clou!	34
Microcosm	36
Death or Glory	38
Hero Quest II	40
Disposable Hero	41
Bundesliga Manager Hattrick	44
Brian the Lion	46
Heimdall 2	47
Beneath a Steel Sky	48
Elfmania	49

K 240	50
Kings Quest VI	52
Star Trek 25th	54
Hanse	55
Theme Park	56
Benefactor	58
Universe	59
Kid Chaos	60
Guardian	62
UFO	64
Aladdin	66
Ruff'n Tumble	67
Sim City 2000	68
Rise of the Robots	69

CD³²

Amiga CD ³² : Die besten Spiele	70
--	----

Komplettlösungen

Star Trek 25th	74
Universe	77
Simon the Sorcerer	80
Beneath a Steel Sky	83
Kings Quest VI	86

Tips

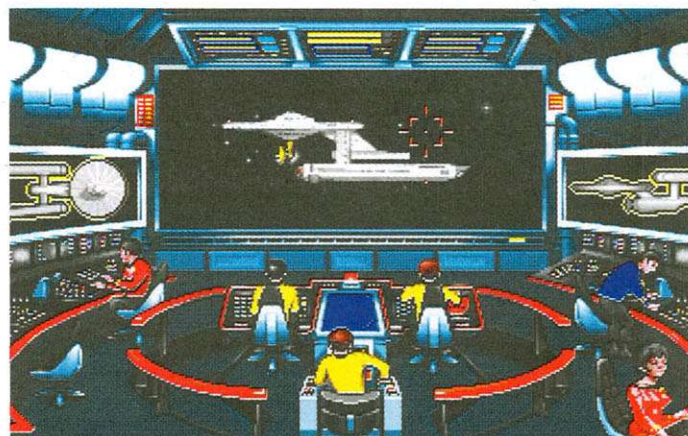
Tips und Tricks zu 48 Spielen	92
-------------------------------	----

Rubriken

Editorial	3
-----------	---



66 Bezaubernd: 1001 Nacht auch auf dem Amiga. Walt Disney läßt grüßen.



54 Faszinierend: Die Legende lebt, und auch vom Computer bleibt sie nicht verschont



69 Achtung: Hier wird ordentlich geprügelt und getreten, jedoch nur ein Roboter den anderen

von Carsten Borgmeier

Den gibt es natürlich auch wieder zu hören, ebenso wie zahlreiche andere klassische Musikstücke. Als Enkel des ehemals so erfolgreichen Elite-Commanders tritt unser frischgebackener Raumpilot ein Erbe an, das aus einem Eagle-Kampfraumschiff in Grundausstattung und 100 Credits besteht. Wir schreiben das Jahr 3200 und die ganze Galaxis steht uns offen... Also rein in den Silastoplaston-Pilotensitz und ab in den freien Raum. Wer will, kann zwischen den Systemen hin und herpendeln und Handel treiben, auf entlegenen Monden nach Mineralien buddeln, sich dem Schmuggel verbotener Waren hingeben, Söldneraufträge verschiedener Interessengruppen annehmen oder als Raumpirat die Handelsrouten unsicher machen, um friedlichen Händlern ihre kostbare Fracht abzugewinnen.

Die acht Galaxien des Vorgängers haben sich auf eine reduziert, dafür besteht diese, die mit unserer Heimatmilchstraße identisch ist, nach Angaben der Dokumentation aus schier unglaublichen 100 000 000 000 (in Wor-

faul und haben zusätzlich etliche Raumstationen in den Orbit von Erde, Mond, Mars und einigen Jupiter- und Saturnmonden gepflanzt. Der Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter wird durch sein größtes Mitglied Ceres vertreten. All diese Himmelskörper bewegen sich auf absolut authentischen Bahnen um ihre Muttergestirne. So liegt zwischen Mond und Erde tatsächlich eine Entfernung von 380 000 km, und die Erde wird außerdem von drei Weltraumstädten auf dem realen geostationären Orbit in 36 000 km Höhe umkreist, sie stehen somit immer über demselben Punkt unseres Mutterplaneten. Dieser wie-

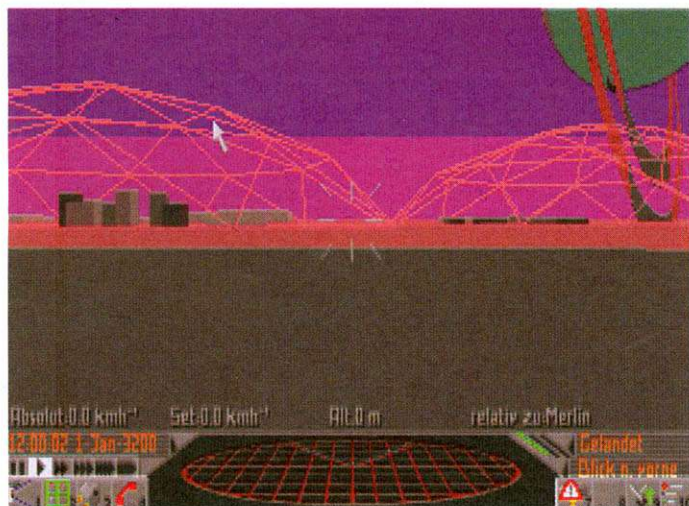
Der Legende zweiter Teil

Frontier - Elite II

In dieser Ausgabe ist mit »Frontier« ein Spiel-des-Monats-Bewerber auf der Bühne erschienen, dessen Vorgänger bereits Kultstatus besaß, als der Amiga noch in den Kinderschuhen steckte. Wer hat nicht schon bei der bloßen Erwähnung des Namens den Donauwalzer in den Ohren...



Städte, Raumhäfen, Fabriken, Flüsse – in Elite II besitzt (fast) jeder bewohnbare Planet seine eigene Infrastruktur



Gut gelandet: Der Autopilot – in Elite I noch ein teures Zubehörteil – gehört nun schon zur Standardausrüstung.

ten: einhundert Milliarden) Sonnensystemen! Eine Zahl, die sich unmöglich innerhalb eines Menschenlebens nachprüfen läßt. Auch die Tatsache, daß davon nur einige tausend besiedelt sind, fällt kaum noch ins Gewicht. Das Zentrum der Besiedelung und somit den Nabel der Welt bildet unser gutes, altes Sol-System mit seinen neun Planeten. Natürlich waren unsere Nachfahren nicht

derum verfügt über einige große Raumhäfen, auf denen selbstverständlich nach Herzenslust gelandet werden darf. Auch die anderen Systeme präsentieren sich in gleicher Qualität und in unglaublicher Vielfalt. Bis heute weiß zwar noch kein Mensch, wie die Planeten anderer Sterne tatsächlich angeordnet sind, dennoch gründen sich die hier dargestellten Gegebenheiten auf astronomische Gesetze, z.B. umrunden die bewohnbaren Planeten einen ro-



Die galaktische Karte: Jeder Punkt steht für ein einzelnes Sonnensystem, und Tausende wollen erforscht sein.

ten Riesen auf wesentlich engeren Umlaufbahnen als bei einem gelben Normalstern vom Typ unserer Sonne. Die anderen bewohnten Systeme besitzen unzählige Orbitalstationen und Raumhäfen, verschiedene Gesellschafts- und Regierungsformen, nicht zu vergessen die Infrastrukturen, die den Handel zwi-

schen den Welten ermöglichen. Eine riesige Datenbank im Schiffcomputer beantwortet alle Fragen zu den bekannten Sonnensystemen, selbst der Weg der Himmelskörper auf ihren Bahnen läßt sich minutiös verfolgen von der Vergangenheit bis in die Zukunft.

Daß das Raumfahrerdasein auch seine Tücken hat, stellt sich spätestens dann heraus, wenn der Pilot auf die Tube drückt. So

von Carsten Borgmeier

Lange angekündigt – endlich da! Gerade noch rechtzeitig zur qualvollen Zeit des Fußball-Entzugs in der Winterpause wartet Ascom mit einer Management-Simulation auf, die nicht nur in Sachen Komplexität, sondern vor allem in ihrer fernsehreifen Präsentation völlig neue Maßstäbe setzt.

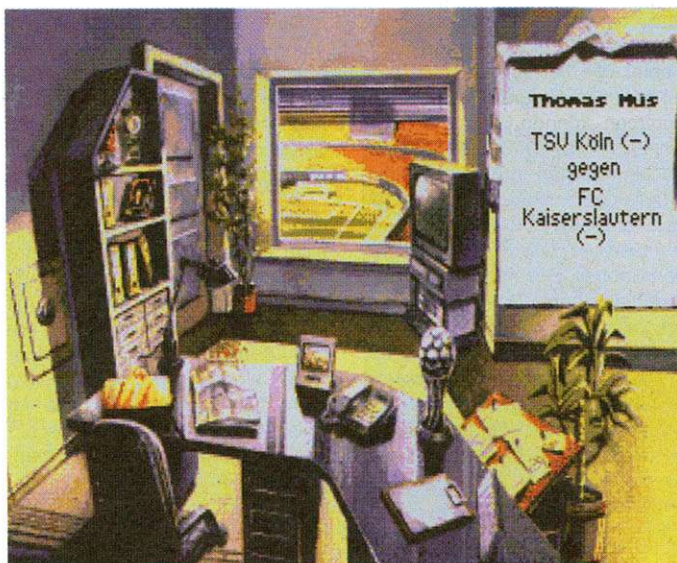
Ein bis vier Mitstreiter versuchen, sich in den zur Verfügung stehenden zehn Jahren die Ernennung zum Bundestrainer zu verdienen, wobei bis zur maximalen Spielerzahl jederzeit ein neuer Kandidat in ein laufendes Spiel einsteigen kann. Kein leichter Job, zumal Sie bei dem gewählten Bundesligaverein gleichzeitig die Rolle des Trainers wie auch des Managers übernehmen. Daß der Spieler damit gleich auf zwei Schleudersitzen Platz nimmt, davon kann jeder echte Bundesliga-Trainer oder -manager ein Liedchen trällern. Demgemäß wird der aufstrebende Jungmanager bei realer Einstellung im Startmenü und mangelndem Erfolg gnadenlos gefeuert. Dann bleibt ihm nur noch die Hoffnung auf ein Engagement bei einem weniger

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

Vorschußlorbeeren gab es ja wirklich genug; was man aber auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, übertrifft alle Erwartungen. Grafiken und Animationen von solch erlesener Qualität markieren einen neuen Meilenstein der Entertainment-Software, vor allem aber in diesem Genre. Zumal auch die Akustik von den tollen Musikstücken bis hin zur individuell reagierenden Fankulisse einen Großteil der mitreißenden Atmosphäre ausmacht. Aber bei allem erfürchtigen Staunen über die gebotenen Sinnesfreuden sollten weder Realitätsgrad und Spieliefe noch die einmalige Benutzerführung unbeachtet bleiben. Trotz der enormen Funktionsvielfalt behält der ohnehin streßgeplagte Manager doch stets den Überblick über das Geschehen. Besonders lustig wird es, wenn sich vier Konkurrenten um den Posten des Oberhirten der Nationalmannschaft bemühen, sich gegenseitig Spieler abwerben und trotz allem gezwungen sind, in der Öffentlichkeit fair miteinander umzugehen. Um es kurz zu machen: Total genial.

Tritt das Leder!

Anstoss



Der Arbeitsplatz eines hochbezahlten Fußball-Managers: Wer einmal auf diesem Stuhl sitzt, räumt ihn nur ungern

Jahreskalkulation 1993/94 für Thomas Mus		
Guthaben:	300.000 DM	
Zuschauereinnahmen:	2.892.500 DM	
Einnahme Pokalspiele:	100.000 DM	
Werbung (kein Sponsor):	0 DM	
Fernsehhonorare:	1.100.000 DM	
Spielertransfers:	0 DM	
Gehälter, Prämien:	- 9.335.000 DM	
Stadionausbau:	0 DM	
Verwaltung, Med. Abt.:	- 470.000 DM	
Sonstige Kosten:	- 180.000 DM	
Gesamt:	- 5.592.500 DM	
Eintrittspreis		
Stehplätze:	- 15 DM+	Transfers & Verträge
Sitzplätze:	- 25 DM+	
Kalkulierter Zuschauerschnitt:	- 10000+	Gehälter
Prämien:	- 0+	
Trainingslager:	- 0+	Stadion
Medizinische		

Wichtige Entscheidungen können nicht aus dem Bauch heraus gefällt werden: ein Blick in die Vereinsbücher

renommierten Club. Damit es nicht soweit kommt, heißt es, wohlüberlegt mit den Finanzen des Vereins zu jonglieren, durch Stadionausbau den Zuschauern etwas zu bieten, lohnende Sponsorverträge abzuschließen, durch An- und Verkauf von Spielern und individuell abgestimmtes Training ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen und bei Interviews und Fernsehauftritten im »Aktuel-

len Sport Studio« eine gute Figur zu machen. Ein edel gestyltes Büro mit Stadionausblick bietet alle Möglichkeiten zur Vereinsführung. Der Mauszeiger in der Grafik benennt durch Anwählen bestimmter Gegenstände automatisch die zur Verfügung ste-

henden Optionen. So führt das Klemmbrett auf dem Schreibtisch zur Mannschaftsaufstellung samt Statistiken und der Koordination des Trainings, die Schubladen zum Transfermarkt, der Blick aus dem Fenster zum Stadionausbau; und der ebenfalls auf dem Tisch thronende Pokal informiert den Spieler über die aktuelle Beurteilung der eigenen Leistung. Alles präsentiert sich dabei in wunderschön bunter Grafik.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Ausgang der Spiele. Somit obliegt dem Spieler die Betreuung seiner Mannschaft direkt am Spielfeld. Dazu gehören je nach Spielverlauf Änderungen in der Mannschaftsaufstellung oder der Taktik und Auswechselungen nach Verletzung oder Verwarnung eines Spielers. Gerade hier wird viel für die Sinne geboten: Torszenen sehen spektakulär aus wie bei einer Live-Übertragung und sind mit ausgefeilter Replay-Funktion kombiniert. Im unteren Teil des Bildschirms informiert ein Fließtext im besten Radioreporter-Stil über die Vorgänge auf dem Platz; rechts daneben werden die aktuellen Spielstände anderer wichtiger Spiele eingeblendet. Im Mehrspieler-Modus kommt eine besondere Funktion zum Tragen: Die eingebaute Konferenzschaltung, mit deren Hilfe jeder Manager über die Spiele seiner Konkurrenten detailliert auf dem Laufenden gehalten wird.

Bis zum Redaktionsschluß lag Anstoss nur in der AGA-Version vor; welche Abstriche in Sachen Grafik bei älteren Rechnern zu erwarten sind, bleibt also vorerst noch offen.

AMIGA-TEST
Sehr gut

Anstoss

10,0
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 01/94

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

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

von Carsten Borgmeier

Dieses neue Jump-and-Run von Supervision weist eine Besonderheit auf: Wahlweise kann es im normalen Amiga-Modus oder in AGA-Grafik gespielt werden. Zum erstenmal ist so Kompatibilität mit allen Amiga-Modellen bei gleichzeitiger Ausnutzung der erweiterten Fähigkeiten neuer Maschinen realisiert worden.

»Donk«, eine junge Ente, wurde seinerzeit von einem alternden Samurai-Krieger aufgegriffen. Anstatt ihn jedoch wie geplant zu einer Peking-Ente zu verarbeiten, ließ sich der alte Mann erweichen und schenkte ihm nicht nur sein Leben, sondern führte ihn darüber hinaus in die Geheimnisse der Samurai ein. Das geschah jedoch nicht aus purer Menschen(pardon: Enten-)freundlichkeit, vielmehr wird das begabte Schnabeltier auf eine schwierige Mission geschickt, um die auf einem anderen Planeten verborgenen magischen Edelsteine vor einem Bösewicht namens Daunendeck in Sicherheit zu bringen.

Diese Klunker schützen die Atmosphäre der Erde vor der Vernichtung. Also zieht Donk los, um sie einzusammeln. Leider wimmelt es auf diesem Planeten nur

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

Herausragendes Merkmal dieses Plattformspiels ist eindeutig die Grafik, im AGA-Modus geradezu eine Augenweide. Aber auch den Besitzern älterer Amigas wird durchaus noch etwas geboten. Die ganze Farbenpracht geht einher mit weichem, ruckelfreiem Scrolling auf zwei Ebenen, wodurch ein sehr schöner 3-D-Effekt entsteht.

Auch sonst bietet Donk alles, was man von einem Spiel dieser Machart erwarten kann. Viele Extras, ansehnliche Gegner, unterhaltsame Fallen und nicht zuletzt der gelungene Zweispiel-Modus machen Donk zu einem weiteren Amiga-Höhepunkt dieses Genres.

Allerdings bewirkt die überempfindliche Steuerung den einen oder anderen »Sudden Death«. Ansonsten jedoch werden Genrefans mit einem Spiel ohne Schwachpunkte und einer tollen Präsentation verwöhnt, die letztlich auch in der Bewertung zu einem Extrapbonus führt.

Ententanz

DONK



Wie es euch gefällt: Auf Knopfdruck kann Donk entweder im normalen- oder im AGA-Modus gespielt werden



Spring und renn: Das Spiel »Donk« holt aus dem althergebrachten Spielprinzip grafisch und spielerisch viel heraus

so von seltsamen Wesen, die unter Daunendecks Befehl stehen, und so kommen Donks neuerworbene Fähigkeiten kräftig zum Tragen. Sieben Welten mit summa summarum 112 Level sind nach den Glitzersteinchen abzugrasen.

Etliche Bonusgegenstände verhelfen Donk zu mehr Kampfkraft. Neben seinem Schraubensprung, der per Feuerknopf mit einer Kraftverstärkung kombiniert wer-

den kann, gibt es Eierbomben, Extraleben, und weitere Annehmlichkeiten wie zeitweilige Unbesiegbare und die Fähigkeit, zu schweben oder besonders hoch zu springen. Wenn Donk sich duckt, verwandelt er sich in ein überaus harmlos aussehendes

Entchen; er kann aber diesen Zustand nicht lange beibehalten, sonst besteht Explosionsgefahr. Von einer Übersichtskarte aus kann der erste Level betreten werden. Jede überwundene Ebene öffnet einen Weg in eine andere, die dann auf der Karte zu erreichen ist.

Die Level sind außerdem mit Schaltern, geheimen Ausgängen und einigen üblen Fallen versehen, es gibt also Arbeit genug für eine einzige Ente. Wer sich die reichlich vorhandenen Aufgaben teilen will, kann einen Freund zu der Party einladen. Dann ist Teamarbeit angesagt, um alle Diamanten einzusammeln. Die bereits erwähnten geheimen Ausgänge bieten die Gelegenheit, einen Level schneller zu verlassen, wollen aber erst einmal gefunden werden.

Der sicherste Weg ist der, die wertvollen Klunkerchen alle einzusammeln. In diesem Fall beginnt ein Countdown (90 Sekunden) zum Verlassen des Levels. Es empfiehlt sich daher, den dem Ausgang am nächsten liegenden Stein bis ganz zum Schluß liegenzulassen. Andernfalls beginnt eine gnadenlose Hetzjagd durch den ganzen Level. Insgesamt hat Donk sechs Spielstufen im Repertoire, plus eventuell gefundener Zusatzlevel.

Unnötig zu erwähnen, daß irgendwann die Begegnung mit dem Oberbösewicht auf dem Programm steht. Hat der geflügelte Held den Endgegner überwunden, kann er mit dem schönen Gefühl, die irdische Atmosphäre gerettet zu haben, ins heimische Nest zurückkehren.

AMIGA-TEST

gut

Donk

9,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 01/94

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Supervision
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Im neuesten Werk der deutschen Wabenkünstler erhält der Spieler den Auftrag, ein Volk in einer fiktiven Welt anzusiedeln und unter Ausschaltung von Konkurrenten erfolgreich zu etablieren. Optisch präsentiert sich das Geschehen aus der schrägen Draufsicht: Massenweise kleine drollige Kerlchen wuseln auf dem Screen herum und gehen ihrem Tagewerk nach; ein hypnotischer Effekt, der das Opfer unweigerlich für Stunden und ganze Tage an den Bildschirm fesselt. Die Siedler simulieren eine komplette Infrastruktur; ein Gemeinwesen, wo jeder einen anderen versorgt und so eine Hand die andere

wartet dort auf Baumaterial, was zunächst ebenfalls aus dem Hauptlager kommt. Hierzu positioniert sich auf jedem Raum zwischen zwei Knotenpunkten ein Träger und transportiert zwischen den beiden Punkten Waren hin und her. Erhält unser Bauarbeiter auf diesem Wege sein Holz, fängt er an zu bauen und schon nach kurzer Zeit steht das Gerüst. Nach getaner Arbeit marschiert er zurück zum Schloß, um sich einen neuen Job zu suchen.

In der Zwischenzeit ist bereits ein Grubenarbeiter unterwegs, um in dem Bergwerk seine Arbeit aufzunehmen – vorausgesetzt er findet im Lager noch die für seine Arbeit erforderliche Pike. Wenn er ausreichend mit Nahrung versorgt



Kleiner Grenzverkehr: Jede dieser Befestigungsanlagen vergrößert den Machtbereich des eigenen Königreichs

wäscht. Helmut Kohl, Max Streibl und Karl Marx wären gleichermaßen begeistert. Der Spieler beginnt mit einem malerischen Schloß, das ihm im weiteren Spiel als Zentrale und Hauptlager dient. An welchem Punkt der Rohstoffherzeugung er beginnt, bleibt sich gleich, zur Verdeutlichung der Spieltiefe ein Beispiel am Produktionskreislauf des Eisens: Nachdem der Geologe in die bergige Gegend ausgezogen ist, um Bodenproben zu nehmen und die gefundenen Bodenschätze mit verschiedenfarbigen Fähnchen markiert hat, wird möglichst direkt auf einer Stelle des Vorkommens eine Eisenmine geplant und durch einen Weg mit dem Schloß verbunden. Daraufhin macht sich ein Zimmermann auf den Weg zur Baustelle und

ist, fährt er in die Grube ein und kommt mit Eisenerz wieder ans Tageslicht, was von den Trägern entweder ins Lager oder zu einer Schmelzhütte gebracht wird. Die von dem Hochofen ausgestoßenen Stahlträger wandern zu einem Schmied, der sie zu Waffen verarbeitet oder zu einem Schlosser, der dringend benötigte Werkzeuge daraus fertigt.

Jeder Facharbeiter braucht sein spezielles Werkzeug; was dem Bergmann die Pike, ist dem Metzger das Schlachterbeil, dem Bauern seine Sense und dem Holzfäller seine Axt. Vor allem aber brauchen sowohl die Schmelzhütte als auch die Schmiede Kohle, um ihre Öfen anheizen zu können. Zur

Der große Koordinator

Die Siedler

Wer schwingt sich nicht gerne über ein Volk, um es zu regieren und ein wachsames Auge über die selbstesteuerte Entwicklung schweifen zu lassen? Nicht umsonst erfreut sich »Populous« seit Jahren ungebrochener Popularität. Auch Blue Byte hat sich der Strategie verschrieben, das Resultat waren die bahnbrechenden Spiele »Battle Isle« und »Historyline«.



Das Zentrum der Macht: Von diesem putzigen Schloß aus, beginnt der Spieler sein kleines Reich aufzubauen



Wissen ist Macht: Übersichtliche Statistiken – wie hier im 2-Spieler-Modus – sind vom Herrscher jederzeit abrufbar



Förderung des Brennstoffs wiederum ist ein entsprechendes Vorkommen und ein Kohlebergwerk vonnöten.

So kommen die Produktions- und Verarbeitungsprozesse in Gang; jeder ist vom anderen abhängig und nur durch ein gut strukturiertes Wegenetz läßt sich der totale Verkehrskollaps vermeiden. Stellt man fest, daß sich an einem Punkt immer wieder ein Warenstau bildet, ist es angebracht, eine Umgehung zu legen; die Siedler sind intelligent genug, einen Umweg in Kauf zu nehmen, wenn die Güter dadurch wahrscheinlich schneller ans Ziel gelangen. Das Programm erkennt automatisch, ob irgendwo Waren benötigt werden und sorgt

formationen über Auslastung und Logistik einzelner Produktionszweige, Schaubilder und Diagramme informieren über die Populationsdichte der Siedler, aufgeteilt auf die verschiedenen Berufsgruppen, die Produktionsmengen einzelner Güter und nicht zuletzt über den Stand der Dinge im Vergleich zu den Konkurrenten.

Womit wir beim Thema »Nachbarschaftsproblematik« wären. Das Schloß stellt neben seiner Funktion als Hauptlager auch eine Kriegerakademie dar, in der Ritter trainiert und ausgerüstet werden. Ein begrenztes Areal, mit dem Schloß im Zentrum und von Grenzpfählen umgeben, steht zur Bebauung zur Verfügung. Ein neues militärisches Gebäude di-

inbesitznahme leerer Landflächen. Und noch ein weiteres Argument spricht für sie: Im Hauptquartier werden die Soldaten besser trainiert, folglich macht es Sinn, den geplanten Bau einer Burg auf einen Zeitpunkt zu verschieben, wenn die Armee einen höheren Entwicklungsstand erreicht hat. Während eines Krieges den Bau einer Burg in Angriff zu nehmen, ist natürlich eine Fehlinvestition. Bis das Ding steht, ist der umgrenzende Boden längst in Feindeshand. Um ein Gebäude zu erobern, wählt es der Spieler mit der Maus an und befiehlt den Angriff. Allerorten stürmen nun Blechkameraden heraus und schnurstracks auf das Schlachtfeld zu. Welche der Armeen letztlich den Sieg davonträgt, hängt von ihrer Anzahl ab, ganz besonders aber vom Ausbildungsstand. Die Verteidigung des eigenen Territoriums übernehmen die Kampfgesellen selbsttätig.

Wie es sich für ein modernes Programm gehört, bieten einem »Die Siedler« verschiedene Spielmodi an: Während der »Demo Mode« lediglich zum Zuschauen gedacht ist, erlauben die Trainingsspiele die ersten Gehversuche, unterstützt durch einen Kurs im Handbuch. Der »Mission-Mode« stellt eine große Anzahl festgelegter Ausgangssituationen zur Verfügung. Alle diese Spiele können entweder allein oder zu zweit im Team in Angriff genommen werden, dazu zählt auch der Einspielermodus, dessen Anfangswerte sich zusätzlich frei manipulieren lassen. Wollen zwei Spieler gegeneinander antreten, ermöglicht dies der Zweispielermodus. Bei allen Spielen, an denen mehr als eine Person beteiligt ist, teilt sich der Screen in zwei Hälften, in diesem Falle empfiehlt sich der Einsatz zweier Mäuse. Es werden Computergegner verschiedener Spielstärke angeboten, deren Spielparameter (Intelligenz, Lagergrundbestand, Wachstumsrate) wiederum freizulegen sind und die in jede Ein- oder Zweispieler-situation eingebaut werden können. Die Siedler sind – wie alle »Blue Byte«-Spiele – auf Festplatte installierbar und laufen auf allen Amigas (ab Kickstart 1.3) mit mindestens 1 MByte Speicher.



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

Derart komplex angelegte Strategiespiele hat es schon öfter gegeben, etwa die Sim-Reihe. Aber was für ein Unterschied in der Präsentation!

Ein großes Wirtschaftsgefüge wirkt aus der Vogelperspektive wie ein Blick in einen Ameisenstaat: Bis zu 64 000 sehr spezialisierte Charaktere tummeln sich auf dem Bildschirm und jeder geht seiner Arbeit nach, jeder hat was zu tun.

Focussiert der Betrachter dann auf den einzelnen Rohstoffzeuger, läßt sich der Rohstoff bis zu seiner Endverwendung als Fertigprodukt verfolgen. Der Bauer erntet draußen auf den Feldern und bringt die Ähren vor seine Hütte, von wo aus sie zur nächsten Windmühle gelotst werden. Das Mühlrad dreht sich, der Müller schaut zum Fenster heraus und erscheint kurz darauf mit einem Sack Mehl. Das wird dann vom Bäcker zu Brot verarbeitet: Der Schornstein raucht und der Bäcker knetet seinen Brotteig. Alles paßt wunderbar zusammen und sieht herrlich drollig aus.



Die Infrastruktur des Reiches ist spielentscheidend: Rohstoffe können z.B. auch übers Wasser transportiert werden

dafür, daß diese notfalls auch über einen langen Weg herangeschafft werden. Das kann aber dauern, zumal gewisse Prioritäten schnellstmöglichen Transport Grenzen setzen. Über die ausgezeichnete Point-'n-Click-Steuerung hat der Spieler aber auch Möglichkeiten zur Verfügung, in den Warenverkehr direkt einzugreifen, z.B. um ein vom Feind bedrohtes Nebenlager schnellstens zu evakuieren.

Anhand übersichtlicher und anschaulicher Statistiken läßt sich die Infrastruktur bis ins Detail überwachen, damit auf drohende Versorgungsengpässe rechtzeitig reagiert werden kann. In Stamm- baum-ähnlichen Verzweigungen findet der Spieler detaillierte In-

rekt an der Grenze – einmal gebaut und von Rittern bezogen – erweitert das eigene Reich. Damit die neuen Ritter ihre Posten beziehen, muß das Haus mit Gold beliefert worden sein, vornehmlich mit solchem, das von der Mine aus zunächst zur Weiterverarbeitung einem Goldschmied anvertraut wurde.

Es gibt verschiedene Arten militärischer Bauten: Eine Burg kann viele Ritter beherbergen, dieser Vorteil muß aber mit einem hohen Zeit- und Materialaufwand erkaufte werden. Zudem bleibt die Frage, ob für die vielen Recken genug Waffen vorhanden sind. Wachtürme und besonders die kleinen Wächterhäuschen sind flotter fertiggestellt und eignen sich damit besser zur schnellen

AMIGA-TEST

sehr gut

Die Siedler

10,7
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 02/94

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Blue Byte
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Ältere Semester unter den Computerfreunden erinnern sich häufig an ihre erste Begegnung mit diesem Medium in Form des Spielautomaten Asteroids. Hier ging es darum, wild auf dem Bildschirm herumtreibende Gesteinsbrocken in immer kleinere Fragmente zu zerschneiden und dabei eine Kollision mit den stellaren Wurfgeschossen zu vermeiden. Durch vereinzelt auftauchende feindliche Raumschiffe wurde die Sache noch zusätzlich belebt. Besondere Merkmale dieser Knallerei waren die diffizile Steuerung und die nach heutigen Maßstäben äußerst primitive Strichgrafik. Stardust versetzt dieses klassische Spielprinzip in die Computer-Neuzeit.

Der Vorspann erzählt in Form eines von der »Star-Wars«-Saga her bekannten, in den Fernen des Alls verschwindenden Spruchbandes die Hintergrundgeschichte. Wieder einmal geht es um einen bitterbösen Professor, der die ganze Galaxis unter seine Fuchtel bringen will und zu diesem Zweck die Prinzessin Voi entführt hat, was unseren staatlich lizenzierte Prinzessinnenretter natürlich veranlaßt, sich in sein neu konstruiertes Raumschiff zu schwingen und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Im Optionen-Menü darf die Anzahl der Leben (drei, fünf oder sieben) vorgeählt werden.

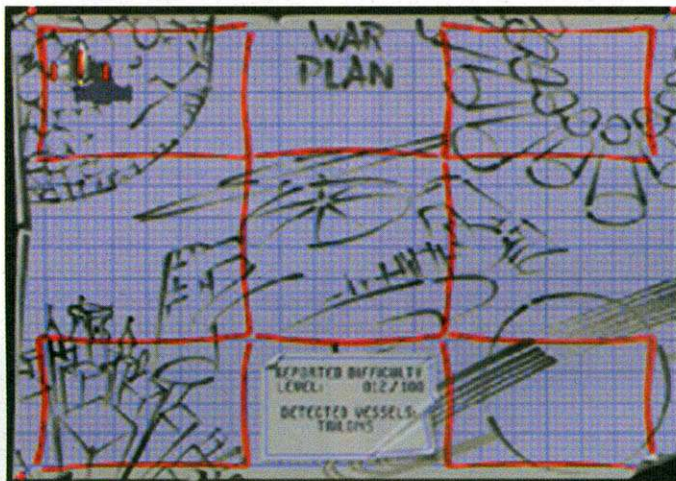
Auf der, einer Zeichenskizze ähnelnden, Landkarte werden die fünf Welten durch Quadrate symbolisiert; jede enthält sechs Level, die mit dem Raumschiff angesteuert werden. Die bevorzugte Reihenfolge der Level einer Welt

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

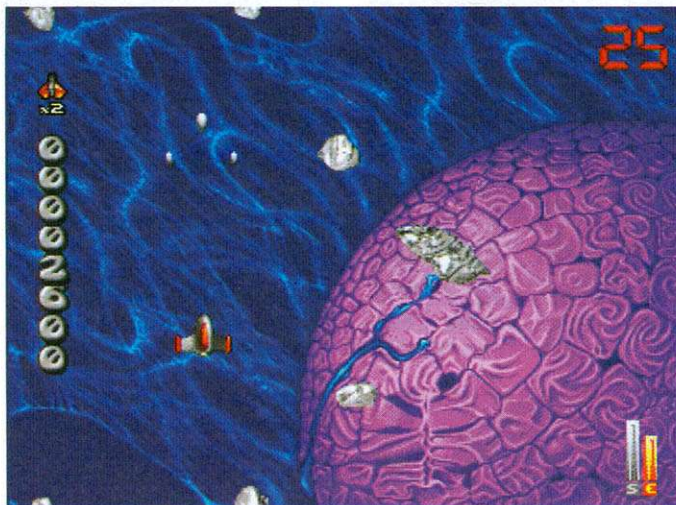
»Asteroids«-Veteranen werden sich bei Stardust sofort zu Hause fühlen, das grundlegende Spielprinzip wurde 1:1 übernommen. Allerdings entspricht die Grafik nunmehr dem neuesten Stand der Entwicklung mit netten Raytracing-Screens und fließenden Bewegungsabläufen. Akustisch ist das Ganze mit Techno-Tracks unterlegt. Alles in allem läßt sich sagen: Stardust stellt zwar kein Highlight dar, bietet aber eine rundum gelungene Neufassung des Kultspiels zu einem verhältnismäßig günstigen Preis.

Ein Klassiker kehrt zurück

Stardust



Planung ist das halbe Leben: 5 Sektoren mit je 6 Spielabschnitten müssen von Asteroiden gesäubert werden



Die Asteroiden wollen dem Helden an's Leder: Trifft man sie, zerplatzen die Steine in immer kleinere Fragmente

bleibt hierbei dem Spieler überlassen. Im allgemeinen unterscheiden sich die Ebenen durch die Asteroidendichte und den hauptsächlich auftretenden Asteroidentyp. Normale graue Felsen lassen sich recht einfach zerteilen, aber je nach Farbe von Blau über Rot stecken die Dinger immer mehr Treffer weg. Die Goldenen schließlich trotzen etlichen Attacken. Zusätzlich auftauchende Alien-Raumschiffe steigern den Schwierigkeitsgrad. In feiner Grafik erscheint schließlich der Schauplatz des Geschehens, auf dem sich sauber animierte Asteroiden durch den Raum wälzen. Der in der Mit-

te des Bildschirms in seinem Raumer sitzende Pilot sieht sich schnell in Bedrängnis: Schießen oder fliehen, das ist hier die Frage. Wie sich herausstellt, gleicht die Steuerung haargenau dem Vorbild. Das Schiff läßt sich auf der Stelle drehen; Vorwärtsdrücken des Knüppels ergibt Schub in die gerade eingeschlagene Richtung. Um abzubremesen, muß er in Gegenrichtung gedreht werden, damit die Düsen in die momentane Flugrichtung zeigen. So kann auch unabhängig

von der Fahrtrichtung nach allen Seiten gefeuert werden. Verschwindet das Schiff aus dem Screen, taucht es in der entgegengesetzten Ecke wieder auf. Wer nicht beachtet hat, ob sich dort Asteroiden befinden, erlebt eine feurige Überraschung.

Damit nicht gleich die erste Berührung mit einem der Brocken in einem Desaster endet, wurde dem Raumschiff ein Energielevel verpaßt, der bei jeder Kollision absinkt; wie stark, hängt von der Heftigkeit des Zusammenpralls ab. Zusätzlich verfügt das Schiff noch über einen Schutzschirm, der durch Zurückziehen des Steuerknüppels aktiviert wird. Auch hier zeigt ein Balken die Energie an. Der Abschluß der kleinsten Fragmente eines Asteroiden wird häufig mit einem Bonus-Symbol belohnt, dessen Aufnahme zusätzliche Waffen, Smartbombs, oder Extraleben einbringt. Den Nachschuß am Ende eines sechsten Levels bildet ein pikanter Endgegner. Anschließend geht es in einer 3-D-Sequenz durch einen Warp-Tunnel zur nächsten Welt. Eine Spezialmission bietet die Möglichkeit, Extraleben einzusammeln, um für die schwierigen letzten Welten gerüstet zu sein. Hi-Scores sind speicherbar, ansonsten sorgt eine Paßwortabfrage für die Sicherung einmal erobelter Levels.

AMIGA-TEST

gut

Stardust

8,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 02/94

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

Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Bloodhouse
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Der Held dieses Plattformspiels ist ein Clown namens Krusty, er bewohnt ein Haus voller Plattformen und Lifte, mit versteckten Kammern und unzugänglichen Winkeln. Leider hat der Gute ein echtes Rattenproblem, was in einem so verbauten Haus natürlich besonders schwer in den Griff zu kriegen ist.

Um sich die lästigen Nager vom Hals zu schaffen, hat er sich eine ungewöhnliche Art von Rattenfallen besorgt und ein paar Freunde um Hilfe gebeten, darunter Bart und Homer Simpson, die sich an den Fallen plazieren und diese im richtigen Augenblick betätigen. Krusty hat nun nichts weiter zu tun, als die Viecher zu den Fallen zu treiben, was sich aber einfacher anhört, als es tatsächlich ist. Die Ratten verhalten sich etwa so wie eine andere, sehr bekannte Nagetiergattung, d.h., sie laufen schnurstracks in eine Richtung, bis sie an ein Hindernis stoßen und kehrumachen. Treffen sie auf ihrem Weg auf einen Abgrund, fallen sie hinunter zur nächsttieferen Plattform.

Glücklicherweise stellen die unerfreulichen Tierchen keinerlei

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

Endlich ein Jump-and-Run, das ein wenig aus dem Rahmen fällt. Die Bekämpfung gesundheitsschädlicher Unholde spielt hier nur eine Nebenrolle, hauptsächlich agiert Krusty als Wegbereiter für die ungewöhnlich dummen Ratten. Damit kommt tatsächlich fast so etwas wie Lemmings-Feeling auf. Die clownmäßig bunte Innenarchitektur des Hauses scrollt schön weich über den Screen, lediglich beim Ersteigen von Treppen hoppelt die Grafik etwas. Neben den Figuren Bart und Homer Simpson erinnern Comic-Poster an die Springfielder Chaotenfamilie. Krusty läßt sich locker und präzise mit dem Joystick durch die Räume dirigieren, was noch zur Erhöhung des Vergnügens beiträgt. Die Geräuschkulisse hingegen ist als absolut genretypisch zu bezeichnen. Krusty's Fun House bietet auf sechzig Levels eine gelungene Mischung aus Denksport und Geschicklichkeit, obwohl es an die Genialität der Lemmings nicht herankommt.

Der Rattenfänger

Krusty's Fun House



In diesem Haus stimmt doch etwas nicht: Wo man geht und steht, trifft man auf kleine lila Ratten – pfui Spinne!



Gegen die Rattenplage muß etwas unternommen werden: Bart Simpson steht schon an der Nagetierfalle

Gefahr für Krusty und seine Freunde dar, sie sind einfach nur lästig. Andererseits treiben sich hier und da auch Giftschlangen, rosa Flugschweine, Laser-Aliens und scharfschnabelige Riesenvögel herum. Um sich gegen sie zu schützen, trägt Krusty zehn Vaniletorten bei sich, die bei Verwendung als Wurfgeschöß eigenartigerweise tödlich wirken. Der Vorrat dieser Leckereien läßt sich mit Hilfe aufgesamelter Bonusgegenstände auffüllen. Diese und andere Gegenstände sind in Blöcken versteckt, die ihren Inhalt preisgeben, wenn Krusty gegen sie tritt. Auf diese Weise erhält er

neben weiteren Torten Zusatzpunkte, Extraleben oder einen Bonus auf seinen Gesundheitslevel. Außerdem findet er hier nützliche Dinge, um den Ratten den Weg zu ihrer Vernichtung zu ebnen. So stellen Stufen, die mehr als einen Block hoch sind, ein unüberwindliches Hindernis dar. Manche Blöcke lassen sich aber aufheben und an anderer Stelle plazieren, um das Problem zu beseitigen. Auch das Rohrsystem,

das den Tierchen als Transportweg dienen kann, ist an einigen Stellen unterbrochen, also gilt es, Rohrstücke aufzusammeln und an der richtigen Stelle einzusetzen. Gläser eignen sich hervorragend zum Transport einzelner Ratten, Ventilatoren blasen sie in eine bestimmte Richtung, während Sprungfedern Krusty selbst zu höheren Sprüngen befähigen. Auch sie kann er eventuell aufnehmen und an passender Stelle wieder ablegen. Unglücklicherweise kann Krusty nur jeweils eines dieser Hilfsmittel mit sich herumtragen, folglich ist taktisch kluges Vorgehen gefragt, wobei der Faktor Zeit getrost außer acht gelassen werden kann.

Die insgesamt sechzig Levels unterteilen sich in fünf Abschnitte, von denen einer bis zu vierzehn Levels enthält. In jedem Abschnitt gibt es eine Tür mit einem goldenen Schloß. Sie öffnet sich erst nach Abschluß aller anderen Level und führt zu einer Bonusebene. Hier geht es darum, in der verbleibenden Zeit so viele Bonusgegenstände wie möglich zusammenzuraffen. Die erfolgreiche Säuberung eines Abschnitts wird mit einem Paßwort belohnt. Zur Rattenjagd eignen sich alle Amigas ab Kickstart 1.3.

AMIGA-TEST

gut

Krusty's Fun House

8,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 02/94

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

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Akclaim
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Wir schreiben das Jahr 2840. In den Tiefen des Indischen Ozeans ankert eine Forschungsstation, die zum Schauplatz einer Plattform-Ballerei der gehobenen Extraklasse wird.

Ein um die Erde kreisender Wettersatellit ortet ein unbekanntes Flugobjekt. Nach Einschwenken in einen erdnahen Orbit löst sich eine Sonde und rast auf die Erde zu. Zwei von einem Flugzeugträger gestartete Abfangjäger melden, daß das Objekt im Indischen Ozean verschwunden ist. Nachdem die dort installierte Forschungsstation eine Notfallmeldung schickt, wird Captain Dawnrazor aus dem wohlverdienten Schlaf gerissen und mit der Aufgabe betraut, dort unten nach dem Rechten zu sehen.

Ausgerüstet mit einem Sauerstoffgerät und einer Laserwumme findet sich der muskelbepackte

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

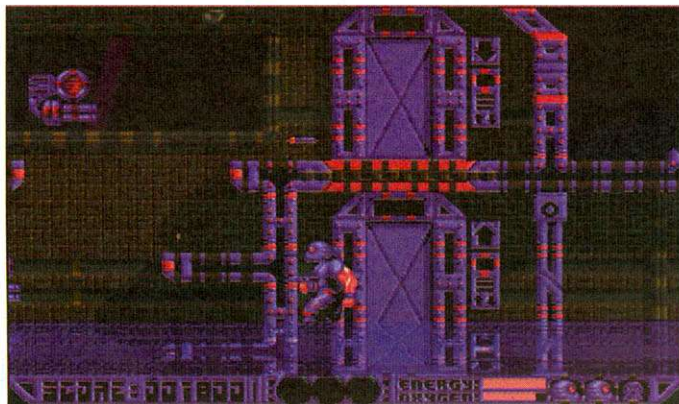
Bereits das Intro verheißt einiges: In allerfeinster Grafik und mit Animationen, die auch auf einem 500er noch irre schnell ablaufen, wird gezeigt, wie sich erst das Raumschiff der Erde nähert und schließlich am Satelliten vorbeifliegt, um die Sonde abzusetzen. Untermalt ist das Ganze mit volumenreichen Metal- und Techno-Tracks; die Musik beschränkt sich allerdings auf Intro und Hauptmenü.

Im Spiel selbst sind gut gemachte Soundeffekte zu hören, so z.B. das Plätschern des Wassers, durch das der Captain hüfttief wadet. Das Spielprinzip ist ja nun wahrlich nichts Neues mehr, aber: »Deep Core« hat kaum Schwachpunkte und bietet obendrein noch eine Menge fürs Auge.

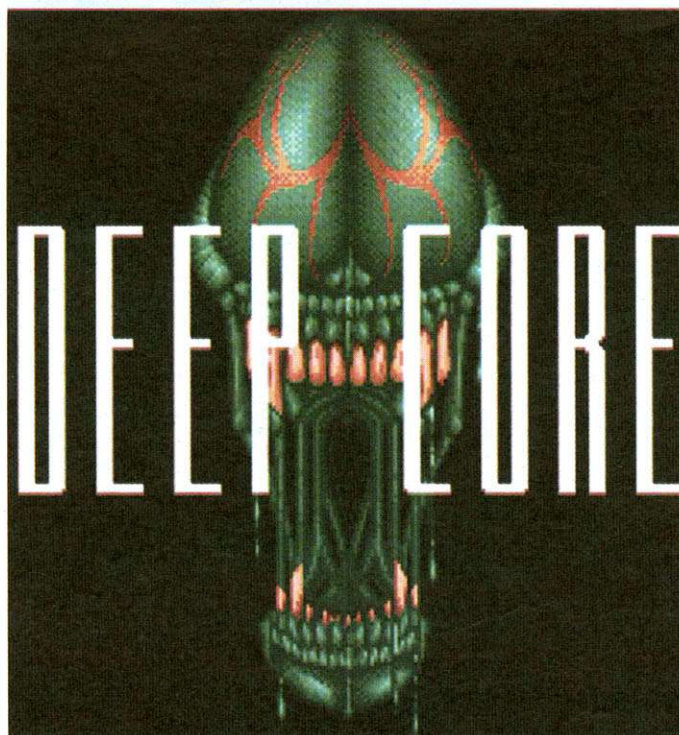
Auch der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels geht voll in Ordnung: Von moderat bis vertrackt ist alles da, für langanhaltende Motivation ist also bestens gesorgt. Die submarine Ballerei stellt zwar keine Revolution dar, besticht aber durch solide Programmierarbeit und überdurchschnittliche Qualität. Wenn die Spielbarkeit an manchen Stellen noch besser ausgefeilt wäre, hätte ich mich glatt zu einem »Sehr gut« hinreißen lassen.

Unterwassermmonster

Deep Core



In der Forschungsstation ist die Hölle los: Captain Dawnrazor schickt die gefährlichen Monster in den Alien-Himmel



Dem Science-fiction-Fan kommt dieser Zeitgenosse sicher bekannt vor: Alien bleibt eben Alien – auch unter Wasser

Held im Innern der Station wieder, wo er denn auch gleich von unfreundlichen Aliens erwartet wird. Es gibt hier unten also einiges zu tun.

Zum Glück finden sich in den düsteren, teilweise unter Wasser stehenden Gängen allerlei nützliche Gegenstände zum Aufsammeln, sonst stünde es schlecht um die drei Leben unseres heldenhaften Kämpfers.

Herumschwirrende Oxygenicons füllen den sich ständig verringenden Sauerstoffvorrat auf, andere liefern Energie für die durch gegnerische Treffer angekratzten Schutzschilde. Auch die anfänglich noch etwas dürrtge Bewaffnung läßt sich so aufpäp-

peln. Vom Standardlaser über Plasma- und Neutronenwaffen bis hin zu diversen Smart Bombs reicht das Spektrum futuristischer Waffentechnik. Zusätzlich schwirren vereinzelt Extraleben herum, die aber erst nach Verlust mindestens eines Lebens von Nutzen sind, da im Rucksack nur zwei Reinkarnationen Platz finden.

Insgesamt gibt es neun Ebenen zu erforschen, die jeweils drei Unterlevel beinhalten. Zahlreiche Türen und Aufzugsschächte führen in versteckte Gänge oder Räume. Manche öffnen sich bereitwillig, für andere muß erst der passende Schlüssel gefunden werden. In den so erforschten Tiefen der Station warten dann nicht selten riesige, wild um sich schießende Aliens, die sich teilweise als recht harte Gegner erweisen. Glücklicherweise läßt sich der sprungbegabte Captain Dawnrazor mit dem Joystick ziemlich genau steuern. Laserschüssen oder Raketen weicht er entweder durch Ducken oder mit einem Luftsprung aus; die eigene Waffe weist zudem eine hohe Schußfrequenz auf.

Vor dem Spiel erscheint ein Hauptmenü, das zwei verschiedene Musikstücke zur Wahl stellt und einen Demo-Modus bietet. Sämtliche Animationen gehen flott und ohne merkliches Ruckeln vonstatten, auch das weiche Scrolling des Hintergrunds kann voll überzeugen. Das Ambiente ist düster gehalten; logisch, schließlich befinden wir uns tief unter der Meeresoberfläche. Das Programm verteilt sich auf drei Disketten und arbeitet ohne Probleme mit Amigas aller Konfigurationen zusammen.

AMIGA-TEST

gut

Deep Core

9,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 02/94

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

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Ice
Anbieter: Fachhandel

BIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs
Sind Sie totkrank? - Hoffentlich BIING! im Schrank
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung

1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplantatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi-intoleranciae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete

Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

Gegenanzeigen

BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Errötungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

Nebenwirkungen

Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Exitus führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biing!-Commander-Syndrom führen.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln

Pertoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substituten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung

Soweit nicht anders verordnet,

	Erwachsenen	Inden ab 16 Jahren
Einzeldosis	3-4 Stunden	2-3 Stunden
Tagesdosis	bis 10 Stunden	bis 6 Stunden

Art der Anwendung

Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.

Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

Darreichungsform

Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite

Systemvoraussetzungen:

Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.

Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.

CD-ROM: wie MS-DOS

Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Vertrieb Schweiz:
Thali AG

Vertrieb Österreich:
Dynamic Systems



Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	_____	DM 119,95	_____
BIING! Amiga AGA	_____	DM 129,95	_____
BIING! MS-DOS 3,5"	_____	DM 119,95	_____
BIING! CD-ROM	_____	DM 99,95	_____
Gesamt:	_____	_____	_____

Ich zahle per: ☐ Nachnahme ☐ Vorkasse

Nachnahme zzgl. 10,-DM, Vorkasse zzgl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 20,-

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Zum ersten mal ein internationales Fußballspiel mit sensible Software Spielbarkeit.

Spiele mehr als nur ein Spiel:
Verändere die Fußballgeschichte.



- Global!** Über 1 400 Fußball-Teams mit echten Spielernamen von den verschiedenen Länderligen der Welt.
- Realistisch!** Über 22 000 echte Spieler mit Trikotnummern, Gesichtern und Original-Trikots aus allen Ländern der Welt.
- Komplex!** Ein Welt-Transfermarkt mit akkuraten und sich verändernden Spielerwerten.
- Informativ!** Vollständige Statistiken zur genauen Analyse.
- Lautstark!** Gesampelte, internationale Anfeuerungsgesänge für die richtige Atmosphäre!
- Umfassend!** Vom Club-Management bis zur Führung einer Nationalmannschaft.
- Abwechslungsreich!** Option für Nur-Action oder für Nur-Management – oder natürlich beides zusammen!

89% AMIGA GAMES

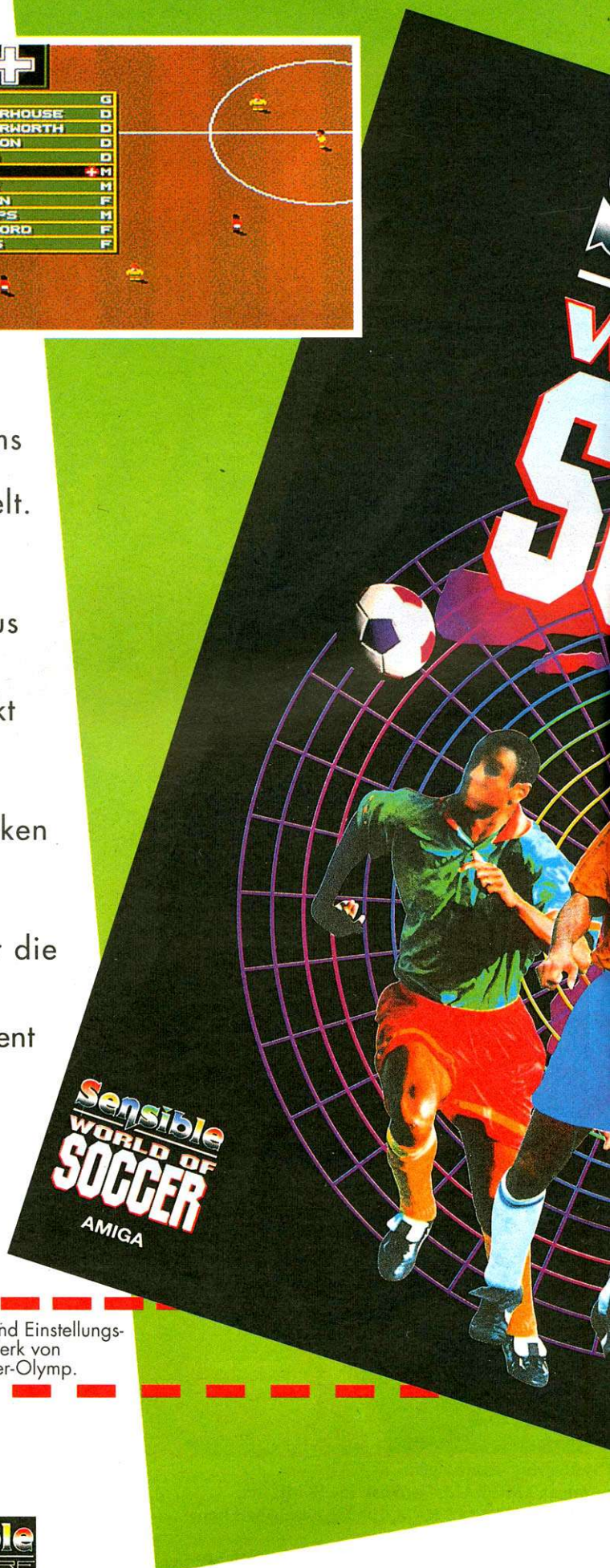
Dez. 1994: In Sachen Gameplay und Einstellungsmöglichkeiten besteigt das neue Werk von Sensible Software locker den Soccer-Olymp.

avalon
vertriebs
GmbH

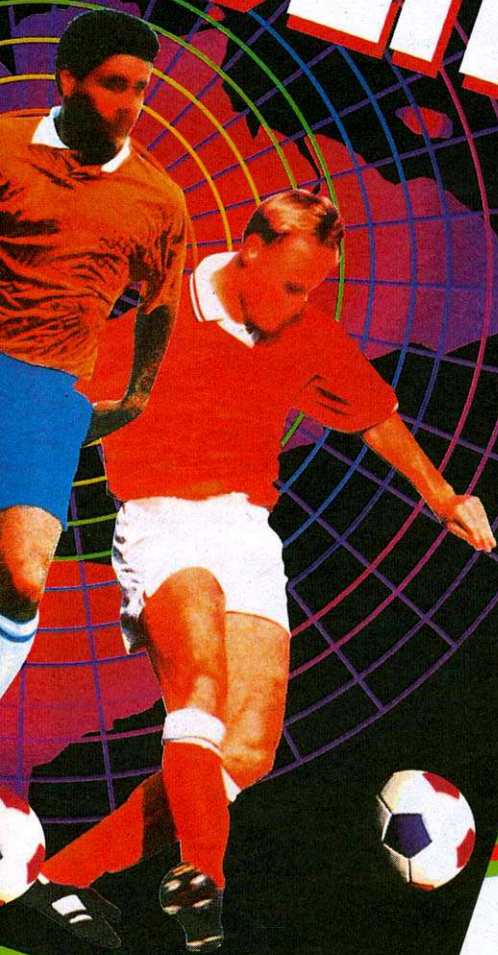


Sensible
SOFTWARE

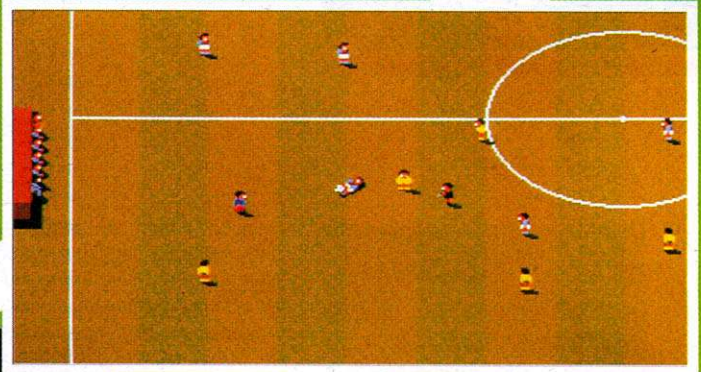
SENSIBLE WORLD OF



Sensible WORLD OF SOCCER



SOCCER



CJC TOURNAMENT				
SEASON START	SEP	AWAY GOALS	AFTER 90 MINS	
	SUBSTITUTES	2	FROM	5
TEAMS	SEED	DESCRIPTION		
1 16	4	GROUPS OF 4	2 PTS FOR A WIN	PLAY EACH TEAM X 1
		(TOP 2 IN EACH GROUP QUALIFY)		
2 8	2	GROUPS OF 4	2 PTS FOR A WIN	PLAY EACH TEAM X 1
		(TOP 2 IN EACH GROUP AND BEST RUNNER-UP QUALIFY)		
3 5	1	GROUP OF 5	2 PTS FOR A WIN	PLAY EACH TEAM X 1
		(TOP 2 IN GROUP QUALIFY)		
4 2		KNOCKOUT	1 LEG	EXTRA TIME PENALTIES
		(MATCH WINNER WINS TOURNAMENT)		
CHOOSE TEAMS		EXIT	PLAY TOURNAMENT	

Unverbindliche Preisempfehlung: 79,95 Mark

BESTELLCOUPON

Bitte ausschneiden und absenden an:

N. Erdem • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:

Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

Lieferanschrift

Name, Vorname (evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/Ort

Bitte Stückzahl eintragen

☐ **SENSIBLE WORLD
OF SOCCER**

zzgl. Versand und Porto

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Inhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

DM

ges. Preis

Gewünschte Zahlungsweise

bitte ankreuzen:

(Ausland nur gg. Vorkasse
mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ☐ Scheck liegt bei zzgl. DM 7,- *
- ☐ Bankabbuchung zzgl. DM 7,- *
- ☐ Per Nachnahme zzgl. DM 12,- *

*Versand, Porto

Bunte und schnelle Spring- und Renn-Spiele erfreuen sich in letzter Zeit steigender Beliebtheit. Doch nicht nur auf Spielekonsolen gibt es erfolgreiche Vertreter dieser Gattung, sondern auch auf dem Amiga mit seinen schnellen Grafikchips.

von Carsten Borgmeier

Zool ist wieder da! Nach dem großen Erfolg des Vorläufers kam das Programmerteam aus dem Hause Gremlin nicht um eine

peitsche, kämpft an seiner Seite. Und außerdem ist Zoon, die treue Weltraum-Promenadenmischung mit von der Partie und durchquert unermüdlich die vielen Bonus-Level. Zoon kommt jedesmal zum Einsatz, wenn Zool drei bestimmte Bonussymbole aufgesammelt hat.

Krools Legionen bevölkern bereits sechs Welten der n-ten Dimension und werden von Krools garstigstem Heerführer, Mental Block, einem amorphen Gestaltwandler, angeführt. Nun erhält wahlweise Zool oder Zooz den Auftrag, diese Welten nacheinander vom Bösen zu befreien.

Dabei haben sich die Jungs von Gremlin ganz schön etwas einfallen lassen. Je nachdem welche Figur man auswählt, ändern



Fliegende Fetzen: Wo Zooz mit der Peitsche hinlangt, wächst kein Gras mehr – schlechte Karten für die Gegner

Fortsetzung mit dem kleinen Ninja herum. Dabei gelang es ihnen, das neue, grafisch bestechende Jump-and-Run-Abenteuer der Dauerlutscher-Werbefigur mit weiteren Features (z.B. einem Hund) auszustatten und alte Fehler auszumergen. Auch die Spielpackung wurde liebevoll mit Zool-Postkarte, -Poster und einem -Stickerset ausgestattet.

Das viersprachige Handbuch, das neben zwei Disketten und dem Code-Wheel natürlich auch nicht fehlen darf, beinhaltet ein mehrseitiges Schwarzweiß-Comic, mit dem die Hintergrundstory dem Spieler in optisch angenehmer Form nahegebracht wird.

Diesmal steht Zool den Schergen des Oberbösewichts Krool nicht allein gegenüber. Zooz, die tapferere Kriegerin mit der Feuer-

sich auch der Weg durch diese Plattformwelt und die zu lösenden Rätsel. Denn während Zool sich seinen Weg mit dem Lichtschwert und Wurfgeschossen freikämpft, steht Zooz, neben dem Gebrauch ihrer imposanten Feuerpeitsche, auch ein Super-Power-Schuß zur Verfügung, mit dem sie so manche Wand einfach wegpusten kann. Dafür hält man einfach den Feuerknopf des Joystick ein wenig länger gedrückt.

Außerdem beherrschen beide Ninjas den Drehsprung, doch Zool kann damit nur die Decken und Zooz nur die Böden durchbrechen. So hat jeder dieser beiden niedlich animierten Charaktere seine besonderen Talente, so daß sie auf unterschiedlichen Wegen das Tor

Ninjäpärchen Zool 2



Der Geflügel-Level: Das widerspenstige Federvieh macht dem tapferen Ninjäpärchen oftmals schwer zu schaffen



Schwanensee: Bergab sind die Schwanenhäse leichter zu bewältigen, als wenn man in umgekehrter Richtung klettert

ins nächste Level erreichen. Während sich Zool nämlich seinen Weg über schwindelerregende Höhen bahnt, jagt Zooz ihrem Ziel durch Tunnel und unterirdische Geheimgänge entgegen.

Des weiteren erlaubt das Laufen gegen eine Wand – bei gleichzeitig gedrücktem Feuerknopf – den Back Flip, einen Rückwärts-salto, der Zool und Zooz in ungeahnte Höhen schnellen läßt. Überhaupt schlittern, springen, klettern und rennen die beiden niedlichen Ninjas in einem Irrsinnstempo über den in alle Richtungen scrollenden Bildschirm und bewältigen mit souveräner Spielerhand alle Gefahren und Hindernisse mit Bravour.



gen die Gegner und Hindernisse, um dem Ziel näher zu kommen. Wo gar nichts mehr hilft, schrecken die beiden auch nicht vor roher Gewalt zurück.

Feinde, die Zools Schwert oder Zooz' Peitsche zu spüren bekommen, zerplatzen klirrend in ein halbes Dutzend Bonussymbole, die man aufsammeln kann. Auf diese Weise erhöht sich auch die tatsächliche Prozentzahl an gesammelten Symbolen.



Klettertour: Wer mal einen Vogel hatte, wird sich auch an die Hirsekolben erinnern, die Zooz als Kletterhilfe benutzt

Um jeweils das nächste Level zu erreichen, muß der maskierte Rächer mindestens 99 Prozent der Boni-Symbole eingesammelt haben, wobei er sich allerdings auch vor den bewaffneten Nachwuchs-Calimeros, Pelikanen und putzigen, fliegenden Hühnchen, die von ihren Schußwaffen regen Gebrauch machen, in acht nehmen muß. Denn flugs ist einer der fünf Energiebalken weg, und wenn man alle verloren hat, ist ein Leben futsch und man beginnt am zuletzt erreichten Neustartpunkt. Dieser sieht, wenn er aktiviert wurde, einer hüpfenden Zuckerstange nicht unähnlich.

Doch Zool und Zooz sind Ninjas, und die sind ja nicht gerade zart besaitet. Sie weichen aus, wo es sein muß, und übersprin-

Manchmal hinterläßt ein überwundener Gegner auch ein gen Himmel steigendes Herzchen, dessen rechtzeitiges Aufsammeln mit einem frischen Energiebalken belohnt wird.

Wo immer das Dauerlutscher-Symbol auftaucht, heißt es zugefaßt. Darunter verstecken sich so wichtige Ausrüstungsgegenstände wie Bomben, die die riesige Übermacht eines ganzen Bildschirms wegsprengen, indem sie der Spieler per Space-Taste zündet. Wichtige Hilfsmittel sind auch Schilde, die kurze Zeit unverletzbar machen, Bonus-Extraleben, Stärkung der Sprungkraft, wertvolle Sekunden, die das Zeitlimit verlängern

oder ein Begleiterschatten, durch den Zool oder Zooz doppelten Schaden anrichten können, da er alle Handlungen zeitversetzt ebenfalls ausführt.

Andererseits sind auch Wege und Pfade zum Ziel mit gefährlichen Gegnern bestückt. Und durch Schlittern auf Schnee, Eis oder Zuckerguß können die beiden Ninjas in gefährliche Fallen rutschen.

Ungewöhnlicher Art sind die Spiegeleier-Trampolins, die Zool oder Zooz ein gutes Stück voran bringen und das Aufsammeln riesiger Boni-Symbol-Wolken erleichtern. Ninjas mit guten Reflexen dürften bald auf Mental Block treffen und sich diesem amor-



phen Gegner zum Kampf stellen, der die Helden jedesmal in anderer Gestalt überrascht.

Nur ein Reflex-Wunder wird die sechste und letzte Welt überleben, zumal diesmal keine Continues angewählt werden können und auf eine Paßwort-Funktion verzichtet wurde.

Bleibt noch zu erwähnen, daß Zool 2 auch auf AA-Amigas läuft, mit dem Amiga 4000 nicht zu recht kommt und wegen Kopierschutz nicht auf Festplatte installiert werden kann. rk

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

Besser kann man ein Jump'n'Run-Spiel nicht machen. Nachdem Gremlin mit Zool schon einen Hit gelandet hatte, ruhten sich die Programmierer keineswegs auf ihren Lorbeeren aus, sondern setzten mit Zool 2 noch einen drauf.

Diesmal sorgen zwei Spielfiguren mit unterschiedlichen Talenten für Angst und Schrecken bei den Videospiel-Konkurrenten. Zool 2 ist selbst für Sonic ein ebenbürtiger Gegner – es spielt sich einfach flüssiger, schneller und wartet mit ungeheuer vielen Effekten, Rätseln und Extra-Levels auf, wobei sich Zooz mit dem hübsch animierten Peitschenschlag und dem effektiven Super-Power-Schuß fast noch besser spielt. Doch hat man mit Zooz einmal die sechs Welten erforscht, sollte man das Spiel ruhig auch noch einmal mit Zool beginnen, um die etwas abweichenden Wege und Rätsel auch noch genießen zu können.

Zwar fehlen im Vergleich zum Vorgänger solche Optionen wie das Festlegen der Continues, Auswahl der Musikbegleitung und des An- bzw. Abschaltens des Nachschlittereffekts, aber der Schwierigkeitsgrad ist nach wie vor variabel.

Die Soundeffekte werden vom Spielgeschehen bestimmt. Musik und/oder Soundeffekte können aber im Optionsmenü wahlweise an- oder abgeschaltet werden. Zusätzlich ist der Zwei-Spieler-Modus verfügbar.

Durch das Weglassen der Continue-Funktion wird das Spiel für Anfänger fast frustrierend schwer, doch hat man diesmal drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl gestellt und die bisherigen drei auf fünf Energiebalken erhöht, so daß das Ninja-Leben erheblich verlängert wird.

Trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad auch im niedrigsten Level relativ hoch. Auch die Grafiken wurden seit dem letzten Mal viel bunter und liebevoller ausgestattet, so daß aber der unerfahrene Spieler im Kampfgetümmel schnell den Überblick verliert. Doch bisher ist ja auch noch kein Meister-Ninja vom Himmel gefallen.

AMIGA-TEST

sehr gut

Zool 2

10,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 03/94

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Gremlin
Anbieter: Rushware

von Ralf Kottcke

Was war das 16. Jahrhundert doch für eine herrlich turbulente Zeit. Da durfte man mit Segelschiffen, Kanonen und Soldaten fremde Länder im Namen von König und Vaterland in Besitz nehmen, Handelsbeziehungen knüpfen, ahnungslose Eingeborene vom christlichen Glauben überzeugen und unternehmungslustige Siedler in die Neue Welt jenseits weiter Ozeane bringen.

Wer sich nach diesem unkomplizierten Zeitalter zurücksehnt, kann mit dem neuen Strategiespiel »Christoph Kolumbus« an den Abenteuern der Weltumsegler und -entdecker teilnehmen.

Weil es sich (wie meistens) hauptsächlich um das möglichst schnelle Anhäufen von Geld dreht, führt der erste Weg im Heimathafen (Sevilla, Lissabon, Amsterdam, London oder Nantes) zum Bankier, der im Interesse eines flüssigen Spielablaufs für einen Kredit lediglich fünf Prozent Zinsen berechnet.

Finanziell gestärkt machen sich nun die Spieler (maximal vier) auf den Weg durch die Hafenstadt. Die Kneipe hat hier die Funktion, die heutzutage das Arbeitsamt übernimmt. Informanten, Piraten, Matrosen und Soldaten warten darauf,

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

Wer sich nicht daran stört, daß hier ein Jahrhunderte dauernder Völkermord zu einem harmlosen Spiel gemacht wurde, wird an »Christoph Kolumbus« seinen Spaß haben. Neben der stimmungsvollen (wenn auch etwas spärlichen) Musik überzeugt vor allem der Detailreichtum. Zwölf Schiffsklassen, 16 Waffengattungen und 14 Orts-symbole lassen dem Spieler viel Freiheit für Fehler und gute Ideen. Daß sich der Stand der Technik dem jeweiligen Zeitalter anpaßt, macht die Sache erst so richtig interessant.

Ganz so anspruchsvoll wie bei den »Siedlern« von Blue Byte sind Planung und Taktik hier zwar nicht, dafür ist die grafische Aufmachung ausgezeichnet gelungen und sorgt für die richtige Stimmung. Schon jetzt ist die Wertung ein überzeugendes »gut gemacht, Software 2000«. Wer ein »sehr gutes« Spiel haben will, wartet auf die AA-Version.



Der Kolonialherr

Christoph Kolumbus



Kneipenbummel: Hier findet man Matrosen, Piraten, Soldaten und Informanten, die einem auf der Reise behilflich sind

sich für ihre Dienste bezahlen zu lassen. Beim Händler erhält man Proviant für die Besatzung und Mogelpackungen zum Handel mit den Eingeborenen. In der Werft werden schließlich die wichtigen Schiffe gebaut. Je nach Epoche sind sie etwas größer oder kleiner. Investiert man in Forschung und Technik, ist man seinen Konkurrenten gelegentlich einen kleinen aber entscheidenden Schritt voraus. Eine ausführliche und farbige Tabelle im Handbuch informiert dabei über Zuladung, Besatzung, Bewaffnung und Geschwindigkeit der unterschiedlichen Einheiten.

Hat der Weltumsegler nach anstrengender Seereise neues Land entdeckt, gilt es, die Eingeborenen von den Vorteilen der Zivilisation zu überzeugen. Wer hier zu rigoros vorgeht, den trifft der Bann des Kleerus, auch das Kapern gegnerischer Schiffe erregt den Unwillen des Papstes (wenn es ohne Kaperbrief geschieht). Wer dagegen viele Kirchen baut, wird gesegnet – solcherart moralisch gestärkt, kämpft sich's gleich noch mal so gut.

Eigentlich sollte man meinen, daß sich die Spieler auf den 6400 Spielfeldern nicht so leicht in die Quere kommen. Weil aber der größte Teil der Landkarte aus Wasser besteht (teils damit das Spiel nicht langweilig wird, teils weil es mit der Realität übereinstimmt), lassen Streitereien mit anderen Entdeckern nicht lange auf sich warten. Bei Landausflügen sollte man die Infanterie also nicht vergessen. Damit sich die Ereignisse nicht überschlagen, hat jeder Spieler einen Zug, danach ist der Konkurrent an der Reihe. Jeder Zug entspricht dabei einem Jahr.

Mit vielem, was sich in den Kolonien findet, läßt sich schwungvoller Handel treiben. Plantagen mit Tabak, Zuckerrohr oder Baumwolle, Minen mit Erz oder Edelmetallen, all das will aufge-

baut, verteidigt und von Hafen zu Hafen geschafft werden. Natürlich sollte man nicht im Gebirge Baumwolle pflanzen oder im Sumpf nach Erz schürfen. Zudem steht in jedem Hafen ein Historiker bereit, der über die jeweilige Bedeutung (abhängig von Reichtum und Ansehen) der Spieler informiert ist. Wer hier am besten abschneidet, hat gute Chancen, das Spiel zu gewinnen.

Mit der Französischen Revolution (1789) ist dann das Zeitalter der Kolonialisierung vorbei (meinen die Programmierer), wer bis dahin die meisten Reichtümer angehäuft und bei Kirche und König den besten Eindruck hinterlassen hat, ist der Sieger – herzlichen Glückwunsch!

Das Spiel läuft auf allen Amigas ab 1 MByte RAM und braucht auf der Festplatte ca. 3 MByte-Speicherplatz.

AMIGA-TEST

gut

Christoph Kolumbus

10,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 03/94

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Motivation	10

Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Software 2000
Anbieter: Fachhandel

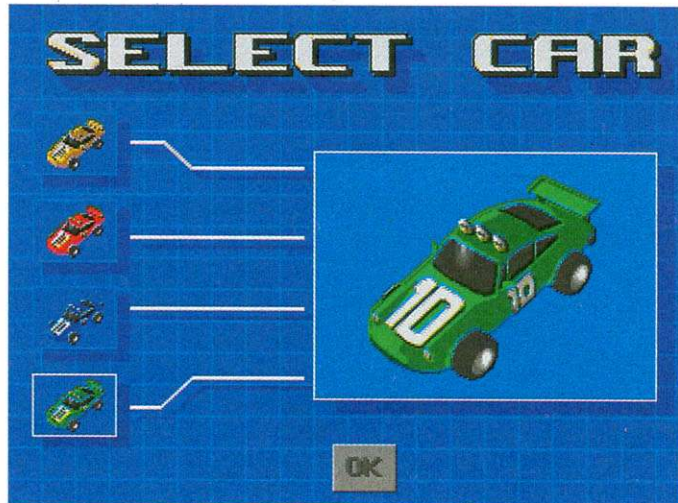
von Carsten Borgmeier

Spielzeugautos

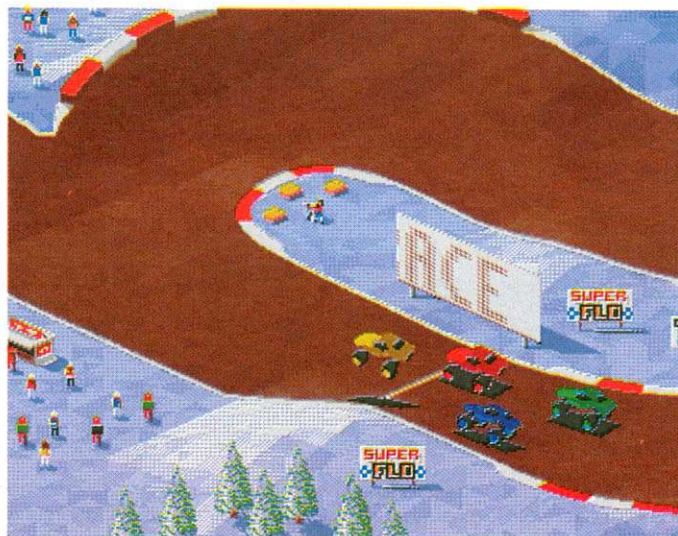
Skidmarks

Wer kennt sie nicht, die Arcade-Rennspiele aus der Vogelperspektive, wie etwa »Super Cars« oder »Overdrive«? Festhalten, denn hier kommt eines der besonderen Art: Das neueste Werk von Acid Software kommt nicht nur im AGA-Trimm daher, vielmehr schließt es eine faszinierend ausgeklügelte Mehrspieler-Option mit ein.

Was den AGA-Modus betrifft, so können Besitzer älterer Amigas ihre Taschentücher getrost wieder wegstecken: Es geht auch ohne, nur eben nicht ganz so schön. Tempomäßig dagegen werden auch sie hervorragend bedient. Skidmarks simuliert die herrlichen Off-Road-Arenen, wo hochbeinige Vehikel dreckspritzend um die Ecken fegen und zu atemberaubenden Sprüngen ansetzen, um im nächsten Moment wild schaukelnd eine Buckelpiste glattzubügeln; ganz zu schweigen von den



Qual der Wahl: Der Spieler kann sich Rennautos verschiedener Farben für seine rasante Fahrerei aussuchen



Spring und Hüpf: Dank guter Federung können die Modellautos mindestens so gut abheben wie die großen Vorbilder

wunderbaren Kollisionen, die sich dabei unweigerlich ereignen. Neben der Programm-Disk enthält die Verpackung zwei Disketten mit je sechs Kursen und eine Diskette mit dem bereits erwähnten AGA-Upgrade, der aus vierfarbigen Auto-Sprites sechzehnfarbige Hi-Res-Sprites macht. Vier verschiedene Autotypen stehen bereit: ein Pickup-Truck, ein Dune Buggy, ein Porsche 911 und ein Chevy Marke 08/15, allerdings alle im Off-Road-Trimm mit teilweise riesigen Rädern. Daß sie sich in ihren Fahreigenschaften kaum

voneinander unterscheiden, stört hierbei nur wenig. Die Strecken weisen verschiedene Schwierigkeitsgrade auf; es sind Schlamm- und Schotterpisten darunter, auch an verschneite Landschaften wurde gedacht, wobei die dazugehörigen Pisten naturgemäß nicht weiß sind angesichts der grobstolligen PS-Monster, aber dennoch schmieriger als die übr-

gen. Teilweise überkreuzen sich die Kurse mehrmals, es sind Sprungschancen verschiedener Art enthalten, Buckelpisten, Mulden und natürlich Kurven aller möglichen Radien.

Um diese Strecken zu befahren, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten: Practice dient zum Üben, es fahren hier zwar auch andere Autos mit, aber sie vollziehen lediglich den eigenen Fahrstil nach, jeweils mit einer Runde Rückstand. Das ergibt eine hervorragende Vergleichsmöglichkeit. Im Matchrace wird ein einzelnes Rennen auf beliebiger Piste gegen drei Gegner ausgefahren. Die Championship schließlich umfaßt alle Strecken einer Diskette, die nacheinander absolviert werden. Je nach Platzierung gibt es Punkte. Auf einem Computer können sich auf diese Weise zwei Mitspieler vergnügen; schließt man aber zwei Amigas zusammen, ergibt das die Gesamtzahl von vier Mitspielern, die im gleichen Rennen gegeneinander kämpfen.

Die Schwierigkeit besteht darin, die Antriebskräfte der Fahrzeuge so unter Kontrolle zu halten, daß diese sich zwar meist quer, aber dennoch einigermaßen rund über die Strecke bewegen. Sprungschancen sind dabei geschickt anzuschneiden, daß die Wagen nicht in der oft unmittelbar folgenden Kurve geradeaus in die Bande segeln, sondern gleich wieder in die gewünschte Fahrtrichtung beschleunigt werden können. Vier überaus unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sorgen darüber hinaus auf lange Sicht für Beschäftigung.

AMIGA-TEST
sehr gut

Skidmarks

10,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 03/94

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Acid
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Nach »Die Siedler« von Blue Byte gibt es noch ein Strategical für lange Spieleabende. Vom Spielziel her bleibt alles wie gehabt: Als Herrscher einer kleinen Population von Siedlern baut der Spieler eine funktionierende Infrastruktur auf, um schließlich mit militärischen oder wirtschaftlichen Mitteln die Gegner aus dem Feld zu schlagen und die Vormachtstellung über ein bestimmtes Terrain zu erlangen. Im speziellen geht es in Genesis darum, durch Ausbreitung der Population in den Besitz von insgesamt sieben einstmals verlorenen Juwelen zu gelangen, die irgendwo im Land verstreut darauf warten, wiedergefunden und in einem Tempel aufbewahrt zu werden.

Auf einem Screen, der vom Aufbau her stark an Populous oder Powermonger erinnert, erscheint die vorerst noch unberührte Landschaft aus der schrägen Draufsicht; rund um das Tableau mit dem sichtbaren Kartenausschnitt befinden sich die Bedienungselemente und am oberen Rand zeigt eine Karte das gesamte Gebiet. Es gibt immer drei Kontrahenten, die samt und sonders von Mitspielern übernommen werden können. Das Spiel gliedert sich in Runden, die jeweils einer Jahreszeit gleichkommen. Pro Spielrunde steht je-

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

In schöner grafischer Gestaltung findet sich hier ein Spiel von ganz besonderer Komplexität. Es ist nicht ganz leicht, anhand der englischen Anleitung die vielen Zusammenhänge zu verstehen. Besonders gelungen finde ich die Simulation des technologischen Fortschritts durch die Erfinder. Wird z.B. die optische Linse entwickelt, forschen die Wissenschaftler weiter und erfinden das Mikroskop. So baut eines auf dem anderen auf. Beeindruckend auch, was für die Sinne geboten wird. Im Winter schneit es auf dem Bildschirm, während der Wind um die Ecken pfeift. Jede Aktivität drückt sich sowohl optisch als auch akustisch aus. Für Leute, die bereit sind, sich wirklich ernsthaft mit einer derartigen Simulation auseinanderzusetzen, ist Genesis wie geschaffen.

Noch mehr Siedler

Genesis



Schräg von oben: Diese Ansicht hat sich bei dieser Art von Spielen bewährt. Die Aktionen lassen sich gut beobachten.



Schon gesehen: Die Oberfläche erinnert an Populous, das Ziel des Spiels erinnert dagegen eher an die »Siedler«

dem Mitspieler, ob aus Fleisch und Blut oder vom Computer gesteuert, eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um seine Züge zu planen.

Da am Anfang nur vier Einwohner und eine sehr begrenzte Menge an Rohstoffen zur Verfügung stehen, erweisen sich die ersten Schritte als die wichtigsten. Ein Bergwerk muß her, das Steine und Metalle abbaut, außerdem läuft nichts ohne ein Lagerhaus. Jeder Einwohner muß zunächst eine Aufgabe erhalten; es werden Architekten gebraucht, die in Auftrag gegebenen Gebäude erstellen, außerdem ein Farmer, der für das leibliche Wohl der Gemeinde sorgt, außerdem ein Holzfäller sowie ein Zimmerer. Zusammen mit dem Bergwerk

sorgen die beiden für das nötige Baumaterial. Um die Versorgung mit Werkzeugen und den technologischen Fortschritt in Gang zu bringen, werden Werkstätten gebraucht, in denen entweder Erfinder oder Schmiede arbeiten; der eine entwickelt, der andere fertigt. Sollten die Architekten aber einmal nicht mit Spezialaufträgen zu tun haben, liegen sie keineswegs auf der faulen Haut, vielmehr bauen sie selbständig Wohnhäuser, die neue Siedler zum Niederlassen einladen.

So wie im Spiel die Jahreszeiten vergehen, werden die Bewoh-

ner des Landes älter, heiraten, bekommen Nachwuchs und sterben schließlich irgendwann, entweder an Altersschwäche oder durch Krankheiten und Epidemien. Einen entscheidenden Einfluß auf den Spielverlauf haben die Jahreszeiten; während im Frühjahr und Herbst die Bauern am produktivsten arbeiten, bleiben sie im Winter ebenso wie die Architekten, Holzfäller und Zimmerer im Haus und leben von den angelegten Nahrungsmittelvorräten. Lediglich die Erfinder und Schmiede arbeiten das ganze Jahr voll durch. In der kalten Jahreszeit sind die Siedler besonders empfindlich gegen Krankheiten.

Da es in diesem Spiel ums Er-
obern geht, braucht der Herrscher



eine schlagkräftige Armee. Hierzu muß eine Kaserne und genügend Gold vorhanden sein. Langfristig stellt sich auch heraus, daß die Erfinder im Prinzip die wichtigste Berufsgruppe darstellen. Sie haben die Fähigkeit, nicht nur Waffen, Boote und Ballone zu entwickeln, um dem Militär die zum Sieg nötige Ausrüstung in die Hand zu geben, sie entwickeln auch Mittel gegen die Krankheiten, z.B. ein Mikroskop, mit dem sich Krankheitserreger ausfindig machen lassen.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Genesis

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 03/94

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

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

von Carsten Borgmeier

Wiz und Liz, zwei Zauberer, leben auf einem mystischen Planeten namens Pum und rühren aus dem magischen Obst, das dort an den Bäumen hängt, allerlei Zauberkörner zusammen. Jedesmal warten sie gespannt darauf, welche Wirkung wohl das neue Getränk haben mag. Rund um ihr Häuschen hoppeln zahlreiche Hasen, die aber keineswegs auf ihr Ende in der Bratpfanne warten, sondern ausschließlich zum Knuddeln und Streicheln da sind. Als die beiden wieder einmal an ihrem Zauberkessel experimentieren, erinnern sie sich plötzlich, daß drinnen auf dem Herd die Milch überzukochen droht. So überlassen sie den Kessel für ein paar Minuten sich selbst und der Zauberkörner tut seine fatale Wirkung. Alle langohrigen Lieblinge der beiden Magier werden über die verschiedenen Länder des Planeten verteilt und Wiz und Liz schnüren ihr Bündel, um sich auf die Suche nach ihnen zu begeben.

Die Vorgeschichte dieses neuen Jump-and-Runs von Psygnosis klingt absolut genretypisch. Statt Sternchen oder Diamanten haben die beiden Zauberer lediglich eine Horde von Hasen einzusammeln. Die Tatsache, daß es hier zwei Helden gibt, deutet auf einen Mehrspielermodus hin, und genauso ist es. Versammeln sich zwei Spieler vor den Bildschirm,

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

Die Rettung von Nagetieren scheint dem Entwicklerteam von Psygnosis offenbar sehr am Herzen zu liegen, schließlich sorgten sie bereits für die schicksalshafte Begegnung mit den Lemmings. So läßt sich denn auch eine gewisse Ähnlichkeit in der Gestaltung der Levels nicht leugnen. Dementsprechend positiv fällt der optische Eindruck aus. Auch die musikalische Untermalung geht flüssig ins Ohr. Für ein Jump-and-Run ist das Gameplay überraschend komplex ausgefallen. Darüber hinaus läßt es sich sehr individuell den Fähigkeiten des Spielers anpassen und beeindruckt durch ausgezeichnete Handhabung. Für Liebhaber hektischer Geschicklichkeitsspiele bietet sich hier eine neue Herausforderung.

Zauberer auf Wanderschaft

Wiz'n'Liz



Trautes Heim: Was tut ein Zauberer nicht alles für seine Haustiere, sogar das vertraute Hexenhaus bleibt zurück



Bergauf – bergab: Der Zauberer mit dem zünftigen spitzen Hut kämpft sich durch achterbahnähnliche Szenarien

teilt sich der Screen und ermöglicht es einem, an verschiedenen Orten desselben Levels einen ausgeklügelten Konkurrenzkampf zu bestreiten, in dem es darum geht, schneller als der Gegner alle Hasen eines Levels einzufangen. Hierzu genügt eine bloße Berührung, und schon wird der betreffende Nager in heimliche Gefilde teleportiert. An seiner Stelle entsteht ein Buchstabe, Teil eines Lösungswortes, das nach Abschluß des Levels gleichzeitig als Paßwort fungiert.

Über einen Eingang bei ihrem Haus gelangen die Zauberer auf die Auswahlbene, die in Form einer Achterbahn die Zugänge zu

den einzelnen Levels enthält. Wie viele das sind, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Die Namen der Ebenen stehen für das vorherrschende Erscheinungsbild (Woodland, Desertland, Grassland etc.). Nachdem das Lösungswort komplett ist, erscheint eine Zahl, die darüber informiert, wie viele Hasen noch zu retten sind. Anstelle des Buchstaben wird nun jedes eingefangene Tierchen mit einem Bonus-Icon belohnt. Auf diese Weise läßt sich

die verbleibende Zeit erhöhen; es gibt aber auch Icons, die Buchstaben wieder verschwinden lassen. Die Zauberer können Früchte aus den Ebenen in die Heimatwelt mitnehmen, um daraus im Zauberkessel Tränke zu brauen, die beispielsweise den Eingang zu einer Bonusebene öffnen oder zu einem Extraleben verhelfen. Um einen Zauberkörner zu brauen, müssen immer zwei Früchte in den Kessel gelangen. Eine bestimmte Kombination aus zwei verschiedenen Früchten erzielt immer dieselbe Wirkung. Nach der erfolgreichen Rettung aller Hasen gilt es, so schnell wie möglich den Ausgang zu finden, der dann wieder in den heimatischen Garten zurückführt.

Nach einer bestimmten Anzahl durchforsteter Landschaften bekommen es die Zauberer mit ei-



nem Monster zu tun. Um es zu besiegen, bedienen sie sich eines Zauberkörners, der zielgerichtet auf verwundbare Stellen abzufeuern ist. In höheren Schwierigkeitsgraden gibt es ein weiteres Problem zu meistern. Nicht genug damit, daß die schnuckligen Tierchen immer zahlreicher werden und dafür immer weniger Zeit zur Verfügung steht; sie drohen wie Seifenblasen zu platzen, eine weitere üble Auswirkung des mißlungenen Experiments. Das reichlich mit voreinstellbaren Optionen ausgestattete Spiel läuft auf allen Amigas, die über 1 MByte Speicher verfügen.

AMIGA-TEST

gut

Wiz 'n' Liz

9,6

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 03/94

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: Rushware

von Richard Eisenmenger

Allein oder mit einigen Freunden kann man sich in den weltweiten Kampf um das Pizza-Geschäft stürzen. In einem Atemzug darf man da natürlich die Mafia erwähnen, die die Abwicklung dunkler Machenschaften ermöglicht und daher einen wichtigen Part im Spiel übernimmt. Es liegt in Ihrer Hand, sich in ganz Europa als bester Pizza-Bäcker (oder besser Manager) zu behaupten. Das anfängliche Kapital reicht zwar gerade für eine Monatsmiete und ganz spartanische Möblierung – von billigem Personal ganz zu schweigen. Mit genialen Pizza-Rezepturen boomt das Geschäft dann aber recht ordentlich.

Hat man sich zu Beginn für eine der europäischen Hauptstädte entschieden, geht's schon ans Eingemachte: In drei Stufen läßt sich ein großer Ausschnitt der Wunsch-Stadt vergrößern. In der maximalen Vergrößerung darf man sogar Autos beobachten und kann einzelne

formations- und Organisationsmenüs. Hier können Dutzende Statistiken abgerufen werden, an Tabellen und Balkengrafiken mangelt es dem Pizza-Bäcker niemals. Viel wichtiger: Von hier aus lassen sich auch alle wichtigen Züge steuern, die das Spiel wirklich beeinflussen: kaufen, verkaufen, anstellen, sabotieren, kochen, einrichten und sogar Urlaub darf man machen. Natürlich erst, wenn das Restaurant einmal läuft – so lassen sich bei verschiedenen Möbelhändlern alle denkbaren Einrichtungs- und Dekorationsgegenstände für den Speiseraum einkaufen: Plastiktische, Bayern-Stühle mit eingravierten Herzen, Dekorationsblumen, usw.

Ein leistungsfähiger Ofen darf nicht vergessen werden und am wichtigsten: das Personal. Koch und Kellner sind Minimum – aus einer Palette von Dutzenden Anwärtern sucht man sich den geeignetsten heraus und bezahlt das erste Monatsgehalt im voraus. Die Angestellten haben –

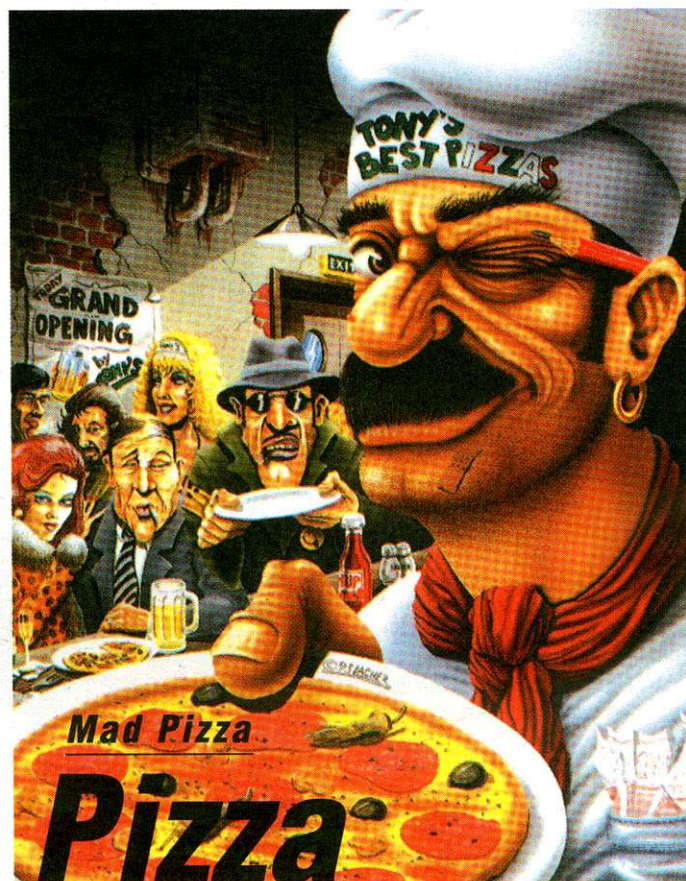


Guten Appetit: Dutzende von Zutaten stehen dem Pizza-bäcker für seine schmackhaften Kreationen zur Verfügung

Häuser bestimmten Geschäften oder Wohngebieten zuordnen. Liebevoll sind hier die untermalenden Sounds. Während im größten Zoom das Vorbeifahren und Hupen der Autos sowie anderer Hintergrundlärm zu hören ist, blasen einem aus der Sicht 100 Meter darüber die Winde um die Ohren.

Mit Hilfe einer Gruppe von Icons in der rechten unteren Bildschirmcke arbeitet sich der Spieler nun durch verschiedene In-

ähnlich eines Rollenspiels – verschiedene Fertigkeitswerte, die ihre Arbeit beeinflussen. Die Motivation sollte z.B. wichtig sein, Zuverlässigkeit und Pünktlichkeit ersparen viel Streß. Später dürfen die Angestellten auch auf Fortbildungsseminare fahren – dann schafft der Koch die Pizza zwei Minuten schneller.



Pizza Connection

Made in Germany: Software 2000 sorgt für unseren diesmonatigen Hit. Zum Spiel des Monats haben wir die »Pizza Connection« gekürt, einen Simulationsspaß mit brillanten Details und lustiger Grafik im Comic-Stil und viel bunter und schmackhafter Pizza



Betonschuhe: Wer sich mit der Mafia anlegt, muß auch in der Simulation »Pizza Connection« mit Schwierigkeiten rechnen

Bevor das Restaurant schließlich seine Pforten öffnet, steht aber noch das Wichtigste an: Die Speisekarte mit hauseigenen Pizza-Rezepten. Anhand von verschiedenartigen Marktanalysen sollte man sich vorher die gefragtesten Zutaten aussuchen. Selbst ein kleiner Hinweis in der Zeitung kann eine Obstsorte zum absoluten Flop machen. Verschiedene Großmärkte für alle bekannten Beläge stehen dann zur Auswahl.

Aber das Aussehen der Pizza spielt die viel größere Rolle. Während das übrige Programm ausnahmslos über die Icongruppe gesteuert wird, sieht man sich nun einem großen flachen Fladenbrot entgegen, das nach dem mausüblichen Drag-and-Drop-Verfahren mit Lebensmitteln aus einer Palette von Dutzenden Belägen verziert wird. Unglaublich, welche Zutaten Pizza Connection da zuläßt. Auch saftige Fleischbrocken und exotische Obstsorten sind vertreten. Geprüft wird die Kunst des Belegens



Jetzt kein falsches Wort: Der Manager der Restaurantkette bekommt ein Angebot, das er nicht ablehnen sollte



Pizzaöfen: Qual der Wahl – der Spieler kann sich bei der Einrichtung zwischen vielen Varianten entscheiden

übrigens in freiwilligen Pizza-Bäcker-Wettbewerben, bei denen man innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Pizza herstellt. Bei solch einer Gelegenheit lassen sich mit etwas Talent und Mühe durchaus einige Tausender nebenher verdienen.

Wenn das eigene Restaurant schließlich einigermaßen sicher läuft, kann man sich auf andere Dinge konzentrieren. Werbung ist z.B. auf die Dauer unerlässlich. Ob man sich nun für Handzettel, Pla-

kate oder TV-Spots entscheidet, liegt letztendlich an der Liquidität. Da man in Pizza Connection gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner spielt, darf ein wichtiges Feature natürlich nicht fehlen: Sabotage! Ein Waffenhändler bietet diverse interessante Gegenstände an, die sich bei der Konkurrenz verheerend auswirken können. Abfuhrmittel in der Pizza, Ratten im Speisesalon – es sind kaum Grenzen gesetzt. Eine Stufe gefährlicher ist dann das Einschalten der Mafia. Ob man nun ein bißchen Geld ne-

benher verdienen will oder die Mafia um geheime Informationen bittet, Vorsicht ist geboten, denn das Bestechen von Beamten und Politikern ist riskant und teuer.

Pizza Connection läuft auf allen Amigas ab 1 MByte RAM, bei Festplatteninstallation benötigt es 1,5 MByte RAM. Das Programm nutzt in der jetzigen Fassung nicht die AA-Chips der neuen Amiga-Modelle, was jedoch für eine spätere Version bereits geplant ist. Man kann es auf Festplatte installieren, wo es ca. 3,5 MByte Speicherplatz beansprucht

rk



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

Pizza Connection ist ein buntes detailreiches Strategiespiel. Obwohl einige Icons für die Spielsteuerung zuerst verwirrend wirken, entdeckt man viele schöne liebevoll designte Ecken im Spiel. Bis man jedoch alle Funktionen, die in Pizza Connection stecken, entdeckt hat, vergeht etwas Zeit. Von ihr sollte man genügend parat haben, ein kurzes Spielchen zwischendurch ist nicht drin. Man muß während des Spielablaufs unglaublich viele Details berücksichtigen, den Überblick bei all den Pizzas, Speisekarten, Restaurants und Angestellten nicht zu verlieren, ist schon fast eine Kunst. Die vielen Kleinigkeiten, die sich ändern lassen (z.B. Muster und Farbe der Fliesen), fördern das Ambiente.

Grafisch nutzt Pizza Connection nicht die Technik der neuen Amigas, aber die Bilder sind sehr originell gezeichnet. Beispielsweise sind die meisten Personen in einer Art Don-Martin-Stil gehalten, die übrige Gestaltung gesellt sich gut zu den dicken Knollennasenbesitzern. Der Spieler betritt eigentlich eine Cartoon-Welt, die Soundeffekte, die den Spielfluß begleiten, sorgen für Lacher: Gibt man irrtümlich eine falsche Nummer ins Telefon ein, ertönt die digitalisierte Stimme der bekannten Telekom-Dame »Kein Anschluß unter dieser Nummer«.

Insgesamt macht Pizza Connection selbst simulationsverwöhnten Maxxis-Anhängern (Sim City usw.) Spaß. Daß das Benutzersystem nicht ganz einfach zu durchschauen ist, liegt bei so einer komplexen Simulation in der Natur der Sache. Die überraschenden Details machen das Lernen dabei zum Vergnügen.

AMIGA-TEST

Sehr gut

Pizza Connection

10,5
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 04/94

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

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

von Carsten Borgmeier

Simon feiert gerade seinen zwölften Geburtstag, und als es an der Tür läutet, findet er dort nicht den erhofften Game Boy, sondern einen Hund mit einem geheimnisvollen Zauberbuch im Maul. Dieses bedeutungsvolle Druckwerk befördert ihn geradezu in ein seltsames Land, und zwar direkt in die Hütte eines Zauberers namens Calypso. Dieser befindet sich in der Gewalt eines Burschen namens Sordid, wie Simon aus einer zurückgelassenen Notiz erfährt. Um ihn befreien zu können, muß Simon zunächst den Status eines Zauberers erwerben.

Und das Ergebnis dieser, zu-gegeben, etwas merkwürdigen Vorgeschichte? Ein abgedrehtes Grafik-Adventure, das in jeder Beziehung stark an die Meisterwerke von LucasArts erinnert. Das Point-and-Click-Interface mit einer Reihe Verben im unteren Teil des Screens, daneben das beliebig erweiterbare Inventory, darüber die Grafik mit anwählbaren Objekten und einem flüssig animierten Simon, der willig jedem Mausklick folgt; man könnte meinen, der gute Indy habe seinen berühmten Hut mit der Kopfbedeckung eines Zauberers getauscht. Hinsichtlich des skurrilen

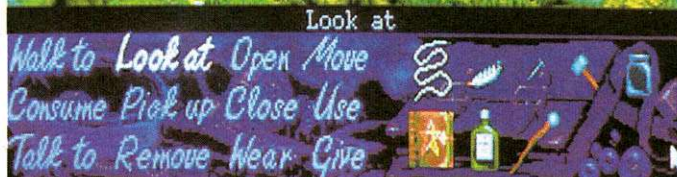
M-E-I-N-U-N-G

Daß wir das noch erleben dürfen! Nachdem LucasArts sich kategorisch vom Amiga-Markt zurückgezogen haben, bietet der bisher für blutigen Horror namens Waxworks bekannte Mike Woodroffe von Adventuresoft ein köstliches Grafik-Adventure gleichen Kalibers. Die besondere Würze liegt in den schrillen Details und den von skurrilem Humor gekennzeichneten Dialogen. Daß dabei weder Spieltiefe noch Bedienerfreundlichkeit zu kurz kommen, kann man gar nicht oft genug erwähnen.

Simon the Sorcerer läßt somit ein hohes Maß an Knobelspaß aufkommen. Großen Anteil daran haben auch die schönen Grafiken, die stets reichlich animierte Details aufweisen. Auch die Begleitmusik ist nicht übel, aber irgendwann schaltet man sie doch ab. Alles in allem stellt das Programm ein neues Highlight auf dem Amiga dar.

Zauberhafte Abenteuer

Simon the Sorcerer



Waldläufer: Simon der Zauberer darf während seiner Ausbildung in malerischer Umgebung spazierengehen



Höhlenmensch: Wie es sich für einen Magier gehört, läßt er sich auch nicht von geheimnisvollen Gewölben abschrecken

Humors gleicht unser Nachwuchs-Magier eher dem Nachwuchs-Piraten von der Affeninsel.

Hier wie dort gilt: Alles ansehen (und sei es nur wegen der witzigen Texte) und möglichst alles einsacken, es könnte ja einmal von Nutzen sein. Simon verwahrt alle Gegenstände in seinem spitzen Hut, der dank seines magischen Charakters ein bemerkenswertes Fassungsvermögen beweist. Sogar eine ausgewachsene Leiter paßt ohne Probleme hinein. Kleiner Gag am Rande: Bleibt unser Freund eine Zeitlang ohne Beschäftigung, kramt er einen Walkman aus der Mütze und

harrt mit wippender Fußspitze der Dinge, die da kommen.

Simon steht also in Calypsos Hütte, die Notiz des Zauberers in der Hand und überlegt, was zu tun ist. Zunächst muß er Zauberer werden. Calypso erwähnt in seinem Schreiben, daß in der örtlichen Kaschemme einige Magier in Bauernverkleidung herumhängen. Die Jungs sind schnell gefunden: Sie sitzen im Hinterzimmer und vertreiben sich die Zeit mit einem merkwürdigen Gesell-

schaftsspiel. Bevor man sie anspricht, empfiehlt es sich, eine Weile ihrem Gespräch zu lauschen, denn sie unterhalten sich über Sordid. Um in ihre Zauberergilde aufgenommen zu werden, muß Simon ihnen einen magischen Gegenstand bringen, der sich im Besitz eines Geisterbeschwörers befand. Leider weilt dieser nicht mehr unter den Lebenden. In diesem Stil geht es weiter. Manche der Rätsel sind ziemlich knifflig, andererseits ist es praktisch unmöglich, in eine ausweglose Situation zu geraten.

Von Spielbeginn an trägt Simon zwei Karten mit sich herum; die Postkarte dient zum Speichern von Spielständen auf einer separaten Disk, die Landkarte erlaubt es, sehr schnell zu einmal besuchten Locations zurückzukehren, stellt aber keine Hilfe dar, wenn es darum geht, aus einem Verlies zu entkommen. Trotz der neun Spieldisketten brauchen Amiga-Besitzer ohne Festplatte keine Wechselorgien wie bei Indy IV zu befürchten, die Daten sind günstiger verteilt. Optimalkonfiguration ist aber ein Amiga 1200 mit Festplatte, sowohl der gesamte Spielablauf als auch die Animationen gestalten sich erheblich flüssiger. Auf dem Amiga 4000 läuft das Adventure leider nicht. rk

AMIGA-TEST

Sehr gut

Simon the Sorcerer

10,3
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 04/94

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

Preis: 100 Mark
Hersteller: Adventure Soft
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Schon lange als »Funsoft Inc.« angekündigt, hat Kaiko die Simulation eines Software-Hauses fertiggestellt. Eine gewisse Selbstironie steckt dabei schon im Intro: Angewidert von der landläufigen Software beschließt ein frustrierter Spieler, seinen eigenen Laden aufzumachen und die Software zu entwickeln, die er selbst schon immer gerne auf seinem Monitor bewundern wollte.

Vor den Erfolg haben die Götter aber den Schweiß gesetzt, denn die Konkurrenz schläft nicht: Insgesamt gibt es vier um Marktanteile ringende Software-Firmen, die ihre Manager-Posten entweder an menschliche Spieler oder an Kollege Computer vergeben. Zunächst wird die einschlägige Presse zu Rate gezogen; im Anzeigenteil finden sich beschäftigungslose Programmierer. Nachdem die Adresse im Mini-Computer verewigt ist, läßt sich problemlos eine Telefonverbindung herstellen, um den jungen

Business as usual Software Manager



Entscheidungshilfen: Auf seinem Schreibtisch findet der Spieler alles, was er zum Softwaremanagement braucht

Budgets. Sollte das Erstlings-Game am Markt einschlagen, darf der qualitativ höherwertige Nachfolger in Angriff genommen werden. Eine firmeninterne Testabteilung gibt auf Wunsch vorab eine Beurteilung der Programme, die sich in die Genres Simulation, Adventure, Strategical und Rollenspiel einordnen lassen. Der Test vermittelt ein anschauliches Bild von der Qualität des Erzeugnisses in Form eines Demos. Auch die Herrschaften von der Presse nehmen das (Mach-)Werk gründlich unter die Lupe, vorausgesetzt, sie haben rechtzeitig ein Testexemplar erhalten. Im Fachblatt des nächsten Monats erscheint denn auch prompt der entsprechende Verriß oder die Lobeshymne.

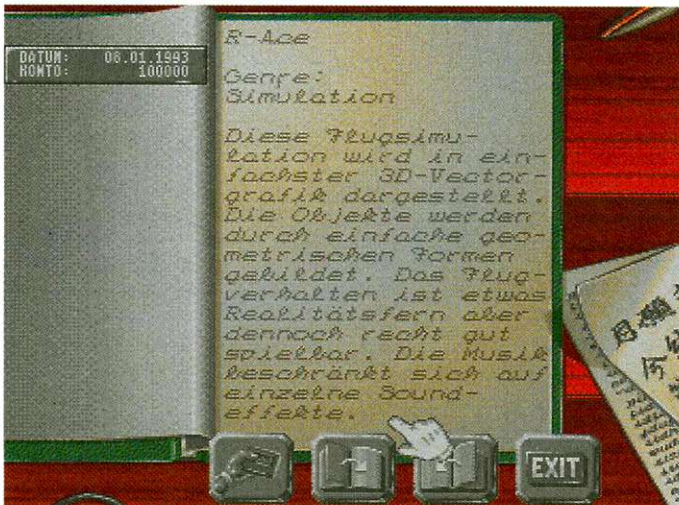
Auf diese Weise gilt es, weltweite Absatzmärkte zu erobern. Mit der Größe der Firma wächst auch nach und nach der Umfang künftiger Projekte. Nach jeder Spielrunde wirken sich die im Vormonat erwirtschafteten Überschüsse oder Defizite unmittelbar auf das Firmenvermögen aus; ein in den Sand gesetztes Großprojekt führt unter Umständen sehr schnell zum Bankrott.

Der Software Manager funktioniert auf allen Amigas ab 1 MByte RAM und läßt sich auf Festplatte installieren, wo er 2,5 MByte Speicherplatz belegt. rk

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

Vom Gameplay her läßt sich der Software Manager durchaus mit der erfolgreichen Fußball-Simulation »Anstoß« vergleichen; sowohl, was die hervorragende Handhabung angeht, als auch bezüglich witziger Ereignisse und der grafisch sehr ansprechenden Präsentation.

Besonders hervorzuheben sind hierbei die Testphasen der Spiele, die im Laufe der Simulation entstehen. Zwar geben sie dem Spieler keine Möglichkeit, in den Ablauf der Programme einzugreifen, dafür reicht das Spektrum der gebotenen Demos von Billig-Soft mit übelster Blockgrafik bis hin zu High-End-Produkten, die sich in ihrer Präsentation durchaus mit real existierenden Genre-Größen messen lassen. Lediglich der Sound hinkt etwas hinterher, was aber der Faszination dieses Business-Managers keinen Abbruch tut. Zwar spielt es von der Grundstruktur her kaum eine Rolle, ob man einen Fußballclub oder eine Software-Firma managt, aber uns Zockern liegt ja die berufsmäßige Beschäftigung mit Entertainment-Software schon von Natur aus recht nahe. Diesen Nerv hat man bei Kaiko mit Sicherheit getroffen.



Spiel im Spiel: Hier ist gerade ein Flugsimulator in Planung, auf Wunsch gibt es auch Projekte aus anderen Genres

Byte-Jongleur für die eigene Firma an Land zu ziehen. Bei den telefonischen Multiple-Choice-Dialogen ist Vorsicht angeraten: manche Verhandlungspartner wollen sofort zur Sache kommen, andere lassen sich erst ein wenig Honig ums Maul schmieren. Noch etwas schwieriger wird es, wenn es darum geht, der Konkurrenz Leute abzuwerben.

Dann geht es dynamisch ans Entwickeln. Aus vorhandenen, vorerst noch recht bescheidenen Konzepten sollen die Programmierer ein Game zaubern, das sich mit Erfolg vermarkten läßt. Zunächst ist jedem ein Projektbe-

reich wie Grafik oder Sound zuzuordnen. Was letztlich dabei herauskommt, hängt von der Erfahrung der Programmierer ebenso ab wie von deren Entlohnung. Eine wichtige Rolle spielen auch Werbung und Presseecho. Also wird eine Werbeagentur angeheuert, ferner stehen verkaufsfördernde Beigaben wie Poster und T-Shirts zur Diskussion. Über allem hängt jedoch das Damokles-Schwert eines äußerst knappen

AMIGA-TEST sehr gut

Software Manager

10,2

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 04/94

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spiellidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Preis: 90 Mark

Hersteller: Kaiko

Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Groß war die Euphorie, als sich im November 1989 die deutsch-deutsche Grenze öffnete. Sehr schnell jedoch wurden die Bürger beider Landesteile von der Realität eingeholt. Aufgrund der maroden Wirtschaftslage in den neuen Bundesländern erweist sich das Zusammenwachsen von Ost und West als schmerzhafter und langwieriger Prozeß.

Und bei aller Kritik an unserer Regierung müssen andere erst beweisen, daß sie es besser können. »Aufschwung Ost«, die neue Wirtschafts- und Politsimulation von »Sunflowers«, gibt hierzu Gelegenheit.

Jede Spielrunde dauert einen Monat. Am Ende jedes Monats erhält der Spieler eine Auswertung. Hier sieht er, wie sich die Situation in einzelnen Problembe-

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

Obwohl bereits mehrere Vertreter der Gattung »Wirtschaftssimulation« existieren und »Aufschwung Ost« bezüglich Benutzerführung, Grafik und Sound wenig Neues bietet, birgt das realistische Gameplay eigene Reize. Auf Katastrophen wie Erdbeben, streunende Godzillas oder die Treuhand wurde verzichtet und auch das leidige Parteiengedöns bleibt dem Spieler erspart.

Nichtsdestotrotz stellen die authentischen Ausgangsdaten den Spieler vor eine gesalzene Herausforderung. Das Hauptproblem dabei ist, daß es an allen Ecken Ostdeutschlands brennt, so daß man gar nicht so recht weiß, wo man anfangen soll.

Die Größe dieser gesamtdeutschen Jahrhundertaufgabe läßt sich damit wenigstens annähernd ermessen. Aufschwung Ost ist sicherlich ein geeignetes Mittel, um stammisch-Besserwischer davon zu überzeugen, daß es keine Patentrezepte gibt. Ich selbst mußte mit einigem Schrecken feststellen, daß auch ich dazu neigte, Unternehmer mit niedrigen Gewerbesteuern zu locken, um im Ausgleich dem »kleinen Mann« überhöhte Steuern und sonstige Abgaben aufs Auge zu drücken. Weder die etwas altbackene Präsentation noch der magere Sound können die Faszination schmälern. Prädikat: sehr empfehlenswert.

Taten statt Worte

Aufschwung Ost



Blühende Landschaft: Dem gesamtdeutschen Manager steht viel Arbeit bevor, wenn er alle Probleme lösen will



Optimismus: Wer hätte im allgemeinen Begeisterungstaumel gedacht, welche Schwierigkeiten die Einheit bringen würde

reichen und in der Gesamtbewertung gegenüber dem Vormonat entwickelt haben.

Auch der Bevölkerungssituation wird ein eigener Screen gewidmet. Wenn sich in einzelnen Städten besonders viele Einwohner gen Westen gedrückt haben, läßt das darauf schließen, daß hier bezüglich des Arbeits- oder Wohnungsmarkts noch einiges im argen liegt. Bezieht sich das Problem auf das gesamte Gebiet, kann es auch an zu festem Drehen an der Steuerschraube liegen.

Ein Startkapital von 200 Milliarden Mark muß nun ausreichen, um zwischen Stralsund und Plauen ein selbstständig funktionierendes Wirtschaftsgefüge auf die Beine zu stellen. Kein leichtes

Unterfangen angesichts galoppierender Arbeitslosigkeit, schlechter Strom- und Wasserversorgung, Wohnungsnot und übelriechender Altlasten. Nach Festlegung der zu kassierenden Einkommen- und Gewerbesteuern, die auf den Bund und die Kommunen verteilt werden, geht es auf drei Karten verschiedenen Maßstabs zur Sache. Auf der Übersichtskarte der ehemaligen DDR erscheinen per Mausclick die einzelnen Verkehrswegenetze, zudem läßt sich hier überprüfen, wo Engpässe bei der Strom- und Wasserversorgung bestehen oder Müllberge

sich häufen. Ein Klick in der Karte oder dem Städteverzeichnis führt ins Hauptmenü mit Landschaftskarte. Neben den Städten finden sich hier Kraftwerke, Verkehrsverbindungen, Förderanlagen und Mülldeponien sowie sämtliche Funktionen zur Einrichtung neuer Anlagen. Rodung und Aufforstung von Wäldern, Sanierung verseuchter Gebiete, Aufbau neuer Verkehrswege, Kultivieren von Agrarflächen; all das läßt sich problemlos per Mausclick bewerkstelligen. Auch die Statistiker werden mit Tabellen und Diagrammen versorgt.

Befindet sich der Mauszeiger über einer Stadt, gelangt der Spieler durch einen Druck auf das linke Mausohr ins Stadtmenü. Hier steht nicht das Gesamtbudget zur Verfügung, vielmehr erhält jede Kommune einen bestimmten Anteil der Steuereinnahmen, der dann wiederum beliebig auf einzelne Haushaltsposten verteilt werden kann. So läßt sich auch eine Reserve anlegen, die dann für Bauinvestitionen zur Verfügung steht. Als entscheidender Bewertungsmaßstab für die eigenen Leistungen gilt der Beliebtheitsgrad beim Volk. In der ausführlichen deutschen Dokumentation nebst Deutschlandkarte findet man sich gut zurecht, allerdings läßt das Handbuch in einzelnen Teilbereichen, wie etwa der Lastenverteilung in den Kommunen, noch Fragen offen.

Das Programm braucht mindestens 1 MByte Speicher, funktioniert nicht auf dem Amiga 4000, läßt sich nicht auf Festplatte installieren und hat als Kopierschutz eine Handbuchabfrage. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Aufschwung Ost

10,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 04/94

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Sunflowers
Anbieter: Fachhandel

von Carsten Borgmeier

Ein Jump-and-Run der witzigen Art kommt aus dem Hause Core Design. Bubba ist ein mit Baseball-Mütze und blauer Latzhose angezogener, etwas tölpelhaft aussehender Jüngling, der von Waldo – wer auch immer das sein mag – entführt wurde und nun versuchen muß, den unbekannten Gefilden zu entfliehen.

Glücklicherweise leistet ihm der intelligente Stock »Stix« Gesellschaft, der sich sowohl als Wurf- und Schlagwaffe, als auch in allen möglichen Situationen als Hilfsmittel zur Überwindung von Hindernissen einsetzen läßt. Dabei kehrt der Zauberstab auch nach weiteren Ausflügen brav zu seinem Besitzer zurück. Insgesamt müssen Herr und Stock fünf Level überwinden, wobei der fünfte, ein Raumschiffhafen, letztlich die Möglichkeit bietet, dieser unwirtlichen Welt den Rücken zu

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

Die Unmenge derzeit erscheinender Jump-and-Runs läßt ja kaum Platz für Überraschungen, aber hier ist tatsächlich mal wieder eines, das richtig Spaß macht. Angefangen bei dem sehr gefälligen Leveldesign im Comic-Stil mit flüssigem Mehrfachebenen-Scrolling und der präzisen Steuerung, über die witzigen Animationen und die Fülle an Details und knackigen Rätseln bis hin zu den stimmigen Soundeffekten kann dieses Spiel wirklich das Herz erfreuen. Es ist nicht einfach eine Haudrauf-Angelegenheit, häufig muß man auch seine grauen Zellen bemühen, um einen Ausweg zu finden. Da es in den Leveln kein Zeitlimit gibt, bleibt genug Muße, über mögliche Lösungen nachzugrübeln und sich über die lustigen Details zu amüsieren. Und die sind wirklich zum Krin-geln. Wenn Bubba mal nichts zu tun hat, schaut er auf die Uhr, trommelt mit den Fingern, winkt dem Spieler aufmunternd zu oder benutzt Stix als Flöte. Selbst Phasen des Nichtstuns tragen somit zum Amüsement bei. Die Anzahl der Level mag gering erscheinen, aber es gibt allemal genug zu tun. Kurzum: Bubba 'n' Stix ist ein rundum gelungener Spaß, den sich kein Genre-Fan entgehen lassen sollte.

Knüppel aus dem Sack

Bubba 'n' Stix



In fremder Umgebung: Ein unglückliches Schicksal hat den Titelhelden »Bubba« auf einen anderen Planeten verschlagen



Verfolgungswahn: Im Wald wird Bubba von unfreundlichen Bäumen verfolgt, sein Stock »Stix« hilft ihm oftmals weiter

kehren. Zuvor aber sind etliche Gegner zu plätten, Rätsel zu lösen und Wege zu finden.

Jede der fünf Ebenen weist charakteristische Eigenschaften auf, die Gefahren in sich bergen, aber auch zur weiteren Fortbewegung genutzt werden können. Im ersten Level befindet sich Bubba in einem dichten Wald, dessen Bäume ihm auf seinem Weg mißtrauisch nachblicken oder ihm gar folgen und dadurch mitunter zu scheinbar unüberwindlichen Hindernissen werden. Gegner treten auf in Form umherwuselnder

Büsche, deren Berührung Bubbas Gesundheit abträglich ist und die sogar zu gefräßigen Monstern mutieren oder zu auf- und abspringende Gummibällen mutieren, die er mit seinem Stock in bester Baseball-Manier aus dem Weg schlagen kann.

Auch vor Angriffen aus der Luft sei in diesem Zusammenhang gewarnt. Roboter schießen auf un-

seren Freund oder werfen mit Felsbrocken. Aber nicht alle Kreaturen in diesem Wald sind bösartig, manche leisten sogar bereitwillig Hilfestellung, man muß nur wissen, wie man sie dazu bringt. Um auf Plattformen zu gelangen, die außerhalb von Bubbas Sprungreichweite liegen, findet sich vielleicht ein Loch, in welches Stix zur Bildung einer Stufe geschoben werden kann oder ein Pilz, der als Trampolin dient.

Im zweiten Level finden sich die beiden ungleichen Freunde in Waldos Raumschiff wieder, dessen Teleportersystem einen Weg aus der reichlich verfahrenen Situation bietet. Level 3 beinhaltet einen Vulkan und eine Ballonfabrik, Nr. 4 führt in einen ein-sturzgefährdeten unterseeischen Tempel.

Die letzte Örtlichkeit ist bereits erwähnter Raumhafen, dessen größte Schwierigkeit darin besteht, daß der Schmuggel von Holz verboten ist, wohin also mit dem treuen Stix? Aber das ist nur die letzte von vielen Fragen, die der Beantwortung harren. Wird Bubba verletzt, verliert er meist einen von sechs Lebenspunkten, nach deren völligem Verbrauch Bubba eines seiner drei Bildschirmleben aushaucht. Manche Bedrohungen sind aber auch tödlich. Für bereits erreichte Level existiert eine Paßwortsicherung. Bubba 'n' Stix hat einen Diskettenkopierschutz, der auch die Installation auf der Festplatte verhindert. Das Spiel läuft auf allen Amigas, allerdings nur in althergebrachter Grafik. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Bubba 'n' Stix

10,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 05/94

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

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

von Knut Gollert

Es lauert auf unseren Bauernhöfen eine Bedrohung, die bis heute unterschätzt oder noch gar nicht wahrgenommen wurde: Das Huhn. Dabei fällt es einem wie Federn aus den Kissens, wenn man die geschnäbelte Risikogruppe etwas genauer betrachtet. Da heuchelt das Federvieh falsche Freundschaft, in dem es den Bauern täglich mit einem Ei beglückt und dabei doch langfristig die Verkalkung der Menschheit durch Cholesterin im Auge hat. Erst kürzlich versuchte das Hühnerimperium durch verschärften Salmonellen-Einsatz die Herrschaft des Homo sapiens zu brechen oder wenigstens zu schwächen. Selbst

Wahl seiner Mittel nicht zimperlich. Mitleidlos werden die Hühner mit Tritten und Schlägen traktiert oder durch einen Sprung auf den Kopf plattgemacht.

Dabei unterteilt sich das Spiel in zwei Parts: Die Oberwelt und die eigentlichen Levels. Auf der Oberwelt wettet man mit seinem Hörnchen-Sprite von einem Level zum nächsten und begegnet währenddessen allerlei Charakteren, die wichtige Hinweise zu etwaigen Extras oder Levels geben. Des weiteren harren diverse Schatzkisten ihrer Enthüllung, die meist Bonuskristalle, Bomben, Hitpoints oder Extraleben enthalten. Mit den Bomben verschafft man sich auf der Oberwelt Zugang zu versperrten Wegen oder



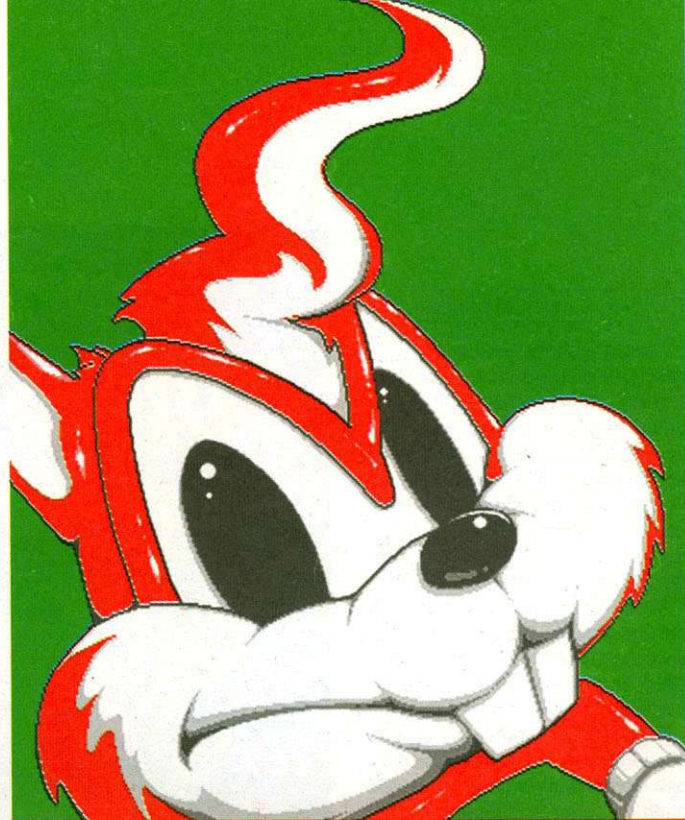
Invasion: Die Weltraumhühner wollen den Planeten Erde im Interesse des irdischen Federviehs besetzen

im Freiland versuchen die Hühner den Menschen zu schädigen: Da werden gadenlos Gärtners Kumpels, die Regenwürmer, terminiert oder die frische Getreidesaat weggepickt, die für des Menschen wichtigstes Grundnahrungsmittel, das Bier, unerlässlich ist.

Irgendwann in nächster Zeit werden die Hühner einen Funk-spruch von einem geheimen Sender ausstrahlen, um ihre außerirdischen Artgenossen herbeizurufen. In »Mr. Nutz« hat das außerirdische Geflügel den Planeten bereits besetzt und das kleine Eichhörnchen »Mr. Nutz« macht sich auf, vier große Welten von jeglichem Federvieh zu befreien. Der Titelheld ist bei der



In der Oberwelt: Hier findet der Held des Spiels nützliche Informationen und Zugang zu den Spring-und-Renn-Stufen



Nutz hat's!

Mr. Nutz

Das bewährte Spring-und-Renn-Genre feiert auf dem Amiga immer neue Erfolge. Diesmal begegnet uns der Held eines solchen rasanten Abenteuers in Form eines Eichhörnchens.



Bonuswelten. Die auf die Welten verteilten Levels unterteilen sich dabei in zwei Gruppen: Es gibt Level, die gelöst werden müssen, um bis zum Obermott zu kommen und andere, die nur als Kristall- oder Hitpoint-Grube, sprich Bonuslevel, agieren. Findet sich in einem der Levels ein Stern, darf dieser bei einem Geist gegen eine weitere dreidimensional scrollende Bonusrunde eingetauscht werden. Alsdann macht sich Mr. Nutz in den vier thematisch unterschiedlichen Welten nützlich: In der »Natur Welt« plätet unser Horn halbwegs »normale« Hendl, in der »Untergrund Welt« trifft er auf etwas kräftigere

Hühner, während ihm in der »Unterwasser Welt« fiese Fische ans Leder wollen. Zu guter Letzt jagt das Hörnchen in der »Inka Welt« speerwerfende Soldatenhühner und behelmte Hähne. Jede Welt bietet als letztes Level eine Techno-Umgebung, die dann auch den obligatorischen Riesenobermott zu Tage bringt.

Um sich der zahlreichen Gegnerschar zu erwehren, zerhüpf unser Held anrennende Feinde via Fußkick oder zerboxt sie mit seinen Fäusten. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn man in der Oberwelt diverse Federn gefunden hat, die einige komplexe Flugeigenschaften verleihen. Diese Federn findet man (wie vieles andere auch) in Truhen. So kann



Kugelblitz: Manche Extras verleihen dem Eichhörnchen überraschende Flugeigenschaften, besser als jedes Huhn



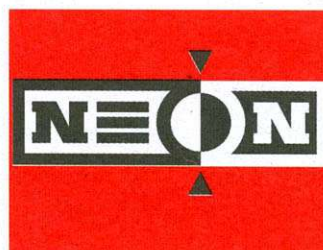
Plattgemacht: Mr. Nutz kämpft mit allen Mitteln, um die Erde vor der Eroberung durch die Hühner zu retten



Levelende: Ab und zu trifft man auf den obligatorischen »End of World Boss«

Mr. Nutz in der Luft segeln und sogar in ungeahnte Höhen schweben. Eine weitere Novität für ein Jump and Run ist das Prinzip der Hitpoints, was bei Genrekollegen eher selten vorkommt. Berührt ein fanatisches Huhn das Eichhörnchen, springt einer der Hitpoints von dannen, kann mit etwas Geschick jedoch wieder eingefangen werden und rutscht dann wieder an seinen alten Platz im oberen Bildschirm Drittel.

An Extras stehen des weiteren Schutzschilde und der sogenannte »Flash« zur Verfügung, der dem Titelhelden für bestimmte Zeit bequeme Unverwundbarkeit und verschiedene lustige Flugeigenschaften beschert.



Mr. Nutz läuft außer auf dem Amiga 4000 auf allen Modellen, und läßt sich auch nicht von den neuen AGA-Chips irritieren. Die bessere Grafik der neuen Amigas wird allerdings nicht genutzt.

Ein Diskettenkopierschutz verhindert einerseits das Anfertigen von Sicherheits- und Raubkopien, andererseits aber auch die Installation auf der Festplatte. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Mr. Nutz

10,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 05/94

Grafik	
Sound	
Spieliidee	
Motivation	

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



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

Wirklich innovative Jump and Runs sind heutzutage sehr selten – man sollte meinen, daß die Möglichkeiten des Genres mittlerweile zur Gänze ausgeschöpft sind. Mr. Nutz belehrt uns jedoch eines Besseren: Das Spiel ist mit dermaßen witzigen, einleuchtenden und motivierenden Spielelementen gespickt, daß selbst gestandenen Plattformern die Augen aus den Höhlen hüpfen.

Da wäre erstens die tolle Idee mit der Oberwelt, die allerdings nicht allzu neu ist und auf deren Pfaden schon Latzhosenklempner Mario wandelte. In Mr. Nutz dient diese Welt jedoch nicht nur als Verbindungsstück zwischen den Levels, sondern fungiert als eigenes Mini-Adventure, in dem Extras, Bonusrunden und nützliche Hinweise lauern. Die launigen Unterhaltungen mit Gegnern und Verbündeten sorgen für den einen oder anderen Lacher. Als nächstes muß das Hitpoint-System als genial bezeichnet werden: In welchem Jump and Run durfte die schon verlorene Energie gleich nach deren Verlust wieder eingesackt werden? Als dritter Punkt sei noch das Handling des Flughörnchens erwähnt, das dem an sich gradlinigen Spiel ungeahnte Tiefe verleiht und mit dem sich hervorragend experimentieren läßt.

Von diesen drei neuartigen Spielelementen abgesehen, bietet das gesamte Spiel hochgradige Jump-and-Run-Kost, die selbst den hochklassigen Konkurrenten »Fire&Ice« in die Schranken weist. Durchgestyltes Leveldesign, gut postierte Rücksetzpunkte und riesenhafte Obermotten bieten Springspaß für Wochen. Was will der Amigafreund mehr?

von Carsten Borgmeier

Wer sich für Schach, Dame oder ähnliche strategisch angehauchte Brettspiele begeistert, der wird an dieser wahrhaft göttlichen Variation Gefallen finden: Ragnarok hat seinen Ursprung in der nordischen Mythologie.

Immerhin gilt kein geringerer als Odin höchstselbst als Erfinder dieses traditionsreichen Spiels. Um die Länder Midgard und Asgard vor Chaos und Zerstörung und letztlich sich selbst vor der Vernichtung zu bewahren, nahm er Menschengestalt an und wanderte durch Midgard.

Sein Ziel war es, die Handlungen und Verhaltensmuster der Menschen zu analysieren, um sein weiteres Vorgehen zu planen. Zu diesem Zweck entwarf er ein Brettspiel, zog durch die Tavernen und forderte Menschen unterschiedlicher Intelligenz zu einem friedlichen Wettstreit.

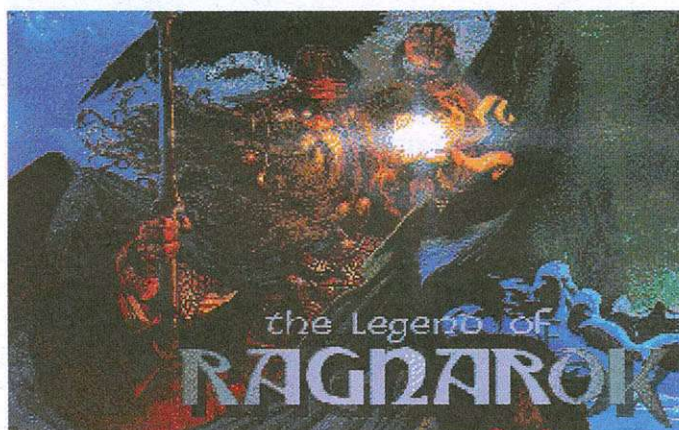
Das Spielfeld von Ragnarok umfaßt 11 x 11 Felder; in der Mitte des Feldes steht Odin. Verglichen mit Schach könnte man diese Figur als den König bezeichnen. Odin ist umgeben von seinen Vasallen Thor, Freyr, Vidar, Heimdall, Tyr, den Walküren und den Einherjar, den einfachen Kriegern. Diese dreizehn weißen Steine symbolisieren die Armee von Walhalla, die auf allen vier Seiten von den insgesamt zwanzig schwarzen Steinen der Mächte der Finsternis umgeben ist.

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

Das Spiel mit Brett und Figuren erinnert tatsächlich stark an »Schach«. Obwohl der Schwierigkeitsgrad keine Variationen erlaubt, bietet die Spielstärke des Computers auch ausgefeiltesten Strategen durchaus eine gewisse Herausforderung. Richtig interessant aber wird die Sache im Zwei-Spieler-Modus. Als kleine Belohnung für einen erfolgreichen Zug gibt es eine flüssig animierte und mit stimmungsvollen Soundeffekten unterlegte Metzel-Sequenz. Die einfache und ausgereifte Handhabung der Figuren rundet den positiven Gesamteindruck ab. Möge Odin den Schöpfern dieses Spiels einen Platz an seiner Tafel gewähren.

Götterdämmerung

King's Table



Zorn der Götter: Um seine Heimat vor der Zerstörung zu bewahren, sucht der Obergott persönlich Rat bei den Menschen



Zwei gegen einen: Animierte Metzelsequenzen machen das trockene Strategiespiel zu einem unterhaltsamen Zeitvertreib

Die Aufgabe des weißen Spielers ist es, die Figur des Odin an den Rand des Spielfeldes zu bewegen, während der schwarze Spieler dies zu verhindern sucht. Hierzu muß er mit seinen Steinen Odin in allen vier Himmelsrichtungen einkreisen und ihn damit bewegungsunfähig machen.

Die einzelnen Spielfiguren weisen sehr unterschiedliche Bewegungskarakteristika und Handicaps auf. Spielfiguren können geschlagen und vom Spielfeld entfernt werden; manche aber werden nach zwei Spielzügen wie-

dergeboren, um erneut am Spiel teilzunehmen. Das Schlagen von Steinen erfolgt wiederum durch Einkreisen, wobei je nach dem Charakter der Figur eine zwei- oder dreiseitige Blockade nötig ist. Der zuletzt gezogene Kämpfer schlägt den Gegner in einer animierten Sequenz, die an Battle Chess erinnert. Dazu treffen sich die Recken auf einem Sockel in der Spielfeldmitte, wo der Kampf

beginnt. Unter zünftiger Geräuschkulisse wird ausgemacht, wer aus dem Kampf als Sieger hervorgeht. Die Vielseitigkeit der Figuren verleiht dem Spiel eine Komplexität, die sich durchaus mit Schach vergleichen läßt.

Odin beispielsweise kann sich ein oder zwei Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen, während die Einherjar das gesamte Spielfeld durchmessen dürfen. Die Walküren und ihre Pendants auf der Gegenseite besitzen die Fähigkeit, andere Steine zu überspringen, was ungefähr dem Springer beim Schach entspricht; Freyr kann lediglich diagonal marschieren und erinnert so an den Läufer.

Neben Ragnarok steht noch eine weitere Spielvariante zur Verfügung: Das King's Table. Die Grundregeln sind dieselben, aber hier gibt's keine besonderen Figuren. Odin wird von 12 Einherjar unterstützt, die Armee der Finsternis besteht aus 24 Riesen. King's Table ist damit besonders gut geeignet, um sich mit den Grundstrategien vertraut zu machen. Wie es sich für ein Game dieses Genres gehört, können hier nicht nur Mensch und Computer, sondern auch zwei Spieler gegeneinander antreten. Weiterhin umfaßt Ragnarok eine Tournament-Funktion. Eine Installation auf Festplatte ist leider nicht vorgesehen, dafür stehen zwölf Positionen zur Verewigung von Spielständen auf Diskette bereit. Das Programm läuft auf allen Amigas ab 1 MByte RAM und hat keinen Kopierschutz. rk

AMIGA-TEST

gut

King's Table

9,4

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 05/94

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

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

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Berggrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

AMIGA 500/600/2000

1990 - Die 93er Edition	V 35,99
A - Train Classics	V 35,99
(inkl. Construction Set)	
Adventure Collection	A 59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	
Alien 3	A 47,99
Alien Breed Special Edition	E 24,99
Alien Olympics	V 54,99*
Ambermoon	V 79,99
Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99
Apolyva	A 24,99
Apocalypse	A 47,99
Arcade Pool	A 24,99
Armour Geddon 2 (Code Hellfire)	A 47,99
ATR - All Terrain Racing	A 49,99*
Aufschwung Ost	V 59,99
Award Winners 2	A 67,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer 92/93, Zool)	
B 17	A 35,99
Battle Isle Data Disk 2	A 47,99
Battle Team	A 47,99
Battletoads	A 54,99
Beneath a Steel Sky	V 59,99
Benefactor	A 59,99
Big Four	V 59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)	
Big Sea	A 59,99
Blind! (17 Disketten)	V 79,99*
Bloodnet	A 59,99*
Brian the Lion	A 47,99
Brutal	V 59,99*
Bugs	A i. Vorb.
Bump 'n' Burn	A 54,99
Bundesliga Man. 3 Hatrick	V 79,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 67,99
Bureau 13	V 59,99*
Burntime	V 67,99
Campaign 2	A 67,99
Cardiacc	A 26,99
Caribbean Disaster	V 69,99*
Chaos Engine	A 47,99
Chartbreaker	V 59,99*
Christoph Kolumbus	V 74,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A 47,99
Civilization	D 77,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	V 59,99
Combat Classic 2	V 59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)	
Combat Classic 3	A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)	
Cool Spot	A 54,99
Crash Dummies	A 35,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A 54,99
D - Day	E 59,99
Darkmere	V 59,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V 74,99
Delphine Classic Collection	A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)	
Der Clou	V 67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99
(inkl. A 1200 Version)	
Der Schatz im Silbersee	V 87,99*
Die Box Vol. 1	V 47,99
(Burntime, Dynatech, Whale's Voyage)	
Die Siedler	V 47,99
Disposabe Hero	A 47,99
Dogfight	A 35,99
Doofus	A 47,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E)	V 79,99
Dragonstone	A 54,99
Dreamlands	V 54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)	
Dreamweb	V 69,99*
Eishockey Manager	V 74,99
Elfmania	A 47,99
Elite 2 - Frontier	V 54,99
Evasive Action	V 54,99*
Eye of the Beholder 1	V 35,99
Eye of the Beholder 2	V 35,99
F - 117 A Nighthawk	A 35,99
F 17 Challenge	A 26,99
F - 19 Stealth Fighter	A 32,99
Fantastic Worlds	A 74,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)	
Fields of Glory	V 67,99
Fighter Bomber	A 24,99
Fire & Ice	A 47,99
Flight of the Amazon Queen	V 74,99*
Formular One Grand Prix	A 35,99
Fury of the Furries	A 54,99
Genesis	E 54,99
Globule	A 54,99
Gunship 2000	A 35,99
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Hattrick!	V 69,99*
Heimdall 2	A 59,99



History Line 1914 - 1918	V 47,99
Impossible Mission 2025	A 67,99
Indiana Jones 4	V 47,99
Innocent until caught	V 67,99
International Sensible Soccer	V 35,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity	V 59,99
Jungle Strike	A 54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 54,99
K 240	A 54,99
Kick Off 3 - European Challenge	V 49,99
Kind of Magic 4	V 67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young 2)	
Kingdoms of Germany	V 69,99
King's Quest 6	V 59,99
Kingmaker	V 67,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 26,99*
Krusty's Fun House (Simp.)	A 47,99
Kult of Speed	A i. Vorb.*
Liberation - Captive 2	A 54,99
Lionheart	A 35,99
Lollypop	A 59,99*
Lords of Realm	V 59,99
Lothar Matthäus Fußball	V 59,99
Lothar Matthäus Super Soccer	V 69,99
Lotus Compilation (1, 2 und 3)	A 54,99
Lucas Arts Classic Adv.	V 79,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	
Mad News	V 69,99*
Mad News Extrablatt	V 35,99*
Mad TV	V 35,99
Manchester U. P.L. Champ.	V 59,99
Marvin's Marvellous Adv.	A i. Vorb.*
Micro Machines	A 47,99
Missiles over Xerion	A 19,99
Monkey Island 1	V 35,99
Monkey Island 2	V 47,99
Morph	A 47,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V 47,99
Naughty Ones	A 47,99
New World of Lemmings (3)	A 54,99*
Oldtimer - Erlebte Gesch. Teil 2	V 69,99
Overlord - D-Day Campaign	E 59,99
Oxyd Magnum	A 47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 54,99
Perihelion	A 47,99
PGA - European Tour	A 54,99
Pinball Special Edition	A 39,99
Pizza Connection	V 79,99
Powerdrive	A 54,99
Prime Mover	A 54,99
Quarter Pole	V 59,99*
Quik	A 54,99*
Qwak	A 26,99
Reunion	V 59,99
Rings of the Medusa Gold	V 67,99
Rise of Robots	A 69,99
Robinson's Requiem	V 54,99
Ruff & Tumble	A 49,99
Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99
S. U. B.	V 54,99*
Second Samurai	A 59,99
Seek & Destroy	A 35,99
Sensible Golf	A 69,99*
Sensible World of Soccer	V 59,99
Shadow Fighter	A 54,99
Sim Classics	V 67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)	
Simon the Sorcerer	V 67,99
Skidmarks	A 47,99
Soccer Kid	A 59,99
Space Academy	A i. Vorb.*
Space Legends	A 67,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	
Space Quest 4	A 28,99
St. Thomas	V 47,99
Star Crusader	V 59,99*
Stardust	A 35,99
Stardust Special Edition	A 26,99*
Starlord	A 67,99
Street Fighter 2	A 28,99
Syndicate	V 59,99
Team 17 Collection	A 54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)	
The Greatest	V 54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	
Theme Park	V 54,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 35,99
Traps'n'Treasures	V 59,99
Triple Fun	A 69,99
(Die Siedler, Terminator 2, The Chaos Engine)	
Tubular Worlds	A 54,99

UFO - Enemy Unknown	V 69,99*
Universe	V 54,99
Uridium 2	A 47,99
Wing Com. 1	V 39,99
World Cup USA '94	V 54,99
World Cup Year '94	A 59,99
(Striker, Sensible Soccer '93, Goal, Championship Manager 94)	
World of Lemmings	A 54,99*
Worms	A 49,99*
Zeewolf	A 69,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V 69,99*
Zero	A 59,99*
Zonked	A 39,99*
Zool 2	A 47,99

AMIGA 1200 / 4000

Aladdin	A 59,99
Alien Breed 2	A 54,99
Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99
Arcade Pool	A 24,99
Baldie	V 59,99*
Banshee	A 47,99
Bing! (27 Disketten)	V 87,99*
BloodNet - A Cyberpunk Gothic	A 59,99
(Festplatte empfohlen, da 12 Disketten)	
Body Blows	A 28,99
Body Blows Galactic	A 54,99
Brian the Lion	A 47,99
Brutal	V 59,99*
Bump 'n' Burn	A 54,99*
Bundesliga Man. 3 Hatrick	V 79,99
Burning Rubber	A 59,99
Chaos Engine	A 47,99
Christoph Kolumbus	V 74,99
Civilization	V 67,99
Der Clou	V 67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99*
Der Schatz im Silbersee	V 87,99*
Doppelpaß (Anstoss+Anst. W.C.E.)	V 79,99
Dreamweb	V 69,99*
Dschungelbuch	A 59,99*
Elfmania	A 49,99*
Elite 3 - First Encounters	V 79,99*
Fields of Glory	V 67,99
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Hattrick!	V 69,99*
Heimdall 2	V 59,99
Impossible Mission 2025	A 67,99
International Sensible Soccer	V 35,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity	V 59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 59,99
Kick Off 3 - European Challenge	V 54,99
Kings Quest 6	V 59,99*
Lords of the Realm	V 59,99
Magic of Endoria	V i. Vorb.*
Marvin's Marvellous Adventure	A 59,99*
Morph	A 59,99*
Naughty Ones	A 47,99
Oldtimer (Erlebte Gesch. Teil 2)	V 69,99*
Overlord - The D-Day Campaign	A 59,99*
Out to Lunch	A 47,99
PGA - European Tour	A 59,99
Pinball Fantasies	A 54,99
Pinball Illusions	A 59,99*
Reunion	A 59,99
Rise of the Robots	A 69,99
Robinson's Requiem	V 59,99
Robocod	A 24,99
Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99
S. U. B.	V 54,99*
Second Samurai	A 59,99
Sim City 2000	V 69,99
(nur mit Festplatte und 4 MB RAM)	
Sim Life	V 79,99
Simon the Sorcerer	V 79,99
Soccer Kid	A 59,99
Star Crusader	V 59,99*
Star Trek - 25th Anniversary	V 67,99
Subwar 2050	V 69,99
Super Stardust	A 54,99
T. F. X.	A 69,99*
Theme Park	V 64,99
Top Gear 2	A 49,99
Total Carnage	A 54,99
UFO - Enemy Unknown	V 67,99
Whale's Voyage	V 59,99
Zool 2	A 47,99

Evasive Action	V 54,99*
Fields of Glory	V 59,99
Fire and Ice	A 47,99
Fly Harder	? 24,99
Formular One Grand Prix	A i. Vorb.*
Fury of the Furries	A 54,99
Gunship 2000	A 67,99
Heimdall 2	A 59,99
Impossible Mission 2025	A 59,99
Internat. Sensible Soccer	A 49,99
James Pond 3	A 59,99
John Barnes European Football	? 24,99
Jungle Strike	A 59,99
Kick Off 3	V i. Vorb.*
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 28,99*
Labyrinth of Time	E 54,99
Lemmings 1	A 47,99
Liberation - Captive 2	E 59,99
Lilil Devil	E 54,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A 54,99
Marvin's Marvellous Adventure	A 59,99
Mean Arenas	A 47,99
Mega Race	A 59,99*
Microcosm	? 37,99
Morph	A 59,99
Myth	? 28,99
Naughty Ones	V 47,99
Nigel Mansell	A 67,99
Out to Lunch	A 47,99
PGA European Tour	A 54,99
Pinball Illusions	A 59,99*
Pinball Fantasies	A 59,99
Pirates Gold	A 59,99
Premiere	A 34,99
Prey An Alien Encounter	E 57,99
Quik	A 59,99*
Rise of the Robots	A 59,99
Second Samurai	A 54,99*
Seek & Destroy	A 47,99
Simon the Sorcerer	A 67,99
Sleepwalker	A 67,99
Soccer Kid	? 57,99
Space Academy	A i. Vorb.*
Star Crusader	V 59,99*
Striker	A 54,99
Summer Olympix	A 49,99
Subwar 2050	V 59,99
Superfrog	A 28,99
Super Stardust	A 54,99*
T. F. X.	A 69,99*
The Lost Vikings	V 54,99
Theme Park	V 59,99*
Top Gear 2	A 49,99
Total Carnage	A 59,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 54,99
Trolls	A 54,99
UFO - Enemy Unknown	V 59,99
Ultimate Body Blows	A 54,99
Universe	V 54,99
Whales Voyage	V 54,99
World Cup Golf	A 54,99
Worms	A 54,99*
Zool	A 54,99
Zool 2	A 54,99



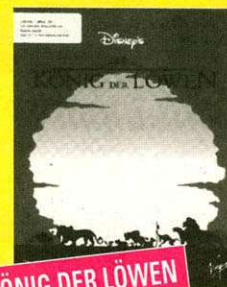
Competition Pro	
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Box	24,99
Mini, transp., inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Trek - 25th Anniversary	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99
Gravis	
Game Pad	39,99
Mouse	
Techno Plus Switchable Mouse	26,99

HARDWARE

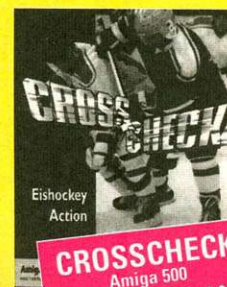
CD 32 KONSOLE	329,-
Für AMIGA CD 32	
Gamepad	
(mit Auto-, Turbo-Fire & Slow Motion)	38,-
DISKETTENLAUFWERK extern	99,99
Leerdisketten 3,5" DD 10 Stück	8,99
Leerdisketten 3,5" DD 50 Stück	35,99

Tel. (0 24 03) 2 11 88

Fax (0 24 03) 3 53 51



KÖNIG DER LÖWEN
Amiga 1200
dt. Anleitung
DM 59,99

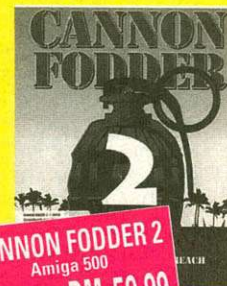


CROSSCHECK
Amiga 500
dt. Version
DM 39,99



FIFA INTERN. SOCCER
Amiga 500
dt. Version
DM 49,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe. Achtung: Ladenpreise weichen ab!



CANNON FODDER 2
Amiga 500
dt. Anleitung
DM 59,99

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter
Angaben Ihres Computertypen
kostenlos und unverbindlich
unsere neuesten Preislisten an.
Darin enthalten ist auch ein reich-
haltiges Angebot an Joysticks und
Hardwarezubehör.

Das Interessante an Computersimulationen ist, daß man viele verbotene Dinge tun kann, ohne sich oder anderen zu schaden. In »Der Clou!« darf der Spieler als Einbrecher Karriere machen.

von Carsten Borgmeier

In den wilden 50er Jahren trifft Matt Stuvysunt, ein junger Mann vom Lande, auf dem berühmten Sackbahnhof »Victoria Station« in London ein, um in der pulsierenden Metropole sein Glück zu suchen. Alles fängt gut an, als er das erstmal ein Taxi besteigt

trag. Ein Kiosk in Fulham ist genau das richtige Objekt, um eine vielversprechende Karriere als Meisterdieb zu starten, deren Krönung der Raub der schwerbewachten Kronjuwelen aus dem Tower von London darstellt.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Ganoven Matt, den er per Maus und teilweise Tastatur durch London steuert. Seine Aufgabe ist es, jeden Bruch sorgfältig zu planen und ein anvisiertes Objekt, beispielsweise ein Juwelergeschäft, ausreichend lange zu beobachten. Ein genauer Lageplan von den Innenräumen mitsamt Stromkästen, Alarmanlagen, Safes, Beutestücken und den Wegen, die eventuelle Wachen zurücklegen, hilft ebenso ungemein. Ist das Gebäude komplett



Action: Gut geplant ist halb geklaut, leider kann immer etwas schiefgehen, dann hilft nur noch eilige Flucht

und erfährt, daß er als millionster Gast für ein Jahr freie Fahrt mit dem Taxi in der britischen Hauptstadt gewonnen hat.

Schon im Hotel jedoch wendet sich das Blatt: Das Zimmer, das er mieten will, muß für drei Tage im voraus bezahlt werden. Matt gibt vor, daß ihm sein Geld gestohlen wurde und erstattet Anzeige bei der örtlichen Polizei. Inspektor Gludo erweist sich als echter Freund und Helfer, indem er ihm mit zehn Pfund aus der Klemme hilft. Zum Dank läßt unser Langfinger die Polizeimarke des Beamten mitgehen. So ahnt man schon, wie Matt in Zukunft seinen Lebensunterhalt verdienen wird. Bei einem Treffen mit einem alten Bekannten erhält er auch prompt seinen ersten Auf-

ausspioniert, gilt es, ein geeignetes Fluchtfahrzeug und das nötige Handwerkszeug zu beschaffen. Bis zu diesem Punkt verläuft Neos neuer, von der Programmiergruppe »and avoid Panik by« entwickelter Genremix wie ein klassisches Grafik-Adventure.

Bei der Zusammenstellung des Teams, das inklusive Matt aus zwei bis vier Ganoven bestehen kann, gesellen sich auch Rollenspielelemente hinzu. Jede Person, die Matt in den verschiedenen Pubs anspricht, um sich nach ihrem Beruf, ihrer Erfahrung, eventuellen Vorstrafen und dem von ihr beanspruchten Anteil zu erkundigen, charakterisiert sich durch eine Anzahl von Eigenschaften wie Gesundheit, Stimmung, Intelligenz, Stärke, Ausdauer etc. und spezielle Fähigkeiten, wie z. B. als Autofahrer, Kämpfer oder Elektroniker, alles in Prozentpunkten veranschlagt.



Victoria Station: »Der Clou!« setzt auf Realitätsnähe, viele markante Örtlichkeiten Londons findet man auch im Spiel



Beileid: Der allgegenwärtige Tod ist für den Einbrecher ein Ereignis, mit dem er bei seinen Unternehmen rechnen muß

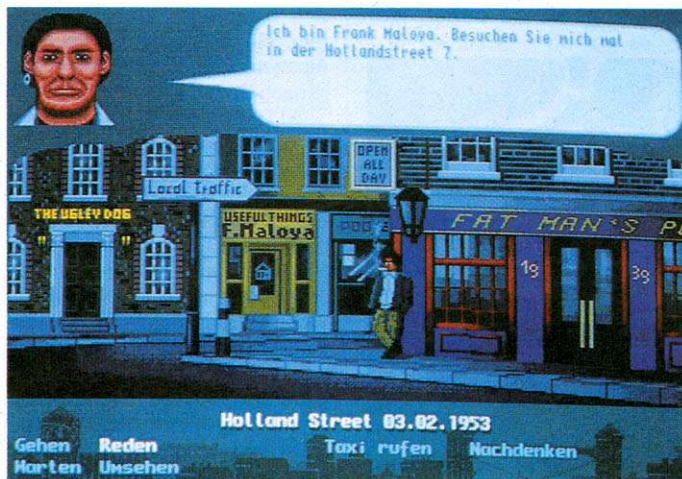


Sogar über das Werkzeug, eigene Autos und observierte Gebäude stehen jederzeit detaillierte Tabellen zur Verfügung. Den Figuren, die ihm für seine räuberischen Projekte geeignet scheinen, verspricht Matt, sich zu melden, falls er sie an einem Coup beteiligen will.

Nachdem er alles Organisatorische erledigt hat, begibt sich Matt in sein Hotelzimmer, wo er in Ruhe mit der Planung eines Einbruchs, dem zentralen strategischen Spielelement, beginnt. Dort bestimmt er das Zielobjekt, das Fluchtfahrzeug, dessen Fahrer und wenn nötig weitere Komplizen, deren Fähigkeiten unverzichtbar sind. Zur Ausarbeitung des Einbruch-Plans bekommt der Spieler die in Frage kommende

zu bringen. Daß dabei nicht immer alles so läuft wie vorgesehen, ist selbstverständlich – ein Eingreifen ist zu diesem Zeitpunkt jedoch kaum noch möglich. Im schlimmsten Fall bleibt nur noch eine überhastete Flucht, bei der viele unnötige Spuren zurückbleiben. Dann können alle Beteiligten nur noch hoffen, daß ihr Gefährt schnell genug ist und der Fahrer sein Geschäft versteht.

Sobald der Einbruch gemeldet wurde, startet Inspektor Gludo seine Ermittlungen. Jetzt rächt es sich bitter, wenn zu auffällig gearbeitet wurde, das Auto identifiziert werden kann oder die Komplizen nicht dicht halten. Sämtliche Indizien aus hinterlassenen Spuren und Zeugenaussagen wandern in die Akten, aus denen die Polizei



Spaziergang: Matt Stuvysunt muß an allen Ecken und Enden Informationen sammeln, um den Clou zu planen

Etage des Gebäudes von oben zu sehen. Alle Objekte werden mit ihren exakten Umrissen und Positionen wie in einem Modellhaus dargestellt.

Mit seinem Team arbeitet Matt nun einen minuziösen Plan aus, wobei jeder Akteur sich auf die Sekunde genau steuern läßt. So räumt beispielsweise einer ein Zimmer leer, während der zweite eine Alarmanlage außer Gefecht setzt, Nummer drei einen Safe knackt und der vierte im Bunde Wache schiebt. Bis zu vier fertige Pläne lassen sich abspeichern. Glaubt unser Gauner, alles richtig gemacht zu haben, geht's zur Sache. Auf dem Monitor beobachtet der Spieler wie im Kino, wie alle Aktionen gemäß Matts »Drehbuch« im Zielgebäude ablaufen, wobei das Team versucht, den Plan in Echtzeit über die Bühne

nach und nach ein Täterprofil zusammenzusetzen. Hatte der Einbruch Erfolg, verhökert Matt seinen Anteil vom Diebesgut an den meistbietenden Hehler. Den schmutzigen Gewinn investiert er je nach Bedarf und Laune unter anderem in ein schnelleres Auto oder neues, leistungsfähigeres Werkzeug.

Mit jedem gedrehten Ding gewinnt Matt in einschlägigen Verbrecherkreisen an Bekanntheit und Ansehen und immer mehr zwielichtige Gestalten erklären sich bereit, mit ihm zusammenzuarbeiten – klar, daß er sich bald nicht mehr mit popeligen Allerweltseinbrüchen abgibt, sondern größere Projekte plant. Am Ende wartet dann der Clou, also der

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

Selten gelingt ein so überzeugender Genre-Mix wie bei »Der Clou!«. Die Adventure-, Rollen- und Strategiespielelemente fügen sich zu einem Spiel wie aus einem Guß zusammen. Der Reiz, sich an immer größere und kompliziertere Vorhaben zu wagen, ist verlockend.

Nach längeren Planungsphasen steigt die Spannung, ob alles in Wirklichkeit so funktioniert, wie es zuvor bis ins kleinste Detail ausgetüftelt wurde, wobei das Gelingen einer Aktion nicht zuletzt von den individuellen Eigenschaften aller Beteiligten abhängt. Handlungsstränge zwischen den einzelnen Einbrüchen stellen den nötigen Bezug zur Stadt und den verschiedenen Personen her, so daß man bald beginnt, sich im Gangstermilieu wohl zu fühlen. Die stimmungsvollen Musikstücke und realistischen Grafiken tragen ihren Teil dazu bei. Mit der Größe der Gebäude steigt dann auch der Schwierigkeitsgrad stark an, so daß es zeitweilig viel Geduld bedarf, bis durch das nötige Feintuning der Plan so ausgereift ist, daß er in die Tat umgesetzt werden kann. Gerade darin liegt aber auch die Herausforderung der gut gelungenen Strategie-Adventure-Mischung. Alles in allem ist »Der Clou!« eine unterhaltsame, spannende und ungewöhnlich motivierende Symbiose mehrerer Spielegenres.

größte Coup aller Zeiten. Nebenbei bleibt Matt noch genügend Zeit, sich in die attraktive Sabien Pardo zu verlieben und mit ihr schöne Stunden zu verbringen. Sollte es Inspektor Gludo jedoch gelingen, Matt zu überführen, so beschließt der Gauner, nachdem er geläutert aus dem Gefängnis entlassen wurde, ins Kloster zu gehen, was es in seinem und Sabiens Interesse zu verhindern gilt.

Besonderes Lob verdienen die zahlreichen mit den Schauplätzen wechselnden, zeitgemäßen Musikstücke. Die Instrumente klingen erstaunlich klar und natürlich, fast so, als ob sich eine Jazz Club Band direkt hinterm Computermontor versteckt hätte.

Ebenso realistisch und gelungen sind die Grafiken der zahlreichen Automobile und die Ansichten der teilweise animierten Sehenswürdigkeiten. Dabei legen die Programmierer auf strenge Originaltreue Wert: Die wichtigen Gebäude im Spiel dürften für London-Reisende alte Bekannte sein, die Autos halten sich bis ins kleinste Detail an die Daten der Oldtimer im Museum.

Die Steuerung per Maus und Tastatur funktioniert streßfrei und problemlos. Bei der Planung von Einbrüchen in größere Gebäude mit vielen Beteiligten dauert es allerdings mitunter recht lange, bis das Programm den Ablauf notiert hat, ein schneller Amiga ist also von Vorteil.

»Der Clou!« erscheint für AGA-Modelle und in einer grafisch abgespeckten Version für die älteren Amigas mit mindestens 1 MByte RAM, wobei die kleinere Farbpalette bei einigen Grafiken deutlich, bei den meisten jedoch kaum oder gar nicht auffällt. Die geringere Prozessorgeschwindigkeit des A500/2000 (MC68000) macht sich dagegen beim Bildschirmaufbau bemerkbar.

Maximal vier Spielstände können gespeichert werden; die Installation auf Festplatte ist sehr empfehlenswert. Zu Spielbeginn wird ein Wort aus dem recht umfangreichen Handbuch abgefragt. Auch die Amiga CD³²-Besitzer dürfen sich freuen – eine CD-Version des Spiels mit 40 Minuten Sprachausgabe in 16-Bit-Qualität ist bereits in Arbeit.

rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Der Clou

10,6
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 06/94

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

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

von Carsten Borgmeier

Was lange währt, wird endlich gut. Schon vor etwa zwei Jahren hatte Psygnosis »Microcosm« als multimediale Sensation angekündigt. Jetzt ist endlich die CD³²-Version erschienen, nachdem das Spiel ursprünglich für das CDTV geplant war.

Ähnlich wie in Syndicate beherrschen Mammutkonzerne den Planeten Bodor. 82 Prozent der Bevölkerung leben zusammenge-

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

Die Präsentation von Microcosm stellt alles bisher auf dem Amiga und dem CD³² Erschienene in den Schatten. Endlich kann Commodores Konsole zeigen, was in ihr steckt. Wie von Psygnosis nicht anders zu erwarten, glänzt die Ballerorgie durch einen perfekt inszenierten, siebenminütigen Vorspann, der als Exposé jedem hochklassigen Science-fiction-Kinofilm gut zu Gesicht stünde. Die Animationen innerhalb der Landestationen, beim Start in den Körper, dem Wechseln der Gefäße oder dem Ableben des Patienten laufen auf gleich hohem Niveau. Zwar wird dabei nur ein verkleinerter Bildausschnitt genutzt, die Qualität der Darstellung wirkt dafür um so überzeugender.

Geht's ans Spielen selber, ist die Qualität der Grafik natürlich nicht mehr so hoch wie beim Vorspann. Hier zeigt sich ein reinrassiges Ballerspiel, das hohe Anforderungen an alle Joypad-Artisten stellt. Hat man sich erst einmal an die ungewohnte Steuerung gewöhnt, dürften die meisten ihren Joystick nicht mehr missen. Ebenso hurtig, wie die umgebenden Aderwände und die Gehirnrinde vorbeihuschen, tauchen auch vielfältige, bunt gestaltete Gegnerformationen auf. Die Bewegungen bleiben dabei gleichmäßig und schnell, egal wie viele Objekte sich auf dem Bildschirm tummeln. Musik und Effekte passen sich nicht zuletzt dank der Unterstützung durch Rick Wakeman, einem Musiker der berühmten Rock Band »YES«, nahtlos ins Geschehen ein. Wer ein Paradespiel für sein CD³² sucht und einen Draht für rasanteste Action hat, kommt an Microcosm nicht vorbei.

Reise ins Ich Microcosm



Wie im Film: Der kinoreife Vorspann von Microcosm gehört zum Besten, was je auf einer Spielkonsole zu sehen war



Mensch von Innen: Viele kleine Feind-Zellen machen dem Spieler bei der Reise durch den Körper das Leben schwer

pfercht auf gerade zwei Prozent der Landmasse. Armüt, Krankheiten und die ausufernde Kriminalität führen immer wieder zu von vornherein aussichtslosen Rebellionen. Doch auch in der Oberschicht und unter den verschiedenen Unternehmen herrschen Grabenkriege. Die beiden größten Multis versuchen, einander die Führungsposition streitig zu machen.

Beim unterlegenen Konzern Axiom kommt man daher auf die perfide Idee, dem Chef der Konkurrenzgesellschaft Cybertech einen Sender ins Gehirn einzupflanzen, um ihn gefahrlos manipulieren zu können und so an die Spitze zu gelangen. Die hochentwickelte Mikrotechnologie ermöglicht es, ein mikroskopisch kleines, aber nicht minder effektives Verteidigungssystem in die Gefäße zu injizieren. Die Cybertech-Leute kommen den Rivalen

auf die Schliche und schleusen nun ihrerseits eine Abwehranlage in den unterminierten Körper mit dem Ziel, den Präsidenten zu retten und alle Gegner in der Blutbahn zu vernichten. An den meisten infizierten Körperstellen werden Druckkapseln implantiert, die Raumstationen ähneln. Von dort aus macht sich ein ebenfalls auf mikroskopisches Format geschrumpfter Agent an die schwere Aufgabe, sämtliche Fremdkörper zu eliminieren.

Dazu stehen ihm eine Tauchkapsel, ein Jagdschiff und ein universeller Druckanzug zur Verfügung. Damit müssen die im linken Arm verlaufende »Vena cephalica«, die linke Gehirnhälfte, ein

Oberschenkel, die Halsschlagader und zum Schluß die rechte Gehirnhälfte von Eindringlingen gesäubert werden. Effektive Laserwaffen dienen dazu, angreifende Feindformationen zu dezimieren. Wird es dem Spieler vor lauter Gegnern allzu bunt, greift er zur intelligenten Bombe, die sämtliche ihn attackierenden Objekte auf einen Schlag vernichtet. Die dazu nötige Energie ist schnell verbraucht, steht jedoch nach einer Aufladephase wieder zur Verfügung.

Boote und Anzug sind mit Schilden ausgestattet, die bei Treffern durch Antikörper und feindliche Einheiten sowie Berührungen mit den Wänden reduziert werden. Sinkt die Stabilität der Hülle unter einen kritischen Level, explodiert alles in tausend Stücke. Glücklicherweise finden sich unterwegs heilsame Präparate, die entstandenen Schaden reparieren, und Extrawaffen, die je nach Bedarf aktivierbar sind.

Zu Beginn betrachtet der Spieler das eigene Gefährt bzw. sich selbst von hinten. Später wechselt die Perspektive bisweilen zu einer Cockpit- oder Helmsicht. An bestimmten Stellen bleibt das Schiff stehen, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Während der Fahrt besteht die Möglichkeit, das Bild mit einer durchsichtigen Karte zu überlagern, die den Weg durch das Labyrinth der Adern und Kanäle weist und an den häufig auftretenden, mehrfachen Abzweigungen eine große Hilfe darstellt. Wenn die Rettungsversuche scheitern, muß der Präsident sein Leben lassen. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Microcosm

10,3
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 06/94

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Spieliidee	★★★★★
Motivation	★★★★★

Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Psygnosis
Anbieter: Fachhandel



Beavers, J.B. Football, Fly Harder,
Myth, Super Methane Brothers 29.- DM
Unglaubliche Preise

Katalog anfordern!

Das Sixpack

SAAR/AMOK I, POWER-GAMES I,
Ultimedia(2CD's), Hottest 4, Utilities Profess.

NUR 159.- DM

CD-ROM AMIGA

CD 32 Games

Collection CAM (2 CD's)	49.- DM	Arcade Pool	39.- DM
17 Bit Phase 4	49.- DM	Alien Breed 2	69.- DM
Traumland Amerika	TOP! 19.- DM	U.F.O. (Deutsch)	TOP! 55.- DM
17 Bit Collection (2 CD's)	69.- DM	Brian the Lion	TOP! 29.- DM
17 Bit Continuation	38.- DM	Banshees	59.- DM
Aminet Share 3-4	18.- DM	Defender of the Crown 2	39.- DM
Exchange Vol.1	55.- DM	Games and Goodies 1-3	45.- DM
CDPD 1-4	37.- DM	Gunship 2000	39.- DM
Demo Collection 1-2	37.- DM	Last Ninja 3	29.- DM
Deutsche Edition	48.- DM	Impossible Mission 2015	59.- DM
Light ROM (Fish)	79.- DM	James Pond 3	69.- DM
Euroscene	39.- DM	Fields of Glory	79.- DM
Fractal Universe	59.- DM	Little Devil	TOP! 69.- DM
Fresh Fish 3,5,6	44.- DM	Microcosm	TOP! 35.- DM
Frozen Fish	59.- DM	Power-Games The best of Games!	49.- DM
Giga PD 3 v.3.0 (3 CD's)	79.- DM	Pinnball Fantasies	TOP! 49.- DM
Goldfish 1+2	44.- DM	Megarace	TOP! 69.- DM
Graphik CD 1-2	29.- DM	Gurdian	69.- DM
Megahits 1-3	49.- DM	Rise of the Robots	TOP! 89.- DM
Megahits 4-5	69.- DM	Sabre Team	59.- DM
Professional Fonts&Cl.	39.- DM	Subwar 2090	69.- DM
Professional GIFS	TOP! 39.- DM	Theme Park	Neu 69.- DM
Professional IFF/PCX	39.- DM	Ultimate Body Blows	59.- DM
SAAR/AMOK 1/2	25.- /	Video Creator	68.- DM
Power-Games The best of Games!	49.- DM	Emerald Mine	48.- DM
Hottest 4	TOP! 39.- DM	Vital Light	69.- DM
Ultimedia Doppel CD	49.- DM	Roadkill	Neu 69.- DM
World of Pinnups	44.- DM	Superstardust	Neu 69.- DM
Amiga Desktop Video CD	49.- DM	Flink	65.- DM
Meeting Pearls	19.- DM	Dragonstone	Neu 69.- DM
World of Sound	TOP! 39.- DM	Benefactor	Neu 65.- DM
World of GIF	TOP! 39.- DM	Speedball 2	Neu 89.- DM
Weird Science Clip Arts	35.- DM	Bump&Burn	Neu 69.- DM
Weird Science Fonts	35.- DM	Marvins Marv. Adv.	Neu 69.- DM
Grafik CD1+2	29.- DM	Manchester United	Neu 59.- DM
Women of Venus	68.- DM	Bubble&Squeak	59.- DM
Space&Astronomie	49.- DM	Castle 2	29.- DM
R-H-S Erotik Collection	59.- DM	Emerald Mine	33.- DM
Photo Lite	55.- DM	Elite 2	49.- DM
Berliner Spielekiste	45.- DM	Universe	TOP! 39.- DM
Gigantic Games	39.- DM	Vital Light	69.- DM
The Beauty Chaos	Neu 29.- DM	Overkill	29.- DM
Multimedia Megab.5CD's	69.- DM	Tauer Assault	69.- DM
Video Creator	68.- DM	Bing	Neu 89.- DM
Quickforms	59.- DM	Zool	TOP! 29.- DM
Multimedia Toolkit	55.- DM	Zool 2	TOP! 49.- DM

Full Motion Videos für Amiga CD 32 mit MPEG Modul Filme Musik

Beverly Hills Cop II	38.- DM	Bryan Adams-Walking up	48.- DM
Black Rain	38.- DM	Bon Jovi-Keep the Faith	48.- DM
Die Geister die ich rief	38.- DM	In Bed with Madonna	48.- DM
Die Firma	48.- DM	Pink Floyd-The Wall	48.- DM
Der Prinz von Zamunda	38.- DM		
Die Nackte Kannone 1+2/2	38.- DM		
Ein unmoralisches Angebot	38.- DM		
Ein Ticket für zwei	38.- DM		
Mondsüchtig	38.- DM		
Star Trek VI	38.- DM		
Top Gun	38.- DM		
Waynes World	38.- DM		

viele weitere Titel Vorhanden, nachfragen

Hardware

CD 32 Grundgerät mit Tastatur & 2CD's	349.- DM
CD-ROM double Speed .CDS525	299.- DM
SX-1 erweitert das CD32 zum Computer	439.- DM
17" Yakumo Monitor MPR II Digital Control	1259.- DM
Cyberst. Turbokarten 040/40 40 MHz CPU(MMU/FPU) für A4000	1795.- DM
Cyberst. Turbokarten 060/50 50 MHz CPU(MMU/FPU) für A4000	2495.- DM
Blizzard T. Board 1230-III 40 MHz 68EC030 Version, o MMU	399.- DM
CyberVision64 64-bit Grafikkarte für A 3/4000 2/4 MB	679.- / 849.- DM

MediaTeam GbR Düsseldorfstr.183 51379 Leverkusen
Postfach 10 09 68 51309 Leverkusen
Tel:02171/47203 Fax:02171/47207

Wir bieten den kompletten CD-ROM Service,
vom Layout bis zur fertigen CD ab 100 Stück

Bei uns liegen Sie richtig: große Auswahl - kleine Preise

Diskettenlaufwerke

DD 880kb int/ext. 89/98 DM
HD 176mb int/ext. 145/165 DM
Turbokarten für A500 / 1200:
14 bis 50 MHz, incl. RAM-
Option 0-16mb ab 188.- DM

Controller und Einbausätze

35 HD Einbausatz f. A1200 35-
AT-Bus Control. A500 ext. mit
RAM-Opti. 8mb. Kickum. 195-
AT-Bus Contr. A500 int. 145-
CD-ROM Lw. bitte anfragen

*** Kickstart OS 31 ***

A500/2000/2500: 169 DM
A1200/3000/4000: 195 DM
incl. Handbüchern und Dis-
ketten

SOFTWARE

Wordworth 3 325 DM
PageStream 3.0 D/E 540/399 DM
Blitz Basic 2 (D/E) 225/169 DM
Maxon Basic 3 198 DM
Maxon Pascal 3 249 DM
Maxon C++ (light) 449/189 DM

SimCity 2000 89 DM
Bundesliga Man. Hattrick 105-
Jungle Strike 79 DM

Erotische CDs (Altersnachweis)

je 49 DM:
Seedy 2-6; Bangkok 3-7; Private
Girls Asian Collection 1+2;
Pleasure 1-6;

topec edv-service
Torsten Conradt

Telefax: 0681/842513

Versand im In- und Ausland

Festplatten

Conner 3.5" 420mb AT 369 DM
SCSI und weitere AT-Bus
Platten bitte anfragen...

Modems TKR:

Terboline 19200 249 DM
Speedstar 14400 249 DM
schnellere Modems bitte
anfragen - alle Modems mit
Terminal, Datex-j und
TELEFAX Software !!

SX-1 CD32 Erweiterung 469-
OVERDRIVE CD ROM 459-
externe Netzteile 45A 85-
Neptun Genlock 1089-
Soundsampler 89-

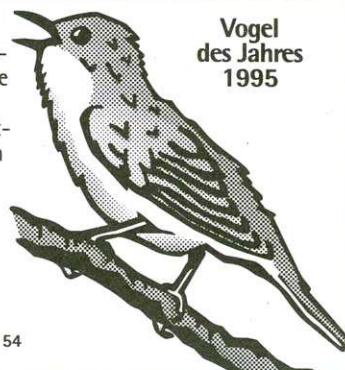
Tel: 0681/842513

Mo-Do 16.30-19.30; Fr. ab 14.30 Uhr

KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns
am legendären Gesang der Nach-
tigall erfreuen? In Menschennähe
findet die "Königin der Nacht"
schon heute immer weniger Brut-
plätze; mit Laub- und Auwäldern
verschwinden weitere wichtige
Lebensräume. Fordern Sie
die Broschüre "Die Nachtigall"
an (für 5 DM in Briefmarken).

Vogel
des Jahres
1995



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

AMIGA REPAIR

WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

AUTORISIERTES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER

REPARATUREN ZU FESTPREISEN AMIGA 500/600/CD 32

AN ALLEN AMIGA COMPUTERN FESTPREIS 150.- DM

AMIGA 1200

FESTPREIS 180.- DM

AMIGA 2000

FESTPREIS 250.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

AMIGA 4000/3000

FESTPREIS 350.- DM

Software 2000 betritt mit einer »First Step«-Produktion Neuland auf dem Amiga. Der Genremix aus Strategie- und Rollenspiel in einer mittelalterlich geprägten Fantasiewelt zieht den Spieler auf Anhieb in seinen Bann.

von Carsten Borgmeier

Vor ca. zwei Jahren feierte das Spiel »Warsong« auf dem Mega Drive von Sega rauschende Erfolge. Das hat die Programmierer von »First Step« inspiriert, dem Amiga ein ähnliches Spielekonzept zu spendieren. »Death or Glory« macht den Spieler zum Oberkommandierenden einer Fantasy-Armee.

Nach vielen Jahren des Friedens sieht sich das Königreich Morgan zunehmend von zahlrei-

boshaften Gerüchten zufolge eine böse Hexe war, niemals als Thronfolger in Frage käme.

Sein jüngerer Bruder Raven mag diesen Verdacht jedoch nicht teilen. Mit Cerano, dem gewitzten königlichen Hofnarren an seiner Seite, macht er sich gegen den Willen des Königs auf den Weg, das Schicksal seines Halbbruders aufzuklären und die übermächtig erscheinenden Feinde zu vernichten. Von seinem Vater geächtet, bezahlt er aus eigenem Vermögen eine Söldnertruppe, unter deren Schutz die Kameraden zum Eremiten Armitas, von dem sie sich Informationen über den Ver-

Sein oder nicht sein...

Death or Glory



Böse Absicht: Dieser Charakter führt nichts Gutes im Schilde, man sieht's ihm an

Punktzahl, so erhöht sich sein Rang bis zu fünfmal, wobei er außerdem Zugriff auf neue Einheiten bekommt. Die Gefährten scharen jeweils maximal acht Untergebene eines Typs um sich. Beispielsweise führt Raven als Prinz Schwertkämpfer an, der Ratgeber Cerano dirigiert Bogenschützen, Armitas befiehlt als Heiler weiße Mönche, Berettar, der Henker, hetzt Axtkämpfer auf seine bedauernswerten Gegner, die Jägerin Nyana leitet Amazonen in die Schlacht und die Krieger gehorchen Xhor.

In höheren Levels stehen einem Befehlshabenden mehrere Kämpferklassen zur Wahl. Erbeutete Extras, wie stärkere Waffen oder Schutzschilde, werden unter den Kommandeuren aufgeteilt, die in der Lage sind, je ein Teil pro Hand zu tragen und einen weiteren im Rucksack zu verstauen. Die Ausrüstung hat, abhängig davon, wer sie verwendet, unterschiedliche Auswirkungen auf die Charakterwerte. Manche Gegenstände erhöhen die Angriffs-, Verteidigungs- oder Magiepunkte, andere wirken sich auf bestimmte Eigenschaften auch negativ aus.



Das Land Morgan: Die heile Welt ist von Feinden bedroht, der Spieler führt die eigenen Armeen zum Sieg

chen finsternen Horden bedroht, die sich an den Grenzen zusammenrotten. Der alte Monarch Werthas kann das überraschende Auftauchen des Bösen nur damit erklären, daß Xhor, der ältere seiner beiden Söhne, der vor langer Zeit mit seiner Familie gebrochen hatte, einen Pakt mit den Mächten der Finsternis eingegangen ist. Nun will der Abtrünnige sich scheinbar dafür rächen, daß er als unehelicher Sohn, dessen Mutter

bleib von Xhor erhoffen, aufbrechen. Sie kommen gerade noch rechtzeitig, um den von wenigen Trollen beschützten, ehrwürdigen Zauberer vor drei unter dem Kommando des Schurken Ghorlan stehenden Räuberbanden zu retten. Der Magier schließt sich den Gefährten auf ihrem weiteren Marsch in Richtung Norden an.

Diesem ersten Kapitel folgen noch 16 weitere, in sich geschlossene Runden, in denen es darauf ankommt, mit Kampfgeschick und der richtigen Taktik gegen eine feindliche Übermacht zu beste-

hen und ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Mögliche Missionen sind die Befreiung einer Geisel oder das Erreichen eines bestimmten Ausganges. Zu Beginn eines jeden Szenarios hat Raven die Gelegenheit, so viele Söldner für sich und seine Begleiter anzuwerben, wie es seine Geldreserven erlauben.

Jeder Sieg über einen feindlichen Anführer bringt außer Erfahrungspunkten und eventuellen Extras auch dringend benötigtes Gold ein. Erreicht ein Charakter eine zur Beförderung notwendige



Auf in den Kampf: Die unterschiedlichen Einheiten der Armee nehmen Aufstellung, um sich mit dem Feind zu messen

Das Spielfeld, auf dem die verschiedenen Szenarien stattfinden, ist ähnlich einem Schachbrett in maximal 64 x 64 Felder, also insgesamt 4096 Quadrate, aufgeteilt. Die Felder treten nur stellenweise, wie beispielsweise als Platten auf Gehwegen, optisch in Erscheinung. Im Bewegungsmodus dürfen sowohl alle eigenen als auch sämtliche feindlichen Einheiten pro Runde in einem Durchgang einmal gezogen werden. Alle Flächen, die außerhalb der Reichweite liegen, werden abgedunkelt.

Den Truppen kann befohlen werden, ihrem Kommandeur automatisch zu folgen und bei Feindberührung selbständig zuzuschlagen. Befinden sich auf einem der vier an die Längsseiten angrenzenden Felder der Zielfläche ein oder mehrere Gegner, so kann pro Runde je einer davon angegriffen werden. Dabei wird auf einen Animationsbildschirm umgeschaltet, wo in einem Kampfgetümmel die Entschei-



Hilfreich: Armitas heilt die verwundeten Krieger von ihren Verletzungen

dung über Sieg oder Niederlage fällt. Ein Eingreifen ist hier nicht mehr möglich. Im Kampf gegen einen stärkeren Feind werden von einem in voller Stärke aus neun Krieger bestehenden Verband zumeist mehrere getötet. Sind alle Kämpfer besiegt, so ist die Einheit für den Rest des Levels ausgelöscht.

Sämtliche Befehle und Aktionen können problemlos per Tastatur oder Joystick über höchstens drei Menüs ausgeführt werden. Zu jedem Anführer erscheint

Held und ist nicht nur im weiteren Verlauf des Szenarios, sondern für das gesamte Spiel verloren. Die Rettung des Landes Morgan scheitert, wenn eine der Hauptfiguren getötet wird.

Innerhalb seines Einzugsbereiches steigert das Charisma eines Feldherrn die Angriffs- oder Verteidigungswerte seiner Truppen. Die Landart, also Flachland, Wald, Hügel, Wasser usw., verändert ebenfalls die Kampfkraft und Reichweite der Einheiten. Zauberer besitzen besondere Fähigkeiten. Positive Magie, wie Heilen oder Schilde, wirkt nur auf die eigenen Leute, negative Sprüche, wie Blenden oder Feuerhauch, fügen den Feinden Schaden zu. Alle bereits überstandene Szenarien und vier Spielstände können auf einer der vom Programm beliebig oft erstellbaren Speicherdisks gesichert werden. Death or Glory läuft auf allen Amigas ab Kickstart 1.2, die mindestens 1 MByte RAM bei minimal 512 KByte Chip-RAM zur Verfügung



Auf der Strecke geblieben: Wenn die Kämpfer aufeinander losgehen, verringert sich die Zahl der Recken deutlich



Ein Krieger: Der Helm schützt den Kopf vor feindlichen Schlägen

bei Bedarf ein Informationsbildschirm, der über sämtliche Charakterwerte, die Bewaffnung, die Anzahl der befehligten Armeen und die jeweilige Lebensform Auskunft gibt. Immerhin gibt es so interessante Unholde wie Vampire, Ghoule, Wüstenratten, Felswürmer oder Wasserschlangen zu bestaunen. Eine Übersichtskarte hilft, die Positionen von Freund und Feind auszumachen.

Bei bis zu vier Gruppen, die sich zu Beginn einer Runde unmittelbar neben ihrem Befehlshaber befinden, werden zwei Mitstreiter wiederbelebt. Die Lebenspunkte eines Anführers sind ebenfalls auf 9 limitiert. Sobald dieser Wert auf Null fällt, stirbt der

AMIGA-TEST

Sehr gut

Death or Glory

11,0

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 07/94

Grafik	
Sound	
Spiellidee	
Motivation	

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Software 2000

stellen. Turbokarten mit 68020 bis 68040er CPU und ein zweites Laufwerk werden unterstützt. Die Ladezeiten von Diskette bleiben in erträglichem Rahmen. Im Tausch gegen die Registrierte Karte und die Originaldisketten wird eine kostenlose, aktualisierte Version des Programms zugeschickt, die sich auch auf Festplatte installieren läßt. Der Packung liegt ein Tagebuch von Raven mit nützlichen Ratschlägen und ein ausführliches Handbuch bei.

rk

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

Sie spielen gerne Schach? »Defender of the Crown« war eines Ihrer Lieblingsprogramme? Wenn Sie jetzt auch noch ein Faible für strategische Geplänkel vom Schlage eines »Battle Isle« haben und sich mit Rollenspielen anfreunden können, kommen Sie an Death or Glory nicht vorbei. Eine spannungsvolle Titelmelodie, die ebenfalls alle Züge der guten Seite untermalt, stimmt perfekt auf die dramatische Handlung mit mittelalterlichem Flair und Fantasy-Elementen ein.

Ein weiteres, bei Aktionen der bösen Streitkräfte eingespielte Stück, paßt bei gleich gelungener Komposition weniger gut zum Geschehen. Wird die Musik abgeschaltet, so herrscht, bis auf ein paar, ebenfalls abstellbare Soundeffekte in den Kampfsequenzen, Totenstille. Während Sound und Musik trotz hoher Qualität doch etwas mager sind, wirkt die Grafik in allen Belangen überzeugend. Die Level sind abwechslungsreich mit immer neuen Landschaften gestaltet. Das Spielfeld läßt sich schnell und ruckelfrei scrollen. Handwerklich erstklassige, originelle Porträts der teilweise verwegenen Helden und fieses Bösewichter tragen ebenso zur Identifikation mit den Figuren bei, wie die glaubwürdige, mit jeder Mission weitergesponnene Hintergrundgeschichte. Die Züge der Gegner erfolgen praktisch ohne Verzögerung. Besonderes Lob verdient das ausgeklügelte Leveldesign. Oft entscheidet nur ein falscher Schritt oder eine undurchdachte Taktik über Sieg oder Niederlage. Sogar noch während einer Runde wird die Dramaturgie durch neu auftauchende Gefährten, Truppen und Natureinflüsse weitergesponnen. Die Steuerung ist gleichermaßen simpel, wie dank Automatikfunktionen komfortabel. Die Integration von AD&D-Rollenspielelementen gibt den Charakteren zahlreiche Entwicklungsmöglichkeiten, um den ständig mächtiger werdenden Gegnerscharen Paroli zu bieten. Man muß fast schon davor warnen, Death or Glory zu spielen: Die Gefahr ist groß, wochen- oder sogar monatelang nicht mehr davon loszukommen.

von Carsten Borgmeier

Das einst mächtige Königreich Rhia verfällt. Ein böser Zauber trocknet die Flüsse aus, führt zu Mißernten und läßt das Vieh an Krankheiten sterben. Die Bevölkerung ist verzweifelt. Eine Gruppe von bis zu vier mutigen Helden macht sich in Gremlins zweitem Teil des schon im Juli 91 in der AMIGA play getesteten Rollenspiels auf den Weg, um dem Magier Almon die zwei Talismane der Überlieferung, das verlorene Heilamulett von Tambor-Rin und den Orakelstein, zu besorgen. Mit diesen Gegenständen soll es gelingen, das Land von dem auf ihm

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

Hero Quest II macht mit seinen nur geringfügig modifizierbaren Charakteren dem Rollenspielneuling den Einstieg leicht. Die Steuerung ist einfach zu erlernen, die in bezug auf die Anzahl der Felder recht kleine Spielfläche ist für jedermann überschaubar. In engen Gängen kann es durch die geringe Weitsicht allerdings auch zu Rückstaus kommen. An den Rändern des dargestellten Areals ist es ab und zu nötig, in die Dunkelheit zu klicken, um sich vor die Gefährten zu setzen. Hinter Wänden versteckte Fallen, Gegner und Truhen sind oft kaum zu erkennen.

Zum Glück sorgt die automatisch mitgezeichnete Levelkarte für Überblick. Ein einfacheres Kampfsystem ist kaum denkbar. Dennoch ist es keineswegs ein Kinderspiel, sich durch verwinkelte Gänge, über mit Fallen gespickte Böden und eine Vielzahl von Gegnern bis zu einem bestimmten Ziel durchzuschlagen. Die grafische Gestaltung ist einschließlich der Animationen durchgängig ansprechend und stilgerecht. Der vergleichsweise große Maßstab und die, wenn sich ein Protagonist dahinter verbirgt, durchsichtigen Mauern lassen die Umgebung plastisch wirken. Wenn auch unverständlicherweise keine Soundeffekte integriert wurden, so hinterläßt doch die unaufdringliche, mittelalterlich geprägte Begleitmusik einen guten Eindruck. Summa summarum hat Hero Quest die Metamorphose vom Brett- zum Computerspiel im zweiten Anlauf hervorragend überstanden.

Heldenhafte Viererbande

Hero Quest II Legacy of Sorasil



Heldentreffen: In »Legacy of Sorasil« kommt es darauf an, daß sich die Fähigkeiten der Kämpfer gut ergänzen

lastenden Fluch zu befreien. Zu Beginn können höchstens vier Mitstreiter aus acht vorgegebenen Charakteren in die Gruppe aufgenommen werden.

Angor, der Barbar, ist ein begnadeter Schwertkämpfer. Besonders große Wahrnehmungskraft zeichnet den Förster Oakheart aus. Der Ritter Haxar ist als Paladin ein gern gesehener Begleiter. Calorflame, eine Priesterin mit magischen Fähigkeiten, scheut auch den Kampf nicht. Der als Krieger unübertroffene Troll Grimbeard besitzt Geschick im Entdecken und Entfernen von Fallen. Ravenslock ist ein mächtiger Zauberer. Der Abenteurer Stormbow findet sich in jedem Metier zu recht. Celeste gleicht ihre körperliche Schwäche durch überragendes Können auf dem Gebiet der Magie aus.

Bevor es losgeht, können bei jeder Figur mit fünf Extrapunkten die Eigenschaften Körper, Kampf, Wahrnehmung, Stärke sowie Verstand verbessert werden. Auf einer Landkarte sind die momentane Position des Teams, Handelsposten mit der Möglichkeit zum Kaufen und Verkaufen von Ausrüstungsgegenständen und die zur Wahl stehenden Bestimmungsorte eingetragen. Insgesamt neun Herausforderungen gilt es zu bestehen. Die eigentlichen Szenarien finden auf einem 6 x 6 Felder großen, aus isometri-



Zauberstab: Die Charaktere haben viele nützliche Talente

scher Perspektive dargestellten Umgebungsausschnitt statt.

Jeder Akteur hat eine vorgegebene Anzahl von Handlungspunkten pro Durchgang zur Verfügung, die er sich beliebig für verschiedene Aktionen, wie Gehen, Kämpfen, Zaubern, Suchen nach Geheimtüren, Fallen und Schätzen, Einsehen der mit Automapping erstellten Karte, Öffnen von Türen und Zugreifen auf das Inventar, einteilen kann. Alle Handlungsmöglichkeiten sind per Maus über Icons anwählbar, die, wenn

eine Option nicht mehr zur Verfügung steht, verdunkelt werden. Bewegungen lassen sich auch durch Anklicken des Zielfeldes realisieren, wobei das Programm den kürzesten Weg wählt. Diagonale Züge und besetzte Felder sind tabu.

Nur auf einem parallel angrenzenden Feld befindet sich ein Gegner im Wirkungsbereich herkömmlicher Waffen wie Messer und Schwerter. Magische Kräfte wirken auch über größere Entfernungen. 17 Sprüche enthält das Zauberbuch.

Einige davon, wie die heilende Flamme, stärken ein Mitglied des Teams oder lassen es genesen, andere, wie der Blitz, fügen einem Feind Schaden zu. Zwei Säulen zeigen den Gesundheitszustand und die magische Energie des aktiven Helden an. Die Ausrüstung eines gestorbenen Mitstreiters läßt sich auf die verbliebenen Kämpen aufteilen. Nach jedem überstandenen Level besteht die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern und eine neue Party zusammenzustellen, die von den gesammelten Erfahrungswerten profitiert.

»Legacy of Sorasil« läuft auf jedem beliebigen Amiga mit 1 MByte Speicher, wenn vorhanden auch mit Zweitlaufwerken. Auf AGA-Modellen muß bei HD-Installation der Original-Gravichipsatz eingestellt werden. Als Kopierschutz fungiert ein Koderad, das nach dem Laden des Programms benötigt wird. Sowohl im Spiel, als auch in der ausführlichen Anleitung besteht die Wahl zwischen englischer, deutscher und französischer Sprache. rk

AMIGA-TEST

gut

Hero Quest II

10,0
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 07/94

Grafik	11
Sound	11
Spielidee	11
Motivation	11

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Gremlin

von Carsten Borgmeier

Bei Disposable Hero verzichtete das Produktionsteam »Euphoria« auf eine zumeist ohnehin aufgesetzt wirkende Hintergrundgeschichte. Das gradlinige, von rechts nach links scrollende Ballerspiel wartet mit fünf aktionsgeladenen, mit Feindformationen, Hindernissen und besonders garstigen Zwischen- und Endgegnern gespickten Welten auf.

Das Repertoire reicht von einem mit Walkern, Raumschiffen und Geschützen aller Art vollgepfropften Technolevel über die Innereien eines von Schmarotzern bevölkerten Riesenwesens bis zu einer Unterwasserwelt mit seltenen Meeresbewohnern. Am Ruder seines zu Anfang nur mit einem Puls laser ausgestatteten, im Laufe des Spiels bis unter die Cockpithaube aufrüstbaren Raumschiffs schießt der Pilot auf alles, was sich bewegt.

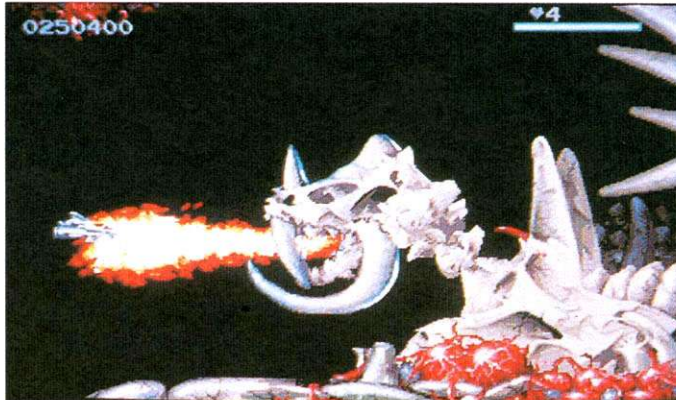
Unterwegs sammelt er Blaupausen ein, die in den häufig auftauchenden Kuppelhangars zur Entwicklung effektiverer Waffen benötigt werden, frischt seine

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

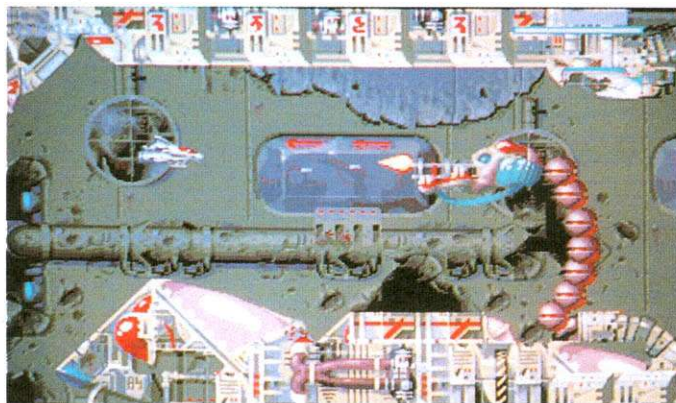
Disposable Hero ist ein klassisches Shoot'em up in der Tradition von »Katakis« und »R-Type«, das durch seine äußerst abwechslungsreiche Gestaltung und einwandfreie technische Umsetzung besticht. Wirklich unfaire Stellen gibt es kaum, jede Hürde läßt sich mit der richtigen Taktik überwinden. Die farbenfrohe, detaillierte Grafik wartet an zahlreichen Stellen mit speziellen Effekten wie Wasserspiegelungen oder Seebeben auf. Feindformationen, Hindernisse und Abwehrranlagen erscheinen in immer neuen Variationen. Die strategisch geschickt verteilten Extras verleiten einerseits zu riskanten Manövern, ermöglichen andererseits oftmals genau im richtigen Moment ein Weiterkommen. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad findet auch jemand, der bereits alle Level gemeistert hat, eine neue Herausforderung und diverse Überraschungen. Die von Tekno beeinflusste Synthi-Musik paßt ebenso zum Geschehen wie die vielfältigen Soundeffekte. Auf dem CD³² gibt es zur Zeit für Freunde des Genres kaum eine bessere Wahl.

Schießwütig

Disposable Hero



Flammenwerfer: Die gefürchteten Level-Ende-Gegner machen auch dem Disposable Hero schwer zu schaffen



Schnellfeuer: Ohne Extrawaffen und Schutzschilde ist man bei den aggressiven Außerirdischen schnell erledigt

Schilde auf und ergattert die raren Extraschiffe. Wenn die als ein Balken angezeigte Stärke des Schutzschirmes durch Feindbeschuß auf einen kritischen Wert sinkt, tritt anfangs Rauch, später zusätzlich Feuer aus dem Heck aus. Berührungen mit Wänden, Strukturen oder Aufbauten führen augenblicklich zum Totalverlust eines Schiffes. Ab und zu stoppt das Scrolling, um Rückwärtsbewegungen zu an kritischen Stellen verborgenen Konstruktionszeichnungen oder die Bekämpfung überdimensionaler Obergegner zu ermöglichen. Besondere Schikanen, wie vertikale Ventilationsschächte, Annäherungsminen, Stoßzähne, die ihrem Namen alle Ehre machen und freizuschießende Durchlässe, erschweren das Navigieren.

In den Werften bietet sich die Gelegenheit, Reparaturen durch-

zuführen und mit der anhand eingesammelter Blaupausen konstruierten Ausrüstung die Kampfkraft zu steigern. Stärkere Generatoren werden benötigt, um genügend Leistung für effektivere Waffen wie Doppel- oder Dreifachlaser zu liefern. Ein Säulendiagramm stellt die vorhandene, die bereits genutzte und die für eine geplante Aufrüstung benötigte Energie dar. Ein Display informiert über das mit sechs Schalttafeln wählbare Angebot. Ab der dritten Stufe steht ein weiterer Schiffsprototyp mit neuen Ausstattungsvarianten zur Verfügung.

Zu Beginn eines Einsatzes kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Hinter »Easy« verbirgt sich eine Trainingsstufe, die mit

verhältnismäßig wenigen, relativ leicht zu besiegenden Gegnern nur bis einschließlich der dritten Runde reicht. Die Einstellung »Normal«, von der an alle Welten zur Eroberung bereitstehen, erfordert schon die volle Konzentration des Helden. Unter »Hard« wird es dann wirklich hart und im »Arcade«-Modus haben nur noch echte Ballerfreaks eine Chance.

Die in hoher CD-Qualität übertragene, abstellbare Hintergrundmusik kann, obwohl sich insgesamt 15 auf dem Optionsbildschirm anwählbare Musikstücke auf der CD befinden, nicht frei bestimmt werden. Die Lautstärke der Soundeffekte ist regulierbar. Eine Hiscore-Liste notiert die persönlichen Rekorde nur bis zum Abschalten der Konsole. Das Speichern eines Spielstandes ist nicht möglich. Nach dem Verlust aller Raumschiffe geht's wieder von vorne los. Im Menü startet nach längerem Nichtstun ein Demo, das zeigt, wie der erste Level zu meistern ist. Das CD-Heftchen enthält eine zwar knappe, bei der kinderleichten Steuerung per Pad oder Joystick aber völlig ausreichende Bedienungsanleitung in Englisch, Französisch, Deutsch und Italienisch. Die katastrophale deutsche Übersetzung sorgt dabei für unfreiwillige Komik. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Disposable Hero, CD³²

10,2
von 12

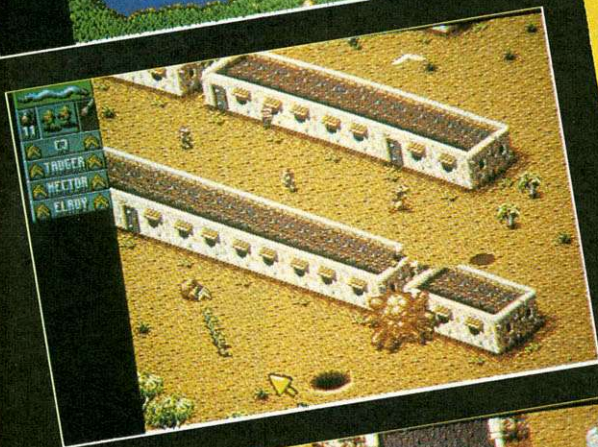
GESAMT-URTEIL
AUSGABE 07/94

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Motivation	

Preis: 79 Mark
Hersteller: Gremlin
Anbieter: GTI

Testergebnis:

90% sehr gut... 90% sehr gut...



CANNON FODDER



ONCE MORE UNTIL

Sensible
SOFTWARE

100% sehr gut...



Endlich wird die Unsinnigkeit des Krieges mit skurrilem britischen Humor spielerisch und unterhaltsam deutlich gemacht, ohne daß man jedoch auf spannende Action verzichten muß!

Befreie Geiseln aus terroristischer Hand oder eine holde Jungfrau aus den Klauen einer teuflischen Hexe. Das sind nur zwei von 72 Level-Möglichkeiten, in denen Außerirdische eine große Rolle spielen.

Erfreue Dich an einer Vielzahl neuer Fahrzeuge, unterschiedlicher und abwechslungsreicher Kampfschauplätze, koordinierbarer Soldaten und Spielstrategien, aber auch an der legendären Iso-3D-Perspektive.



Unverbindliche Preisempfehlung: 79,95 Mark

BESTELLCOUPON

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:
Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

Lieferanschrift

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ/Ort

Bitte Stückzahl eintragen

☐ **CANNON FODDER 2**

zzgl. Versand und Porto

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

Datum, Unterschrift

(bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Inhaber

DM

ges. Preis

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck
zzgl. DM 10,-*)

☐ Scheck liegt bei
zzgl. DM 7,-*

☐ Bankabbuchung
zzgl. DM 7,-*

☐ Per Nachnahme
zzgl. DM 12,-*

*Versand, Porto

Kein Zweifel – Fußball ist nun mal der deutsche Nationalsport. Mit entsprechender Aufmerksamkeit wird hierzulande alles beobachtet, was damit zu tun hat. Das betrifft die Fußball-Weltmeisterschaft genauso wie den dazu passenden Simulator.

von Ralf Kottke

Na, haben die »Helden der Nation den deutschen Fußball in den USA würdig vertreten«, oder haben »diese überbezahlten Balltreter in Amerika das Tor wieder mal nicht getroffen«?

Wenn Sie das hier lesen, wissen Sie's bereits. Dem »AMIGA-Magazin steht zum Zeitpunkt, zu dem dieser Artikel entsteht, die nervenaufreibenden Nachtstunden vor dem TV noch bevor. Da-

Wie, gibt es hier noch jemanden, der einen (oder gar alle zwei) der beiden Vorgänger verpaßt hat? Für alle Neueinsteiger gibt's jetzt nochmal eine kurze Beschreibung, worum es bei dem Kicker-Spiel eigentlich geht.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Trainer, Manager und Präsident eines Fußballclubs seiner Wahl und übernimmt deren Aufgaben. Dazu gehören neben dem sportlichen Erfolg natürlich auch das gewinnbringende Verwalten der Finanzen. Die Banken müssen durch regelmäßige Zinszahlungen, die Fans durch ein ansprechendes Stadion, die Baufirmen durch Schmiergelder und der DFB durch eine ausgeglichene Bilanz bei Laune gehalten werden. Dazu muß man die Sportler durch ein ansprechendes Gehalt ködern und dann durch ausgeklügeltes Training in Höchstform bringen. Kurz: Kampf an allen Fronten.

All das läßt vermuten, daß das Spiel dazu angetan ist, dem Ma-



Baufällig: Hier läßt sich das Stadion verbessern, Tribüne, Flutlicht und Anzeigetafel gehören zu den Komponenten

mit der Amiga-bewehrte Fußballfan dem Treiben seiner Vorbilder auch das Jahr über nicht tatenlos zusehen muß, programmierte Software 2000 den »Bundesliga Manager Hattrick«.

Nach den ersten beiden Ausgaben der Bundesliga-Manager-Reihe sind die Erwartung natürlich hochgeschraubt. Unterstützt von neuer Amiga-Technik und einigen tausend Verbesserungsvorschlägen begeisterter Fans, hat sich Software 2000 das Ziel gesetzt, den bisher besten Bundesliga Manager zu programmieren und hat ihn (als dritten im Bunde) auch folgerichtig »Hattrick« genannt.

nager/Trainer/Präsidenten in Personalunion die Übersicht und damit den letzten Nerv zu rauben. Glücklicherweise ist das nicht der Fall. Die Programmierer haben sich mächtig angestrengt, um bei aller Komplexität eine übersichtliche Oberfläche zu entwerfen und das mit Erfolg.

Schon der Einstieg läßt wenig Platz für Mißverständnisse. Nachdem man den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Mitspieler und die Spieldauer (zwischen einer Saison und Unendlich-Modus) eingestellt hat, darf man sich seinen Verein auswählen. Der Name des Managers wird eingegeben, danach sucht man sich noch aus einer



Hattrick



Tritt den Ball: Hier findet das Spiel selber statt. Was sich auf dem Feld tut, wird auf der Anzeigetafel kommentiert

Auswahl von Gesichtern seinen Lieblingskopf aus und los geht's.

Wie im richtigen Fußball-Leben kann man sich auch hier in unterschiedlichen Turnieren und Leistungsklassen versuchen. Eine Bundesliga, zwei 2. Ligen, zwei Regionalligen und eine Oberliga stehen zur Wahl. Daneben kann man in Hallenturnieren und als Bundestrainer der Nationalmannschaft antreten.

Hat man alle Voreinstellungen getroffen, kommt man ins Hauptmenü. Alle Bereiche (und es gibt viele davon) werden hier durch ein Symbol dargestellt. Ein Klick genügt, und schon befindet man sich im entsprechenden Untermenü. Angenehm, daß man die Oberfläche nach Belieben umgestalten kann. Die Symbole lassen

sich frei verschieben und auch in Untermenüs zusammenfassen. Ein großes Kompliment an die Programmierer – viel übersichtlicher geht's nun wirklich nicht mehr.

Grundsätzlich teilt sich der Spielablauf in drei Bereiche: den sportlichen, den statistischen und den finanziellen Teil. Auf Sportebene muß sich der Trainer viel mehr vorsehen als in den vorherigen BM-Versionen. Das Ergebnis steht nämlich vor Spielbeginn nicht fest. Platzverweise, Verletzte und Gegentore machen taktische Änderungen notwendig.

So kann man den Vorwärtsschub seiner Mannschaft während des Spiels verstärken. Falls sich einer der Kicker danebenbenommen hat und vom Platz gestellt wurde, muß die Mannschaft umgestellt werden. Was jetzt?

Brauchen wir unbedingt ein Tor, stürmen wir also trotzdem auf Teufel komm raus? Oder sollten wir uns besser – alle Mann nach hinten – im eigenen Strafraum einigeln. Ein Taktik-Menü setzt alle Entscheidungen in die Tat um.

Natürlich müssen die Fußballer auch trainieren. Wer was trainiert (Kondition, Technik, Standardsituationen, Zweikampf, Torschuß, Schnelligkeit...) kann der Trainer entscheiden und bei Anzeichen von Schwächen jederzeit von den Standardeinstellungen abweichen.

Auch wo trainiert wird, kann man sich aussuchen. Acht Trainingslager stehen zur Auswahl, jeweils mit unterschiedlicher Qualität

Das nächstliegende sind Kredite, die man bei der Bank aufnimmt. Die Option »Mache 5 Milliarden Mark Schulden und setze Dich dann ins Ausland ab« fehlt allerdings, wer Soll und Haben nicht im Gleichgewicht hält, wird vom DFB mit Lizenzentzug bestraft.

Weiterhin nimmt man Geld durch Fernsehrechte ein und verkauft Bandenwerbung. Je besser der Verein spielt, desto mehr Geld kann man verlangen. Von den Zuschauern kommen natürlich auch beachtliche Einnahmen. Wer lieber auf sein Glück und den Fußballverstand vertraut, kann auch Toto spielen oder mit Aktien spekulieren. Auch der Verkauf von

spielt, wann das letzte Mal gewonnen oder verloren...? Auf alles weiß das Programm eine Antwort. Um neue Spieler in die Mannschaft zu bekommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Man sieht sich auf dem Transfermarkt um oder wirbt sie bei gegnerischen Mannschaften ab (besonders amüsant bei menschlichen Mitspielern). Auch bei der Suche nach dem ge-



Wichtig: Hier kann der Trainer taktische Anweisungen geben, die während des Spiels folgsam umgesetzt werden

des Spielfelds, der Fitneßgeräte, Verpflegung und Unterkunft. Will man die Jungs ordentlich schleifen, stellt man »Kondition«, »Technik« und »Spiel« ganz nach oben, für die Erholung bleibt dann nichts mehr übrig. Will man den verdienten Kämpfern dagegen einen Urlaub auf Vereinskosten spendieren, bekommt die Rubrik »Erholung« 100 Prozent, trainiert wird überhaupt nicht. Dazwischen sind alle Kombinationen erlaubt.

Damit die Verletzten schnell gesunden und die Gesunden sich nicht verletzen, kann man einen Mannschaftsarzt und einen Masseur beschäftigen – je besser desto teurer. Auch die Jugendarbeit muß berücksichtigt werden, will man mittelfristig nicht ständig neue Spieler nachkaufen müssen.

Alles das kostet natürlich Geld, das aus den unterschiedlichsten Bereichen eingenommen wird.

Fanartikeln ist vorgesehen. Damit sich die Fangemeinde wohlfühlt, baut man diesmal nicht nur das Stadion, sondern auch das Umfeld aus. Kegelbahn, Fanshop, Busbahnhof und Restaurant sollen die Anhänger des Vereins bei Laune halten. Damit die Baufirma schneller arbeitet, sollte man noch ein paar Scheinchen extra drauflegen. Damit man angesichts der erforderlichen Entscheidungen nicht den Überblick verliert, gibt es einen umfangreichen Statistikbereich, in dem es von aussagekräftigen Tabellen nur so wimmelt. Was läßt sich da nicht alles herauslesen und darstellen. Verschiedene Wettbewerbe (Deutsche Meisterschaft, DFB-Pokal, WM, EM, Hallenmeisterschaft, Supercup) werden akribisch durchleuchtet. Wie stark ist meine Mannschaft, wie stark ist der Gegner, wie ist mein Tabellenplatz, wie hat sich mein Tabellenplatz während der Saison entwickelt, wie habe ich das letzte Mal gegen diese Mannschaft ge-

AMIGA-TEST sehr gut

BM Hatrick

10,8

von 12

GESAMT-
URTEIL

AUSGABE 08/94

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Software 2000

wünschten Kicker hilft das Programm weiter. Ein detailliertes Suchmenü erlaubt die Eingabe von Anforderungen und der Bundesliga Manager meldet sich, sobald der gewünschte Spieler in Sicht ist.

Neben dem hat der Bundesliga Manager Hatrick noch mehr zu bieten: Zeitungsmeldungen, Sportschau im Fernsehen, die Vereinswappen und ein Spielfeld mit einer Anzeigetafel, auf der man lesen kann, welcher der winzigen Pixelspieler gerade eine Torchance vergeben hat, sorgen für das gewünschte Ambiente. In Sachen Realismus und Spielspaß ist der »Hatrick« die bisher umfangreichste und beeindruckendste Sportsimulation. Nur selbst kicken ist besser.

Der Bundesliga Manager Hatrick läuft auf allen Amigas ab 1 MByte RAM. Für AGA-Grafik gibt's eine spezielle Version, hier braucht man 2 MByte RAM. Man kann ihn auf der Festplatte installieren, wo er ca. 3 MByte verbraucht. Ein Kopierschutz existiert nicht, obwohl man das Spiel ohne Handbuch schwerlich voll ausnutzen kann. ■

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

Eine umfangreichere Sportsimulation war auf dem Amiga bisher nicht zu finden. Alles, was einem Manager/Trainer/Präsidenten im richtigen Fußballleben den Schlaf raubt, bringt dieses Spiel auf den Bildschirm. Was an dem »Bundesligamanager Hatrick« dabei besonders beeindruckt, ist die Verbindung von hoher Komplexität und einfacher Bedienbarkeit. Die Bedienoberfläche mit den vielen bunten, anschaulichen Symbolen hat der Spieler schnell durchschaut. Die Option, eigene Untermenüs für selten benötigte Funktionen zusammenzustellen, hält den Bildschirm übersichtlich. Gäbe es im Testkasten von AMIGApay das Kriterium »Erlernbarkeit«, der Bundesligamanager Hatrick hätte die volle Punktzahl erhalten.

So muß er sich mit hervorragenden Bewertungen in den anderen Rubriken zufriedengeben. Die Motivation dürfte – nicht zuletzt durch die Fußball-WM – ausgesprochen hoch sein. Sei es, um den Profi-Kickern nachzueifern, sei es, um es besser zu machen. Dabei sorgen die bekannten Fußballernamen und die Vereine mit den passenden Wappen für die gewünschte Realität.

Weil vor Beginn des Spiels das Ergebnis noch nicht feststeht, kann der Trainer den Spielablauf durch raffinierte taktische Maßnahmen oder auch eklatante Fehlentscheidungen nachhaltig beeinflussen. Auch der Kampf ums Geld ist mit einigem Verhandlungsaufwand verbunden. Die Grafik ist besonders in der hier getesteten AGA-Version über jeden Zweifel erhaben, Soundeffekte und Musik unterstreichen die Handlung, ohne zu nerven und die Mehrspieleroption mit Zeitbegrenzung für jeden Zug macht den Bundesligamanager zu einem Gesellschaftsspiel – der »Hatrick« ist ein würdiger Nachfolger seiner beiden Vorgänger. Wer sich schon immer gewünscht hat, unseren hochbezahlten Profikickern Beine zu machen, hat hier eine Gelegenheit, die er sich nicht entgehen lassen sollte.

von Carsten Borgmeier

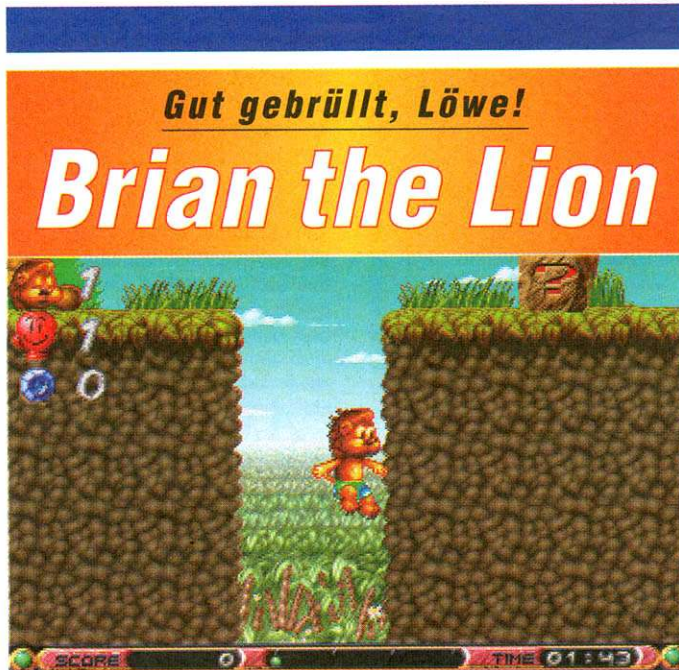
Wenn das berühmte Programmerteam Reflections (Shadow of the Beast) beim in bezug auf Amiga-Spiele renommiertesten Softwarehaus Psygnosis ein Jump-and-Run veröffentlicht, darf man gespannt sein.

In diesem Spiel geht es um Geezer, einen widerlichen, häßlichen Bösewicht. Er hat den Zau-

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

Brian the Lion integriert von Konsolen bekannte Elemente in ein für den Amiga typisches, sauber scrollendes Jump-and-Run. Heraus kam ein abwechslungsreiches, interessantes, stellenweise sehr schwieriges Plattformspiel. Die farbenfrohen Hintergründe und vielfältigen, situationsbezogenen Animationen des eigentlich eher wie ein knuffiges Stofftier wirkenden Löwen hinterlassen einen ebenso guten Eindruck wie die zahlreichen, in jeder Welt neuen Musikstücke und Soundeffekte. Daß Brian zur Abwechslung mal nicht mit allen möglichen Waffen um sich wirft, sondern sich auf die Kraft seiner Pranken besinnt, ist eine willkommene Abwechslung im Genre.

Haarig wird es allerdings, wenn es darum geht, innerhalb des meist sehr knapp bemessenen Zeitlimits in den Bonuslevel zu gelangen. Zum Glück lassen sich bereits durchteilte Level nachträglich ohne Hektik nach verborgenen Gängen, Extras und Wirbelstürmen durchsuchen. Die Programmierer von Reflections zeigen wieder einmal, was auf dem Amiga so alles machbar ist. In den Bonusrunden rotiert der Hintergrund in mehreren Ebenen wie eine Röhre um die Szenerie herum. Große Plattformen werden stufenlos gedreht. Ähnlich beeindruckende Effekte kennt man sonst nur vom Super Nintendo mit seinen speziell dafür ausgelegten Grafikchips. Auch das Heranzoomen und Deskalieren der begehbaren Levelkarte erinnert stark an Super Mario World. Hoffentlich nutzen in Zukunft mehr Programmierer die Fähigkeiten der auch heute noch genialen Amiga-Hardware für ähnlich spektakuläre Effekte. Insbesondere die neuen Modelle bieten dafür alle Voraussetzungen.



Reingefallen: Was wohl am Boden der Fallgrube wartet? Aller Jump-and-Run-Erfahrung nach nichts Angenehmes.



Überblick: Hier kann man sehen wo die Reise beginnt und wo sie einmal enden soll – eine schwere Aufgabe für Brian

berkristall Chris entführt, damit dieser ihm zu einem besseren Outfit verhilft. Doch er hat seine Rechnung ohne den Löwen Brian, einen Freund des glitzernden Magiers, gemacht. Wütend schlüpft der Leo in seine Bermudashorts.

Nur mit seinem sprichwörtlichen Mut bewaffnet, begibt er sich auf eine lange Reise durch rund 45 Level. Unterwegs stellen sich ihm von aggressiven Tieren über rastlose Zombies bis zu eiskalten Schneemännern immer neue Widersacher in den Weg. Dabei muß er über Plattformen springen, sich ballend in die Lüfte schwingen oder sogar schnorchelnd mit Kilerfischen herumschlagen. Zumeist macht Brian seine Gegner jedoch mit einem beherzten Sprung auf deren Kopf oder durch einen kräftigen Prankenhieb unschädlich. Besonders fiese und

zähe Endgegner erfordern zudem eine besondere Taktik.

Vor jedem Eintritt in einen neuen Abschnitt zoomt eine Übersichtskarte heran, über die der Löwe sich in neue Welten, aber auch zu einer schon überstandenen Etappe begeben kann. Unterwegs gilt es, so viele Geldkristalle wie möglich einzusammeln, um in den ab und zu auftauchenden Wolkenshops Extraleben, Abwehrpunkte, höhere Sprungkraft, ein Mark und Bein erschütterndes, die Feinde paralysierendes Brüllen oder erhöhte Geschwindigkeit einzukaufen. Gelegentlich finden sich auch unterwegs Zusatzleben oder Verteidigungspunkte, die meist nur über wie ein Trampolin funktionierende Brücken und Bretter erreichbar sind. Der manchmal überraschend auftauchende Tornado

Toni wirbelt Brian auf eine verborgene Ebene, wo er sich eine ganze Menge Geld und Extras unter die Krallen reißen kann. Sobald der König der Tiere eine seiner Existenzen verliert, wird er an den von ihm zuletzt passierten Grabstein zurückversetzt.

Gegen Ende eines Levels winkt, sofern das zu Beginn gesetzte Zeitlimit nicht überschritten wurde, eine von drei technisch besonders beeindruckenden Bonusrunden: Das Kristallkönigreich ist gespickt mit spitzen Fallen, im Wasserland warten Minen nur darauf, daß ihnen jemand zu nahe kommt und in der Himmelswelt hüpfte man so lange von Wolke zu Wolke, bis man eine verpaßt.

Wenn alle Stricke reißen und Brian sein letztes Leben verliert, gibt's zum Trost unendlich viele Continues. Zehnstellige Paßwörter erlauben den Einstieg in bereits betretene Welten.

Der Löwe wurde zuerst auf Amigas mit 68000er Prozessor losgelassen. Die vorliegende Version für den Amiga 1200 nutzt die größere Farbpalette und weist zusätzlich mehrstufiges Parallax-Scrolling sowie besondere Effekte wie Gewitter und Schneestürme auf. Mal sehen, was die geplante Fassung für das Amiga CD³² an weiteren Extras bieten wird.

1 MByte RAM sind absolutes Minimum, zusätzlicher Erweiterungsspeicher wird für kürzere Ladezeiten genutzt. Brian macht sich auch gerne auf einer Festplatte breit. Dafür muß eine Handbuchabfrage in Kauf genommen werden.

rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Brian the Lion

10,1

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 08/94

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

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Psygnosis

von Carsten Borgmeier

In der nordischen Mythologie ist Ragnarök ein Synonym für den Untergang der Götter und der Welt. Genau darauf scheint es der aus Asgard verbannte Gott Loki abgesehen zu haben, als er mit seinen Kriegern, den Hrakrats, in den Ländern Midgard und Utgard schwerste Verwüstungen anrichtet. Im Auftrag von Odin, dem Göttervater, erklärt sich Heimdall erneut bereit, als Sterblicher den Kampf gegen Loki aufzunehmen.

Mit einer jungen Walküre namens Ursha an seiner Seite macht er sich daran, die vier Teile des über verschiedene Welten verstreuten Amuletts zu finden, durch das es gelingen soll, den Abtrünnigen zu überwinden. Die Bruchstücke liegen angeblich in der Nähe der »Ro' Geld« genannten, magischen Zentren herum. Zuvor müssen beide jedoch für jedes Reich den passenden Talisman finden, der das dazugehörige

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

Das Team von »The 8th Day« hat Adventure-, Rollen- und Actionspielemente so geschickt miteinander verknüpft, daß sich daraus eine Kombination wie aus einem Guß ergibt. Zahlreiche Animationen beleben die stimmungsvolle, von Germanenromantik geprägte Grafik. Zum Thema passen auch die pathetische Titelmelodie und die in den Überleitungen eingespielten Stücke. Während der Expeditionen bleibt es jedoch bis auf nicht allzu üppige Soundeffekte ruhig. Daß dennoch keine Langeweile aufkommt, dafür sorgen immer neue Rätsel, Geschicklichkeitstests und Etappenaufgaben. Das ausbaubare, sich den steigenden Anforderungen anpassende Magiesystem stellt eine zusätzliche Herausforderung dar. An die zu Beginn noch ungewohnte Kombi-Steuerung per Joystick und Maus gewöhnt man sich schnell. Danach ist man viel mehr damit beschäftigt, die individuell und phantasievoll gestalteten Welten kennenzulernen und eine Strategie zum Weiterkommen zu entwickeln. Falls jedesmal, wenn die Götter sich zu den Sterblichen herabbegeben, etwas so Gutes wie Heimdall 2 dabei herauskommt, dann dürfen sie ruhig öfter kommen.

Götterdämmerung

Heimdall 2



Der Kampf beginnt: Wenn sich die Götter in die Haare kriegen, müssen Sterbliche und Computerbesitzer aufpassen



Walküre im Schnee: Ursha steht dem Helden Heimdall bei seinem Streit mit dem Bösewicht Loki hilfreich zur Seite

Tor in der Halle der Welten öffnet. Je nach Bedarf durch Anklicken des Konterfeis mit der Maus aktiviert, erforschen entweder Heimdall oder Ursha per Joystick gesteuert die teilweise scrollende, isometrische Umgebung, bis sie auf einen Unhold treffen, der ihnen den Garau machen will.

Stehen sie Auge in Auge mit einem Feind, aktiviert der Feuerknopf die gerade angesagte Waffe, sei es nun ein Schwert oder eine Axt. Fernwaffen wie Pfeil und Bogen, Wurfbeile oder Messer richten schon von weitem Schaden an. Jeder Treffer vermindert die über einen Balken angezeigte Lebensenergie der Helden oder Widersacher. Als be-

sonders nützlich erweisen sich die im Laufe des Abenteuers gesammelten, Zaubersprüche enthaltenden Runen.

Ein Spruch kann nicht nur für sich alleine, sondern auch zusammen mit bis zu drei anderen, zu einer Formel zusammengefaßten Runen wirken. Die Auswirkungen können sowohl von defensiver Art (Heilen, Schilde, Entgiftung), als auch aggressiver Natur (Feuerball, Auflösen von Gegnern in Staub) sein.

Ein Magie-Symbol zeigt durch Wechseln der Farbe die mit der Nähe zu einem »Ro' Geld« an-

steigende Zauberkraft an. Jeder Spruch kostet den Helden Energie, was durch einen abnehmenden Magiebalken angezeigt wird. Über Erfolg oder Mißlingen einer Aktion entscheiden auch Heimdalls und Urshas Charakterwerte. Gespräche mit den Bewohnern der verschiedenen Welten geben nützliche Hinweise zur Lösung der Rätsel, die das göttliche Duo erwarten.

Neben magischen Schriftrollen warten bisweilen Geld, Waffen und stärkende heilsame Nahrung darauf, vom Boden aufgenommen bzw. aus Truhen oder anderen Ablagen geholt zu werden. Zaubertränke sind besonders begehrt, helfen sie doch, verbrauchte körperliche und magische Energie wieder aufzufrischen.

Was nicht zu finden ist, steht in mehreren Läden zum Verkauf. Hier lassen sich auch nicht mehr benötigte Utensilien veräußern. Das Inventory wird ebenso wie die Magie- und Menüleiste mit der Maus verwaltet.

Wer den nordischen Göttern helfen will, dem hinterhältigen Bösewicht Loki das Handwerk zu legen, dem stehen alle Amigas mit mindestens 1 MByte RAM zur Verfügung, die nicht über AGA-Chips verfügen.

Eine Version für AGA-Modelle und das CD³² ist geplant. Obwohl Heimdall 2 auch Zweitlaufwerke unterstützt, ist die Installation auf eine Festplatte aufgrund langer Ladezeiten empfehlenswert. Engländern, Franzosen, Deutschen und Italienern präsentiert sich das Spiel, die Anleitung und das Sprüchebuch in ihrer Muttersprache. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Heimdall 2

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 08/94

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spield idee	★★★★
Motivation	★★★★

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Core Design Limited

von Carsten Borgmeier

In einer düsteren Zukunft, ähnlich den durch den Film »Blade Runner« und George Orwells »1984« entworfenen Visionen, herrschen übermächtige Konzerne über die in eine Art Kastenwesen aufgeteilte Bevölkerung. Das Leben spielt sich in riesigen Fabriken ähnelnden Metropolen ab. Die unterste Klasse der D-Links wird zu Frondiensten herangezogen. Dabei ist die Gesundheit der Arbeiter den Herrschenden so egal, daß sie skrupellos ohne

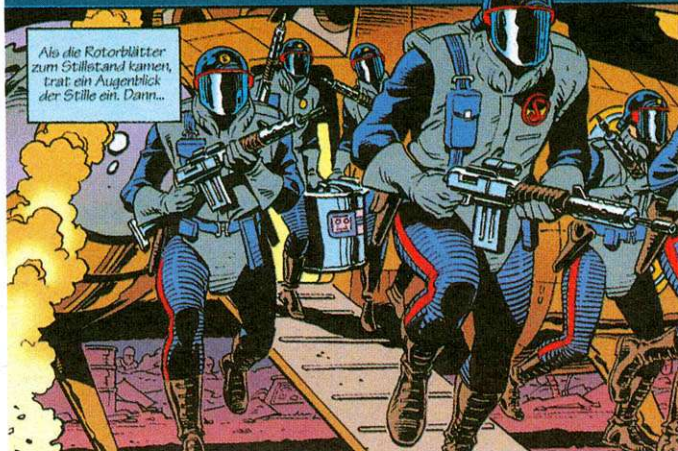
M-E-I-N-U-N-G

»Beneath a Steel Sky« ist der beste Beweis dafür, daß es ohne weiteres möglich ist, hervorragende Adventures vom PC auf den Amiga zu konvertieren. Die maßgeblich von dem Comic-Starzeichner Dave Gibbons gestaltete Grafik erzeugt trotz der eingeschränkten Palette von 32 Farben die gleiche, beklemmend futuristische Atmosphäre wie das VGA-Vorbild. Ohne direkten Vergleich fällt der Unterschied kaum auf. Lediglich das Intro wurde um ein paar Szenen gekürzt.

Sogar auf einem Amiga 500/2000 bleibt die Geschwindigkeit, mit der die Akteure sich bewegen, bei vielen simultan animierten Objekten, wie Ventilatoren, Fließbänder oder Rauchfahnen, ungefähr gleich. Zahlreiche Soundeffekte wie das Pfeifen des Windes auf der obersten Etage oder das Rattern von Fließbändern in einer Fabrikhalle, erwecken die Computerwelt zum Leben. Die glaubwürdige Story und der stets logische Ablauf machen es auch Genre-Neulingen leicht, sich zurechtzufinden. Als besondere Herausforderung gilt es, im Cyberspace des alles kontrollierenden Superrechners LINC als abstrakter Datenwanderer, Sicherungen zu umgehen und verschlüsselte Dokumentdateien zu dechiffrieren. Gleichfalls großes Lob verdient die kongeniale Übersetzung ins Deutsche. Joey, der gewitzte Roboterfreund, sorgt in bester R2D2-Tradition mit seinen eigensinnigen, originellen Kommentaren immer wieder für gute Laune. Wer Adventures mag und einen Draht für Science-fiction hat, wird mit Vergnügen viele Stunden »unter einem stählernen Himmel« verbringen.

Einer sieht Dich immer

Beneath a Steel Sky



Comics: Das Handbuch ist im gleichen Stil gehalten wie das Spiel, natürlich ist die Druckqualität besser als der Monitor



Ganz schön verrückt: Das Gute an Computer-Adventures ist, daß solche Aktionen kaum unangenehme Folgen haben

Schutzanzug der erhöhten Strahlung in der Nähe atomarer Reaktionen ausgesetzt werden.

Höhere Schichten, zu denen Aufseher und Sicherheitsbeamte gehören, wohnen unterhalb den auf oberster Ebene verteilten Produktionsstätten. Hier läßt es sich auf einer eigenen, mit allen Annehmlichkeiten ausgestatteten Etage gut leben. Die Staatspolizei macht im Auftrag eines ominösen Rates und mit Hilfe des Supercomputers LINC, dessen Terminals über alle Ebenen verteilt sind, Jagd auf Saboteure und Widerstandskämpfer. Reich, einer der Kommandeure, spürt Robert Foster in dem Niemandsland zwischen den Städten auf. Als Junge wurde Rob von den armen, aber dafür freien Menschen aufgenom-

men, die hier von der Jagd und den Abfällen der riesigen Müllhallen leben. Jetzt wird der inzwischen erwachsene Robert von den Sicherheitskräften entführt. Beim Absturz des Hubschraubers gelingt es ihm zu entkommen. In Begleitung seines unentbehrlichen Droiden Joey erkundet er auf der Suche nach seiner Herkunft und in ständiger Flucht vor den Sicherheitsbeamten die City. Die Programmierer von Revolution haben kräftig an dem »Virtual Theatre« getauften Adventuressystem gefeilt, das schon für das ebenfalls bei Virgin erschienene »Lure of the Temptress« Verwen-

dung fand. Dabei kam eine unkomplizierte, an Westwoods »Legend of Kyrandia« erinnernde Steuerung heraus. Die linke Maustaste markiert die Stelle, wohin der Held sich bewegt. Durch Anklicken mit der rechten Taste lassen sich Objekte benutzen oder miteinander kombinieren. Damit nichts übersehen wird, erscheint beim Passieren mit dem Mauszeiger eine Beschreibung des darunter verborgenen Teils. Bei Gesprächen stehen mehrere Bemerkungen in Multiple-choice-Manier zur Wahl. Das für alle Amigas geeignete Science-fiction-Adventure wurde auf einen rekordverdächtigen Stapel von 15 Disketten verteilt. Wer nicht zum Diskjockey werden will, kommt also um die ca. 40 Minuten dauernde, gut 9 MByte Speicherplatz verschlingende Installation auf Festplatte nicht herum. Besitzer eines standardmäßigen Amiga 1200 sollten ihren Rechner ohne Workbench booten, da sonst »Absturzgefahr« besteht. Spiel und Anleitung wurden ebenso wie das kurze, von Dave Gibbons gezeichnete Einführungscomic komplett eingedeutscht. Erst zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt muß ein sechsstelliger Sicherheitscode aus dem beiliegenden Staatsschutz-Handbuch über die Tastatur eines LINC-Terminals eingegeben werden. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Beneath a Steel Sky

10,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 08/94

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Virgin

von Carsten Borgmeier

Es ist an der Zeit, daß Muhl-
mandia, das wunderbare Land der
Elfen, einen neuen Regenten be-
kommt. Wer nach den alten, magi-
schen Gesetzen aus einem Eh-
renkampf um die Krone als Sieger
hervorgeht, wird zum Herrscher
des Reiches ernannt. Der frisch
gebackene König erhält als Lohn
den mystischen Drachenfächer,
der ihm Einblick in die Geheimnisse
des Universums verleiht.

Ein einzelner Spieler muß sich
zunächst mit der Wahl des regie-
renden Königs abfinden. Nach ei-
ner siegreichen Runde darf er
den Austragungsort und, falls be-
kannt, seinen Kontrahenten frei
wählen – die Stärke der Gegner
steigt im Verlauf des Wettkamp-

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

Ein technisch und grafisch
derart ausgefeiltes Programm
erscheint auch auf dem in bezug
auf die Hardware dafür prädesti-
nierten Amiga nicht alle Tage.
Daß dabei alle Modelle gleich
gut abschneiden, ist um so er-
freulicher. Die Grafik besticht
durch ihre gekonnte Gestaltung
und starke räumliche Wirkung.
Zusätzlich wurden die Hinter-
grundbilder mit zahlreichen Ani-
mationen, beispielsweise von
schaukelnden Kneipenschildern,
brennenden Fackeln, Wasserfä-
llen und Einwohnern belebt. Mit
tadellosen Bewegungsabläufen
kämpfen die Charaktere auf
dem in mehreren Ebenen scrol-
lenden, gleichzeitig animierten
Boden. So hüpfen in der Lagune
munter Fische aus dem Wasser.
Hinzu kommt eine ansprechen-
de Musikbegleitung und unter-
schiedlich gut zu verstehende
Ausrufe und Kampfschreie der
Kontrahenten.

Eine Bereicherung stellt auch
das Wahlsystem dar, das dem
Spiel eine taktische Note ver-
leiht. Die Computergegner zeig-
en tatsächlich ein bestimmtes
Maß an Künstlicher Intelligenz.
Ein Erfolgsszug, der allzu oft an-
gewendet wird, verfehlt bald sei-
ne Wirkung. Ein Manko ist hin-
gegen die recht geringe Zahl
von sechs Schauplätzen und
Akteuren. Ein stark ansteigender
Schwierigkeitsgrad führt außer-
dem dazu, daß durchschnittliche
Spieler schnell frustriert werden.
Was die Präsentation anbelangt,
schlägt Elfmania allerdings alle
Konkurrenten in die Flucht.

Zoff im Elfenland

Elfmania



Springlebendig: Elfenmädchen Janika erwartet die stürmi-
schen Angriffe ihres schlagkräftigen Gegners »Tenke«



Ein Kinnhaken: Wo die Elfen hinlängen, wächst kein Gras
mehr. Die schöne Umgebung hält nicht von Schlägereien ab.

fes an. Mit 75 Goldstücken ste-
hen zu Beginn nur drei ver-
gleichsweise schwache Kämpfer
zur Verfügung. Ein gewonnener
Schlagabtausch bringt die Anzahl
der bei jedem Treffer aus dem
Gegenüber herausgeprägten
Münzen und zusätzlich 50 Geld-
stücke als Belohnung ein – ein
besiegter Widersacher verliert
seine Schätze. Wenn diese alle
getroffen werden, setzt ein Münz-
regen ein. Zusammen mit der ver-

bliebenen Zeit ergeben die freige-
setzten und geschlagenen Taler
den Gesamtbonus. Beim Verlust
aller Münzen ist das Spiel vorbei.
Der Zwei-Spieler-Kampf verläuft
nach den gleichen Regeln, nur
erhält jeder Kämpfer am Anfang
300 Goldstücke und darf frei ei-
nen der sechs verschiedenen
Meister wählen.

Beiden Seiten stehen insge-
samt sechs Champions zur Verfü-
gung, die sich an sechs entspre-
chenden Schauplätzen raufen.
Tenke mit dem Irokesenschnitt
paßt gut zu den Wasserfällen im
Dschungel. Der in weißes Fell
gehüllte Taiki gehört zu dem
nächtlichen verschneiten Berg-
dorf. Die liebenswerte Amazone
Janika fühlt sich in der Phalstadt
mit dem am Pier dümpelnden Pi-
ratenschiff heimisch. Seven, der
Schwertkämpfer, lebt in einer ori-
entalischen Stadt wie aus Tau-
sendundeiner Nacht. In einem
dunklen Verlies wacht Kosken,
ein Sumo-Ringer wie er im Buche
steht, neben einem Kanal aus
dem sich gierige Tentakeln
strecken. Den krönenden Ab-
schluß bildet der dicke Regent
Matiki, der seinen Hammer in ei-
nem noblen Thronsaal schwingt.

Für alle Beteiligten gelten die
gleichen Grundregeln bei der Joy-
sticksteuerung. Es können jeweils
drei Stoß- und Trittvarianten, zwei
Abwehrzüge und eine spezielle
Angriffsvariante ausgeführt wer-
den. Beispielsweise wirbelt Jani-
ka nach mehreren mittelhohen
Fußtritten mit gestrecktem Bein in
ihren Sparringspartner hinein.

Elfmania begnügt sich mit allen
Amigas, die mindestens 1 MByte
Speicher besitzen. Dank des
schnellen Diskettenzugriffs wird
eine Option zur Installation auf
eine Festplatte kaum vermißt. Ein
Zweitlaufwerk läßt einen Disket-
tenwechsel unnötig werden. Die
Bildschirmtexte und die Sprach-
ausgabe sind in Englisch. Das
knappe Handbuch enthält zusätz-
lich ein deutsches, französisches
und italienisches Kapitel. rk

AMIGA-TEST

Sehr gut

Elfmania

10,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 09/94

Grafik	11
Sound	11
Spielidee	11
Motivation	11

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Renegade

von Carsten Borgmeier

Seit seiner inoffiziellen Gründung im Jahre 2215 hat sich das terranische Imperium auf ein riesiges Gebiet mit einem Durchmesser von ungefähr 600 Lichtjahren ausgedehnt. Mehr als 1000 Welten wurden zur neuen Heimat für Billionen von Menschen. Im Zuge der Kolonisierung des Weltalls erarbeitete sich der Technologiekonzern Sci-Tek eine Führungsposition. Durch den Verkauf von Lizenzen zum Bau revolutionärer Maschinen wie Asteroidenmotoren und Gravitationsnullabgleicher erzielte die Firma phantastische Gewinne.

Vergleichbare Bedeutung erlangte das Unternehmen Tetracorp durch die Fertigung von Späher Schiffen und Sensoren für die Imperiale Flotte. Mitte des 24. Jahrhunderts hatte der Konzern den gesamten Bergbaumarkt unter seine Kontrolle gebracht. Subunternehmer wurden mit aller erforderlichen Ausrüstung und Unterstützung zum Abbau von wertvollen Erzen auf den Asteroidenfeldern am Rande des Imperiums

lanth's« wie Tintenfische. Die gierigen und egoistischen »Tylaran« gleichen Dinosauriern der Rasse »Tyrannosaurus Rex«. Aus der alten und hochentwickelten Kultur der »Rigellanischen Konföderation« kommen äußerst gefährliche, Vampiren zum Verwechseln ähnliche Humanoide. Demgegenüber wirken die »Swixaraner« wie riesige Algen, nur sind sie bei weitem nicht so harmlos.

Alle genannten Rassen besitzen ihre eigene Kultur und Technologie, die von ihnen errichteten Bauten und verwendeten Waffen unterscheiden sich daher stark von denen des Imperiums. Ziel des Spieles ist es nun, den gewählten Gegner entscheidend zu schlagen. Dazu wird zunächst auf einem vorbestimmten Asteroiden eine Kolonie etabliert: Zu Beginn existiert nur eine Minimaleinheit auf dem Himmelskörper, die 50 Arbeiter und Angestellte mit allem Lebensnotwendigem versorgt. Eine funktionierende Kolonie mit allen Einrichtungen für den Bergbau, die Versorgung der Bevölkerung, die Verteidigung, den Bau von Waffen und die Gewinnung



Strategie on the rocks

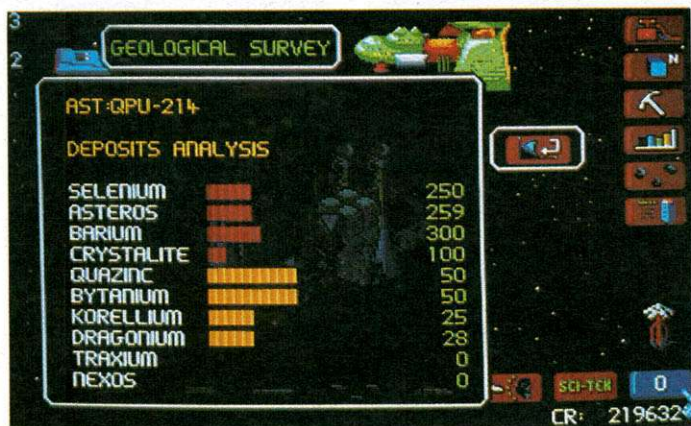
K240

Gremlin hat die mit der Kolonisations-Simulation »Utopia« gesammelte Erfahrung in ein Strategiespiel einfließen lassen. Diesmal geht es um die Eroberung eines Asteroidenquadranten und Kampf gegen Aliens.

zieren den Nachschub für die Streitkräfte. Zu guter Letzt benötigen alle Einrichtungen Energie aus Generatoren und Solarzellen.

Wenn die Kolonie voll einsatzfähig ist, wird mit dem Abbau der mehr oder weniger wertvollen Erze begonnen. Zum Transport der Rohstoffe dient entweder ein Transportschiff oder ein bequemes Erzteleportergebäude, von dem es auf dem Start- und Zielasteroiden je ein Exemplar geben

muß. Die Rechte zum Bau einer solchen Einrichtung läßt sich die Firma Sci-Tek teuer bezahlen. In regelmäßigen Abständen trifft das imperiale Lastschiff über demjenigen Asteroiden ein, der das meiste Material auf Lager hat. Der Erlös aus dem Verkauf von Rohstoffen wird dem Konto nach Abflug gutgeschrieben. Damit lassen sich dann Blaupausen für Anlagen bei Sci-Tek bestellen, die die Verteidigungskraft der Kolonien



Wichtige Statistik: Wer das Universum besiedeln will, braucht Rückmeldung über die Aktivitäten seiner Untergebenen

versorgt. Der Spieler übernimmt einen Teil des Sektors K240 zur Kolonisierung und Ausbeutung der Rohstoffvorkommen. Daß dabei früher oder später nicht alles friedlich zugeht, dafür sorgt schon eine von sechs zu Wahl stehenden, unterschiedlich gefährlichen Alienrassen, die es auf das gleiche Gebiet abgesehen haben:

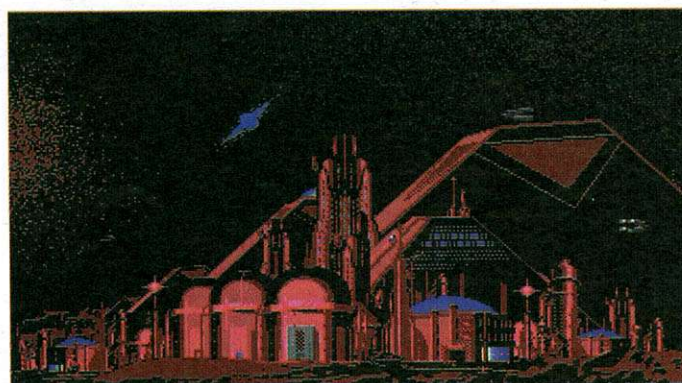
Die »Kil-kp-qua« ähneln irdischen Insekten, die wie ein Bienenstaat organisiert sind. »Erz-Esser« erinnern an die Spice-Würmer aus Dune. Mit ihren Tentakeln wirken die sehr angriffs-lustigen und gerissenen »Ax-Zi-

von Energie besteht aus einer Vielzahl spezieller Bauten. Das Startkapital reicht aus, um den Ausgangsasteroiden vollständig auszustatten.

Da die für den Bau zur Verfügung stehende Fläche mehr oder weniger begrenzt ist, bedarf es genauer Planung der Anordnung und Zusammenstellung aller Einrichtungen. Eine Vielzahl von Anlagen stehen zu Beginn für den Bau bereit: Wohnwelten folgt die Umweltkontrolle mitsamt Nahrungsmittelproduktion. Der Bergbau benötigt Bohranlagen und Speicher. Schildgeneratoren und Lasertürme verteidigen die Kolonie. Fabriken und Werften produ-



Schreibtischtäter: Hier werden Entscheidungen getroffen, ausführen müssen sie die tatkräftigen Raumfahrer



Die Weltraumstadt: Man sollte nicht glauben, wieviel Aufwand hinter so einem intergalaktischen Projekt steht

und Flotten erhöhen, den Bergbau und die Stromgewinnung beschleunigen und die Schlagkraft der Raketenbatterien und Angriffverbände steigern.

Über kurz oder lang entdecken die Sensoren des Ausgangsasteroiden einen oder mehrere Himmelskörper in der Nachbarschaft, die mit Hilfe des Transporters auf die gleiche Weise besiedelt werden können. Das Imperium schickt einer etablierten Kolo-

eines Planeten, Abfangen des Gegners oder Angriff auf einen Asteroiden einsetzen. Weitere Raumschiffe werden, sofern genug Kapital vorhanden ist, in einer Werft gebaut und mit Waffen und Schilden ausgerüstet. Raketen, die zweite Stütze des Angriffs, produziert die Waffenfabrik in unterschiedlich zerstörerischen Variationen. Zum Repertoire gehören Sprengkopf-, Flächen-sprengkopf-, Napalm-, Hellfire-,

gewählten Asteroiden aus einer von vier Perspektiven. Hier werden Bauarbeiten durchgeführt, Statistiken angesehen, der Bergbau verwaltet und Bestellungen aufgegeben. Der Asteroidenfeldschirm stellt die Lage des Ausgangsasteroiden und aller anderen Himmelskörper im zu erobernden Sektor dar. Außerdem können hier sämtliche Flugkörperbewegungen beobachtet und gesteuert werden, sofern sie im sichtbaren Bereich rund um die Sensoren der Asteroiden stattfinden.

Das Hauptmenü ermöglicht das Laden und Sichern von vier Spielständen. Soundeffekte und Sprachausgabe lassen sich getrennt abschalten. K240 gibt sich mit jedem Amiga zufrieden, der mit mindestens 1 MByte RAM und einer Maus ausgestattet ist; die Installation auf eine Festplatte ist empfehlenswert.

Zu Spielbeginn wird ein Wort aus dem Handbuch abgefragt. Wahlweise stehen englische, französische und deutsche Bildschirmtexte bereit. Anglophile Spieler haben jedoch einen leichten Vorteil: Die Sprachausgabe



Zähne fletschen: Die Außerirdischen machen dem Manager das Leben schwer, sechs Rassen gibt es insgesamt



Satellitenstadt: Auf jedem greifbaren Felsbrocken wird eine Stadt gebaut, die Weltraumsiedler sind nicht wählerisch

nie bisweilen eine Flotte mit Überfall- und Kampffägern, Zerstörern und Terminatoren als Verstärkung. In der Regel sind auch Späferschiffe dabei, die zu einem von 40 Sektoren losgeschickt werden, um weitere feindliche oder unbesiedelte Asteroiden in weiterer Entfernung zu entdecken und Informationen über lohnende Rohstoffvorkommen einzuholen.

Eine Flotte läßt sich aus den verfügbaren Schiffen beliebig zusammenstellen und zum Schutz

Streu- und Wirbelraketen. Bevor jedoch ein Angriff mit einer zuvor bestimmten Anzahl von Flugkörpern gestartet wird, sollten Satelliten in der Umlaufbahn des Zielobjektes stationiert worden sein. Dies erlaubt eine Beurteilung der Kolonisationsdichte, Verteidigungsanlagen und Raumschiffe in der Umlaufbahn. Außerdem kann so der Effekt einschlagender Raketen oder einer angreifenden Flotte direkt beobachtet werden.

Sämtliche Aktionen lassen sich von einem der beiden Hauptbildschirme aus über Iconfelder erreichen. Der Hauptasteroidensschirm zeigt eine Darstellung des gerade

AMIGA-TEST

sehr gut

K240

10,7
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 09/94

Grafik					
Sound					
Spiellidee					
Motivation					

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Gremlin

gibt es nur in Englisch und der gleichsprachige Teil des 224 Seiten dicken Handbuches ist umfangreicher und schöner gestaltet als die deutsche und französische Übersetzung. Zusätzlich liegt eine ausschließlich englisch beschriftete Karte mit Kurzbeschreibungen aller im Spiel vorkommenden Icons bei. rk

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

K240 ist ein Strategiespiel, für das man sich schon ein wenig Zeit nehmen muß, um mit Unterstützung des Handbuches alle Funktionen der schlappen 53 Icons zu erlernen.

Was zunächst kompliziert wirkt, stellt sich jedoch schnell als eine durchdachte, einfache Bedienung heraus. Wer in der Anfangsphase glaubt, das Spiel sei langweilig und bestehe nur aus Bauen, Verkaufen und Kundschaften, der wird spätestens beim Auftauchen feindlicher Verbände eines Besseren belehrt. Angriffsplanung, Verteidigung, Aufrüstung und Katastrophenmanagement nehmen den Strategen dermaßen in Anspruch, daß er für jede Verschnaufpause dankbar ist.

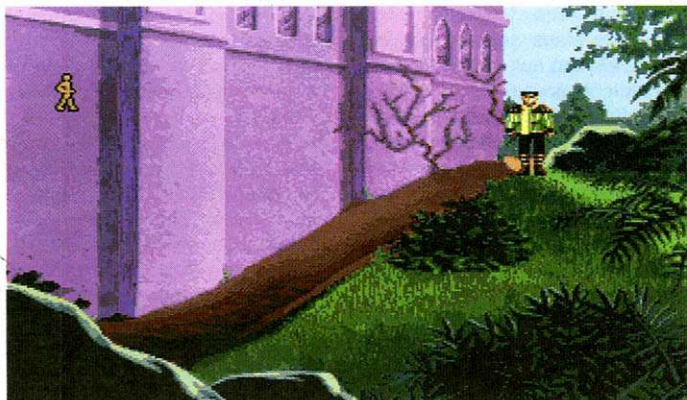
Die Grafik wirkt zwar insgesamt eher zweckmäßig, dafür aber um so übersichtlicher. Viele kleine Animationen beim Starten von Raketen, Raumschiffen und Satelliten sowie den in Betrieb befindlichen Anlagen lassen die Kolonien lebendig erscheinen. Ein interessantes, wenn auch etwas makabres Schauspiel ist das Einschlagen von Raketen auf einem feindlichen Asteroiden – einzig die Raumkämpfe wirken wenig eindrucksvoll. Auf eine Musikbegleitung wurde zugunsten einer klaren weiblichen Stimme verzichtet, die jedes Ereignis, sei es nun »Scout report«, »Attention, collision imminent«, oder »Meteorstorm«, mit gleicher freundlicher Unverbindlichkeit ankündigt. Soundeffekte begleiten die meisten Aktionen. Jeder Gegner besitzt andere Gebäude und Waffentypen, was viele abwechslungsreiche Eroberungsfeldzüge verspricht. Das komplexe Geschehen verlangt auch schon auf der leichtesten Stufe die volle Aufmerksamkeit und prompte Reaktionen des Expeditionsleiters, sonst gewinnen die Aliens allzu schnell die Oberhand, und eine befreundete Kolonie nach der anderen wird dem Erdboden gleichgemacht. K240 gehört zu der Sorte von Strategiespielen, die mit ihrem elegant ansteigenden, stets fordernden Schwierigkeitsgrad, intelligenten Gegnern und überschaubarem Spielsystem lange fesseln können.

von Carsten Borgmeier

Es war einmal vor langer, langer Zeit, als Prinz Alexander im Thronsaal des Schlosses von Davenport saß, voller Sehnsucht, seine große Liebe, die Prinzessin Cassima, wiederzusehen. Als ob eine wunderbare Macht Mitleid mit dem Königssohn hätte, erscheint plötzlich die Vision der Angebeteten in einem prunkvollen Spiegel. Cassima wünscht sich, Alexander wäre bei ihr. Wenngleich die Erscheinung schnell wieder verblaßt, ist der Prinz davon überzeugt, anhand des Sternbildes, das er im Hintergrund wahrgenommen hatte, die sagenhafte Heimat der Prin-

Schiff sind nur noch an Land gespülte Trümmer übrig – die spurlos verschwundene Mannschaft hat sich hoffentlich noch rechtzeitig mit ihren Rettungsbooten in Sicherheit gebracht. Schon bald stellt der Prinz fest, daß er am Ziel seiner Reise, der Königsinsel im Land der Grünen Inseln, gestrandet ist.

Im kleinen Dorf erfährt er von der geplanten Trauung zwischen Cassima und dem Vizier Abdul Alhazred, der nach dem Tod des Königspaares die Macht an sich gerissen hat. Alexander weigert sich zu glauben, daß sein Herzblatt aus freien Stücken der Eheschließung zugestimmt hat. Als er bei einer Audienz im mondänen



Neues vom Dorf: Der Prinz ist auf der Suche nach der Prinzessin und holt sich Informationen, wo er sie kriegen kann

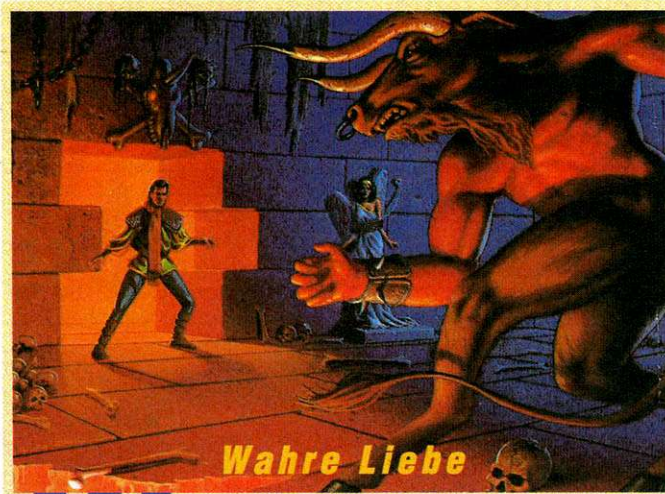


Hintenrum: Vorne kommt Hoheit nicht in den Palast, vielleicht geht's ja von der Rückseite aus über die Mauer

zessin, das Land der Grünen Inseln, finden zu können. Also macht er sich auf die Reise.

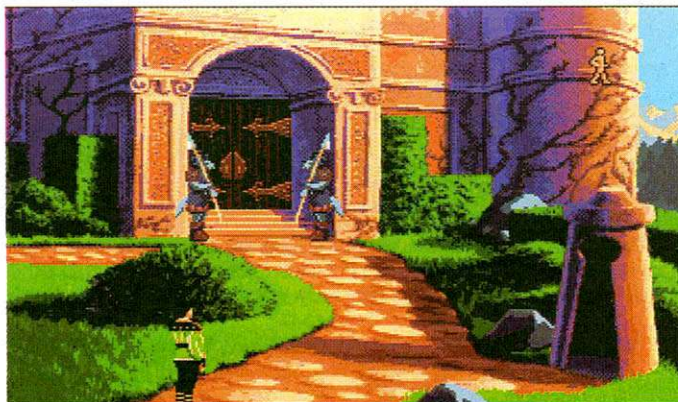
Nach drei Monaten gerät sein Segelschiff in einen schweren Sturm und sinkt. Als Alexander aus seiner Bewußtlosigkeit wieder aufwacht, findet er sich am Strand einer unbekannten Insel wieder. Von dem havarierten

Palast nicht zu ihr gelassen wird, erhärtet sich sein Verdacht. Von nun an läßt der Prinz nichts unversucht, um zu seiner Traumfrau zu gelangen. Dabei lernt er zunächst die friedfertigen und hilfsbereiten Menschen des Dorfes kennen. Eine magische Karte ermöglicht es ihm beizeiten, sich auf die drei übrigen, völlig verschiedenen Inseln zu zaubern.



Kings Quest VI

Was lange währt, wird endlich gut. Mit tatkräftiger Unterstützung von Revolution Software hat Sierra – bekannt für seine exquisiten Adventures – es doch noch geschafft, den sechsten Teil der erfolgreichsten Computerspiel-Serie aller Zeiten auf den Amiga umzusetzen.



Schwer bewacht: Die Soldaten wissen nicht, wen sie vor sich haben. Vorerst hat der Monarch hier keine Chance.

Das ungewöhnlichste Eiland trägt den passenden Namen Wunderinsel. Hier ist einiges nicht so, wie man es eigentlich erwarten würde. Unzählige Pflanzen und Gegenstände sind zu eigenwilligen, sehr originellen und skurrilen Lebewesen geworden. Am Strand schnarchen Austern in ihren Schalen vor sich hin, ein

Bücherwurm wacht über seine Bibliothek, zwei Brüder, eine »Beule-am-Baum« und ein »Ast-im-Morast«, können das Balgen nicht lassen und ein »Loch-in-der-Wand« ist, da es Hände und Füße besitzt, nur schwer einzufangen.

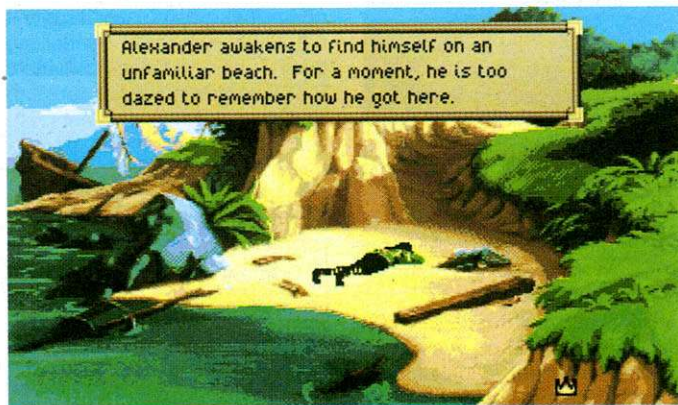
Über all diese seltsamen Kreaturen herrschen eine rote und eine weiße Schachdame, die ständig miteinander im Clinch liegen. Die imposantesten Bewohner des Reiches leben auf der Insel des heiligen Berges. Die Geflügelten ähneln hühnerhaften, bildschönen Menschen, denen Schwingen aus den Schultern wachsen.

Sie sind ein Volk von Wissenschaftlern und Ingenieuren, das seine Behausungen auf für Normalsterbliche unerreichten Säulen errichtet. Aufgrund ihrer vielen Vorzüge sind sie etwas eingebildete, aber auch tolerante Wesen, die von einem Lord und dessen Frau regiert werden. Der unzugänglichste Ort ist die Insel

Eine geheime religiöse Gemeinschaft soll dort die zerstörerischen Kräfte des Meeres und des Wetters im Zaum halten. Nur wenn Prinz Alexander alle Schauplätze besucht und sich mit den Bewohnern arrangiert, unerwartete Gefahren übersteht und die vor ihm liegenden Geheimnisse aufdeckt, kann es ihm gelingen, Cassima in die Arme zu schließen. Oftmals hilft ein Gespräch mit einem der Einheimischen weiter. Um wirklich jedes Rätsel lösen zu können, müssen alle Bilder abgesehen und sämtliche Gegenstände genau betrachtet werden. Dabei führen mehrere Wege zum Ziel, wovon auch der Ausgang der Geschichte beeinflusst wird.



Nichts dazugelernt: Bereits kurz nach seinem Schiffbruch will Prinz Alexander schon wieder an Bord ein Segelschiffs



Angeschwemmt: Die Ausgangsposition des Helden ist ungünstig, ohne die Ideen des Spielers ist er verloren

des Ungeheuers. Heiße Gewässer und gezielt wuchernde Büsche versperren jedem Neugierigen den Weg. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, den treibt spätestens das herzzerreißende Heulen eines Monsters in die Flucht. Neben den vier bekannten Ländern munkt man noch von einer Insel, die im Nebel liegt.

Zudem ist die Reihenfolge, in der die Aufgaben in Angriff genommen werden, teilweise beliebig. Wenn reine Logik nichts mehr nützt, hilft wahrscheinlich ein Blick in den lezenswerten Führer zum Land der Grünen Inseln, der als eine Art Kopierschutz fungiert. Dort findet man alle Hinweise, die nötig sind, um die Felswand zu den Flügelmenschen zu bestiegen und die Mosaikfalle in den

Katakomben zu überwinden. Damit der unverzagte Held den richtigen Weg findet, steuert man ihn wie gewohnt mit der Maus von Bild zu Bild. Oft genügt nur ein falscher Schritt, um den Prinzen in das Reich der Toten zu befördern. Wer dann nicht zuvor abgespeichert hat, muß wieder von vorne beginnen.

Die rechte Taste verwandelt den Cursor in ein Geh-, Benutze-, Sprich-, Schau- oder das gerade aktive Gegenstands-Icon. Den gleichen Effekt erzielt man ebenfalls durch Anklicken des entsprechenden Feldes im Menü, das beim Erreichen des oberen Bildrandes geöffnet wird. Hier lassen sich auch der augenblickliche Punktestand ablesen, das Inventory öffnen sowie 9 Spielstände abspeichern und laden.

Der vorliegende Test bezieht sich auf die bereits veröffentlichte, englischsprachige 32-Farben-Version von Kings Quest VI, die auf allen Amigas ab Kickstart 1.3 mit mindestens 1 MByte RAM läuft. Obwohl Zweitlaufwerke angesprochen werden, ist die Installation auf eine Festplatte, wobei dann 1,5 MByte RAM benötigt werden, unverzichtbar. Eine spezielle Fassung für AGA-Amigas mit 256 Farben ist ebenfalls geplant, obwohl das Spiel auch jetzt schon mit den neuen Grafikchips zurechtkommt. *rk*

rk

AMIGA-TEST
sehr gut

Kings Quest VI

10,3

von 12

**GESAMT-
URTEIL**

AUSGABE 10/94

Grafik						
Sound						
Spielidee						
Motivation						

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sierra

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

Während früher Sierra-Adventures oft lieblos auf den Amiga übertragen wurden, hat man sich bei Kings Quest VI sichtlich Mühe gegeben. Ausschlaggebend dafür dürfte wohl die technische Kompetenz der Programmierer von Revolution Software gewesen sein, die diese schon in »Beneath a Steal Sky« unter Beweis gestellt haben. Die zauberhaften Grafiken wurde mit viel Gefühl für das Wesentliche auf 32 Farben umgestellt. Es gibt sogar Bilder, die subjektiv besser wirken als beim VGA-Original. Positiv fällt zudem auf, daß die Geschwindigkeit auch auf einem Amiga 500 bei vielen simultanen Animationen, von denen es eine Menge zu bewundern gibt, nicht in die Knie geht. Besonders der Held zeigt in allen Lebenslagen, wie beweglich er ist.

Die Landschaft wirkt beispielsweise durch Wellen im Wasser, wehendes Gras oder ein Eichhörnchen, das in ein Baumloch flüchtet, lebendig. Ein einziger kleiner Haken sind ein paar schlecht zu erkennende Gegenstände, für die der Siegelring aus dem ersten Bild ein gutes Beispiel ist. Absolut den Vogel abgeschossen haben die Musiker. Der filmreifen Titelmelodie folgen im Spiel zahlreiche situationsabhängige Musikstücke, die zu der märchenhaft abenteuerlichen Atmosphäre beitragen und sowohl klanglich als auch kompositorisch voll überzeugen.

Dazu gesellt sich eine zur Umgebung passende, stereophone Geräuschkulisse, zu der Meeresschäumen oder Vogelgezwitschern gehören. Neben allen technischen Vorzügen weiß auch die romantische, mit Rätseln gespickte Geschichte voll zu überzeugen. Etappenaufgaben sorgen dafür, daß auch ein gewitzter Abenteurer ständig vor neue Herausforderungen gestellt wird und für lange Zeit in die Fantasiewelt der grünen Inseln versinkt. Gegen Ende wurde übrigens einiges am Ablauf gegenüber dem Original geändert. Mit dem Erscheinen von Kings Quest VI dürfte wohl feststehen, womit Adventure-Fans die nächste Zeit am Amiga verbringen werden.

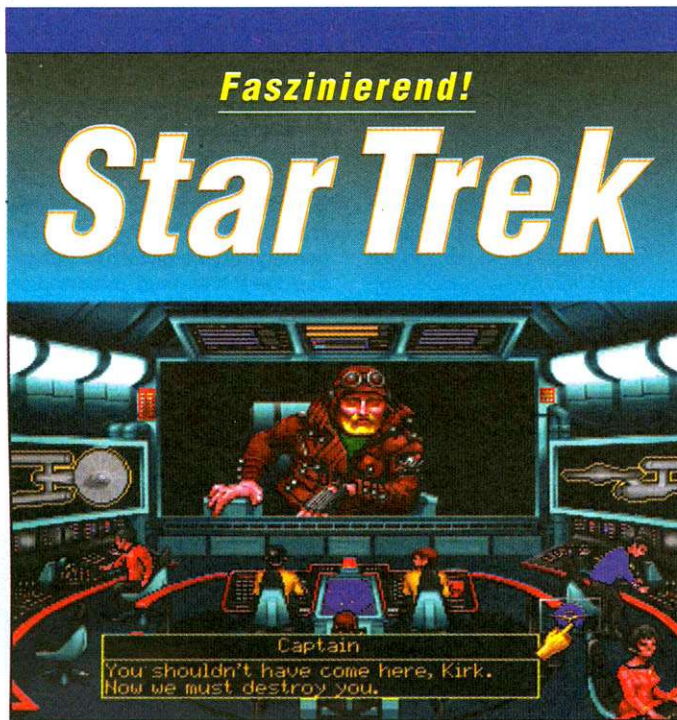
von Carsten Borgmeier

Nachträglich zum fünfundzwanzigsten Jahrestag der Serie schickt Interplay die Enterprise mitsamt Kapitän Kirk und vertrauter Besatzung auf einem Amiga 1200 oder 4000 dorthin, wo sie in noch keiner Fernseh- oder Kino-folge zuvor gewesen ist. Gleich zu Beginn muß die Mannschaft beweisen, daß sie in einem Scheingefecht gegen die »USS Republic« zu bestehen weiß. Auf der Kommandobrücke nehmen dazu Kapitän Kirk, der erste Offizier Spock, Lt. Uhura, Lt. Sulu,

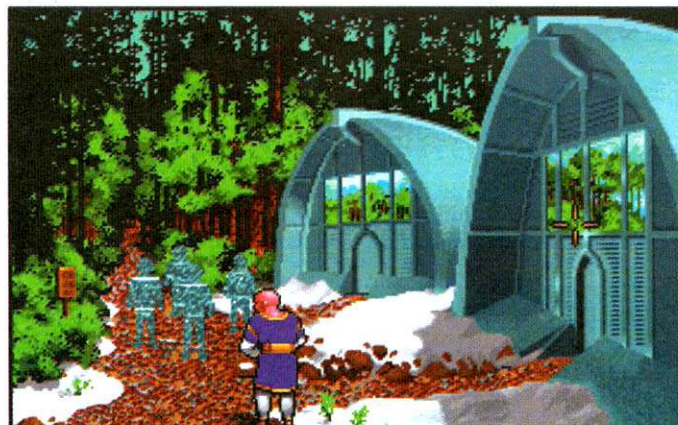
M-E-I-N-U-N-G

Star Trek ist die Konvertierung eines VGA-Originals, wie sie in dieser Form nur durch die neuen AGA-Amigas möglich wurde. Bis auf die Gestaltung der Sprachkästen besteht zumindest graphisch kein Unterschied zu der detaillierten und farbenfrohen Gestaltung des Vorbildes. Alle Animationen der Szenarios, wie umherschwirrende Glühwürmchen, Wasserspiegelungen, flackernde Fackeln, blinkende Computerlämpchen und aktive Anzeigen, wurden übernommen. Die berühmte Titelmelodie klingt ebenso überzeugend wie die Begleitmusiken im Spiel und sämtliche Soundeffekte. Einziges Manko ist die auf einem gewöhnlichen Amiga 1200 zu geringe Geschwindigkeit.

Die meisten Animationen werden insbesondere bei nur 2 MByte RAM laufend von der Festplatte nachgeladen, was je nach Anzahl der bewegten Objekte einen mehr oder weniger starken Zeitlupeneffekt hervorruft. Wird die Kampfdarstellung auf den gesamten Bildschirm vergrößert, dann gerät sogar die Musik ins Stottern. Da helfen nur eine schnelle Festplatte und eine Turbokarte mit Speichererweiterung. Auf allen Konfigurationen kommt jedoch der Humor gleich gut rüber. Besonders die Kommentare und Sticheleien von Spock und Dr. McCoy könnten direkt aus den Filmen entnommen sein. Daß sich beim Eingeben der eigentlich guten, deutschen Übersetzung einige Fehler eingeschlichen haben, fällt demgegenüber kaum ins Gewicht. Star Trek bleibt ein erstklassiges Adventure, das sich kein Trekkie entgehen lassen sollte.



Feind auf dem Schirm: Normalerweise bedrohen Klingonen die Enterprise, diesmal ist es allerdings ein Pirat



Beam me up, Scotty: Des Trekkies liebste Fortbewegungsmethode wird hier eindrucksvoll ins Bild gesetzt

Lt. Chekov und der Maschinist Scotty ihre Positionen ein.

Der Kapitän erteilt sämtliche Befehle. Alle Offiziere können sowohl mit der Maus als auch über Tastaturbefehle angesprochen werden. Auf dem Hauptschirm erscheint wahlweise die Sicht nach vorne, hinten, Backbord, Steuerbord, oben oder unten. Um ein größeres Sichtfeld zu erhalten, läßt sich der gesamte Computermonitor auf Außensicht schalten. Allerdings verschwindet dann auch der Radar, mit dessen Hilfe feindliche Schiffe leicht zu lokalisieren sind. Links und rechts vom Schirm zeigen Tafeln den Zustand der Schilde und eventuelle Schäden der Enterprise oder des zuletzt getroffenen Feindschiffes an. Als Kapitän Kirk dirigiert der

Spieler im Manövriermodus das Schiff mit der Maus. Die Enterprise steuert immer in Richtung des Cursors, der auch den Zielpunkt für die Phaser und die Photonenkanonen markiert. Gegnerische Schiffe werden ähnlich wie in Wing Commander über frei zoombare Bitmaps dargestellt.

Den Hauptteil des Spieles bilden jedoch nicht die Raumschlachten, sondern sieben abwechslungsreiche Adventure-Episoden, in denen die Crew sich mit Dämonen, Piraten, Chaoten, der Aztekengoththeit Quetzalcoatl, einem außer Kontrolle geratenen Computer und einem skrupello-

sen Verbrecher auseinandersetzen muß. Zu dem Landungsteam, das sich stets an den Ort des Geschehens beamen läßt, gehören der Kapitän, Spock, Pille und ein Sicherheitsoffizier. Der Mauscursor gibt an, wohin Kirk und sein Team gehen. Zwischen den einzelnen Schauplätzen wird umgeblendet; die rechte Maustaste aktiviert das Aktionsfeld des Kapitäns. Durch Anklicken einer stilisierten menschlichen Figur wandelt sich der Cursor zu einem Sieh-, Sprich-, Nimm- oder Benutze-Icon.

Gegenstände im Inventory können betrachtet und miteinander oder mit anderen Objekten auf dem Bildschirm benutzt werden. Dazu gehören Spocks und Dr. McCoy's Tricorder, ein Kommunikator, ein Erste-Hilfe-Koffer und je ein Icon für den je nach Anlaß auf Betäuben oder Töten eingestellten Phaser. Je nach Bedarf wählt der Kapitän einen seiner Offiziere, um sie bestimmte Aktionen durchführen zu lassen.

Bei Gesprächen mit Außenstehenden kommt es oft darauf an, die richtige von mehreren möglichen Bemerkungen zu wählen. Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg ist Spocks Domäne, die Logik. Die Fähigkeiten des Vulkaniers als Wissenschaftler, Pilles ärztliches Können und Captain Kirks Menschenkenntnis sind die Stärken des Teams. Nach Beendigung eines jeden Einsatzes erhält die Besatzung eine Beurteilung durch das Flottenkommando. Bleibt nur noch zu erwähnen, daß die Enterprise nur von einer Festplatte aus ins All startet, die insgesamt acht DD-Disketten verkraften muß. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Star Trek

10,1
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 10/94

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

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Interplay

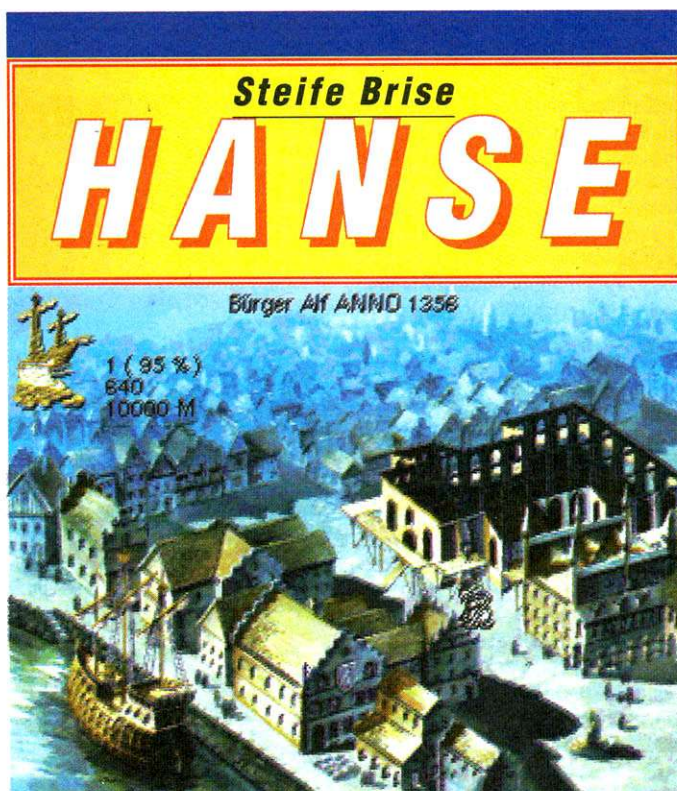
von Carsten Borgmeier

Handelssimulationen haben auf dem Computer eine lange Tradition. Weil früher bekanntermaßen »alles besser war«, bietet es sich an, die geschäftlichen Transaktionen in eine Zeit zu verlegen, in der romantische Dinge wie Freibeutertum und gekenterte Segelschiffe an der Tagesordnung waren.

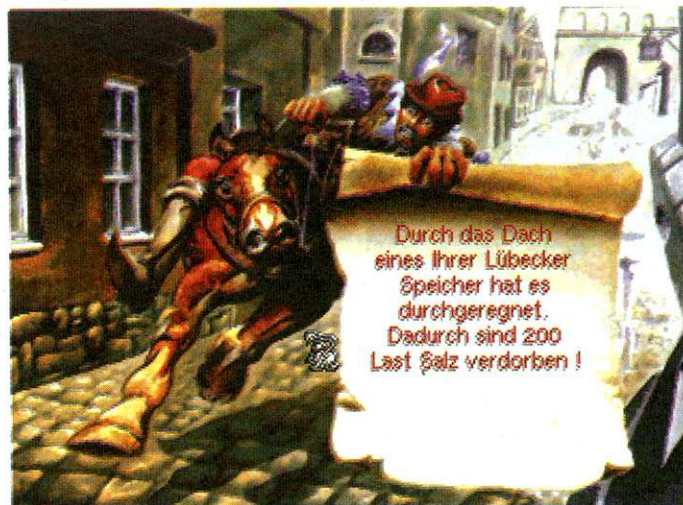
Das Spiel »Hanse« konnte mit dieser Thematik schon vor einiger Zeit bei den Spielern Punkte sammeln. Jetzt kommt eine Neuauflage des Klassikers auf den Markt, mit neuen Ideen und verbesserter AGA-Grafik versehen. Bis zu sechs Spieler starten eine Karriere als 18jähriger Händler in Lübeck, dem Zentrum der Hanse im 14. Jahrhundert, mit dem Ziel, Bürgermeister zu werden. Damit dieser Wunsch in Erfüllung geht, muß man seinen Ruf als erfolgreicher, sozial engagierter Kaufmann ausbauen, um in die verschiedenen Bünde der Hansestadt aufgenommen zu werden.

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

Mit der Wirtschaftssimulation »Hanse – Die Expedition« hat Ascon einen Klassiker des Genres ausgegraben, der durch erstklassige Grafiken, eine zeitgemäße, stimmungsvolle Begleitmusik und kinderleichte Maussteuerung auf Hochglanz gebracht wurde. Bis auf die leider deutlich schlechtere Bildqualität gleicht die ECS- der AGA-Version. Zwar wurde der Handel so einfach wie möglich gehalten, durch zahlreiche andere Spielelemente wie die Familienplanung, das Freibeutertum, Expeditionen und unvorhersehbare Ereignisse entsteht jedoch genug Abwechslung. Vor allem die Überschaubarkeit sämtlicher Elemente schafft die Grundvoraussetzung für ein Gesellschaftsspiel, in dem nicht zuletzt gegenseitige Piraterie und ein erweiterter Aktienhandel besonderen Spaß machen. Damit wird eine Brücke zwischen Computer- und Brettspielen geschlagen. Eine gute Idee ist es auch, daß zu jeder neuen Runde ein weiterer Händler mit angemessener Startausrüstung einsteigen kann. Eine so kompetente Aufbereitung einer bewährten Spielidee stellt insbesondere für die neuen Amigas eine echte Bereicherung dar.



Die Hansestadt Lübeck: Hier werden alle wichtigen geschäftlichen Transaktionen geplant und durchgeführt



Überraschung: Damit der Werdegang des Geschäftsmanns nicht zu einfach ist, gibt es ab und zu eine Hiobsbotschaft

Großzügige Spenden treiben den Bau der Marienkirche voran, die das Stadtbild bestimmen soll. Erst wenn der Dom vollendet wurde, steht das Bürgermeisteramt in Aussicht. Im Einzugsbereich von Lübeck liegen noch weitere sieben Handelsstädte, in denen je nach Kapital weitere Kontore eröffnet werden können. Bergen und Novgorod liefern Pelze, Riga hat sich auf Leinen spezialisiert, aus Tönsberg bezieht man Tran und sowohl Visby als auch Warberg haben Honig im Angebot.

Jede Handelsniederlassung läßt sich mit bis zu 5 recht teuren Lagerhallen ausbauen und mit

maximal 20 Kanonen beschützen. Lagerbauten können in wirtschaftlich schlechten Zeiten ebenso wie Schiffe zu einem ungünstigeren Kurs verkauft werden. Im Hafen besteht die Möglichkeit, pro Jahr bis zu drei Koggen auf Kiel zu legen. Abenteuerlustige Naturen ziehen aus ihrer eigenen Flotte beliebig viele Schiffe für Kaperfahrten ab. Bei Seegefechten gegen Piraten oder die Flotte eines Mitspielers und bei Angriffen auf Kontore werden

die Koggen und Kanonen der Reihe nach plziert und ausgerichtet. Es gehört schon eine gehörige Portion Glück dazu, bei der mäßigen Zielgenauigkeit der alttümlichen Kugelschleudern einen Treffer zu landen.

Am Kai werden die von ihren Transporten heimkehrenden Schiffe für gutes Geld gewartet. Der Zustand der Kähne hängt vom Seegang ab, was sich auch durch Ladungsverluste bemerkbar macht. Im heimischen Lager werden die Waren so teuer wie möglich losgeschlagen; die Produkte zum Beladen der eigenen Schiffe sollten dagegen natürlich möglichst günstig erstanden werden. Bei Geldknappheit hilft die Bank, wo eigene und den Mitspielern gehörende Aktien gehandelt werden.

Bevor zum Jahreswechsel abgerechnet wird, sollte des öfteren der Spielstand gespeichert werden. Ein unvorhergesehenes Ereignis verheißt entweder Glück oder Pech. Ein Erbe von hundert Last Pelzen rettet so manchen Bankrotteur. Durch einen Hausbrand mit mehreren tausend Mark Folgekosten landet man hingegen schnell im Schuldurm. Oft bietet sich die Gelegenheit, selbst Entscheidungen, zum Beispiel über die Teilnahme an einem Glücksspiel, zu treffen.

Die Hanse erscheint für ECS-Amigas mit mind. 1 MByte RAM und in einer speziellen AGA-Version. Zweitlaufwerke werden unterstützt. Erweiterungsspeicher hilft ebenso wie eine Festplatte, Ladezeiten auf ein Minimum zu reduzieren. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Hanse – Die Expedition

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 10/94

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

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Ascon

von Ralf Kottke

Wirklich neue Spielideen gibt es kaum noch. Trotzdem hat es Bullfrog geschafft, dem bekannten Spielprinzip Wirtschaftssimulation mit neuem Ambiente auf die Sprünge zu helfen.

»I am really bored!« lauten die ersten Wörter des computerberechneten Filius, der den Vorspann von »Theme Park« einleitet. Theme Park kann allen gelangweilten Amiga-Besitzern weiterhelfen. In Windeseile wird die ganze Raytracing-Familie komplett mit Hund in einen Vergnügungspark verfrachtet und von Karussells, Imbißbuden und einer Achterbahn unterhalten.

Aber das ehrgeizige Ziel, über einen Rummelplatz von amerikanischen Dimensionen zu herrschen, liegt vorerst noch in weiter Ferne. Animiert vom beeindruckenden Intro macht sich der Kirmes-Manager in spe daran, seinen eigenen Betrieb aufzubauen. Dazu muß zuerst das passende Stück Land ausgesucht werden. In Europa, Japan oder den USA, wo die Bewohner an Wasserrutschen und Achterbahnen

Zuerst besteht der Park nur aus grüner Wiese, entsprechend gering ist auch der Eintrittspreis, den man verlangen kann. Diesem tristen Zustand läßt sich abhelfen. Zahlreiche Symbole, die durch eine Kommentarzeile erläutert werden, zieren den unteren Bildschirmrand. Nicht, daß solche Erklärungen der Symbole nötig wären. Einfache Erlern- und Bedienbarkeit sind zwei der vielen Stärken von Theme Park.

Zuerst muß der Park mit einem Netz aus Fußwegen durchzogen werden. Wie die Verkehrsplanung gelungen ist, sieht man auf einer Übersichtskarte. Hat man statt des Wegenetzes versehentlich ein Labyrinth gebaut, erscheint in comic-artigen »Denkblasen« über den Köpfen der Besucher das Symbol für »Wo ist hier der Ausgang?«. Derart genervte Kunden werden den Vergnügungspark nicht noch einmal mit ihrer Anwesenheit (und vor allem ihrem Geld) beglücken. Weil die Programmierer dafür gesorgt haben, daß sich die diversen Schwächen des jeweiligen Rummelplatzes schnell herumsprechen, kann so etwas ernste Fol-

Volksfeststimmung

Theme Park

Nach dem Verkaufsschlager »Populous« war es um die Ochsenfrösche aus England ruhig geworden. Nun meldet sich Bullfrog mit einem neuen Spiel zurück.



Helter Skelter: Das Intro von Theme Park bietet eine rasanten Achterbahnfahrt, sogar der Vierbeiner darf mitfahren



Maschinerie kaputt: Am linken Bildschirmrand ist ein Karussell beschädigt, ohne Mechaniker ist man aufgeschmissen

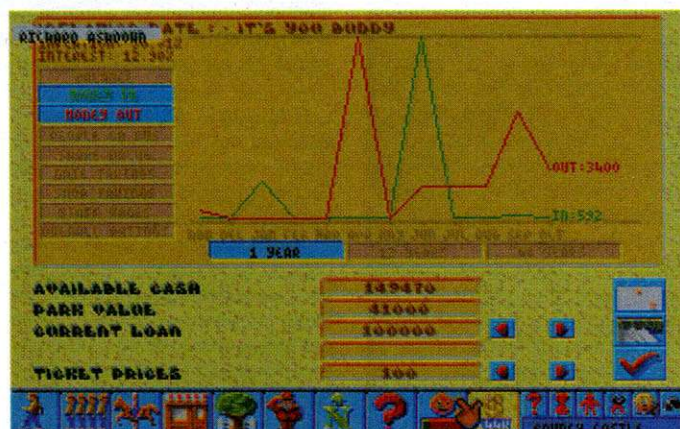
gewohnt sind, gestaltet sich der Aufbau etwas einfacher, wofür der Preis für die Immobilien auch entsprechend hoch ist. Wer dagegen Mongolen oder Eskimos für solche Vergnügungen gewinnen will, zahlt zwar am Anfang weniger, sollte sich aber im Geschäft gut auskennen.

Beindet sich das eingezäunte Gelände im Besitz der Firma, versammeln sich sofort die ersten Besucher vor dem Tor und begutachten den Einlaß. Natürlich gibt's am Anfang noch nicht viel zu sehen.

gen für die Bilanzen haben. Aber mit ein paar Fußwegen ist es noch nicht getan. Damit die Besucher nicht nur spazierengehen, stehen Karussells zur Auswahl. Zuerst reicht das schmale Budget nur für eine Geisterbahn oder einen Kletterbaum. Hat man erstmal richtig Geld geschneffelt, kann man sich an ehrgeizigeren Projekten versuchen. Der Traum jedes Volksfestbetreibers und -besuchers ist wohl die Achterbahn mit mehreren Korkenzieher-Loopings. Aber zwischen Kinderkarussell und waghalsiger Hochbau-Konstruktion gibt es noch etliches, woran sich der Manager

des Parks mit seinem Spieltrieb austoben kann. Streng nach »Murphys Gesetz« funktioniert die Technik nicht problemlos, größere Vergnügungsparks müssen ein wahres Heer von Mechanikern beschäftigen, die die Karussells warten und reparieren. Wer hier spart, spart an der falschen Stelle. Technische Pannen führen bestenfalls zu Ausfallzeiten und Geldverlust, können aber auch Personenschäden zur Folge haben. Schlimmstenfalls kann es vorkommen, daß eine

besonders gewagte Konstruktion komplett in sich zusammenbricht und den Park den Rest der Spielzeit als Ruine ziert. Dazu gibt es noch Angestellte, die als Teddybären oder Haifische verkleidet für Unterhaltung sorgen. Damit die Besucher in ihrer Begeisterung nicht über die Stränge schlagen, empfiehlt es sich, an der einen oder anderen Straßenecke einen Schwarzen Sheriff aufzustellen. Die kleinen Computerleute wollen aber nicht nur unterhalten werden, der Manager muß



Gewinn und Verlust: Mag das Spiel auch noch so spaßig sein, am Ende dreht sich doch alles nur ums liebe Geld



Coffeeshop: Für Essen und Trinken muß gesorgt sein, dafür befindet sich die eine oder andere Imbißbude im Sortiment



Gruselig: Eine Geisterbahn sorgt für Stimmung und bringt Geld, leider ist sie in der Anschaffung nicht ganz billig

auch für das leibliche Wohl seiner Gäste sorgen. Die Ver- und Entsorgung muß gesichert sein. Eine Batterie Plumpsklos genau zwischen den zwei größten Hamburgerbuden begeistert die Besucher ebenso wenig wie verwässertes Bier, versalzene Pommes oder ein Softeisladen, dem das Eis ausgegangen ist.

Hier ist es die Aufgabe des Spielers, die richtigen Maßnahmen zu ergreifen. Die Qualität des Essens muß stimmen, Eis und Getränke müssen bestellt werden. Damit der Park seinen Namen auch verdient und sich nicht in eine Wüste verwandelt, kann man etwas Landschaftsarchitektur betreiben. Bäume und Büsche verschiedener Sorten erfreuen das Auge und ein See passender Größe verhindert allzu kontinentales Klima.

Auch von meteorologischem Unbill bleibt der Park nicht verschont. Zwar hat das Bullfrog-Team, soweit wir das beobachten konnten, seine von Populous be-

kannte Neigung zu Erdbeben und Vulkanausbrüchen gebremst, um einen gelegentlichen Regenschauer oder ein Gewitter kommt der Besucher aber nicht herum.

Alle Aktivitäten werden von einer passenden Geräuschkulisse begleitet. Jedes Karussell hat seine eigene Musikanlage. Sobald

der Bildausschnitt in die Nähe des Gefährts scrollt, erklingt die zugehörige Melodie. Auch das Publikum sorgt mit Volksgemurmel und Gelächter für klangliche Untermalung.

Mit den schon erwähnten Denkblasen teilen die Besucher dem Organisator dann ihre unterschiedlichen Bedürfnisse und Beschwerden mit. Diese reichen von »Was für ein schreckliches Essen!« über »Wo ist die nächste Toilette?« und »Warum liegt hier soviel Abfall rum?« bis zu »Ich langweile mich zu Tode!« Für ein gelungenes Management gibt's dafür Lob. Ein strahlender »Smiley« über dem Kopf des Publikums signalisiert Euphorie. Diese Hinweise sollte der Spieler ernst nehmen. Allgemeine Unzufriedenheit führt zu rapidem Besucherschwund, der finanzielle Niedergang des Unternehmens ist dann nur noch schwer aufzuhalten. Denn die verspielte Unterhaltung ist nur die eine Seite von Theme Park. Hinter der niedlichen Kulisse verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation. Bis zu 40 Konkurrenten wetteifern mit dem Spieler um den ersten Platz in der Liste des erfolgreichsten Unternehmers. Wer hier nicht aufpaßt, wird schnell von der Konkurrenz aufgekauft.

Auch die Lohnverhandlungen mit den Angestellten gestalten sich schwierig. Überzogene Forderungen müssen abgewehrt werden. Wer sich ungeschickt anstellt, hat schnell einen Mechanikerstreik am Hals, der den vormals reibungslosen Betrieb ins Chaos stürzt. Ob man die richtigen Leute in der nötigen Anzahl beschäftigt, sieht man in den entsprechenden Menüs. Hier wird festgehalten, ob das Personal gut beschäftigt ist und wie viele Kinder es unterhalten hat. Der Unterhaltungswert eines Sicherheitsbeamten liegt verständlicherweise unter dem eines Clowns. Dazu gibt ein zuschaltbarer Ratgeber gute Tips. Soll der Eintrittspreis gesenkt oder das Eis teurer werden? Der »Advisor« versorgt den Spieler mit Informationen. Trotzdem bleibt das Spiel schwierig, denn wie im richtigen Leben, beeinflusst eine Maßnahme gleich mehrere andere Bereiche.

Theme Park gibt es wahlweise für den Amiga 500, 1200 oder 4000 wobei der einzige Unterschied in der grafischen Darstellung liegt. Obwohl man das Spiel auch auf Festplatte installieren kann, spielt es sich auch von Diskette sehr flüssig. ■

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

Was für ein Spiel! Das Bullfrog-Programmierteam hat sich des Volksfest-Themas mit dem gewohnten Perfektionismus angenommen. Schon der Vorspann mit der rasanten Raytracing-Achterbahnfahrt sorgt für Stimmung und den Wunsch, so ein Gefährt selber aufzustellen. Nach Spielbeginn gibt's sofort die ersten Erfolgserlebnisse. Schnell sind nach der Kreditaufnahme einige Karussells installiert, Schwarze Sheriffs sorgen für Ordnung und als Haifische oder Teddybären verkleidete Angestellte für Unterhaltung. Wenn dann die ersten Besucher durch den Park laufen, Geisterbahn und Kinderkarussell anlaufen und das melodische Bimmeln und Rattern der Registrierkassen erklingt, wird man sich nur noch schwer von seinem Vergnügungspark losreißen können.

Die kleinen Computerleute, die den Park bevölkern, die unterschiedlichen Fahrbetriebe, Imbißbuden und Spielzeuggärten und das Personal, alles ist mit einer Liebe zum Detail ausgestattet, die man bei Computerspielen selten findet. Egal ob Wasserrutsche oder Achterbahn, für alles gibt es eine eigene Geräuschkulisse. Die AA-Grafik sorgt für die nötige Farbenpracht – Langeweile kommt so schnell nicht auf. Dabei beschränkt sich der Volksfestsimulator nicht nur auf lustige Szenen, sondern bietet auch knallharten finanziellen Hintergrund. Der Eintrittspreis muß richtig festgelegt werden, für Nachschub an Cola und Hamburgern will gesorgt sein und ohne Sicherheitspersonal und Mechanikern für die anfällige Technik landet der Park schnell in den roten Zahlen. Dabei besteht kaum Gefahr, durch einen »Information-Overflow« den Überblick zu verlieren. Trotz aller komplexen Zusammenhänge leidet der Spielspaß nicht unter einem Übermaß an Zahlen und Bilanzen. Gut, daß es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gibt. So fällt dem Anfänger der Einstieg leichter, während sich die erfahrenen Geschäftsleute stellen dürfen, was für langanhaltenden Spielspaß sorgt.

AMIGA-TEST Sehr gut

Theme Park

11,5

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 11/94

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

Preis: ca. 95 Mark
Hersteller: Bullfrog

von Carsten Borgmeier

Auf dem Planeten Lullyat lebt ein glückliches Volk kleiner Muntermänner. Die haben eine Regenbogenmaschine erfunden, mit der sie ihren Himmel verschönern, das Klima kontrollieren und allgemein für gute Laune sorgen. Eines Tages stehlen neidische Bewohner des Nachbarplaneten Minniat das wundersame Gerät. Die Bewacher werden ebenfalls verschleppt und gefangengehalten.

Ben E. Factor, ein intergalaktischer Söldner mit der Moral eines Pfadfinders erklärt sich bereit, Diebesgut und Entführte zurückzuholen. Dazu muß er alle in sechs individuell gestalteten Plattform-Welten mit je neun Leveln eingesperrten Muntermänner mit

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

Es gehört schon Mut dazu, ein Spiel mit einem derart kleinen Helden spritz zu entwerfen. In diesem Fall geht die Rechnung jedoch voll auf. Der Mini-Samariter wurde wie alles, was auf dem Monitor krecht und flucht, derart detailliert animiert und mit vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten ausgestattet, daß sich der Vergleich mit seinem größeren Vorbild aus »Flashback« regelrecht aufdrängt. Die durchdachte Steuerung läßt nach einer Übungsphase kaum zu wünschen übrig. Schwierige Passagen stellen allerdings gehobene Ansprüche an das Koordinationsvermögen. Das Leveldesign ist ebenso ausgeklügelt wie abwechslungsreich, wozu insbesondere die stilvolle, erstklassige grafische Gestaltung beiträgt.

Jede Stufe bietet neue Herausforderungen und Kabinettstückchen. Ob Hände aus dem Dunkel zugreifen, Böden einbrechen oder unbekannte Verkehrsmittel wie Loren und Seilzüge benutzt werden müssen, nie ist man vor Überraschungen sicher. Daß bei soviel technischer und gestalterischer Perfektion auch die thematisch passende Musikbegleitung sowie die je nach Entfernung zum Verursacher auf- und abschwellenden Soundeffekte erstklassig klingen und sich nahtlos in das Geschehen einfügen, macht Benefactor endgültig zu dem, was es ist: eine geniale Kombination aus Plattform- und Knobelenspiel.

Jeden Tag eine gute Tat

Benefactor



...verliefen sich im Wald: Manchmal ist auch der Benefactor ratlos. Wie befreit man die gefangenen Muntermänner?



Schlüssel gefunden: Links unten ist der begehrte goldene Türöffner, ohne den es in keiner Stufe weitergeht

Hilfe eines goldenen Schlüssels, der irgendwo herumliegt, befreien. Die Positionen zeigt ein Scanner am unteren Bildschirmrand an. Bei Bedarf ist es möglich, durch den Level zu scrollen oder auch zu pausieren, um die richtige Taktik zu planen. Dabei gibt es eine Höhlenwelt, ägyptische Architektur, Baumkronen, ein Gruselschloß, eine Winterlandschaft und eine Techno-Ebene zu bewundern.

Einige der kleinen Kerlchen, die noch nicht ihre Farbe verloren

haben, sind gut gelaunt und hilfreich. Freigelassen laufen sie dorthin, wo man sie braucht, reparieren defekte Maschinen oder legen für den Helden unerreichbare Schalter um. Nach erledigter Arbeit bewegen sie sich selbstständig Richtung Teleporter, dem Ein- und Ausgang der einzelnen Stufen. Manchmal muß der Retter ihnen im wahrsten Sinne des Wortes auf die Sprünge helfen, indem er sie auf eine höhere Plattform hievt oder Werkzeug beschafft. Schwarzweiße Lilliputaner kön-

nen demgegenüber zu einer echten Plage werden. Wie die Lemmings laufen sie blindlings drauflos und stürzen sich, wenn Ben nicht aufpaßt, ins Verderben. Da hilft nur eins: Die kleinen Anarchisten müssen auf den richtigen Weg gebracht werden, der unter einer Farbmaschine durchführt, die zuvor aufgefüllt wurde. Nur durch sein militärisches Training ist der Benefactor in der Lage, sämtliche Hindernisse wie Abgründe, Fallen und Monster zu überwinden. Per Joystick läuft er, springt hoch oder weit, rollt sich ab, klettert oder hangelt sich an Stangen entlang. Jede Berührung mit einem der Bewacher verringert ebenso wie zu tiefe Sprünge seine Lebensenergie. Ab und zu herumliegende Erste-Hilfe-Pakete frischen seine Kräfte wieder etwas auf. Juwelen und Edelsteine erhöhen den Punktestand. Äxte und Zahnräder sind für die Muntermännchen gedacht, die Wege freischlagen oder Maschinen reparieren wollen. Fällt der »Wohltäter« ins Bodenlose, auf Spitzen oder ins Wasser, verliert er sein Leben und muß von vorne anfangen. Zum Glück gibt es für jeden gemeisterten Level ein Paßwort. Anfängern gewährt die leichteste von drei Schwierigkeitsstufen eine reelle Chance.

Ben E. Factor schreitet auf jedem Amiga mit mindestens 1 MByte RAM zur guten Tat. Ein Zweitlaufwerk wird angesprochen. Die kurze, aber völlig ausreichende Anleitung besitzt ein englisches, französisches, deutsches und italienisches Kapitel. Datendisketten mit neuen Ebenen sind bereits geplant.

AMIGA-TEST
sehr gut

Benefactor

11,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 11/94

Grafik	11
Sound	11
Spielidee	11
Motivation	11

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Psygnosis

von Carsten Borgmeier

Ein Gelegenheitsbesuch bei seinem Onkel George, einem zerstreuten Wissenschaftler, wird für den 16jährigen Boris Verne zum großen Abenteuer. In einem Zimmer entdeckt er eine seltsame, eiförmige Kapsel, die gerade mal genügend Platz für einen Menschen bietet.

Neugierig, wie er ist, setzt Boris sich hinein und betätigt einen der vielen Schalter. Bevor er überhaupt weiß, wie ihm geschieht, findet er sich auf einem kahlen und verlassenen Asteroiden inmitten eines Paralleluniversums wieder.

Auf sich allein gestellt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als in der auf einem gegenüberliegenden Asteroiden erbauten Stadt anzufangen, nach einem Weg zurück zur Erde und seinem Zuhause zu suchen. Beim Einsetzen einer Platine in die Öffnung auf dem Gehäuse der Satellitenschüssel, die sich in unmittelbarer Nähe zu seinem Landeplatz befindet, durchströmt Boris ein Geistesblitz. Plötzlich ist er in der Lage, alle für ihn fremdartigen Zeichen, Schriften und Sprachen zu verstehen.

Von nun an gelingt es ihm, mit einigen der ihm unterwegs begegnenden Charaktere in Multiple-choice-Manier mehr oder weniger aufschlußreiche Gespräche zu führen. Dazu dient das Sprechsymbol in der über die rechte Maustaste aufrufbaren Iconleiste, die außerdem noch Schaltflächen zum Nehmen, Anschauen, Kämpfen und für das Inventory bereithält. Ein weiteres Icon verzweigt ins Untermenü mit den Punkten Einsetzen, Drücken, Ziehen, Essen/Trinken, (Kleidung) Tragen, Werfen, Kombinieren, Öffnen und Springen.

Weil das Universum überall Gefahren birgt, lassen sich von hier aus auch Spielstände speichern und laden. Wenn Boris mal wieder unvorsichtig genug war, sich beispielsweise beim Organisieren eines Gefährts von einem Wachroboter erwischen und entmaterialisieren zu lassen, bleibt nur noch ein Neuanfang oder der Einstieg an einer abgespeicherten Stelle. Dennoch hat er keine andere Wahl, er muß unbedingt ein PTV, einen futuristischen Gleiter für interplanetare Flüge, in die Finger bekommen. Mit dem Gefährt ergeben sich für ein Adventure recht ungewöhnliche

Allein unter Sternen

UNIVERSE



Im Transmitter: Der bekannte Unfall mit der Fliege bleibt Boris erspart, trotzdem kommt er in Schwierigkeiten



Auf der Suche: Viele Gegenstände müssen mühsam aufgespürt werden, bevor sie dem Inventar einverleibt werden

Actionsequenzen, bei denen in einem Fall sogar Raketen zum Einsatz kommen.

Der transmittergeschädigte Abenteuerer Boris schlägt sich auf allen Amigas (500, 600 und 1200) durchs Universum. Im Ausgleich dafür, daß unverständlicherweise weder Festplatten noch Zusatzlaufwerke unterstützt werden, wird nur selten, dann aber zügig von Diskette nachgeladen. Das Handbuch und eine Informationsbrochure wurden in den gleichen Sprachen verfaßt, die auch zu Spielbeginn wählbar sind: Englisch, Französisch, Deutsch und Italienisch. Außerdem liegen noch vier große Karten mit besonders gut gelungenen Motiven aus Universe bei. rk

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

Für Science-fiction-Fans herrschen gegenwärtig auf dem Amiga rosige Zeiten. Nach »Innocent Until Caught«, »Beneath a Steel Sky« und »Star Trek 25th Anniversary« hat jetzt auch Core Design das Weltall zum Schauplatz seines neuen Adventures auserkoren. Beim Anblick der Bilder der galaktischen Zeitreise dürfte so mancher Besitzer älterer Amigas sich erstaunt fragen, ob seinem Rechner durch ein Wunder AA-Chips eingepflanzt wurden.

Überall auf den großartigen, phantastischen Grafiken, im Vorder- ebenso wie im Hintergrund, gibt es fast schon unzählige Animationen zu bewundern. Ob nun Lichter blinken, Monitore flimmern, Aliens umherlaufen oder Weltraumstationen rotieren, all dies läßt die Umgebung real erscheinen. Die Hauptfigur selbst wird entsprechend der Raumtiefe skaliert, wird also je nach Entfernung größer oder kleiner und trägt dadurch ebenfalls zur plastischen Wirkung der Szenen bei.

Sämtliche Aktionen und flüssigen Bewegungen wurden mit Hilfe eines Schauspielers aufgenommen, digitalisiert und anschließend nachbearbeitet. Nur ab und zu fällt es dem Zeitreisenden schwer, die gewünschte Richtung einzuschlagen und an diversen Hindernissen zielsicher vorbeizusteuern.

Während die Grafik also über jeden Zweifel erhaben ist, hinterläßt der Verzicht auf Soundeffekte zugunsten einer mit den Szenen wechselnden Musikberieselung einen zwiespältigen Eindruck. Immerhin unterstreicht der Space-Sound recht gut die galaktische Atmosphäre. Die Steuerung wurde gegenüber dem von Sierra bekannten Standard durch ein Untermenü künstlich aufgeblasen, was gelegentlich Schwierigkeiten bereitet, wenn es um die Frage geht, ob das »Benutze-Icon« oder besser einer der speziellen Befehle aus dem Alternativ-Menü zum angestrebten Ziel führt. Die wenigen Kritikpunkte ändern jedoch nichts daran, daß Universe nicht zuletzt dank seiner spannenden, abwechslungsreichen Geschichte für Fans des Genres zur ersten Wahl gehört.

AMIGA-TEST

sehr gut

Universe

10,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 11/94

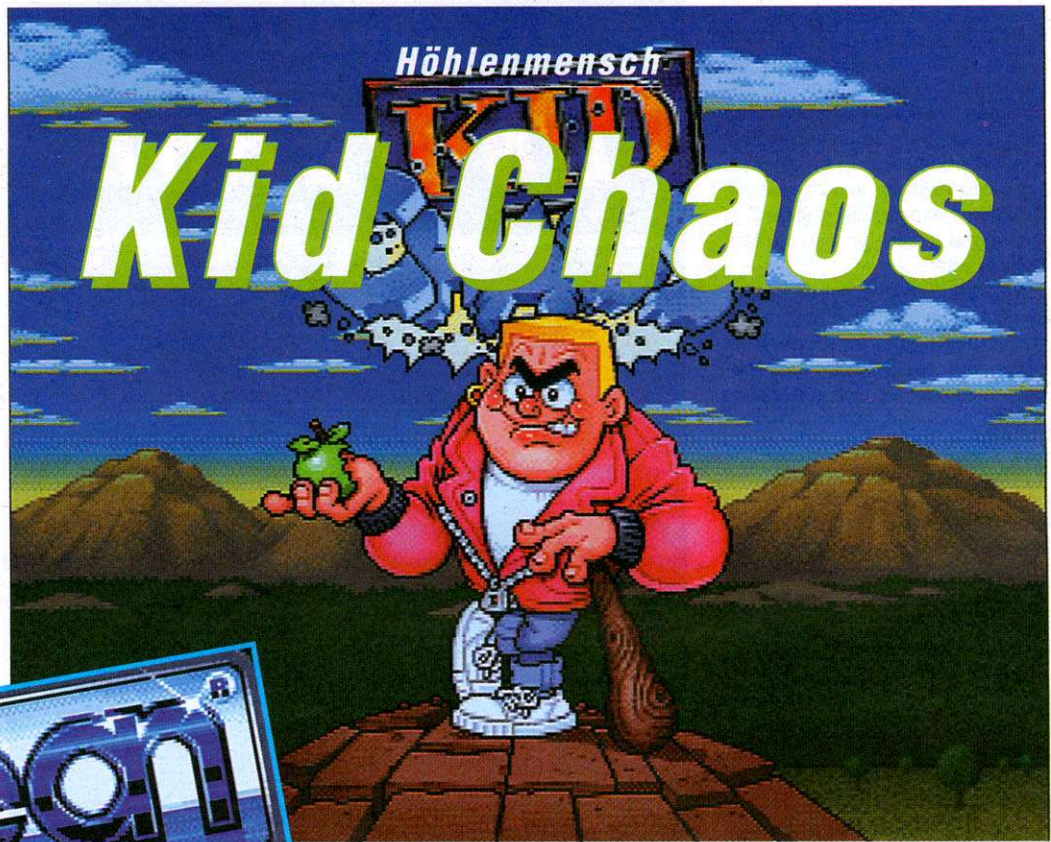
Grafik	★★★★★
Sound	★★★★
Spielidee	★★★★
Motivation	★★★★

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Core Design

So grimmig, wie er einen von der Verpackung anstarrt, gehört Kid Chaos sicher nicht zu den sympathischsten Plattformhelden. Das hat er bei dem, was er so draufhat, aber auch gar nicht nötig.

von Carsten Borgmeier

Es ist schon eine Unverschämtheit, was sich manche Wissenschaftler der Zukunft erlauben. Mit Hilfe einer Zeitmaschine wird Kid Chaos, ein glückliches und zufriedenes Höhlenkind aus der Steinzeit, ins einundzwanzigste Jahrhundert entführt. Dem Bengel gefällt seine Rolle als Versuchskaninchen in den fünf künstlichen, in vier Etappen aufgeteilten Plattformwelten des Umweltzentrums überhaupt nicht.



Ausbrecher: Nach jedem Level wartet eine besondere Geschicklichkeitsstufe auf den Neandertaler



Weitsprung: Mit einem Trampolin überwindet Kid Chaos im Hechtsprung auch größere Abgründe



Ruiniert: In den Trümmern untergegangener Kulturen wartet der Held des Abenteurers auf den nächsten Gegner

Eines Tages erfährt er, daß die Kraftfelder der Ausgänge von den Anlagen, in denen man ihn gefangen hält, durch bestimmte Elemente der ihn umgebenden Landschaften gespeist werden. Zum Glück durfte er, auch wenn er nun moderne Kleidung tragen muß, seine Keule behalten. Damit bewaffnet, macht sich Kid per Joystick gesteuert auf den Weg, so viele Energiereservoirs wie nötig zu zerstören, um zu der Zeitmaschine zu gelangen, die ihn wieder nach Hause bringt.

Also macht er sich über die Blumen im geheimen Garten her. Da-

bei kommen ihm ständig die Bewohner des Gartens in die Quere: Er muß rechtzeitig die hoppelnden Hasen, Hornissenschwärme, Eierbomben werfenden Gänse und Piranhas durch seine unnachahmliche Drehschlagtechnik außer Gefecht setzen. Wo genügend Material vorhanden ist, kommt es häufig zu regelrechten Zerstörungsgorgien, bei denen nicht ein einziges Mal der Boden berührt wird.

Gerät Kid erst einmal richtig in Fahrt, ist er in der Lage, im wahrsten Sinne des Wortes, Ebenen entlangzuwirbeln. Alles, was

sich dabei in den Weg stellt, wird gnadenlos weggepustet. An bestimmten Stellen lassen sich sogar Gänge ins Mauerwerk schlagen. Ganz ungefährlich ist wiesel-flinkes »die Plattformen entlangdüsen« jedoch nicht. Schnell landet unser Keulenschwinger in einer Fallgrube auf hundsgemein aus dem Boden ragenden Spitzen, unter von der Decke tropfender Säure oder was es sonst noch an Gemeinheiten gibt. Dabei geht ein mehr oder weniger großer Teil seiner Lebenskraft verloren. Glücklicherweise erholt

er sich recht schnell, was durch das Einsammeln von Apfelhälften stark beschleunigt wird. Unter Wasser verlassen ihn seine Kräfte jedoch ebenso prompt.

Die Schikanen nehmen im Laufe der thematisch verschiedenen Welten, von der giftigen Einöde über die Spielzeugfabrik und die Technofestung bis zur Ruinenstadt, sogar noch zu. Von Abschnitt zu Abschnitt steigt auch die Anzahl von Energieträgern, seien es nun giftige Beeren, Lampen, Computermonitore oder Säulenspitzen, die zerstört wer-



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

Obwohl der von Magnetic Fields erfundene Steinzeit-Rowdy rein äußerlich nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem Igel oder einer Ameise hat, steht er in seinen Fähigkeiten den großen Vorbildern »Sonic« und »Zool« in nichts nach. Mit beeindruckender Geschwindigkeit rast Kid durch die ausgeklügelten, voller Überraschungen steckenden Level und wirbelt über weite Strecken durch die Luft oder Ebenen entlang. Die geschickt geschwungene Keule sorgt dafür, daß er dabei keinen Schaden nimmt. Dabei bleibt das Scrolling trotz vielfacher (bei 15 habe ich aufgehört zu zählen) Parallaxebenen und unabhängig davon, wieviele Sprites sich auf dem Bildschirm tummeln, völlig gleichmäßig und sauber.

Die detailreiche, aber nicht zu bunte Grafik ist eine Augenweide. Bis auf etwas blässere Bilder unterscheidet sich die Version mit 32 Farben kaum von der AGA-Ausgabe. Absolut erstklassig klingt auch die rasante, unter Wasser dumpfer werdende Musikbegleitung und zahlreiche, realistische Soundeffekte. Eine exakte, individuell konfigurierbare Steuerung erleichtert die recht schwierige Aufgabe, Kid Chaos von der Gegenwart wieder in die Steinzeit zurückzubringen. Wer weiß, ob er sich dort noch bewußt sein wird, der Held eines der systemübergreifend (inkl. Konsolen) besten Jump and Runs weit und breit gewesen zu sein.

Daß Ocean bei der Diskettenversion auf jeden Kopierschutz verzichtet hat und das Actionspiel damit sogar Festplatten unterstützt, ist dem Hersteller hoch anzurechnen. Es ist zu hoffen, daß die Amiga-Spieler dieses kundenfreundliche Verhalten honorieren und auf Raubkopien verzichten.

den müssen, bevor sich der Ausgang öffnet. Da außerdem das zu Beginn verfügbare Zeitlimit immer knapper wird, sind Extras wie zusätzliche Zeit, Raketengeschwindigkeit, volle Gesundheit, neues Leben und Schilde stets willkommen. Ohne solche Hilfen wäre es kaum möglich, alle sich türmenden Plattformen, die oft nur über Katapulte erreichbar sind, und sämtliche weitverzweigten, teilweise versteckten Höhlen und Gänge zu erkunden.

Hier und da erleichtern Aufzüge, Rohrpostsysteme und Teleporter das Vorankommen. Am Ende jedes Abschnitts wird abgerechnet, wieviel Zerstörung angerichtet, Bösewichte unschädlich gemacht, Zeit verbraucht sowie Äpfel und Extras aufgenommen wurden. Nach der Bewältigung einer ganzen Welt wartet außer einem Paßwort noch eine besondere

abgeschlossen. Auf die giftige Einöde folgt ein reinrassiges Shoot'em Up. Neun beim Herabfallen schneller werdende Fässer gilt es mit der von nun an immer verwendeten Minikanone, der die Munition nie ausgeht, abzuschießen. Herunterstürzende Felsbrocken erschweren die Arbeit zusätzlich. Zum Ausgleich dafür läßt sich die Kugelschleuder aufrüsten, bis sie Salven aus maximal fünf Schüssen verfeuert.

Im Anschluß an die Spielzeugfabrik fühlt man sich stark an einen Schießstand auf dem Jahrmarkt erinnert. Auf einem hin- und zurücklaufenden Fließband hocken Teddybären, die mit neun Treffern in Enten verwandelt werden müssen. Das wäre eigentlich kein Problem, wenn nicht nur eine verirrte Kugel reichen würde, um das Federvieh wieder in einen Teddy zurückzuverwandeln.



Letzte Mauer: Wenn man diese Barriere beseitigt hat, bekommt man den ersehnten Zugang zur Zeitmaschine

re Herausforderung auf Kid. Den geheimen Garten schließt eine Breakout-Variante ab. Mit bis zu fünf Bällen, die sich, wenn sie verlorengehen, wieder vom Boden hochkicken lassen, wird eine Decke aus Ziegelsteinen abgeräumt. Das sehen die Eierbomben werfenden Enten scheinbar gar nicht gern. Bei bestimmten Quadern rollen Boni herunter, die beispielsweise die gesetzte Frist verlängern oder neues Leben spendieren.

Auch die anderen Level werden durch originelle Extra-Stufen

zu zerbröseln. Die fallenden Bruchstücke bereiten dabei arges »Kopfzerbrechen«. Als wenn das noch nicht reichen würde, legen Entenschwärme im Vorbeiflug regelrechte Eierbombenteppiche. Ist auch dieses Hindernis bewältigt, darf der Steinzeit-Junior einen Transmitterraum betreten, der ihn wieder in seine frühzeitliche Heimat verfrachtet – willkommen daheim.

Eine Besonderheit ist die konfigurierbare und damit an unterschiedliche Spielgewohnheiten mit Joysticks oder Joypads anpaßbare Steuerung. Das chaotische Kid schlägt sich in der 32-Farben-Variante auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte RAM durch. Für AGA-Amigas gibt es eine spezielle Version. Um von einer Festplatte zu spielen, werden 1,5 MByte RAM benötigt. An Zusatzlaufwerke wurde ebenfalls gedacht. Die CD32-Version läuft wie immer problemlos. rk



Höhlenmensch: In zünftiges Fell gehüllt ist Kid wieder da, wo er hingehört

AMIGA-TEST

sehr gut

Kid Chaos

10,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 12/94

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

Preis: 79 Mark
Hersteller: GTI GmbH
Zimmermühlenweg 73, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 8 59 34, FAX (0 61 71) 83 02

von Ralf Kottcke

Hassen Sie Handbücher? Sind Ihnen Spiele am liebsten, bei denen man bereits nach 15 Sekunden den vollen Durchblick hat? Dann ist »Guardian« das richtige für Sie! Selbst, wenn man das Handbuch zu diesem 3-D-Vektorballerspiel lesen wollte, wäre man damit nicht länger als zwei Minuten beschäftigt.

Die Hintergrundgeschichte beschränkt sich dann auch auf das übliche »Vernichte die Aliens, bevor sie die Menschheit vernichten«. Als »Guardian« steuert man den Vektorgleiter über die Oberflächen von zehn Planeten und gelegentlich auch durchs Weltall, um dem Feind entgegenzutreten.

Was den Spieler dabei von Anfang an fasziniert, ist die rasante Geschwindigkeit, mit der sich die zahlreichen Objekte über den Bildschirm bewegen. Dabei betrachtet der Spieler seinen Flieger grundsätzlich von hinten. Die Kameraperspektive ist veränderlich. Man kann den Vektorgleiter von oben, unten, links und rechts in



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

Hat da jemand behauptet, Vektorgrafik sei überholt, weil im Zeitalter von 32-Bit-RAM und leistungsfähigen CPUs die Pixelgrafik genauso schnell wäre? Wer »Guardian« gespielt hat, behauptet das nicht noch einmal! Derart flüssige, rasante Animation ohne jede Verzögerung gab es auf dem Amiga lange nicht mehr zu sehen. Egal, wieviele Objekte auf dem Bildschirm sind, das Scrolling ruckelt keinen Augenblick. Zerplatzende Gegner, Gebäude, Raketenwerfer und Bäume, feindliche und eigene Schüsse und Extras sorgen für eine schwindelerregende Ballerorgie. Die ausgeklügelte Steuerung, die alle Taster des Joypads einbezieht, behält den Vektorgleiter nach etwas Übung perfekt unter Kontrolle. Mit dem Scanner am oberen Bildschirmrand weiß man jederzeit, von wo sich der nächste Gegner anschleicht, damit man ihm durch einen gekonnten Rückwärtssalto entkommen kann. Wer nach einem anstrengenden Arbeitstag sein Gehirn abschalten und auf zehn Planeten Hektik und sinnlose Zerstörung verbreiten will, hat mit Guardian das Spiel seiner Wahl gefunden.



Geometrisch: Insider erkennen es sofort: Hier wurde mit Vektoren gearbeitet, man sieht es an den Polygonen

verschiedenen Winkeln betrachten. Trotz aller Hektik ist die Steuerung des Polygon-Bombers intuitiv und sogar mit Commodores Original-Steuerknochen problemlos möglich. Mit dem linken Daumen steuert man nach oben, unten, links und rechts. Mit den beiden Zeigefingern gibt man mit »<<<« und »>>>« Schub oder Gegenschub und mit den vier bunten Tastern wird geschossen, auf dem Absatz umgedreht (sehr praktisch, wenn man verfolgt wird), eine Rakete auf die Reise geschickt oder mit einer »Smart

Bomb« alles vernichtet, was an Gegnern auf dem Schirm ist. Bevor man in den Genuß der Extrawaffen kommt, muß man sie einsammeln, was nicht ganz einfach ist, weil man sich ständig mit den »Droniden« und anderen Widrigkeiten duellieren muß.

Der einzige Sinn und Zweck ist es, in einer herrlich hektischen 3-D-Balleri alles vom Bildschirm zu putzen, was nach Feind aussieht und sich dabei an der technisch perfekten Umsetzung zu erfreuen.



Das ist der Feind: Das Mutterschiff spuckt zahlreiche Feinde aus

AMIGA-TEST
sehr gut

Guardian

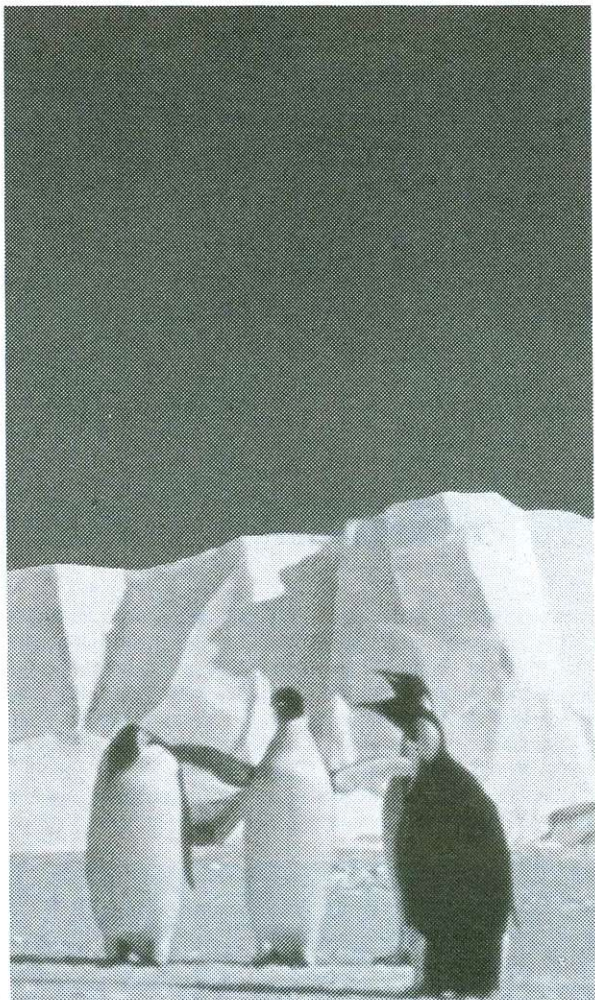
10,2
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 12/94

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

Preis: 79 Mark
Anbieter: GTI GmbH
Zimmermühlenweg 73, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 8 59 34, FAX (0 61 71) 83 02

GREENPEACE



M. S. B. K. Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11

Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

200019

Die Antarktis wird ein
Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen
draußen bleiben.

Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030) 3043156
Reichsstr. 50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Mo/Mi 16.30-19.00
Di/Do 19.00-20.00
Fr 16.00-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Aladdin dt. A1200	69,90	Hannibal dt.	59,90	Rise of the robots dt.	74,90
Anstoss dt.	74,90	Hanse - die Expedition dt.	49,90	Ruff & Tumble dt.	54,90
Aufschwung Ost dt.	74,90	Heimdall 2 dt.	69,90	Second Samurai dt.	49,90
Battle Team dt.	64,90	History Line 1914-18 dt.	64,90	Shadowfighter dt. *	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	Indy 4- Fate of Atlantis dt.	69,90	Shag Fuh dt. *	59,90
Bobs bad day dt.	49,90	Ishar 3 dt.	69,90	Sim Life dt.	69,90
Brian the Lion dt.	59,90	Jungle Strike dt.	64,90	Simon the sorcerer dt.	74,90
Bubba n Stix dt.	59,90	K240 dt.	59,90	Skidmarks dt.	49,90
Bundesliga M Hattrik dt.	84,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Soccer Kid	49,90
Chaos Engine	49,90	Kid Chaos dt.	59,90	Software Manager dt.	74,90
Combat Air Patrol dt.	49,90	Kings Quest 6 dt.	74,90	Superfrog dt.	49,90
Cool Spot dt.	49,90	Kolumbus dt.	79,90	Syndicate dt.	69,90
Death or glory dt.	89,90	Lemmings 3 dt. A1200	59,90	Theme Park dt.	59,90
Der Clou dt.	74,90	Lords of the Realms dt.	64,90	Tornado dt.	74,90
Der Patrizier dt.	59,90	Lothar Matthäus dt.	49,90	Tower Assault dt.	54,90
Die Siedler dt.	64,90	Lotus Trilogie dt.	59,90	Tubular Worlds dt.	59,90
Disposable Heroe dt.	59,90	Micro Machines dt.	59,90	Turrican 3 dt.	54,90
Donk dt.	49,90	Monkey island dt.	49,90	Universe dt.	69,90
Eishockey Manager dt.	39,90	Monkey island 2 dt.	69,90	Uridium 2 dt.	54,90
Elfmania dt.	54,90	Mr. Nutz dt.	54,90	Whales Voyage dt.	49,90
Elite 2 frontier dt.	59,90	Naughty Ones dt.	54,90	Wing Commander dt.	49,90
F117 A Nighthawk dt.	59,90	Oldtimer dt.	89,90	Wiz n Liz dt.	64,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Pinball Illusions dt. *	59,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Globule dt.	49,90	Pizza Connection dt.	79,90	Zeewolf dt. *	69,90
Goal dt.	49,90	Railroad Tycoon dt.	74,90	Zool 2 dt.	49,90

Versandkostenfrei für Selbstabholer nur nach Vereinbarung - kein Laden

Lösungshefte je 19,90 DM	-	3 Stück = 49,50 DM
Abandoned Place 1 o. 2		Kathedrale
Amberstar		Kings Quest 1-4
Ambermoon		Legend of Kyrandia
Beneath steel sky		Legends of Valour
Buck Rogers 1 o. 2		Loom
Cruise for a corpse		Lure of temptress
Dungeon Master		Maniac Mansion
Elvira 1 o. 2		Might & Magic 3
Eye of beholder 1 o. 2		Monkey island 1 o. 2
Goblins 2 o. 3		Police Quest 3 o. 4
Heimdall 1 o. 2		Powersmonger
Indy 3 o. 4		Schatz im Silbersee
Innocent until caught		Sierra Games
Ishar 1 o. 2 o. 3		Simon the sorcerer

10 SPIELE PAKET -nach unserer Wahl 125 DM

jedes Spiel 24,90 DM - 3 Stück = 60 DM

Archipelagos, Blade Warrior, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Espionage Disc, Future Classics (Sam), Globulus, Gravity, Hound of Shadow (Horror Adv), Ilyad (Shoot t up), Impossamole, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Liverpool (Fußball), Matrix Marauders (Psgy), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus, O.B.Y. 1, Pipemania, Plague, Power up (Sam), Puffys Saga Resolution 101, Rock & Roll, Sir Fred, Skweek, Speedball, Startrash, Stryx (Psgyno), Three Stoges Top Banana, Wings of death, Xenom

5 Games + 5 Games = 275 DM

(5 Games nach Ihrer Wahl bis max. 49,90 je Stück + 5 Games nach unserer Wahl)

jedes Spiel 29,90 DM - 3 Stück = 75 DM

Altered Destiny, Apydia, Atomino dt, Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Master dt, Beach Volley, Battle Squadron, Blues Brothers, Bombuzal, Bonanza Brothers, Brainbaster Cardix Chambers of Shaolin, Champion of Raj k dt, Chuck Yeagers Flight Sim, Combo Racer, Crossbow Crystall Kingdom Dizzy, Cybercon 3 dt, Day of pharao, Deadline (Infocom), Devious Design dt, Deuteros -next Millennium, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, Final Command Fire & Brimstone, Fly Harder dt, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Hard Drivin 2 Hardball, Interphase, Jetsons, Kengi, Kick Off 2, Knights of Krystallion k dt, Loom (Ohne Packung) Lords of the rising sun dt, Magicland Dizzy, Manchester United Europe, McDonalds Land, Menace Microprose Soccer, MUDDS dt, Necronom, Nightshift, No Second Price dt, Ops up, Oriental Games Pacmania, Paragliding, Pegasus (Shoot t up), Phantassie Bonus Ed (Sam), Pinball Magic, Plotting dt Prince of Persia, Project X, Projectyle, R-Type 1 oder 2, Rainbow island, Revelation (knobelei) dt Rick Dangerous 2, Rolling Ronny, Shinobi, Shuffle, Silkworm, Simulcra, Sink or swim, Ski or die Sorcerer (Infocom), Spellbound (Psgynosis), Sports best (Sam), Spy vs Spy - artie antik, St Dragon Star Pack (Sam), Starzay, Stormball, Sport Strike Force Harrier, Subbutoe (Fussball), Super Space Invaders, Suspicious Cargo (Adv) dt, SWIV, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt Turbo Pack (Sam), Turrican 1 o. 2, TV-Sport Football, Vroom dt, Vroom Data, Welltris, Xyphos Zone Warrior (Shoot t up)

2 Games je 29,90 + 2 Games je 39,90 + 2 Games je 49,90 + 1 Game nach unserer Wahl = 210,- DM

jedes Spiel 39,90 DM - 3 Stück = 105 DM

1990 die 93er Edition dt, Ammos (Psgynosis), Another World, Aquaventura (Psgynosis), Assassin Awesome dt, Blood Money (Psgynosis), Budokan dt, Car Vup, Cardinal of Kremlin, Centerbase dt Carthage (Psgynosis) dt, Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock, Coin up Hits 2 (Sam), Cool Croc Tw Cool World, Donk dt, Doodlebug dt, East vs. West (inkl Soundtrack) dt, Fantasy Pack (Sam), Flood First Samurai, First Year (Thalion), Frenetic, Game of Life, Gunship, Harlequin, Immortal, Indy heat James Pond - Underwater Agent, James Pond 2 - Robocod, Kick Off & Extra Time, Kid Gloves 2 dt Killing Game Show (Psgynosis), Knightmare, Logical, Lotus Turbo Challenge 2 oder 3 dt, Mega T Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers, Mr. Heli, Nebulus 2 dt North & South, Paladin 2, Populous, Premier Manager (Fussball), Push Over, Red Zone (Psgynosis) Risky Woods (inkl Sportuhr), Rules of Engag, Steel Empire dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt Titus the fox, Toobin, Torvak the warrior, Total Recall, Utopia dt, Virtual Worlds (Sam), Wolfchild Yoe Yoe dt

jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM

Aquatic Games, BAT 2 dt, Battle Chess 2, Battletoads, Black Crypt dt, Bobs bad day, Buck Rogers dt Brat, Bundesliga Manager Pro dt, Carl Lewis Challenge, Castles dt, Chuck Rock 2, Combat Air Patrol Cool Spot, Covert Action dt, Cyberpunks, Death Knights of Kryn dt, Dino wars dt, Eye of beholder F15 Strike Eagle 2, F19 Stealth Fighter, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Goal, Gunship 2000, Hägar Goblins dt, Hexuma dt, Humans, Indy 3 dt, Ishar 2 dt, Jaguar XJ220, Kings Quest 4, Larry 1 oder 2 Legend of Faerghail dt, Lemmings 2, Lionheart, Lord of the rings dt, Lure of temptress, M1 Tank Pl Mad TV dt, Maniac Mansion dt, Mega-lo-mania dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, N Mansell Monkey island 1 dt, Pacific island dt, Parasol Stars, Pinball Dreams, Pirates dt, Police Quest 1, Pools of darkness dt, Putty, Quest for glory, Second Samurai dt, Sensible Soccer dt, Shadow of the beast 3 Simpsons (inkl Schlüsselanhänger), Soccer Mania (Sam), Soccer Kid, Space Crusader dt, Speedball 2 Streetfighter 2 dt, Superfrog dt, Traders dt, Transarica dt, Traps & Treasures dt, Troddlers, Ultima 5 Ugh dt, Warriors of Kelyne dt, Ween dt, Wing Commander dt, Wrath of the demon dt, Zool dt

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postgiro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt. = deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

Was wäre, wenn es tatsächlich UFOs gäbe und die Aliens sich auf der Erde als äußerst feindselig erwiesen? Eine internationale Spezialeinheit müßte her, die dem Imperialismus der Außerirdischen Einhalt gebietet und die Menschheit rettet.

von Carsten Borgmeier

Im Jahr 1999 wird die berühmte fiktive Radioreportage von Orson Welles zur Realität: UFOs sind keine Hirngespinnste der Medien mehr, sondern eine ernsthafte Bedrohung für die gesamte Menschheit. Die immer häufiger auftauchenden »fliegenden Untertassen« versetzen die Weltbevölkerung in Angst und Schrecken. Man sagt, daß Menschen entführt und zu abscheulichen Experimenten mißbraucht



In der Menüleiste befinden sich unterhalb einer Uhr sechs Icons, die festlegen, ob die Zeit in Intervallen von fünf Sekunden, einer, fünf oder dreißig Minuten, einer Stunde oder einem Tag vergeht. Anhand der Landmassen kann durch stetiges Abdunkeln und Wiederaufhellen der Wechsel von

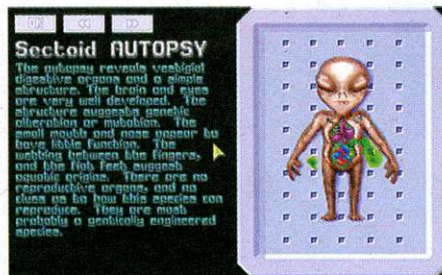
einem Transporter geliefert. Bei Bedarf kommen noch ein großes Radarsystem, eine automatische Raketenabwehr und eine Außerirdischen-Klimazelle hinzu, die den Kampf erleichtern.

Auf der rechten Bildschirmseite sind elf Icons zur Verwaltung der Station angeordnet. Hier können

zurück. Sobald auf dem Radar ein UFO erscheint, wird ein Abfangjäger losgeschickt. Bei Feindkontakt öffnet sich ein Fenster mitsamt Radar- und Schadenanzeige und verschiedenen Angriffsoptionen. Wenn es gelingt, ein Schiff der Aliens zum Absturz zu bringen, erhält ein Skyranger-



Basis in Nordafrika: Chancen gegen die Aliens hat man nur, wenn die technische Ausrüstung stimmt



Innenansicht: Um den Gegner bekämpfen zu können, muß man ihn erstmal kennen – Biologen aufgepaßt



Auf der Suche: Kein Alien in Sicht? Vermutlich haben sie sich irgendwo versteckt und lauern den Menschen auf

werden. Kommandos der Aliens terrorisieren die Metropolen.

Im Anbetracht der verzweifelten Lage und der Machtlosigkeit einzelner Länder gründen die größten Wirtschaftsmächte der Erde eine weltweit operierende Organisation, die extraterrestrische Kampfeinheit »XCom«. Mit den vereinten Kräften der besten Piloten, Soldaten, Wissenschaftler und Ingenieure soll es gelingen, die Invasion der Außerirdischen zu stoppen. Als Kommandeur bestimmt man zunächst den Standort für den ersten Stützpunkt. Auf dem Hauptbildschirm wird der Globus mitsamt den primären Klimazonen dargestellt. Die Erdkugel läßt sich sowohl in horizontaler als auch vertikaler Richtung rotieren und an beliebiger Stelle zu maximal fünffacher Größe heranzoomen.

Tag und Nacht beobachtet werden. Weitere Schaltflächen verzweigen zu einer Liste aller verfügbaren Raumschiffe, zu Diagrammen und Tabellen über die Aktivitäten und die finanzielle Lage der Organisation sowie zu einer Datenbank, in der unter anderem alle Forschungsergebnisse über die Aliens in Wort und Bild protokolliert werden. Der wichtigste und umfangreichste Menüpunkt wechselt zum Stützpunkte-Bildschirm. Auf der linken Seite befindet sich eine sechs mal sechs Felder große Übersicht des gerade gewählten von maximal acht (CD³² drei) Standorten. Die erste unterirdische Basis wird schlüsselfertig mit Hauptaufzug, Quartieren, Lager, Labor, Werkstatt, einem kleinen Radarsystem und drei Hangars mitsamt zwei Abfangjägern und

weitere Stützpunkte gebaut und Informationen über bestehende Anlagen und stationierte Soldaten abgerufen werden. Der Forschungsabteilung werden lohnende Projekte, finanzielle Mittel und Wissenschaftler zugewiesen. Ingenieure setzen die Resultate bei ausreichenden Geld- und Rohstoffreserven in Produkte um. Was ansonsten an Personal, Waffen und Ausrüstung benötigt wird, bietet eine Einkaufsliste an. Der Verkauf von Baumaterialien, Artefakten und Technologien der Außerirdischen hilft ebenso wie der Handel mit toten Aliens, das nötige Kleingeld zu beschaffen. Zu guter Letzt findet in den Hangars die Ausrüstung und Bewaffnung der Jäger und der mobilen Eingreiftruppe statt.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen wurden, kehrt man wieder auf den Geoscape-Bildschirm

AMIGA-TEST

sehr gut

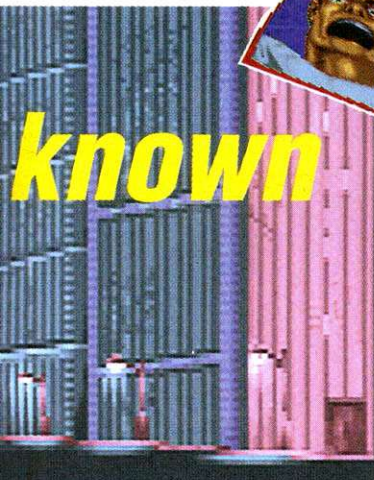
UFO

11,4
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 1/95

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

Preis: 55 Mark
Anbieter: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
FAX (0 21 71) 4 72



Truppentransporter den Befehl, neben dem Wrack zu landen. Wie die Landschaft aussieht, in der sich die Soldaten nach dem Öffnen der Ladeluke vorankämpfen müssen, hängt von der geographischen Lage der Absturzstelle ab. In der Wüste prägen Dünen, Kakteen, vertrocknete



Hier ist der Feind: Die Fremden haben sich listig im Heu versteckt, trotzdem haben die Kämpfer sie aufgespürt

Sträucher und Tierschädel das Bild. Das Dickicht des Urwalds mit seinen Palmen, blühenden Pflanzen und hohen Gräsern erschwert oft ein Vorankommen. In gemäßigttem Klima gedeiht die Landwirtschaft, so daß Heuschober, Weizenfelder, Mauern und Holzzäune viel Deckung bieten. Natürlich benutzen auch die Außerirdischen diese Verstecke.

Genau umgekehrt verhält es sich in der Nähe der Pole, wo sich neben ausgedehnten schneebedeckten Eisflächen auch umgehabe Wasserstellen finden. Das schwierigste Terrain findet sich jedoch in den von Zivi-

listen bevölkerten Häuser-schluchten einer Stadt, die von den Aliens terrorisiert wird. Geschäfte, Lagerhallen und Tankstellen wechseln sich mit Wohnhäusern, Gärten und Straßenzügen ab. Ähnlich verwinkelt und unübersichtlich geht es auf Stützpunkten der Außerirdischen zu. Das Kampfgebiet ist wie ein überdimensionales Schachbrett mit bis zu vier Ebenen aufgeteilt, die über Treppen oder Fahrstühle miteinander verbunden sind.

Jede Figur hat eine durch ihre Kondition vorgegebene Anzahl von Zügen zur Verfügung, um sich zu bewegen, Waffen zu laden und abzufeuern oder spezielle Aktionen durchzuführen. Das Verhalten im Kampf hängt nicht zuletzt von den Charakterwerten ab, zu denen unter anderem Gesundheit, Mut und Reaktions-schnelligkeit zählen. So kommt es bisweilen vor, daß ein Soldat, der in Panik ausbricht, seine Waffe fallen läßt und das Weite sucht. Bei den Kameraden be-

sonders beliebt sind solche Kollegen, die wegen eines Wutausbruchs wild um sich schießen und dabei eigene Leute umbringen.

Katastrophale Folgen kann es auch haben, wenn einer aus den eigenen Reihen überraschend von Psionischen Kräften der Aliens kontrolliert wird.

Beide Seiten ziehen abwechselnd rundenweise. Einheiten, die noch genügend Zeit übrig haben, um einen Schuß abgeben zu können, feuern automatisch, sobald ein Gegner sich in ihrem Sichtbereich bewegt. Zur XCom gehörende Truppen lassen sich zu Beginn nur mit

einem Arsenal irdischer Waffen ausrüsten. Das Angebot reicht von Pistolen und Granaten bis zu tragbaren Kanonen, Raketenwerfern und Panzern. Mit zunehmendem Wissensstand und nach Erbeutung fremdartiger Ausrüstung wird das Repertoire um so exotische Waffen wie die Blaster-Abschußrampe, mit der sich Raketen um Ecken herum dirigieren lassen, erweitert. Besonders nützlich sind auch Rüstungen, Bewegungsscanner, Gedanken-sonden und Betäubungsgranaten.

Auf der Seite der Aliens kämpfen von ET ähnelnden Winzlingen bis zu furchteinflößenden Walkern allerlei seltsame Kreaturen. Beim Erreichen eines Bildschirmrandes scrollt das Gefechtsfeld je nach Voreinstellung manuell oder automatisch in die entsprechende Richtung. Bereiche, die noch nicht eingesehen wurden, bleiben auch auf der zuschaltbaren Übersichtskarte im Dunkeln.

Der Kampf ist gewonnen, sobald alle Aliens entweder tot oder bewußtlos sind. Damit die Menschheit aus dem Krieg als Sieger hervorgeht, muß die im Sonnensystem verborgene Operationsbasis der Außerirdischen gefunden und vernichtet werden.

Dem Spiel liegt ein 128 Seiten starkes deutschsprachiges Handbuch in der von Microprose gewohnten guten Qualität bei. Die Bildschirmtexte erscheinen wahlweise auf Englisch, Französisch oder in korrektem Deutsch. Die getestete AGA-Version verträgt sich zwar mit Zweitlaufwerken, die Installation auf eine Festplatte ist jedoch dringend zu empfehlen. Damit die ansonsten komfortable Maussteuerung nicht zu träge wird, sollten A1200er Fast-RAM unter der Haube haben. Gleiches gilt auch für ein CD³² mit SX1-Erweiterung, bei dem eine Maus dem Joypad vorzuziehen ist.

Wer den von der PC-Version bekannten Vorspann sehen will, findet diesen nur auf der CD-Ausgabe. Allerdings muß man dann damit leben, nur einen anstatt fünf Spielstände speichern zu können, wobei sämtliche Daten über die momentane Ausrüstung der Jäger und Transporter verlorengehen. Außerdem ist die Anzahl der möglichen Stützpunkte auf drei limitiert. Es ist an der Zeit, daß die Hersteller von Spielen für das CD³² auch an jene denken, die ein SX1 besitzen oder ein kompatibles CD-ROM an ihrem Amiga installiert haben. rk

AUCH AUF
DISKETTE



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

Na bitte! Nach der wenig überzeugenden Konvertierung von Starlord zeigt Microprose mit dem Strategieknüller UFO, wie eine gelungene Umsetzung auf den Amiga auszusehen hat. Die an »Syndicate« und »Sabre Team« erinnernde Mixtur aus Strategie-, Simulations- und Rollenspielelementen wirkt wie aus einem Guß.

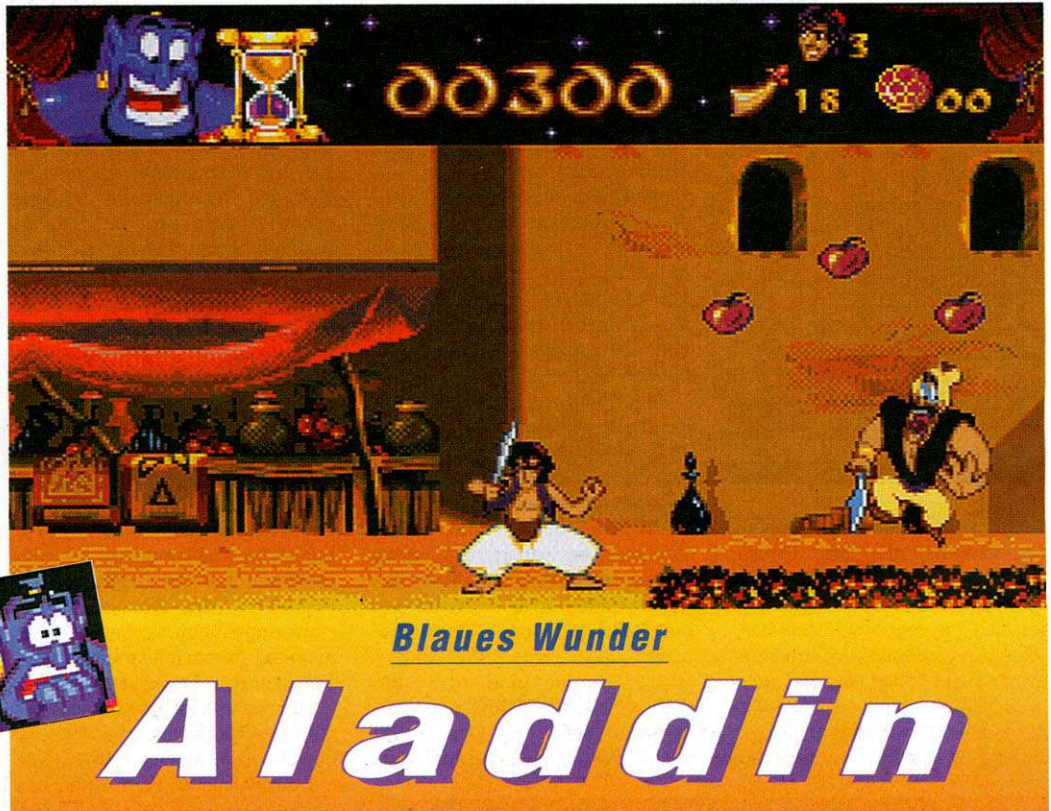
Immer neue Herausforderungen durch den Aufbau eines Stützpunktnetzes, die Entwicklung und den Einsatz effektiverer Waffen und Ausrüstungsgegenstände sowie Attacken unbekannter Aliens sorgen für langanhaltende Motivation. Auf AGA-Rechnern unterscheidet sich die detailreiche Grafik in 256 Farben kaum von der Aufmachung der PC-Version.

Mit viel Liebe fürs Detail wurden die lebensecht wirkenden Szenarien der Battlescape-Kampfansicht gestaltet. Den in mehreren Stufen gestaffelten Schachbrettebenen sieht man das zugrundeliegende Baukastensystem nicht an. Egal, ob die Einsatztruppe sich durch den Dschungel schlägt, in der Wüste schwitzt, über Eisschollen schlittert, die Speicher von Bauernhöfen durchsucht oder ganze Stadtteile sichert, keine Landschaft entspricht der anderen, Abwechslung ist garantiert. Das gleiche gilt für die Basen der Aliens und die zahlreichen verschiedenen UFO-Typen, angefangen bei Mini-Untertassen mit nur einem Innenraum, bis zu mehrstöckigen, verwinkelten Ungetümen. Erstklassig klingen auch die zahlreichen Soundeffekte, seien es nun Schreie getroffener Aliens, das »Wuuusch« einer abgefeuerten Rakete oder das Knarren sich im Dunkeln öffnender Türen. Während der Planungs- und Abfangphase sorgt eine prägnante und kristallklare Musikbegleitung für das nötige Jagdfieber, aus dem so mancher wochenlang nicht mehr herauskommen dürfte.

von Carsten Borgmeier

Es war nur eine Frage der Zeit, daß Walt Disney Aladdins Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht verfilmt. Wie viele abendfüllende Zeichentrickfilme aus den berühmten Studios, wurde auch die Geschichte um den jungen Straßenräuber vor orientalischer Kulisse ein Riesenerfolg. Jasmin, die Tochter des Sultans von Agrabah, kann sich überhaupt nicht mit dem Gedanken anfreunden, den intriganten Großwesir Dschafar heiraten zu müssen. Verzweifelt flieht sie in die Stadt, wo sie zum ersten Mal Aladdin begegnet, der sich prompt in sie verliebt.

Doch sein Glück ist nicht von langer Dauer. Jasmin wird wieder in den Palast zurückgebracht. Aladdin läßt sich inzwischen vom Wesir dazu anheuern, die Wunderlampe aus einer gleichfalls verzauberten Höhle zu holen, die nur jemandem mit reinem Herzen den Zutritt gewährt. Tief im Innern findet er das goldene Schmuckstück. Seine Überra-



Blaues Wunder

Aladdin

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

Virgin ist eine tadellose Konvertierung der Konsolenvorbilder gelungen. Wer das Modul des Mega Drive kennt, weiß, was ihn an handwerklich perfekten, bis zum heutigen Tag auf dem Amiga in solcher Qualität noch nicht gesehenen Animationen erwartet. Disneys Zeichner haben ganze Arbeit geleistet, als sie Aladdin und der Heerschar seiner Gegner Leben einhauchten. Das Spiel sieht nicht nur so aus, es spielt sich auch wie einer der klassischen Zeichentrickfilme. Wen stört es da schon noch, daß die AGA-Farbpalette kaum genutzt wurde. Viel mehr ins Gewicht fällt das geschickte Leveldesign. Die Widersacher tauchen zwar zahlreich auf, gewähren aber auch genügend Verschnaufspausen. Ein faires Bonussystem und eine einwandfreie Steuerung sorgen dafür, daß sogar Gelegenheitspieler eine gute Chance haben, ohne Frust viel von den ersten Abschnitten zu Gesicht zu bekommen. Zur Krönung des Ganzen wurde auch die von Level zu Level wechselnde, mit zwei Oskars prämierte Filmmusik integriert.

schung ist groß, als er versehentlich an der Lampe reibt. Überglücklich, endlich aus seiner engen Behausung heraus zu können, taucht das Genie auf. Wie es nun mal seine Art ist, bietet er seinem neuen Herrn die Erfüllung von drei Wünschen an.

Aladdin möchte unbedingt das Herz der Königstochter gewinnen. Bis es jedoch soweit ist, muß er noch zahlreiche Abenteuer bestehen. Auf dem Amiga bedeutet das für ihn, daß er 10 Level überwinden muß, auf denen



Viele Symbole: Die Spieler sollten wissen, was es wo zu holen gibt

es vor lauter Schergen des Wesirs und anderen Unholden nur so wimmelt. Wenn Aladdin nicht gerade eine Pause einlegt und mit einem Apfel jongliert, läuft er durch die Gassen und über die Dächer von Agrabah, hangelt sich an Seilen hoch und Stangen entlang, springt von Sims zu

Sims und läßt sich von biegsamen Fahnenstangen durch die Luft wirbeln. Wer sich ihm in den Weg stellt, bekommt entweder sein Schwert zu spüren oder wird mit besonders kernigen Äpfeln eingedeckt.

Ab und zu findet man nachwachsende Wurfgeschosse, mit denen man seinen Vorrat wieder auffrischen kann. Jede Berührung mit einem Bösewicht, eingesteckte Hiebe, zu tiefe Sprünge oder Berührungen mit Spitzen und anderen ungesunden Fallen schaden seiner von einer allmählich ablaufenden Sanduhr dargestellten Gesundheit. Zum Glück finden sich unterwegs heilsame blaue Herzen und Extraleben, die er sich bei fliegenden Händlern gegen gefundene Edelsteine auch erkaufen kann.

Damit er bei Verlust eines Lebens nicht immer wieder von vorne anfangen muß, stehen an strategisch günstigen Stellen als Rücksetzpunkte fungierende Vasen bereit. In der Wüste lauern Schlangen, und auch der Papagei des Wesirs auf ihn. Im Verlies trifft er außer auf Fledermäuse und allerlei Hindernisse auch auf ein skurriles Skelett. Ab und zu taucht auch so etwas wie ein Endgegner auf. Dazu zählt der Turbanwächter, der in Donkey-Kong-Manier Fässer die Plattformen entlangrol-

len läßt. Wenn Aladdin all seine Leben verbraucht hat, bekommt er dank eines Continues noch eine letzte Chance. Verpaßt er auch diese Gelegenheit, bleibt ihm nichts anderes übrig, als von vorne anzufangen. Aladdin paßt sich mit drei Schwierigkeitsgraden dem Können des ihn lenkenden Joystick-Artisten an. Sowohl die Musikbegleitung als auch die Soundeffekte lassen sich vor Spielbeginn getrennt abschalten, was bei der guten Musik allerdings schade wäre. rk

AMIGA-TEST

sehr gut

Aladdin

10,8
von 12

GESAMT-URTEIL
AUSGABE 1/95

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

Preis: ca. 80 Mark
Anbieter: Fachhandel



Jump and run

Ruff'n'Tumble

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

Das Programmiererteam »Wunderkind« macht mit Ruff'n'Tumble seinem Namen alle Ehre. Besonderes Lob verdienen die herrlich animierten und mit viel Phantasie entworfenen Gegner, die zumeist eine überaus gelungene Synthese aus Robotern und Menschen oder Tieren sind. Ein gutes Beispiel dafür sind Wespenhelikopter, die anstelle von Stacheln Energiekugeln verschießen. Auf einem Amiga 500 grenzen die abwechslungsreichen, überhaupt nicht mehr an die geringere Farbpalette erinnernden Level fast schon an ein Wunder.

Daß bei Ruffs hoher Geschwindigkeit und der Unmenge sich tummelnder Widersacher das Scrolling hier und da zu leichtem Zittern neigt, fällt demgegenüber nicht ins Gewicht. Schaltet man die auf Dauer nervige, irgendwo zwischen Speedmetal und Tekkno angesiedelte Musik ab, kommen die erlesenen Soundeffekte um so besser zur Geltung. Die so gewonnene Konzentration benötigt man dringend, um gegen die Flut äußerst hartnäckiger Schergen des Dr. Destiny auch nur die geringste Chance zu haben.

von Carsten Borgmeier

Als erstes landet unser wild entschlossener Bengel im Fantasiewald. Dort bereiten ihm Killerwespen, watschelnde Minen und mit gesenktem Kopf anrennende Blechmännchen und Metallsoldaten einen heißen Empfang. Weiter geht's in der Mine, wo von Wasser überspülte Höhlen, Lava-seen und freizuschießende Gesteinsmassen bei massiver Gegenwehr von Piranhas und krabbenartigen Sternschleudern zu überwinden sind. Im Anschluß wartet die Blechkopffabrik, deren Gänge und Ebenen von Robocops und Walkern bewacht werden. Den krönenden Abschluß bildet Dr. Destinys Burg. In dem Gemäuer wimmelt es nur so von Techno-Rittern und Blechfledermäusen, die zu den schwer überwindbaren Speerfallen noch hinzukommen.

Zu allem Überfluß taucht am Ende jeder Welt ein besonders großer und gefährlicher Endgegner auf. Den Reigen eröffnet eine böse Blicke und Granaten werfende, noch vergleichsweise harmlose Metalleule. Um jedoch so weit zu kommen, muß Ruff auf jedem Level eine bestimmte Anzahl seiner überall verstreut liegenden roten, grünen und blauen Kugeln einsammeln, bevor ein Teleporter erscheint, der ihn zum nächsten Abschnitt bringt. Manche Sphären sind hinter Strahlenbarrieren verborgen, die mit dem

passenden Schlüssel deaktiviert werden. Damit Ruff unterwegs nicht alle seiner maximal fünf Energieeinheiten verliert, fallen nach einem Sturmangriff auf mehrere Gegner neben Goldmünzen, die er fleißig einsammelt, auch Herzen ab, von denen einige auf jedem Level versteckt sind. Berührungen mit Widersachern schaden genauso wie eingesteckte Treffer der Gesundheit.

Dafür schenken 100 Taler oder der entsprechende Bonus ein Extraleben, was um so wichtiger ist, weil beim Kontakt mit Speerspitzen, Lava oder scharfen Kristallen gleich eine ganze Existenzberechtigung abhanden kommt. Ebenfalls ein willkommener Fund sind Munition, Schilde, Speed-Ups und Bomben. Immer dann, wenn es besonders schwierig wird, findet sich meist eine Spezialwaffe. Zum Arsenal gehören Lasergewehre, Raketen und Flammenwerfer. Bis auf »senkrecht nach unten« kann Ruff in alle Joystick-Richtungen



Es tut sich was: Viele Gegner auf dem Bildschirm machen dem schießwütigen Ruff Rogers das Leben schwer

AMIGA-TEST

sehr gut

Ruff'n'Tumble

10,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/95

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

Preis: ca. 80 Mark
Anbieter: Fachhandel

feuern. Scheinbar unerreichbare Höhen lassen sich unter Einsatz von Sprungfeldern, Turbo-Liften und Raketenleitern bezwingen. Nach jeder überstandenen Welt wird ein Paßcode ausgegeben, mit dem der direkte Einstieg in den folgenden Level gelingt. Allerdings landet man so nach durchzockerter Ebene wieder auf dem Titelbildschirm. Um bis zum Abspann zu gelangen, muß man sich durch das gesamte Spiel ohne Unterbrechung durchkämpfen. Man darf gespannt sein, was die geplante AGA-Version noch an Besonderheiten bieten wird. Vielleicht funktioniert die neue Version dann auch auf 030- und 040-CPU's.

rk

von Ralf Kottke

Es gibt Spiele, die Grund genug wären, einen kompletten Computer zu kaufen. »Sim City 2000« ist so ein Spiel. Sicher haben schon viele Amiga-Besitzer neidvoll in Richtung MS-DOS geschaut, wenn sich die DOS-Anwender mit einer der besten Simulationen vergnügten, die je programmiert wurden.

Jetzt ist es auch auf dem Amiga (1200 und 4000) soweit, es gibt Sim City 2000. Wie der Name schon sagt, geht es darum, eine simulierte Stadt zu verwalten. Doch soweit ist man am Anfang des Spiels noch nicht, zuerst besteht das Spielfeld lediglich aus jungfräulicher Landschaft. Dem Naturfreund wird es in der Seele wehtun, aber einige Hügel und Wälder müssen eingeebnet werden, um der Zivilisation Platz zu machen.

Mit ein paar Häusern ist es nicht getan, ein Verkehrsnetz muß her. Bereits jetzt schon muß sich der Landschaftsarchitekt Gedanken über das zukünftige Ausse-

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

Jammerschade, daß es jeden Monat nur ein einziges »Spiel des Monats« geben kann. Sim City 2000 hätte diesen Titel eigentlich genauso verdient wie »UFO«, »Ruff'n Tumble« oder »Aladdin«. Auch ohne den begehrten Titel wird Sim City 2000 auf dem Amiga ähnlich erfolgreich sein wie auf allen anderen Plattformen, auf denen es bisher veröffentlicht wurde.

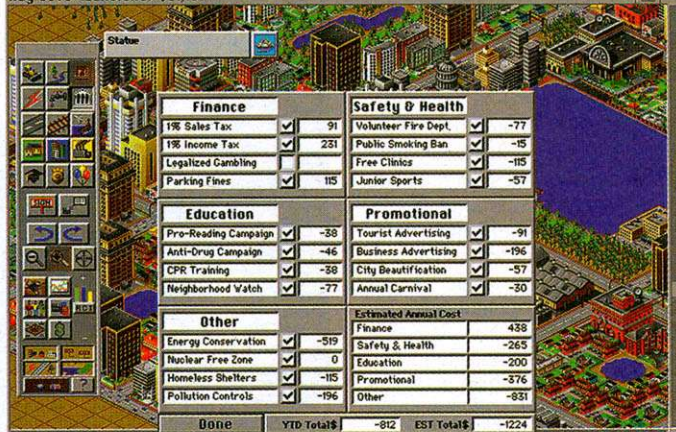
Tolle Grafik, schlüssiges Konzept und großer Detailreichtum sorgen dafür, daß man von dem Spiel sobald nicht mehr loskommt. Was gibt es da nicht alles zu bedenken: Energieversorgung, Steuern, Bevölkerungspolitik, Wohnungspolitik und Umweltpolitik müssen berücksichtigt werden. Polizeireviere, Krankenhäuser, Schulen, Kraftwerke, Sportanlagen und Verkehrswege muß der Bürgermeister planen und aufbauen. Ohne die zahlreichen Fenster mit Informationen (Zahlen und Grafiken) wäre der große Organisator vollkommen aufgeschmissen.

Aber auch so ist Sim City 2000 noch anspruchsvoll genug. Mit der lapidaren Bezeichnung »Spiel« tut man der Simulation fast ein wenig unrecht.

Mar 2026 <Happyland> \$19,218



Rug 3576 <Lakeland> \$21,151



Mach was: In dieser Simulation ist Unternehmungsgeist gefragt, zahlreiche Tabellen helfen bei den Entscheidungen

hen seiner Stadt machen. Wo soll der Hafen hin? Wie verlege ich das Schienennetz? Wo plazierte ich den Güter- und Personenbahnhof? Alle diese Einrichtungen brauchen Energie. Wer unbedingt ein Kernkraftwerk haben will, darf die Stadt nicht Anfang des 20. Jahrhunderts aufbauen, sonst muß er auf ein Kohlekraftwerk zurückgreifen.

Bald siedeln sich auch die ersten Bewohner an, jetzt muß man für die Infrastruktur sorgen. Schulen, Parks, Krankenhäuser und ein Polizeirevier müssen her. Weil das alles Geld kostet, werden Steuern erhoben. Wer der arbeitenden Bevölkerung zu tief in die Tasche greift, dem laufen bald die Bewohner davon. Dann wird das eingenommene Geld verplant.

Später können noch diverse Verordnungen erlassen werden, Rauchverbote in öffentlichen Zonen gehören genauso dazu wie kostenlose ärztliche Betreuung. Eine regelmäßig erscheinende Zeitung informiert den Spieler, was in seiner Stadt vorgeht.

Wer weitere Herausforderungen sucht, kann seine Stadt mit Katastrophen plagen, Erdbeben, Großbrände und Überschwemmungen gehören dazu. Das Schöne an Sim City 2000 ist, daß es nie zu Ende geht. Je länger man spielt, desto größer wird die Stadt, die Aufgaben werden schwieriger und keine Metropole gleicht der anderen.

Wer seine Stadt bereits voll im Griff hat, kann sich an einem der

Szenarios versuchen. Wirtschaftskrisen müssen bewältigt und Waldbrände abgewehrt werden, die Folgen eines Orkans oder Monster-Angriffs beseitigt oder strukturschwache Gebiete in Vergnügungsviertel verwandelt werden. Gleich beim ersten Programmstart fragt die Software nach der gewünschten Bildschirmauflösung. Das Hauptfenster mit der Landkarte läßt sich skalieren und hat Scrollbalken und etliche Funktionen lassen sich über Pull-down-Menüs aufrufen. Lediglich der 020-Prozessor kommt ordentlich ins Schwitzen, bis das Programm auf eine Eingabe reagiert, kann es oft mehrere Sekunden dauern.

AMIGA-TEST

sehr gut

Sim City 2000

11,4
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 1/95

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

Preis: ca. 100 Mark
Anbieter: Fachhandel

Prügelspiel

Rise of the Robots

von Ralf Kottke

Rise of the Robots – die Roboter haben sich erhoben. Doch sie beeindrucken nicht etwa – wie Isaac Asimov es sich wohl vorgestellt hat – durch geistige Überlegenheit. Statt dessen machen sie sich durch physische Gewalttätigkeit bemerkbar. Daran ist ein Computervirus schuld, der in eine Fabrik eingeschleust wurde, in der Industrie-Roboter und zu allem Überfluß auch noch Militär-Droiden hergestellt werden.

Als letzte Rettung wird ein Cyborg eingeschleust. Bestehend aus Metall und organischen Einzelteilen, ist er gegen den Virus immun. Und damit geht der Ärger los.

Sechs der infizierten Maschinen fordern unseren Helden zum Zweikampf heraus. Damit die Technik



Tritt mich: Die Akteure springen sich mit den Füßen ins Gesicht, auch wenn es sich diesmal um Roboter handelt



Affenartig: Mit den kurzen Beinen und den starken Armen sieht der »Ape« tatsächlich wie ein Primate aus

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

Endlich mal eine neue Prügelspiel-Idee! Wem die immer gleichen Spielelemente (Muskelmänner, fette Ringer, Karate-Mädels, spritzendes Blut) auf die Nerven gehen, findet hier die erhsehnte Abwechslung. Die Roboter glänzen in edlem Raytracing-Design und prügeln sich in hübschen Animationssequenzen, daß die Metallsplinter fliegen. Jeder Blechkopf braucht eine spezielle Taktik, sowohl als eigener Kämpfer als auch als Gegner. Auch sonst bietet »Rise of the Robots« die genreüblichen Eigenschaften. Die »Volle-Deckung-Position« existiert genauso wie verschiedene Spezialtechniken.

Was das Spiel von anderen unterscheidet, ist also die exquisite Grafik, für schrankenlose Begeisterung fehlt noch der letzte Kick, was die Steuerung der Kämpfer angeht. Die gerenderten Roboter geben der Prügelei ein faszinierendes High-Tech-Ambiente.

Wer glaubt, er hätte schon alles gesehen, was sich an Prügelspielen auf dem Markt tummelt, sollte mal »Loader«, »Crusher«, »Ape« und »Supervisor« aufeinanderhetzen – es lohnt sich.

auch so richtig futuristisch aussieht, kamen bei der Entwicklung der 3-D-Grafiken Raytracing-Programme zum Einsatz.

Das Ergebnis sorgt für Begeisterung. Die Präsentation der Figuren und der kinoreife Vorspann allein sind schon den Kaufpreis wert, so etwas war seit Microcosm nicht mehr zu sehen. Außerdem wurden alle Schlag-, Tritt- und Blockbewegungen der Roboter mit einem 3-D-Animationsprogramm berechnet, wodurch die Bewegungen der Maschinen auch während des Spiels äußerst realistisch aussehen.

Während das Konstruktionsprinzip humanoider Kämpfer immer gleich ist, findet man bei der stählernen Konkurrenz mehr Variationen. Da gibt es zuerst den etwas behäbigen Loader. Er erinnert an die zweibeinigen Gabelstapler, die bereits in »Aliens« zu

bewundern waren. Wenn man schnell genug an den Lade-Roboter ran- und wieder wegwommt, dürfte einem nicht viel passieren.

Schwieriger ist da schon der Crusher zu bewältigen. Die langen Arme mit den Greifklauen halten den Gegner auf Distanz und schnappen mit häßlichem Klacken nach jedem erreichbaren Körperteil. Dann gibt es da noch den »Ape«, einen affenartigen Roboter mit kurzen Beinen und langen Armen. Durch seine robuste Mechanik ist er nur sehr schwer außer Gefecht zu setzen.

Ein anderer Kämpfer wurde offenbar von einem Asiaten entworfen. In bester Karatemanier schlägt, springt und tritt er auf seine Gegner ein, daß jeder Kampfsportexperte vor Neid erblaßt. Der Militär-Droide ist für kriegerische Einsätze gedacht und bringt seine Spezialausbildung zum Einsatz.

Die Krone der Roboterschöpfung ist der »Supervisor«. Bekanntlich darf eine schöne junge Dame in keinem Prügelspiel fehlen. In glänzendem Chrom gehalten und ansonsten völlig unbekleidet, steigt der »Sexy Robot« in den Ring. Doch der erste Eindruck täuscht. Offenbar hat sich der Obermottz bei »Terminator 2« einige schmutzige Tricks abgeschaut und morphet in allerlei unerwartete Formen. Arme und Beine strecken sich, bis die Maschine wie eine Heuschrecke aussieht, und wenn gar nichts mehr hilft, zerfließt der Supervisor zu einer Pfütze Metall und regeneriert sich daraus in voller Schönheit – Pech für den Gegner.

Damit man bei soviel Unfairneß nicht verzweifelt, gibt es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Wenn man in der leichtesten Schwierigkeitsstufe beginnt, muß man erst noch in einer zweiten Runde gegen alle Gegner antreten, bevor die Fabrik wieder unter Kontrolle ist. Natürlich kann man nicht nur gegen den Computer, sondern auch gegen einen zweiten Spieler antreten.

Was die Steuerung angeht, gibt sich »Rise of the Robots« konventionell. Man kann gegnerische Angriffe abblocken, Schläge, Tritte, Kopfstöße und Sprünge sind vorgesehen und die berühmten Spezialtechniken (bei jedem Roboter eine andere) sind auch dabei.

Zwar gibt's das Spiel auch auf Disketten, aber auf CD ist es noch mal so schön. ■

AMIGA-TEST

Sehr gut

Rise of the Robots

10,8

von 12

GESAMT-URTEIL

AUSGABE 1/95

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

Preis: 89 Mark

Anbieter: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
FAX (0 21 71) 4 72

von Ralf Kottcke

Nicht nur Neuerscheinungen kommen immer öfter zuerst auf CD auf den Markt, viele Spielehersteller nehmen die Gelegenheit wahr, ihre beliebten Klassiker auf CD zu pressen und den Konsolenbesitzern zu verkaufen.

Banshee

Haben wir das nicht schon mal gesehen? Ein Propellerflugzeug kämpft sich ununterbrochen schießend durch vertikal scrollende Spielstufen und wird dabei von aggressiven Feinden belästigt. Das Spielfeld scrollt dabei nicht ausschließlich vertikal, man kann sich auch hin und her bewegen, wo neue Gegner lauern.

Die Geschichte spielt im Jahr 1999 wie es ausgesehen hätte, wenn die beiden Weltkriege nicht stattgefunden hätten. Der technische Fortschritt ist weitgehend ausgeblieben. Daher fliegen die tapferen Soldaten auch noch in Propellermaschinen umher, wenn es darum geht, außerirdische Angriffe abzuwehren.

Das Ganze hört sich nach einem Nachfolger der Ballerspiele »1942« oder »Silkworm« an. Tatsächlich liegt das Spiel genau auf dieser Linie, sogar der bekannte Looping, mit dem man allzu aufdringlichen Gegnern entkommt, wurde nicht vergessen. Daneben gibt es noch zahlreiche Extras, die besiegte Feinde gelegentlich fallen lassen. Sie bringen ein extra Leben, bessere Waffen (Bomben, Raketen), höhere Geschwindigkeit oder einen zusätzlichen Looping.



Banshee: Alte Idee – neue Technik. Core Design hat für Amiga CD³² ein Ballerspiel der Sonderklasse programmiert.

Das Beste für CD³²

CD-Spiele

Das CD³² hat sich inzwischen durchgesetzt, deshalb stellen wir hier einige erfolgreiche Spiele vor. Neuheiten und Klassiker sind dabei.

Mit der Zwei-Spieler-Option, bei der zwei Flieger gleichzeitig auf dem Schirm sind, macht die hektische Ballerei nochmal soviel Spaß. Ein Optionsmenü entscheidet, ob man mit Joystick oder Maus steuert und beeinflusst außerdem den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer). Handbuch und Menüs liegen in vier Sprachen (englisch, französisch, dänisch und deutsch) vor.

Fazit: Core Design hat mit dem vertikal scrollenden Ballerspiel Banshee eine uralte Spielidee auf Hochglanz gebracht. Viele unterschiedliche Gegner verschiedener Größe, realistische Landschaften in edlem Design, Extrawaffen, Regenstürme, Nebelbänke, Gewitter und wild um sich schießende Level-Ende-Gegner ... die Programmierer haben kaum etwas ausgelassen, was ein gutes Ballerspiel auszeichnet. Der faire Kompromiß zwischen »keine Paßwörter für höhere Stufen« und »Spiel fortsetzen nach dem

Verlust aller Flieger« sorgt für langanhaltende Motivation.

Preis: 39 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Gunship 2000 (CD³²)

MicroProse hat seine nicht nur auf dem Amiga herausragende Kampfhubschrauber-Simulation nun auch auf das CD³² übertragen. Der Pilot startet mit Trainingsflügen auf sechs zur Auswahl stehenden Helikoptertypen (Apache, Super Cobra, Defender, Kiowa, Blackhawk und Comanche) seine Laufbahn als Unteroffiziersanwärter und schraubt sich als Kommandant eines Verbandes mehrerer Hubis bis zum Brigadegeneral hoch.

Neben Einzelmissionen stellen ganze Feldzüge in den Landschaften des Persischen Golfes oder Zentraleuropas eine besondere Herausforderung dar. Die Einsätze beinhalten so verschiedene Aufträge wie gezielte Angriffe, taktischer Nachschub und Aufklärung. Zusätzlich zu den Bordwaffen erweitern Raketen (Hellfire, Side-winder, Sidearm, Tow, Hydra u. Stinger) und Kanonen das Arsenal. Passive Verteidigungsmittel wie Metallstreifen und Leucht-kugeln gehören ebenso zur Ausrüstung. Zahlreiche Parameter, die den Schwierigkeitsgrad der Simulation bestimmen, lassen sich vor dem Abheben einstellen.

Fazit: Der zur Einleitung startende Kurzfilm einer rasanten Hubschrauber-Verfolgungsjagd zeigt ebenso wie fünf von der silbernen Scheibe einspielbare Musikstücke, welche Fähigkeiten im CD³² stecken. Soundeffekte und digitalisierte Sprache erzeugen

die passende Atmosphäre für das fliegende Kanonenboot.

Preis: 39 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Heimdall 2

Actionspiel, Adventure, Rollenspiel – es ist wirklich schwer zu sagen, was Core Design in »Heimdall 2« alles untergebracht hat. Einen ausführlichen Test finden Sie in dieser Ausgabe, Seite 47. In der CD-Ausgabe des Germanen-Götter-Spiels hat sich vor allem der Soundtrack verändert, er kommt jetzt direkt von CD. Um die opulenten Klänge so richtig auskosten zu können, braucht man allerdings unbedingt eine HiFi-Stereoanlage, ein Paar Monitorlautsprecher reichen hier bei weitem nicht aus.

Was das Programmiererteam von »The 8th Day« mit Heimdall 2 auf den Bildschirm gebracht hat, ist ein Stück nordischer Mythologie. Eigentlich sollten die Namen »Odin«, »Loki« und »Asgard« jedem aufrechten Germanen bekannt sein. Wer hier noch Nachholbedarf hat, kann den Recken »Heimdall« und seine Gefährtin »Ursha« durch die Länder Midgard und Utgard begleiten, wo der hinterlistige Loki schwere Verwüstungen angerichtet hat.

Nun ist es die Aufgabe des Spielers, sich rätsellösend, messerwerfend und schwertschwingend auf die Suche nach vier Teilen eines Amuletts zu machen. Ohne einen Talisman, der die jeweiligen Tore öffnet, steht man auf verlorenem Posten. Doch das ist nur der Anfang. In den isometrisch skrollenden Palästen, Höhlen und Germanenknäulen gilt es Waffen, Runen-Zaubersprüche, Schriftrollen und vieles mehr einzusammeln. Bis man den Auftrag der germanischen Götter erfüllt hat, ist es noch ein weiter Weg.

Technisch ist das Spiel problemlos wie alle CD³²-Spiele, Festplatteninstallation oder Diskettenwechsel bleiben dem Spieler erspart. Von CD lädt das Spiel angenehm flott die gewünschten farbenfrohen Szenen.

Fazit: Auf CD³² ist das Heimdall 2 noch besser als im Original. Bombastische Hintergrundmusik und farbenprächtige Grafik mischen sich mit Action- und Kno-

belelementen. Das Magiesystem verleiht dem Götterdrama eine Rollenspiel-Komponente und die Steuerung funktioniert über das Joypad mit seinen vielen Knöpfen problemlos. Die zur Germanenromantik passende Grafik mit animierten keulenschwingenden und Met trinkenden Kriegern und den dazu passenden Walküren sorgt für das passende Ambiente.

Preis: 39 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Fazit: Die Lotus-Trilogie ist ein Muß für jeden autobegeisterten CD³²-Besitzer. Drei Folgen des gleichen guten Spiels auf einer CD – was will man mehr?

Preis: 49 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Microcosm

Hier geht es darum, mit einer Tauchkapsel, einem Jagdschiff und einen universellen Druckanzug durch den Körper eines infi-



Microcosm: Viele kleine Feind-Zellen machen dem Spieler bei der Reise durch den Körper das Leben schwer

The Classic Lotus Trilogy

Die drei Autorennspiele der Lotus Trilogie gehören tatsächlich zu den Klassikern des Genres. Sie vereinen pures Fahrvergnügen mit Wettkampfatmosphäre. Rempelen und ein Abdriften von der Fahrbahn führen nur zu Zeitverlust, jedoch nicht zu Fahrzeugschäden. Es gilt, entweder alleine per Joypad oder gegen einen mit Joystick steuernden Kontrahenten alle Strecken in einem Zeitlimit (Lotus I + III) oder unter den ersten Zehn (II + III) zu durchfahren. Ab dem zweiten Teil steht Einzelkämpfern der gesamte Bildschirm zur Verfügung und jeder Abschnitt ist durch ein Paßwort wählbar. In der zweiten Folge kommt noch der »Elan SE« hinzu. Zu den beiden Vorgängern steht ein »M200« in Part III bereit, wo man außerdem anhand eines Editors eigene Parcours definieren kann. Steuerung, Fahrgefühl und Grafik entsprechen den Diskettenversionen. Als Bonus warten Lotus I + III mit sechs hörens- und einwandfreier CD-Qualität jedes Rennen zum Erlebnis machen.

nicht anders zu erwarten, glänzt die Ballerorgie durch einen perfekt inszenierten, siebenminütigen Vorspann, der als Exposé jedem hochklassigen Science-fiction-Kinofilm gut zu Gesicht stünde. Geht's ans Spielen selber, zeigt sich ein reinrassiges Ballerspiel, das hohe Anforderungen an alle Joypad-Artisten stellt. Hat man sich erst einmal an die ungewohnte Steuerung gewöhnt, dürfen die meisten Amiga-Spieler ihren gewohnten Joystick nicht mehr missen.

Preis: 35 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Rise of the Robots

Diese Prügelspiel sorgt für Begeisterung. Die Präsentation der Figuren und der kinoreife Vorspann allein sind schon den Kaufpreis wert, so etwas war seit Microcosm nicht mehr zu sehen. Außerdem wurden alle Schlag-, Tritt- und Blockbewegungen der Roboter mit einem 3-D-Animationsprogramm berechnet, wodurch die Bewegungen der Maschinen äußerst realistisch aussehen.

Während das Konstruktionsprinzip humanoider Kämpfer immer gleich ist, findet man bei der stählernen Konkurrenz mehr Variationen. Da gibt es zuerst den etwas behäbigen Loader. Er erinnert an die zweibeinigen Gabelstapler, die bereits in »Aliens« zu bewundern waren.

Schwieriger ist da schon der Crusher zu bewältigen. Die langen Arme mit den Greifklauen halten den Gegner auf Distanz und schnappen mit häßlichem Klacken nach jedem erreichbaren

Körperteil. Dann gibt es da noch den »Ape«, einen affenartigen Roboter mit kurzen Beinen und langen Armen. Durch seine robuste Mechanik ist er nur sehr schwer außer Gefecht zu setzen.

Ein anderer Kämpfer wurde offenbar von einem Asiaten entworfen. In bester Karatemanier schlägt, springt und tritt der Droide auf seine Gegner ein, daß jeder Kampfsportexperte vor Neid erblaßt. Der Militär-Droide ist für kriegerische Einsätze gedacht und bringt seine Spezialausbildung zum Einsatz.

Die Krone der Roboterschöpfung ist der »Supervisor«. Bekanntlich darf eine schöne junge Dame in keinem Prügelspiel fehlen. In glänzendem Chrom gehalten und ansonsten völlig unbekleidet, steigt der »Sexy Robot« in den Ring.

Fazit: Was die Steuerung angeht, gibt sich »Rise of the Robots« zwar eher konventionell. Man kann gegnerische Angriffe abblocken, Schläge, Tritte, Kopfstöße und Sprünge sind vorgesehen und die berühmten Spezialtechniken (bei jedem Roboter eine andere) sind auch dabei. Dafür ist die hervorragende Grafik und die Roboter-Thematik eine nette Abwechslung zu den herkömmlichen Prügelspielen.

Preis: 89 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Simon the Sorcerer

Eines der Probleme, die Hersteller von CD-Spielen haben: Womit füllt man die 650 MByte, damit nicht 9/10 der CD leer bleiben? Mike Woodroffe hat da eine akzeptable Lösung gefunden. In



Rise of the Robots: Die Metallmänner prügeln sich, daß die Metallsplinter fliegen – alle sind sie per Raytracing berechnet

seinem Adventure »Simon the Sorcerer« (Test in dieser Ausgabe, S. 26) wird alles gesprochen. Das ganze gibt es z.Zt. nur in Englisch, ob jemals eine deutsche Ausgabe nachkommt, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Die Sprache ist dafür gut zu verstehen. Worum geht es nun bei Simon, dem Zauberlehrling? Zu seinem Geburtstag bekommt er statt des erhofften »Game Boy« ein Zauberbuch, das ihn auf der Stelle in ein fremdes Land verfrachtet. Dort angekommen muß er gegen den bösen Zauberer Sordid antreten.

Noch ein blutiger Anfänger, muß Simon zuerst in der Hütte des Meistermagiers Calypso einige Utensilien einsammeln und sich dann auf seinen mit vielen Fallen, Rätseln und Witzen gespickten Weg zu Sordids Festung machen. In der örtlichen Kneipe findet er einige Zauberer, die ihm bei seinem Vorhaben behilflich sind, wenn er ihnen dafür einen magischen Gegenstand bringt. Ab da geht die Suche erst so richtig los. Zahlreiche skurrile Gestalten warten im Zauberland, um Simon und den Spieler mit lustigen Sprüchen zu erfreuen. Die »Full Talky Version« gibt es natürlich nur auf CD fürs CD³².

Fazit: Das Abenteuer ist komisch, wie gehabt. Schon der Vorspann sorgt für die ersten Lacher. Die Bilder glänzen in 256 Farben mit vielen animierten Details, die übersichtliche Oberfläche macht die Bedienung zum Kinderspiel und die Rätsel sind knifflig aber lösbar. »Simon the Sorcerer« ist eines der besten Amiga-Adventures und mit Sprachausgabe macht es gleich nochmal soviel Spaß.

Preis: 69 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Ultimate Body Blows

Manche CD³²-Spiele sind lediglich 1:1 von Diskette auf CD überspielt. Team 17 hat sich dagegen bei der Umsetzung seiner beiden »Body Blows-Spiele« viel Arbeit gemacht. Die schon bekannten Kämpfer aus den Prügelspielen »Body Blows« und »Body Blows Galactica« wurden in ein Spiel übernommen.

Das Joypad hat Gelegenheit, seine Stärken auszuspielen. Jeweils einer von vier Knöpfen ist



Ultimate Body Blows: Jeder Kämpfer hat Spezialtechniken, hier wirft der Straßenkämpfer mit einem Feuerball

jeweils für Hand- oder Fußtechniken zuständig, löst Spezialtechniken aus oder läßt die Prügelspezialisten in Deckung gehen. Zwischen 21 Kämpfern, teils Mensch, teils Tier oder Außerirdischer, können sich die Spieler entscheiden. Wer die beiden ersten Ausgaben auf dem Amiga gespielt hat, bekommt jetzt Gelegenheit, alle seine Lieblings-Gladiatoren gegeneinander antreten zu lassen. Ein Mannschaftsmodus (Tag Team) ist auch dabei, hier kämpft hintereinander jeder gegen jeden. Eine Mannschaft kann dabei bis zu 21 Mitglieder haben. Der Kampf gegen die CPU ist genauso vorgesehen wie gegen einen menschlichen Gegenspieler. Ein Turnier mit vier oder acht Teilnehmern ist auch integriert. Wer gern gegen seine Freunde antritt, kommt hier auf seine Kosten.

Die Anleitung ist, wie es sich für ein CD-Spiel gehört, ins Programm integriert, jeder Kämpfer wird mit seinen Spezialtechniken vorgestellt. Die Ladezeiten von CD sind erfreulich kurz, Kopierschutz entfällt, Kompatibilitätsproblem gibt es keine – die CD-Version ist dem Computervorbild in vieler Hinsicht überlegen.

Fazit: Jede Konsole braucht ein Prügelspiel, und »Ultimate Body Blows« macht dem Amiga CD³² alle Ehre. Die zahlreichen Kämpfer mit ihren unterschiedlichen Stärken, Schwächen und Spezial-Kampftechniken sind durchgehend schwierig zu bewältigen, dabei aber niemals wirklich unfair. Zwischen Robotern, Bikini-Kämpferinnen, Muskelmännern,

Dinosauriern und Außerirdischen fällt die Auswahl des eigenen Kämpfers nicht leicht. Die Grafik glänzt im AGA-Modus, die Musik kommt, passend zur jeweiligen Umgebung, direkt von CD und mit den vier Joypad-Knöpfen steuern sich die Kämpfer gleich nochmal so gut. Ultimate Body Blows ist nicht einfach nur eine erweiterte Umsetzung vom Amiga, es ist eines der besten CD³²-Spiele – sehr gut, Team 17!

Preis: 55 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07

Zool 2

Zool ist eines der beliebtesten Jump-and-Runs für den Amiga. Kunterbunt, abwechslungsreich

und mit unzähligen Sprites kommt der Ninja aus der N-ten Dimension daher – so ein Spiel muß einfach auf das CD³²! In der zweiten Ausgabe hat sich Zool Verstärkung mitgebracht: eine Frau (Zooz) und ein Hund (Zoon) stehen dem tapferen Kämpfer zur Seite. Während Zool den Gegnern mit Brachialgewalt zu Leibe rückt und mit dem stabilen Schädel durch so manche Decke bricht, knallt Zooz mit der Peitsche und bahnt sich ihren Weg mit eleganter Pirouette durch den Boden. Je nach Spielfigur hat man unterschiedliche Lösungswege. Der zweiköpfige Hund Zoon kommt in den Zwischenstufen zum Einsatz, wo er in einer Break-out-Variante Extras einsammelt. Die Spielstufen sind abwechslungsreich gestaltet, eine Vogelwelt, der Pharaonen-Level oder die Schneewelt erwarten den Ninja, am Ende jeder Stufe gibt's den obligatorischen Level-Ende-Gegner. Neben einigen Kunststücken (salto rückwärts) kann die Spielfigur auch mal als Kugelblitz durch den Elektroniklevel flitzen.

Fazit: Das Spiel ist trotz zahlreicher Extras, Rücksetzpunkte und wählbarer Schwierigkeit nicht einfach. Paßwörter gibt es nicht, wer alle Leben verspielt hat, muß wieder von vorne anfangen. Trotzdem ist die Motivation ausgesprochen hoch. Grafik und Spielbarkeit liegen deutlich über dem Durchschnitt. Zool 2 braucht sich vor »Mega Drive« und »Super Nes« nicht zu verstecken.

Preis: 69 Mark

Vertrieb: MediaTeam GbR,
PF 10 09 68, 51309 Leverkusen,
Tel. (0 21 71) 4 72 03,
Fax (0 21 71) 4 72 07



Zool 2: Bergab sind die Schwanenhälsen leichter zu bewältigen, als wenn man in umgekehrter Richtung klettert



HIER SIND

**Jetzt AMIGA-MAGAZIN zum Super-Preis testen
Coupon noch heute absenden!**

SIE IM VORTEIL!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar
Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests
News aus der Szene für den
optimalen Informationsvorsprung

**ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA
IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM
VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!**



1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 23,40 DM im Einzelverkauf.

2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleteil.

3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

**ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO
MACHT DEN AMIGA PERFEKT!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm

Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15,- statt DM 23,40 per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 83,40 statt DM 93,60 per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)
☐ Bequem durch Bankeinzug
BLZ
Konto-Nr.
Geldinstitut
☐ Gegen Rechnung

Name/Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Datum/1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Datum/2. Unterschrift

AMC93

Die Fernsehserie ist ein Klassiker, also gibt es auch ein Computerspiel zum Film. Allen Trekkies, die in einer Mission festsitzen, wird mit dieser Komplettlösung geholfen.

von Markus Fedorcuk und
Richard Eisenmenger

Sieben Missionen muß der Spieler zusammen mit der Enterprise-Crew überstehen. Wie's geht, erfahren Sie in den folgenden Lösungsvorschlägen.

Episode 1

Zu Beginn der ersten Mission führen wir einen simulierten Kampf mit der »USS Republic«. Dann folgt der Auftrag, das Polux-V-System anzufliegen, um die dortige Situation zu klären. Nach der kurzen Reise ins Sternensystem Nr. 9 beamt eine Abordnung der Enterprise vom Orbit des Planeten auf die Oberfläche herunter.

Als erstes sprechen wir mit dem Prälaten Angiven (Sprechoption 1, 1) – die Informationen, die wir erhalten, sind wichtig. In der Unterkunft der Kolonisten muß Pille den verletzten Bruder Chub untersuchen. Das Ergebnis: Er leidet an einer Nugaireyn-Infektion, die man mit Hypo-Dytoxine stoppen kann. Dieses Mittel ist auf der Enterprise leider nicht vorrätig, aber Bruder Stephen weiß, daß die Laraxian-Beere weiterhelfen kann, sie wächst in der Nähe des Eingangs zur Höhle.

Vor dem Eingang zur Höhle werden wir von seltsamen Klingonen angegriffen. Problemlos können wir sie mit unseren grünen Betäubungsphasern zur Strecke bringen. Einer der Klingonen verliert vor Schreck jedoch seine Hand, die wir natürlich mitnehmen. Nach kurzem Beerensammeln geht's zur Höhle, die von viel Geröll blockiert wird. Der rote Zerstörungsphaser kommt zum Einsatz – schon ist der Eingang frei. Die Geröllschichten müssen dabei streng von oben nach unten verdampft werden. Gleich kommt ein verletzter Kolonist zum Vorschein, dem Pille mit seinem Erste-Hilfe-Kofferchen beisteht.

Nach einem kurzen Gespräch mit dem Verletzten führt der Weg wieder zur Unterkunft der Bewohner. In Bruder Stephens Labor

Komplettlösung: Star Trek

Unendliche Weiten

stellt Pille aus den Beeren mit Hilfe des Molekül-Synthesizers das Hypo-Dytoxine her, während Spock inzwischen die Klingonenhand repariert. Captain Kirk untersucht den Glaskasten, erst wenn er mit Bruder Stephen über den Inhalt spricht, hat er jedoch die Möglichkeit, einzelne Objekte herauszunehmen. Wir nehmen den Schädel und den braunen Schlüssel mit. Anschließend bekommt Bruder Chub endlich seine Medizin. Zurück in der Höhle läßt sich die Metalltür mit der Klingonen-Hand öffnen (»benutze Hand mit Konsole«). In dem fremdartigen Raum dahinter stellen wir die Schiebe-

Schließlich gehen wir in eine Umlaufbahn um die USS Masada. Wir senken die Schilde des anderen Schiffes mit dem Code 293391-197736-3829 und beamen rüber. Im Transporterraum befindet sich ein verletzter Techniker, der gleich von Pille versorgt wird. Zum Dank überläßt er uns sein Werkzeug.

Im Korridor der Masada nehmen wir die Ausrüstung und laden den Schweißbrenner gleich mit der Energie der Phaser auf. Das Schweißgerät läßt sich mit den Metallstücken benutzen und ergibt eine Art Kammaufsatz, den man auf das andere Werkzeug aufstecken kann.

In der Strafzelle werden zwei Elasi-Wachen betäubt. Spock entschärft mit Vorliebe Bomben, so daß sich das Kraftfeld öffnen läßt, um die Gefangenen zu befreien. Die Drähte nehmen wir mit. Um zur Brücke zu gelangen, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder repariert Spock mit Werkzeug und Drähten den Transporter oder Kirk schwächt das abschirmende Kraftfeld mit dem Schweißbrenner. Mit Sprechoption 1 übergibt der Piratenkapitän sofort das geklaute Schiff.

Episode 3

Die dritte Mission führt uns zur Raumstation Ark7 – allerdings fängt uns ein getarntes romulanisches »Raubvogel-Raumschiff« ab. Wie auch in der zweiten Mission ist der Gegner mit einigen gezielten Phaser- und Torpedosalven zur Strecke zu bringen.

Im Orbit erfahren wir, daß auf der Station ein für Vulkanier und Romulaner tödlicher Virus grassiert. Trotzdem beamen wir uns mutig rüber. Auf der Brücke entlocken wir dem Computer zunächst einige Informationen. Dann geht's in den Raum mit dem Synthese-Gerät. Aus dem Schrank nehmen wir die Antigravitationseinheit und verschwinden nach rechts in das Forschungslabor.



Zwillingsbruder: Zur Einstimmung gibt's ein Scheingefecht mit einem Schwesterschiff der Enterprise – viel Erfolg

regler einer der Armaturen an der Wand so ein, daß nur ein gelbes, rotes und blaues Licht erscheinen. Erst bei dieser Einstellung wird eine Art Lebenserhaltungssystem für die fremde Spezies aktiviert. Nun erscheint der Alien, der allerhand Interessantes über sich und seine Rasse erzählt (Sprechoptionen 2, 2). Wir geben dem Wesen den Schädel und den braunen Schlüssel, damit der Schutzmechanismus abgeschaltet werden kann – Mission 1 ist damit erledigt.

Episode 2

Die zweite Mission führt ins Beta-Myamid-System, wo man auf einen Elasi-Piraten trifft, der in einer spannenden Raumschlacht besiegt werden will (s. Kasten).



Komplizierte Technik: Hier ist Spock gefragt, der vulkanische Wissenschaftsoffizier wird das Problem schon lösen

Im Kühlschrank findet sich eine Oroborus-Virus-Kultur, im Maschinenraum auf dem Boden ein Schraubenschlüssel. Danach wird das große Dienstfach auf der rechten Seite geöffnet und die Leitungen der Gasflasche getrennt. Mit Hilfe der Antigraueinheit läßt sie sich herausnehmen.

Das Fach für Reparaturarbeiten öffnen wir mit dem Schraubenschlüssel und nehmen das Isoliermaterial in das Forschungslabor mit, wo wir es mit dem Destillator in Polyberylkohensäure destillieren. Anschließend gehen wir wieder zum Raum mit dem Synthese-Gerät und öffnen die Gashähne (benutze Schraubenschlüssel mit Leitungen über den Gasflaschen). Das Gerät stellt uns eine Flasche Wasser her, die wir einpacken. Die Polyberylkohensäure legen wir nun in der Synthesekammer ab – das Gerät verwandelt sie in TLTDH-Gas.

Jetzt drehen wir die Gasleitungen zu und tauschen mit Hilfe der Antigraueinheit die H₂-Flasche durch die N₂-Gasflasche aus – Gasleitungen auf – das Gerät produziert Stickoxid. Diesmal tauschen wir die O₂-Gasflasche durch die H₂-Flasche und lassen die Maschinerie Ammoniak herstellen. Damit gehen wir ins Forschungslabor und setzen es unter den Stützen ein. Die Virus-Kultur kommt gleich daneben in das für sie vorgesehene Fach. Pille zaubert uns daraus nun das Heilmittel, das im Synthese-Gerät automatisch in eine Mehrwegspritze abgefüllt wird. Getestet wird das Mittel natürlich an Spock.

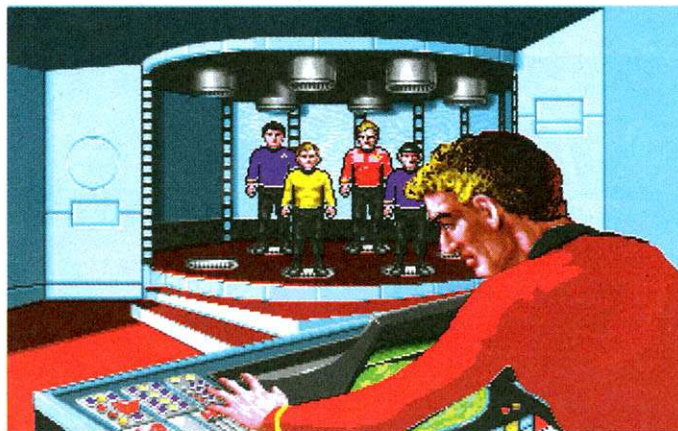
Im Maschinenraum entfernen wir mit dem Schraubenschlüssel die Abdeckung für den Ventilationssschacht und werfen das

TLTDH-Gas hinein. Jetzt können wir die Leiter im Forschungslabor benutzen, die uns auf das untere Deck führt. Den Romulanern verabreichen wir das Heilmittel und geben jedem ein Schlucken Wasser. Im nächsten Raum befreien wir endlich die Wissenschaftler und verabreichen dem Romula-

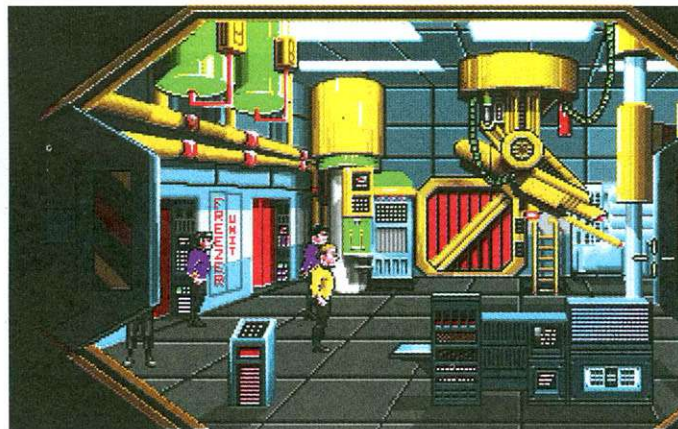
ner-Kommandanten das Heilmittel und den letzten Schluck Wasser. Bei einem Gespräch mit ihm wählen wir die Optionen 1 oder 2.

Episode 4

Das Harlequin-System ist der Schauplatz für den Beginn der vierten Mission. Zwei hartnäckige



Beam me down, Scotty: Die Lieblingstechnik der Trekkies wird im Spiel effektiv ins Bild gesetzt – gleich geht's los



Käptn, mach was: Wenn es etwas zu entscheiden gibt, ist James T. Kirk ohne den Spieler meistens aufgeschmissen



Farbenfroh: Die Mannschaft der Enterprise bekommt bei allen Schwierigkeiten auch einige interessante Dinge zu sehen

Kampf-Trick

Bei den vielen Raumschlachten, in die die Enterprise immer wieder verwickelt wird, ärgert man sich oft über die schwache Bewaffnung des Raumschiffs. Mit einem kleinen Trick kann man allerdings die Schußfrequenz von Phasern und vor allem der Photonentorpedos vergrößern:

Befindet sich das feindliche Schiff günstig vor dem Visier, feuert man einfach alles ab, was die Enterprise so hergibt. Gleich darauf schaltet man mit <D> zu Scottys Schadenkontrolle. Die Zeit vor dem Raumschiff wird angehalten – siehe da, die Phaser und Torpedos werden aber trotzdem aufgeladen und können gleich nach Rückkehr aus der Schadenkontrolle erneut abgefeuert werden, bis das fremde Raumschiff unter den Salven erstickt.

Elasi-Piratschiffe warten auf uns. Nach der Schlacht erreicht uns ein Hilferuf aus dem benachbarten Harapan-System – unser alter Freund Harry Mudd steckt in Schwierigkeiten. Wir beamen uns zu Harry rüber und untersuchen das Schiff. Dann nehmen wir eines der zwölfeckigen, gelben Objekte und Mudds »magischen Entschmutzer«.

Eine der am Boden liegenden Linsen verbinden wir mit dem Gerät und erfahren, warum die Elasi-Piraten so aggressiv sind. In der Waffenkammer darf Spock ein bißchen mit dem fremdartigen Waffensystem spielen. Durch eifrige Untersuchungen am Steuerpult der Schaltzentrale und der großen gelben Kugel im Computerraum, können Spock und Pille mit ihren beiden Tricordern das Zahlensystem der Außerirdischen entschlüsseln und Informationen aus dem fremden Datenspeicher saugen. Kirk nutzt das zwölfeckige, gelbe Objekt und kopiert allerhand Daten aus dem Computer.

Gleich darauf statten wir der Krankenstation einen weiteren Besuch ab. Hier macht sich Harry Mudd an den Flaschen zu schaffen und atmet giftige Gase ein, so daß er bald einen ziemlich paranoiden Eindruck macht. Spock wendet seinen berühmten Vulkaniergriff an und Pille tut sein möglichstes, Harry wieder zu stabilisieren.

Nun werfen wir einen Blick in den Computerraum, wo sich der gesündete Harry an den Daten zu schaffen macht (Sprechoption 1). Wir nehmen das Werkzeug von der Konsole im Kommandoraum und überzeugen uns im Computerraum davon, daß Harry alle Daten gelöscht hat. Nun reparieren wir das Lebenserhaltungssystem am anderen Ende des Schiffes. Spock darf sich nochmals an dem fremden Waffensystem zu schaffen machen und wir erlauben ihm, die Anlage auf die Enterprise zu beamen (Sprechoption 2). Im Kommandoraum nehmen wir vom rechten Sessel aus Kontakt mit der Enterprise auf und lassen uns sofort hochbeamen.

Episode 5

In der fünften Mission stoßen wir in das Digital-System vor, wo wir auf einen klingonischen Schlachtkreuzer treffen. Entgegen unserer sonstigen Gewohnheiten versuchen wir, mit dem Klingonen zu sprechen (Optionen 2, 1). Wir gehen schließlich in

eine Umlaufbahn um den Planeten Zamphor, um den von den Klingonen gesuchten Kriminellen zu finden. Auf der Oberfläche werden wir von dem Fremden auch gleich in Empfang genommen – es handelt sich angeblich um die Aztekengottheit Quetzacoatl, die uns beim Ende der nun folgenden Konversation in eine Grube verbannt. Dort nehmen wir einige Steine auf, blockieren das Loch im Fels, um die Schlange mitnehmen zu können. Dann werfen wir zweimal mit einem Stein nach der Ranke, um jedes Mannschaftsglied mühsam aus der Grube herauszubekommen. Von nun an wandern wir immer weiter nach links durch den Dschungel, bis wir auf einen Indianer treffen.

Wir zeigen ihm die Schlange und benutzen sie mit Captain Kirk. Der Indianer ist begeistert, schenkt uns ein Messer und gibt den Weg frei. Wenn wir den Baumübergang über das Gewässer erreichen, schneiden wir einige der Pflanzen mit dem Messer ab und werfen sie in das Wasser, um ungehindert passieren zu

den. Wir nehmen dann einige der Holzbalken und benutzen sie mit dem geschmolzenen Fels. Mit den metall-beschichteten Balken können wir nun das Energiefeld neutralisieren. Dann untersucht Spock mit seinem Tricorder das Schloß. Wir müssen uns nun mit der Enterprise in Verbindung setzen (Optionen 2, 1) – Spock kann die frisch erhaltene Codenummer

Mond Scythe gehen und uns runterbeamen. Wir untersuchen die Skulpturen und nehmen einige der Steine mit. Die riesige Tür läßt sich mit Code 10200 öffnen. Im nächsten Raum interessiert sich Spock natürlich brennend für den Computer. Die nächste Pforte ist mit Code 122 gesichert. In der Eingangshalle benutzen wir schließlich Spocks Tricorder mit

scheint sich ein Virus eingenistet zu haben. Damit sich der Virus weiterkopieren kann, verbinden wir beide Computer mit dem Kabel. Spock bestätigt den Befehl des zweiten Rechners mit dem Virus. Nun können die Raketen nicht mehr den Planeten Proxtrey erreichen und müssen in der Sonne verglühen.

Episode 7

In der siebten Mission erhalten wir den Auftrag, das verschollene Föderationsraumschiff USS Republic zu finden, das uns schon in der ersten Mission das Leben schwer gemacht hat. Nach einer endlos langen Sensorsuche finden wir das Schiff in einem erbärmlichen Zustand. Wer ist dafür verantwortlich? Wir beamen auf die zerstörte Brücke, wo Pille versucht, den letzten Überlebenden zu retten – vergeblich (»He's dead, Jim.«).

Wir untersuchen die Datenbänke des Computers und die Logbucheintragen mit dem Tricorder. Auf der Krankenstation versuchen wir, den Zustand der ver-



Schönes Wabenmuster: Mal abgesehen von der prächtigen Ausstattung, geht's hier ziemlich chaotisch zu



Hochspannung: Ohne einen Einfall wird das Landekommando wohl bis in alle Ewigkeit vor dem Elektrolitz stehen

können. Beim Dilithiumkristall angekommen, darf Spock seinen Tricorder verwenden, mit Hilfe des Messers können wir den roten Stein mitnehmen. Quetzacoatl verwickelt uns nun in ein Gespräch (Optionen 2, 2, 3) – bald befinden wir uns wieder auf der Enterprise, wo wir dem Klingonen-Captain mit den Sprechoptionen 1, 1 antworten und uns wenig später bei einer Gerichtsverhandlung wiederfinden. Das Leben des Azteken können wir retten, in dem wir die Mutprüfung bestehen. Im Schacht benutzen wir den Zerstörungsphaser mit dem Fußbo-

eingeben und wir befinden uns in einem neuen Raum. Dort nehmen wir die grünen Steine und setzen sie in die Öffnungen des Podests. Dann betreten wir das gelbe Licht. In dem folgenden Gespräch wählen wir die Sprechoption 3. Zurück auf der Enterprise begegnen wir dem klingonischen Offizier mit Option 1 und bringen Quetzacoatl schließlich auf seine Heimatwelt zurück.

Episode 6

In der sechsten Mission fliegen wir zum Alpha-Proxima-System, wo wir in die Umlaufbahn um den



Quetzacoatl, der Aztekengott: Wenn wir die Gottheit nicht in gute Laune bringen, wird er Kapt'n Kirk nie behilflich sein

der Konsole, um das gewünschte Muster für die Öffnungskarte zu scannen.

Im Raum mit dem Laserbohrer wird der Computer mit den Tricorderdaten gefüttert. Wir stellen die Stärke des Laserbohrers auf Maximum und schalten die Maschine ein. Die aufgesammelten Steine legen wir daraufhin in das gebrannte Muster im Fels und aktivieren die Maschine nochmals mit Stärke 10. Mit der fertigen Schlüsselkarte öffnen wir den Kasten und nehmen das Kabel heraus. Im Waffenraum kann sich Spock wieder einmal an zwei Computern austoben. In einem der Rechner

letzten Frau zu stabilisieren und können gleich darauf mit ihr sprechen. Zurück auf der Enterprise nehmen wir die Verfolgung des fremden Raumschiffs auf. Doktor Bredell kommandiert diese Enterprise 2. In einem ersten Gespräch fordern wir ihn auf, sein Schiff zu übergeben und zu kapitulieren. Das gefällt ihm natürlich gar nicht und so kommt es zum Unausweichlichen – zum Kampf! Wenn Sie dem Gegner nicht mit regulären Mitteln beikommen, können Sie immer noch zu unserem »Kampf-Trick« (s. Kasten) Zuflucht nehmen. rk

von Olaf Gramkow

Da hat Boris, der Held des Spiels, mal wieder was angestellt! Kaum schaut sein Onkel George mal nicht hin, setzt er sich in die Zeitmaschine und wird natürlich prompt in die Zukunft geschickt. Was nun? Unternehmungslustig, wie Boris nun mal ist, macht er sich sofort auf die Suche nach hilfreichen Utensilien.

Dabei darf man nicht vergessen: Dieses Adventure ist für Boris lebensgefährlich, manche Fehler führen zum Verlust eines ganzen Abenteuerlebens. Die Save-Funktion sollte ca. alle fünf Minuten aufgerufen werden.

Die Ankunft

Nachdem Boris auf dem verlassenen Asteroiden angekommen ist, geht er nach Westen, Süden und nochmals nach Süden. Dort hebt er die Metallstange auf und geht weiter nach Norden, Norden, Osten, Osten um dort das Stück einer Platine mitzunehmen. Dann nach Osten und in die Mitte des Bildes stellen. Wenn der drehende Asteroid vorbeikommt springt er (der niedrigen Schwerkraft sei Dank) auf diesen drauf. Irgendwann kommt der Asteroid an der Versorgungsleitung vorbei und mit einem weiteren Satz ist Boris wieder da, wo er vorher war.

Jetzt geht's zu der Satelliten-schüssel. Dort wird eine Metallstange in die Tafel eingesetzt und siehe da, das Gesetz des Hebels wirkt auch hier: die Abdeckung verabschiedet sich. Danach setzt der technisch begabte Boris die Platine in die Tafel ein und benutzt das Terminal. Das Terminalmenü wird angezeigt. Aus den angezeigten Optionen wählt man »Dienstkanal verbinden« und »Raumkolonie Gavric«. Nun noch einmal das Terminal benutzen und »Filtersystem einstellen« und »Raumkolonie Gavric« wählen. Das Filtersystem sollte auf AUS stehen. Falls dies nicht der Fall ist, wird die Funktion noch einmal aufgerufen.

In der Stadt

Nun geht's nach Norden über die soeben ausgefahrene Brücke. Boris ist in einer Stadt. Er schaut sich um und findet einen Ventilations-schacht, an dem er, neugierig wie er ist, etwas zu kräftig drückt und zieht – schon ist er rein-

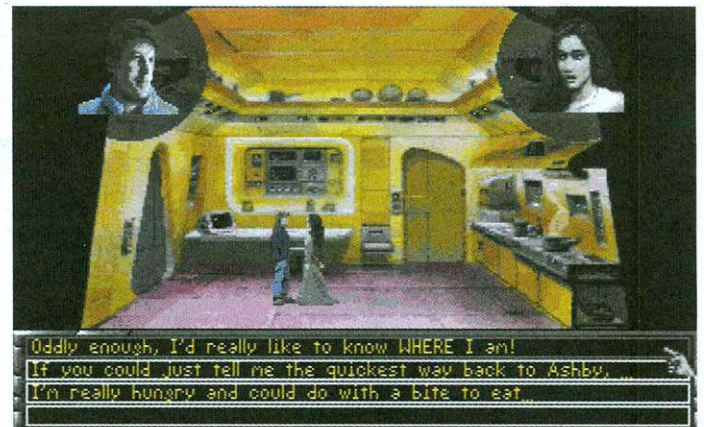


gefallen und landet auf dem bekannten Asteroiden, zusammen mit etwas Abfall aus dem Schacht. Nun gut, zumindest ein Spiegel ist dabei, wer weiß, wozu man ihn brauchen kann. Boris steckt ihn ein und vollführt nochmal den Doppelsprung über den Asteroiden auf die Versorgungsleitung und zurück in die Stadt.

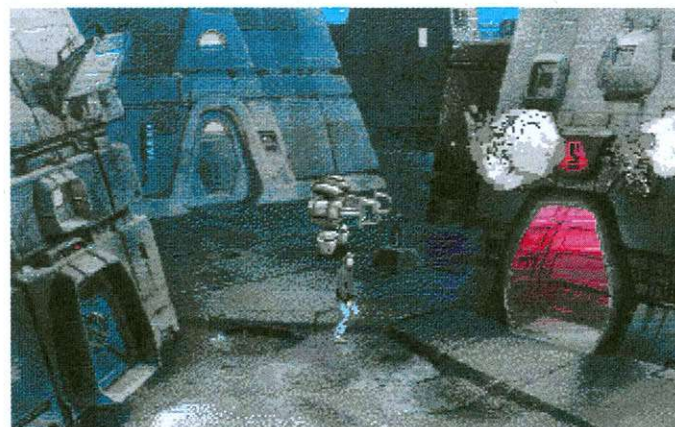
Nach Nord-West geht es auf einen anderen Platz. Auf der rechten Seite ist ein Durchgang mit 2 Lasern. Laser – Spiegel... da war doch was. Nach etwas Grübeln kommt Boris auf die richtige Idee und wirft den Spiegel auf den Durchgang. Schon zerstören sich die Laser. Das geht allerdings nur, wenn der zuständige Roboter nicht in der Nähe ist.

Als bald taucht ein Außerirdischer auf und verkündet, daß Boris »zu Silphinaa gehen soll«. Also benutzt man die Türkonsole am nördlichen Eingang und bequatscht Silphinaa solange, bis sie einen herein läßt. Man tritt ein und fragt, wo man sich hier ei-

gentlich befindet. Nach einiger Zeit findet man heraus, daß man nach oben gehen soll, weil Sicherheits-Roboter an die Tür klopfen. So einfach kommt man allerdings nicht ins Schlafzimmer. Erst muß die Tastatur an der Tür mit der Metallstange attackiert werden. Oben findet sich im Kleiderschrank ein Anzug, den Boris



Silphinaas Wohnung: Hier findet Boris einige nützliche Kleinigkeiten. Eile ist geboten, gleich kommen die Wachroboter.



Tricks mit Spiegeln: Wenn Boris den soeben gefundenen Spiegel zwischen die Laser wirft, wird der Durchgang frei

auch sofort anzieht. Danach wird der Armcomputer mit der Schalttafel über dem Bett benutzt und die Fensterläden-Funktion angewählt. Jetzt noch ein gewagter Sprung durchs Fenster und schon ist man draußen.

Das erste Auto

Mal sehen, ob das Autoklaunen hier auch so einfach ist wie zu Hause: Den Armcomputer mit dem Auto benutzen, ins Auto springen, die Schlüsselkarte in den Kartenschlitz für die Diebstahlsicherung einsetzen und die Steuerung der Diebstahlsicherung auf der rechten Seite des Bildschirms benutzen. Jetzt die Nummer 87764 eingeben und schon geht's ab in den Weltraum – war doch gar kein Aufstand, oder etwa doch? Die Roboter, die einem die ganze Zeit auf den Fersen waren, gucken dumm hinterher. Nach einer aufschlußreichen Vision und einem Dialog (Sätze 1,1) mit »Snorglag« kann man das »PTV« benutzen (auf den Bildschirm in der Mitte klicken).

Sofort wählt man »Kurs navigieren«, prüft die Position von BAL-KAMOS 7 (links von der aktuellen Position) und nimmt Kurs auf diesen Planeten.

Danach geht's »Hinunter zum Planeten«, dann kommt die Funktion »Quadrant wählen« ins Spiel – der Quadrant im Nord-Osten ist der richtige. Nach der Landung nach Norden gehen, den Droiden aufnehmen, nach Osten und zweimal nach Süden gehen, den Kanister aufnehmen und dann den Droiden mit dem Kanister kombinieren, schon ist die Bastelstunde wieder vorbei.

Dann geht Boris zweimal nach Westen und einmal nach Norden,

um zu entdecken, daß einige Aliens an seinem Auto Gefallen gefunden haben. Aber keine Panik, man benutzt den Droiden mit den Außerirdischen und schon kann man ins Auto springen und die Funktion »Aufsteigen vom Planeten« wählen. Kurs setzen auf den Planeten JOR-SLEV 4 (rechts von der aktuellen Position), hinunter zum Planeten und den Nord-West-Quadranten wählen.

Nach der Landung geht's nach Osten. Den Felsbrocken, den man dort findet, hebt man auf und wirft ihn auf den Außerirdischen – die Programmierer sind auf Aliens offenbar nicht gut zu sprechen. Den Droiden benutzt man mit den Blobs (Kleckschen), geht wieder nach Westen und springt ins Auto. Es geht zum nächsten Quadranten, diesmal ist es der Süd-Ost-Teil des Planeten.

Man geht zweimal nach Westen und trifft dort ein altes Wesen, das Interesse an Blobs hat. Allerdings muß man ihm das erst in einem längeren Gespräch klar machen. Der Alte ist nicht knicke-



Geschäftsleute unter sich: Snorglat will Boris Verne das kostbare Karvit abhandeln. Was können wir dafür verlangen?

wird er Boris in jedem Fall betäuben und das Karvit nehmen. Wieder munter geworden, springt Boris ins Auto und nimmt Kurs auf den Landeplatz-REF.40e. Dort findet er einen Arbeitsroboter.

Boris schubst den dort arbeitenden Droiden in den Schacht

und nimmt sich das zurückgebliebene Seil. Ab ins Auto damit und Kurs auf Landeplatz-REF.1h nehmen. Nach einer kurzen Wanderung (nach Osten durch das Tor, nach Osten, nach Norden) findet sich ein Fahrstuhl, der zu einem Ausgabeautomaten (rechts oben) führt. Der Ausweis kommt in den Automaten, nun noch die Bestellfunktion benutzen und schon besitzt man synthetischen Karvit. Weiter geht's nach Osten und in eine Bar. An den Konsolen rechts kann man ein Runde »Space Invaders« spielen.

Hat Boris seinen Spieltrieb befriedigt, spricht er mit der Person, die alleine sitzt (Dialog 2, 2, 2). Danach wird eine Flasche Weinbrand gekauft und mit dem synthetischen Karvit kombiniert. Nun folgt noch ein Dialog. An dieser Stelle hat das Spiel jetzt einen kleinen Fehler. Es kommt manchmal vor, daß der gleiche Dialog kommt wie beim ersten Gespräch. Dann den gleichen Dialog

noch mal so durchgehen wie vorher und den Weinbrand kaufen. Es muß nichts mehr kombiniert werden. Bei dem anderen Dialog bekommt man ein Abzeichen.

Die Hand des Heilers

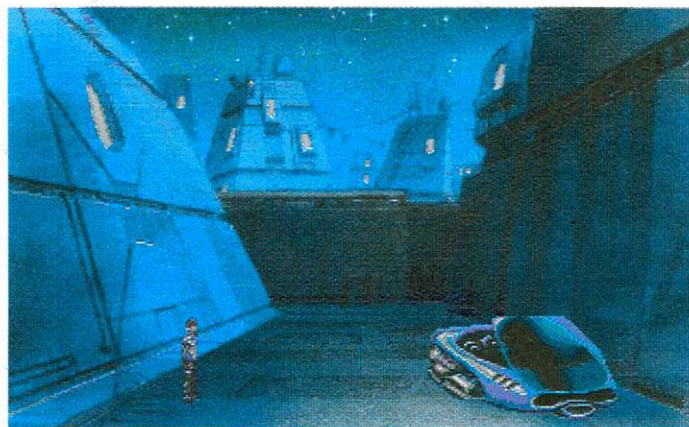
Boris verläßt mit dem Abzeichen die Bar und geht nach Süden. Dort findet er einen Mann, der von »Jet-Packern« belästigt wird. Hilfsbereit mischt man sich ein und beginnt eine Unterhaltung (Dialog 3, 3) und verfolgt die Jet-Packer. Jetzt kommt der nächste Arcade-Teil. Nach dem Kampf findet man einen verletzten Jet-Packer. Nach einem Schwätzchen (Dialog 1, 2, 1) rückt der Verwundete die »Hand des Heilers« heraus.

Weiter geht's nach Osten, Norden und wieder nach Osten, dort wartet der Heiler, Boris folgt ihm (nach Westen). Dort wird er von Baron Kaleev und seinen Droiden angegriffen. Boris flüchtet zu einer Aufzugsplattform. Sie fängt an nach unten zu fahren, aber dann explodiert der Aufzug. Was jetzt? Eines der wichtigsten Utensilien jedes Abenteurers ist ein Seil. Das benutzt Boris, um sich vom Aufzug abzuseilen.

Wenn er zwischen den Häusern nach Osten geht, findet Boris eine Brücke, unter der Schienen hindurchführen. Wo Schienen sind, ist ein Zug nicht weit, sobald er zu sehen ist, springt man auf. Im nächsten Bild angekommen führt ein gekonnter Sprung über den Stützbalken auf der rechten Seite und von da in den unteren Eingang des Gebäudes. Jetzt ist wieder etwas Kombinationsgabe gefordert: Der Droid (nahe an der Tür) muß mit dem Rohr zur Luftfilterung (links von der Tür) benutzt werden – folgsam öffnet der Droide die Tür.

Unterwegs im Shuttle

Jetzt kommt wieder mal der Ausweis zum Einsatz. Man benutzt ihn mit einem Terminal und wählt die MEKANTHALLOR-GALAXIS als Reiseziel. Weiter durch die Tür auf der rechten Seite benutzt man das Ticket mit dem Terminal, geht nach Osten und benutzt die Steuertafel an der Tür, um ins Shuttle zu kommen. Boris findet sich in der Passagier-Lounge des großen Schiffes wieder. Neben dem Aufzug befindet sich ein Schaltpult, hier ist »Ebene 1« die richtige Wahl. Dort halten sich zwei Männer für eine Unterhal-

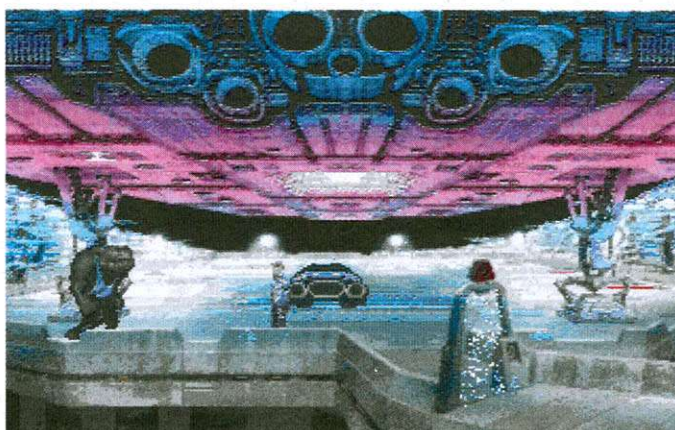


Autoklau: Boris Verne muß sich beeilen, die Wachroboter sind ihm auf den Fersen, gleich biegen sie um die Ecke

rig und versorgt den Spieler dafür mit Karvit. Wieder geht's zurück zum Auto. Jetzt nimmt man Kurs auf die PFALLENOP-ASTEROIDENGRUPPE. Hier trifft man Snorglat wieder und bietet ihm Karvit an. Dafür will er einen nach Whellworld bringen.

Handeln mit Karvit

Jetzt kommt ein kleiner Arcade-Teil. Man muß an das Schiff von Snorglat andocken. Mit der linken Maustaste läßt sich das Schiff lenken und mit der rechten Maustaste kann man zugreifen. Auf Whellworld angekommen wählt man irgendeinen Dialog mit Snorglat. Hinterhältig wie er ist,



Handelspartner: Hier wird mit Karvit gehandelt, Snorglat hat unseren Helden dafür per Anhalter mitgenommen

tung bereit (Dialog 3 und 1). Danach geht Boris nach links und benutzt dort die Türkonsolle, schaut sich die Übertragung an, benutzt das Intercom, wählt Ebene 3 und die Kabine von MYRELL. Unser Held muß gut zu Fuß sein, denn nun steht wieder ein Spaziergang an: rechts, dann mit dem Lift auf Ebene 3 zu kommen, nach rechts, oben, rechts, rechts, oben, rechts, rechts und wieder die Türkonsolle benutzen. Beim Gespräch sind die Sätze »1, 1, 1« die korrekte Lösung.

Wieder draußen aus dem Zimmer trifft man eine eher unfreundliche Frau. Mit dem Dialog »1, 2« versucht man sie zu beschwichtigen. Eine unerwartete Explosion kommt dem Spieler zu Hilfe, die Frau wird bewußtlos. Man greift sich noch schnell die Schlüsselkarte und geht zurück zum Lift (links, links, hoch, links, links, hoch, links). Mit dem Lift geht's zur Ablagestelle und von da in das blaue Auto (das in der Mitte).

Der Teleporter

Boris nimmt Kurs auf ANKARLON 5, steuert hinunter zum Planeten und wählt den Nord-West-Quadranten. Etwas weiter westlich findet er eine Metallstange im Schrotthaufen, an der er einmal kräftig zieht. Er kombiniert die beiden Teile der Sternenkarte, kombiniert die Sternenkarte mit der Metallstange und freut sich über die gelungene Operation. Dann geht's wieder zurück ins Auto (Osten).

Die nächste Aktion: Aufsteigen vom Planeten und wieder zur MEKANTHALLOR-GALAXIS und dann zum Planeten DAARLORKORV, diesmal ist der Nord-Ost-Teil des Planeten das Ziel. Nach zwei Schritten nach Osten findet man ein Fundament, in das Boris die Sternenkarte + Stange in das Loch im Fundament einsetzt. Das Stück Technik entpuppt sich als Teleporter. Boris kommt an einem etwas unheimlichen Platz an. Deshalb macht er sich auch sofort nach Osten davon, trifft einen Felsbrocken (gleich einstecken) und betrachtet die Tafel an der Wand. Eine Karte mit sechs Steinen – was tun damit? Boris muß über alle diese Steine rüberlaufen (jeder Stein deaktiviert einen der Laser), der Stein am Eingang muß zuletzt betreten werden. Auf diesem Stein bleibt Boris stehen und wirft den soeben eingesammelten Felsbrocken auf das Kraftjuwel. Dieser Vorgang muß

schnell gehen, weil sich sonst die Laser wieder einschalten. Jetzt das Juwel aufheben und zurück nach Westen rennen. Die Brücke bricht zusammen, ein mutiger Sprung hilft über das Loch. Danach geht's zurück zum Teleporter. Falls man von Dämonen erwischt wird, versucht man es einfach nochmal – also Speichern nicht vergessen.

Wieder beim Fundament angekommen, führt der Weg zweimal nach Westen. Danach fliegt Boris mit dem Auto zur MEKANTHALL-

bekannte und wird in das Fahrzeug gebeamt.

Nun muß der Spieler Kommunikationsfähigkeit beweisen. Zuerst ist ein Gespräch mit einem Makalianer an der Reihe (Dialog 2, 3, 2). Offenbar hat man die richtigen Worte gefunden, denn der Außerirdische gibt ein Tarngerät heraus. Einen Bildschirm weiter nach Osten, findet man das Auto, hebt vom Planeten ab und setzt Kurs auf die MEKANTHALLOR-GALAXIS. An Bord des Gefängnissschiffes Colossus wählt



Geschicht: Der Außerirdische Snorglat wohnt in diesem Raumschiff, jetzt muß der Spieler erst mal andocken



Ab nach oben: Hier muß doch irgendwo ein Aufzug sein! Mit etwas Hartnäckigkeit wird Boris ihn schon finden.

OR-GALAXIS und weiter zum Planeten ANKARLON 5, diesmal ist der Quadrant »Nord-West« an der Reihe. Man geht nach Westen und muß dort etwas technisches Verständnis zeigen. An einem Fahrzeug befindet sich ein Terminal, Boris setzt die bewährte Metallstange in das Terminal ein, benutzt das Kraftjuwel mit dem Terminal, benutzt den Armcomputer mit dem Terminal und wählt die zweite Funktion – schon erscheint ein Teleporter-Strahl. Mutig stürzt sich der Held ins Un-

Boris den Dialog 2, 1, 2, 1 und benutzt den Transporter, um auf Coros zu landen. Hier warten zwei Schmuggler, die das Auto stehlen. Man wählt Dialog: 2, 2, 3, geht nach Norden, redet mit dem wartenden Mann (Dialog 2, 1) und der Mann bringt einen zu einer Stelle mit Sicherheitsdroiden. Nach einer Weile wird ihm das ganze offenbar langweilig und er verschwindet. Das ist der richtige Augenblick, um zuerst nach Westen und dann nach Süden zu gehen. Hier ist der Dialog 2, 1 an

der Reihe. Man muß den Roboter dazu überreden, eine Dummheit zu machen. Folgende Dialoge sind an der Reihe: 1, 2, warten bis er zurückkommt, Dialog 1, 2, warten bis er noch einmal zurückkommt, Dialog 2 und warten bis er zerstört wird.

Wieder mal kombiniert man diverse Gerätschaften zu einer netten Bastelei: Nach Süden gehen, die Batterien nehmen, das Kraftjuwel mit dem Tarngerät kombinieren, das Kraftjuwel mit Batterien kombinieren, den Armcomputer mit dem Kraftjuwel kombinieren und nach Westen gehen. Hier wartet Baron Kaleev, wie üblich mit finsternen Absichten. Gut, daß das Kraftjuwel seinen Besitzer beschützt. Statt dessen greift man sich den Erkennungs-Chip des Barons.

Das Ende

Jetzt hilft wieder mal der Armcomputer weiter. Man benutzt ihn mit dem Kraftjuwel und geht zurück zu dem Raum mit den vier Robotern. Der Droide ganz rechts akzeptiert Boris als Baron Keelev (dank der gemopsten Erkennungskarte) Mit dem Dialog 2, 1, 1 bringt man ihn dazu, ein Loch in die Wand zu schießen. Jetzt muß Boris sich beeilen, denn er wird von den Robotern verfolgt: ab durch das Loch in der Wand, nach rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, hoch und nochmal nach rechts.

Jetzt sollte Boris im Raum mit der Morklag-Echse sein. Er wirft den Erkennungs-Chip auf den Echsenkopf und springt hinter den Schwanz der Echse. Der aufdringliche Roboter wird von der Echse zerstört, die Batterien wandern ins Inventar. Dann kombiniert man die Batterien mit dem Kraftjuwel, benutzt den Armcomputer mit dem Kraftjuwel und geht am Echsenkopf vorbei nach oben.

Dann führt der Weg nach Westen, Boris schubst den Roboter, der mit dem Rücken zu ihm steht. Nachdem alle Roboter zerstört sind, geht's weiter nach Westen. Dort findet man Man-Brute. Eine kurze Unterhaltung folgt (Dialog 2, 1) und Boris bekommt einen Handschuh verehrt. Das erworbene Utensil wird nach Westen getragen. Dort wartet Kaleev mit den üblichen finsternen Absichten. Wähle Dialog 1, 1 – das Maß ist voll, der Baron wird vom König getötet. Der Dialog 1, 1, 1, 1 beendet das Spiel, Boris Verne hat sein Abenteuer erfolgreich bestanden. rk

Simon the Sorcerer war eines der komischsten Adventures des letzten Jahres. Grund genug, für alle Zauberlehrlinge und Abenteurer eine Komplettlösung zu bringen.

von Jörg Honnacker und
Richard Eisenmenger

Egal ob Sie die CD³²-Version oder die Diskettenversion benutzen, am Spielablauf gibt es keine Unterschiede. Die CD hat der Diskette lediglich die Sprachausgabe voraus. Sogar der Vorspann ist gleich. Nachdem man Simons diverse Zauber-kunststücke und sein unerwartetes Verschwinden betrachtet hat, findet man sich auch schon im Haus des Zauberers Calypso wieder. Nun macht man sich an die schwere Aufgabe, dem bösen

Komplettlösung: Simon the Sorcerer

Zauberhaft

Wenn Sie mit ihm fertig sind, gehen Sie weiter nach Westen. Hier sollte Simon zunächst die Leiter mit auf seine Reise nehmen und das Haus betreten. Nachdem Sie dort den Erkältungssaft und den Musterbehälter (direkt unter den Kräutern) eingesteckt haben, kann es weiter nach Osten gehen, bis Simon die Kneipe erreicht. Bevor Sie mit den anwesenden Personen Gespräche führen, sollte Simon die Schere an dem schlafenden Zwerg benutzen, den Bart einkassieren

rechts. Gehen Sie an dem Baumstamm vorbei, um eine »kleine« Überraschung zu erleben. Nachdem der Dialog erledigt ist, geht es weiter. Verfolgen Sie den Pfad nach unten, links. Sie kommen an ein Hexenhaus, wo Sie die Kurbel des Brunnens bedienen. Den Eimer mit Wasser kann Simon in seinen Hut stecken. Wandern Sie zurück zum Stamm und gehen weiter nach Osten bis zur Trollbrücke. Sie können sich jetzt die kleine Zwischensequenz ansehen. Danach sollte man sich mit

Weg weiter nach Westen. Um der grausamen Musik des Barden ein Ende zu setzen, benutzt Simon die Melone mit dem Sausophon.

Der Barde wird Ihnen das anscheinend defekte Gerät dann überlassen. Durch die Karte gelangt Simon wieder in die Stadt. Wandern Sie nach links in den Wald und weiter nach rechts, rechts, rechts, links, links. Die Eule ist sehr schreckhaft und verliert eine Feder, wenn Simon sie anspricht. Heben Sie diese auf. Weiter geht es nach rechts,



Eine Axt, bitte: Wenn Simon das geheimnisvolle Metall gefunden hat, läßt er sich daraus ein Super-Axt schmieden

Zauberer Sordid das Handwerk zu legen, wozu man allerdings erstmal selbst ein anerkannter Zauberer werden muß.

Der Beginn

In Calypsos Haus angekommen, löst man zunächst den Magneten vom Kühlschrank und nimmt die Schere aus der Schreibtischschublade. Wandern Sie dann weiter nach rechts zum Schmied. Hier läßt man den goldenen Klöppel und das Seil mitgehen. Um den eifrigen Arbeiter nicht weiter zu stören, setzt Simon seinen Weg nach Osten fort. Der Bauchladenkrämer ist jetzt noch nicht wichtig, doch immer für eine Unterhaltung zu haben.

und die Streichhölzer von der Fruchtmaschine nehmen. Im Nebenzimmer sitzen ein paar Magier, die aus Ihnen einen Zauberer machen wollen, wenn Sie ihnen einen bestimmten Gegenstand beschaffen. Sofort macht sich Simon auf die Suche. Führen Sie ihn aus der Kneipe und zweimal nach links, und Sie finden sich in einem Wald wieder.

Im Wald

Gehen Sie nach Osten bis zum Barbaren, der Ihre Hilfe benötigt. Nachdem Simon ihm den Dorn aus dem Fuß zieht, schenkt Ihnen der überglückliche Gelbhäuter eine Trillerpfeife. Als nächstes wandert Simon nach links, unten,



Zauberstammtisch: Um sich bei den erfahrenen Magiern Respekt zu verschaffen, muß Simon erst einige Rätsel lösen

dem Troll unterhalten und ihn die Pfeife ausprobieren lassen. Nach dem -nun folgenden Schauspiel nimmt Simon den Schild und geht weiter nach rechts bis zum »Dorf-deppen«. Sie können sich jetzt kurz mit dem Flegel unterhalten, dann schüttet Simon den Eimer Wasser über die Bohnen und kassiert sie ein. Nun kehren Sie mit Hilfe der Karte zum Dorf zurück. Dort angekommen müssen Sie wieder Calypsos Hütte aufsuchen. Gehen Sie hinter das Haus. Hier kann Simon die Bohnen mit dem Kompost verwenden und die Melone mitnehmen. Benutzen Sie ein weiteres Mal die Karte, um zur Trollbrücke zu gelangen. Jetzt führt Simon sein

rechts, oben rechts. Simon kann sich ruhig ein wenig mit dem Mann in der Grube, der sich für »Dr. Henry Jones« ausgibt, unterhalten. Dann aber schleunigst weiter nach Osten bis zur Mitte des Waldes. Simon sollte als erstes den Stein aufsammeln und genauer unter die Lupe nehmen. Nachdem man die Stufen oben links passiert hat, gelangt man vor ein großes Portal. Nehmen Sie das Stück Papier mit, das unter einem Stein verborgen liegt, und kehren wieder um. Die Reise geht weiter in Richtung Nordost durch die Höhle hindurch.

Durch den Sumpf

Irgendwann kommt Simon schließlich an einem Haus vorbei.

Wenn er an die Tür klopft, wird ihn ein freundlicher Sumpfbewohner hereinlassen. Nachdem Sie den ersten Teller Suppe verzehrt haben, müssen Sie den Musterbehälter mit der nächsten Portion benutzen. Sie können erst wieder gehen, wenn der Sumpfling das Haus verläßt, um nach Zutaten zu suchen. Wandern Sie dann zurück zur Mitte des Waldes. Simon trifft auf seiner Reise weiter nach Osten einen Holzfäller, der ihm nach einer kurzen Unterredung einen Metalldetektor gibt.

Jetzt müssen Sie wieder zum Haus des Sumpflings. Erforschen Sie die Gegend weiter östlich mit dem Metalldetektor. Wenn er an einer Stelle liegenbleibt, haben Sie das wertvolle Metall »Milrith« gefunden. Gehen Sie weiter nach rechts bis zum Riesen. Benutzen Sie das Sausophon. Dann kann Simon über den Baum die Schlucht passieren. Gehen Sie in die Drachenhöhle, um den Erkältungssaft an dem Drachen anzu-

liegen. Benutzen Sie das Milrith mit dem Amboß, um eine Axt für den Holzfäller zu erhalten.

Dieser wird sich so über das Geschenk freuen, daß er sofort seinem Beruf nachgeht, ohne die Tür seines Hauses zu schließen. Im Haus findet Simon ein Steigeseisen. Nachdem er das Feuer im Kamin mit dem Drachen-Feuerlöscher gelöscht hat, muß unser kleiner Zauberlehrling den Haken bewegen. In dem Geheimraum des Holzfällers lassen Sie das Mahagoni für die Holzwürmer mitgehen. Kehren Sie zu den Würmern zurück, indem Sie auf der Karte das Hexenhaus anklicken und zurück in den Wald laufen. Die Holzwürmer sind ganz wild auf das Mahagoniholz.

Suchen Sie im Wald nach der bestimmten Kreuzung, die auf der magischen Karte markiert ist. Benutzen Sie zunächst den Pfad nach oben rechts und klettern die Lianen hinunter. Unterhalten Sie sich mit dem als Gollum verklei-

Bandage, an der man ziehen muß. Lassen Sie Simon den Stab für die Zauberer aufheben. Die Magier in der Kneipe weigern sich nach Übergabe des guten Stücks aber immer noch, aus Simon einen Zauberer zu machen – sie verlangen jetzt Geld. Wandern Sie von der Kneipe aus so weit es geht nach Westen. Dort benutzt man Rafunzel mit der Schokoladentrüffeltür des Hauses. Innen findet man Imkerutensilien, die Simon bereitwillig in seinen Hut steckt und sie vor dem Haus mit den Streichhölzern und dem Bienenstock benutzt. Mit dem nun gewonnenen Wachs geht man zurück zur Kneipe.

Sagen Sie dem Barkeeper, er solle Ihnen irgendeinen Drink mixen. Während dieser nach den Zutaten sucht, verstopft Simon mit dem Bienenwachs ein Bierfaß. Der Barkeeper wird es daraufhin sofort nach draußen tragen und Ihnen eine Freibierkarte schenken. Bevor Sie sich jetzt zur

oben, wo Simon den wachhabenden Zwerg mit dem Bierfaß bestechen muß.

Der Weg nach unten links ist nun frei. Vor der goldenen Tür nimmt Simon noch schnell den Haken mit und öffnet dann die Tür mit dem Schlüssel vom betrunkenen Zwerg. Den Wächter der großen Schatzkammer besticht man am besten mit der Freibierkarte. Aus Dankbarkeit erhält man einen Diamanten und geht damit sofort zum Bauchladenkrämer in der Stadt, der einem zwanzig Goldstücke zahlt. Damit schreitet Simon nun frohen Mutes zur Drachenhöhle, wo er den Haken aus der Zwergen-Mine mit dem Felsen – unmittelbar über dem Höhleneingang benutzt. Man kann nun das Seil hochklettern. Oben angekommen verbindet Simon das andere Seil mit dem Magneten und fischt damit soviel wie möglich an Goldstücken. Nun können Sie zu den Hexern zurück, die Simon endlich



Und Tschüß: Der Troll hat sich mit Simon angelegt, das bekommt ihm schlecht – Simon hat einen Barbaren zum Freund.

wenden. Simon kann jetzt den Feuerlöscher nehmen. Bewegen Sie Simon wieder aus der Höhle. Auf der Reise nach Osten muß er einen kleinen Stein aufheben. Wandern Sie weiter bis zu dem sprechenden Baum.

Nach einer kurzen Unterhaltung kehrt Simon zum Schmied zurück und benutzt den kleinen Stein mit dem Amboß. Dann müssen Sie in die Mitte des Waldes, und von dort aus nach links gehen. Zeigen Sie dem Mann in der Grube das Fossil, und sagen Sie ihm, an der Stelle, wo der Metalldetektor liegt, gäbe es noch mehr. Wandern Sie mit Simon zum Riesen, wo Sie den Screen auf der linken Seite verlassen. Dort arbeitet bereits der fleißige Henry Jones. Bevor Sie ein weiteres Mal den Schmied besuchen, nimmt Simon ein paar Milrithproben, die als Abfall vor der Grube

deten Fischer, und geben Sie ihm die Suppe vom Sumpfling. Er wird Ihnen die Angelroute überlassen, mit der Sie einen magischen Ring aus dem Wasser fischen. Wandern Sie wieder zurück zur Kreuzung. Gehen Sie von dort aus nach unten rechts. Benutzen Sie den Klöppel mit der Glocke und danach die Glocke selbst. Ein langes Stück geflochtenes Haar wird herunterfallen (wie im Märchen). An diesem kann Simon den Turm bezwingen. Sehen Sie sich die Zwischensequenz an – es lohnt sich.

Dann muß Simon die Holzwürmer mit dem Boden benutzen. Um das im Boden entstandene Loch herunterklettern zu können, müssen Sie die Leiter verwenden. Öffnen Sie nun den Sarg. An der Mumienfigur, die sich anscheinend in ihrer Ruhe gestört fühlt, baumelt hinten das eine Ende der



Rafunzel läßt ihr Haar herunter: Simon wird sich noch umschauen, die Prinzessin ist nicht ganz das, was er erwartet

Mitte des Waldes aufmachen, stecken Sie noch das Faß ein, Sie finden es vor der Kneipe, wo der Wirt es abgestellt hat.

Die Zwergenmine

Im Wald angekommen, müssen Sie Simon befehlen, den Zwergenbart aufzusetzen. Erst dann kann er in die Zwergenmine hinein. Das Paßwort steht auf dem Stein, den er vor der Höhle gefunden hat. Gehen Sie zunächst rechts zu den betrunkenen Zwergen hinunter. Wenn Sie den am Boden liegenden Typen mit der Feder der Eule kitzeln, gibt er den Blick auf einen Schlüssel frei, den Simon sofort in seinem Hut verschwinden läßt. Schlendern Sie wieder nach

zum Zauberer ernennen. In dem kleinen Warengeschäft in der Stadt kauft man von dem übrig gebliebenen Geld als nächstes einen Hammer mit Nägeln, einen Weißen-Geist-Fleckentferner und gibt den Zettel, der vor dem Portal lag, ab.

Dann müssen Sie zurück zum Sumpfling und die Kiste zur Seite schieben, die eine Geheimtür abdeckte. Gehen Sie die Leiter herunter, und benutzen Sie den Hammer mit dem losen Holzbrett. Einen Screen weiter sammelt Simon dann ein Kraut namens Froschfluch, das auf dem Totenkopf wächst, ein. Jetzt geht man zurück in den Sumpf zu dem sprechenden Baum und trägt den weißen

Geist auf. Aus Dankbarkeit verrät das Naturgewächs Simon ein paar Zaubersprüche. Wandern Sie nun zum Hexenhaus.

Das Duell

Sobald man versucht, der Hexe den Besen zu klauen, fordert sie Simon zum Zweikampf heraus. Die Wörter der Hexe sind zufallsgesteuert – es gibt deshalb keine feste Methode, den Kampf zu gewinnen. Nach zwei oder drei Versuchen sollte man es jedoch geschafft haben. Am Schluß, wenn die Hexe sich unfairerweise in einen Drachen verwandelt, darf Simon das Wort »Abracadabra« benutzen, um durch ein Mauseloch zu flüchten.

Letzte Vorbereitungen

Nach einem siegreichen Kampf geht Simon zurück in die Stadt, wo bereits eine Kiste vor dem Warenhaus steht. Simon klettert kurz entschlossen hinein. Kurze Zeit später findet er sich in einem Lagerraum wieder, wo er sein Zauberbuch in den Kisten und einen Rattenknochen findet. Öffnen Sie das Buch, um ein Stück Papier zu finden. Simon muß nun den Zettel an der Tür und den Rattenknochen am Schloß anwenden. Dann brauchen Sie nur noch das Papier aufheben und den Schlüssel, der darauf liegt, mit dem Schloß benutzen. Im nächsten Raum steckt Simon den Eimer in seinen Hut und schreitet fluchend an dem Wächter vorbei – die Treppen hinunter.

Dort gibt es eine Packung Pfefferminz und ein heißes Brandeisen zu finden. Als nächstes sollte Simon einen kurzen Dialog mit dem Druiden auf der Streckbank führen. Lassen Sie ihn dann den Ring abnehmen. Nach einer weiteren Unterredung muß Simon den Eimer und dann das Brandeisen mit dem Druiden benutzen. Bevor nun die Monster kommen, versteckt sich Simon flink in der Eisernen Jungfrau. Nachdem sie verschwunden sind, nimmt man die Metallsäge aus dem Mund des Frosches, und benutzt sie mit den Gitterstäben. Draußen läßt sich die Karte wieder verwenden. Gehen Sie zurück in die Stadt, und besuchen das Haus, in dem Sie den Musterbehälter und den Erkältungssaft gefunden haben. Überlassen Sie dem Druiden den Froschfluch, er wird Ihnen daraufhin einen Trank mit auf den Weg geben. Endlich kann es losgehen,



Mutprobe: Prinzessinnen zu küssen, ist die Pflicht jedes Märchenhelden. Ob sie sich wohl in einen Frosch verwandelt?

Sordid das Handwerk zu legen! Kehren Sie zur Drachenhöhle zurück – und von dort aus zweimal nach rechts.

Auf zu Sordid!

Simon muß nun das Steigeisen des Holzfällers mit dem Loch benutzen, damit er weiterklettern kann. Der Klumpen kalten Wassers, der sich oben befindet, ist kein guter Gesprächspartner. Simon darf ein Pfefferminz nehmen und seinen Weg nach Osten fortsetzen. Mit dem Hexenbesen kann man nun den Abgrund überwinden, der sich auftut, wenn Simon vor die Tür treten will. Gleich darauf trinkt man das Zeug, das der Druiden mitgegeben hat.

In der nun folgenden Animation erhält Simon ein Hundehaar. Auf dem nächsten Screen heben Sie den Stein und das Blatt auf. In dem Eimer befindet sich ein Streichholz. Gehen Sie weiter

nach links. Benutzen Sie das Seerosenblatt mit dem Streichholz und dem Blatt von der Wasserpflanze, um ein fahrtüchtiges Boot zu erhalten. Simon segelt nun zur Mitte des Wassers. Er kann die Samenkörner nun mit dem Stein verwenden und erhält ein wenig Öl, das er, zusammen mit dem Haar an dem Hahn benutzt. Nun können Sie die gesamte Pfütze überqueren.

Auf der anderen Seite untersucht man das Wasser und nimmt eine Kaulquappe, mit der Simon den großen Frosch erpreßt. Nachdem unser geschrumpfter Freund den Pilz auf der linken Seite verzehrt hat, erhält er seine normale Größe zurück. Das Ganze erinnert an »Alice im Wunderland«. In dem kleinen Garten findet Simon einen Ast. Mutig öffnet er die Tür. Im nächsten Raum kann Simon den Ast mit der lebendigen Kiste

benutzen und Speer und Schild aufheben. Gehen Sie die Stufen nach unten. Hier nimmt Simon die kleine Truhe, bewegt den Hebel, stellt die Truhe auf den Block, benutzt zweimal den Hebel und hebt die Kerzen auf. Nachdem er mit dem Speer den Schädel geholt hat, wandert er zwei Bildschirme weiter nach oben. Hier muß er ein Buch, einen Zauberstab, eine Socke und einen Beutel finden. Lassen Sie Simon das Buch lesen und mit dem Spiegel sprechen. Danach kann er die Stufen hinauf wandern. Benutzen Sie die auf dem Tisch befindlichen Chemikalien mit dem Schild und hängen es an den Haken.

Nachdem Simon das Buch aus dem Regal genommen und gelesen hat, spricht er mit den Dämonen und droht ihnen mit der Hölle. Danach geht er wieder einen Screen nach unten. Hier spricht Simon ein weiteres Mal mit dem Spiegel, damit er die echten Namen der beiden Teufel herausbekommt. Er kombiniert den Beutel mit dem Socken und hält das Ganze vor das Mauseloch – dann geht es wieder nach oben.

Teilen Sie den Dämonen mit, daß alles für die Rückkehr in die Hölle vorbereitet sei. Nach der Zwischensequenz sind die Dämonen verschwunden und Sie können den Teleporter benutzen, um in die Gruben von Rondor zu gelangen.

Die Gruben von Rondor

In den Gruben angekommen, nehmen Sie den Ast und den Kieselstein. Von dem Aufseher erhält Simon mehrere Broschüren, die mit einem Gummiband zusammengehalten werden. Benutzen Sie das Gummiband mit dem Ast. Diese Kombination ergibt eine gute Schleuder, mit der Simon den Kieselstein gegen die Glocke schießt. Bevor Sie den Bildschirm auf der rechten Seite verlassen, darf Simon die Streichhölzer natürlich nicht vergessen. Weiterhin schnappt er sich den Eimer und es geht wieder weiter. Wenden Sie den Zauberstab an Sordid an, benutzen Sie die Streichhölzer mit der Grube und werfen Sie den Zauberstab hinterher. Nun werden alle zu Stein gewordenen Personen wieder lebendig – leider auch Sordid. Nach dem gescheiterten Versuch, Simon das Licht auszuknippen, müssen Sie den Eimer mit Sordid benutzen. Nun bleibt Ihnen nichts weiter zu tun, als sich die Endsequenz anzusehen. rk



Reichtümer: In der Zwergenmine findet man Gold und Edelsteine, zuerst muß man Simon allerdings als Zwerg verkleiden



Feuerspucker: Ein imposanter Drache, aber leider hat er Schnupfen, wie der Zauberlehrling gleich merken wird

Düstere Endzeitvisionen sind ein beliebtes Thema für Computerspiele. »Beneath a Steel Sky« ist ein Adventure über dieses interessante Thema.

von Carsten Borgmeier

Nun ist er da in der fernen Zukunft im verstoßenen »Gap« gelandet, unser Robert Foster, und keiner weiß so richtig, wie er da hinkam. Das heißt, die Leute im Gap, in der Lücke, wissen es doch: Robert Foster alias Robert Overmann flog mit seiner Mutter in einem Hubschrauber der Sicherheitsregierung über dem Gebiet der »Lücke«, als der Hubschrauber abstürzte. Roberts Mutter und die anderen Besatzungsmitglieder waren sofort tot, nur eben unser Bildschirmheld überlebte den Unfall und wurde adoptiert.

Nun, nachdem Robert erwachsen geworden ist und aufgrund von Gedächtnislücken einen neu-

Komplettlösung

Beneath A Steel Sky

gibt wichtige Hinweise für den weiteren Spielverlauf.

Los geht's

Robert steht in dem obersten Stockwerk der Recycling-Fabrik von Union City und nimmt sich die am linken Brückengeländer hängende Eisenstange, um mit ihr die Notausgangstür rechts am Bildschirm aufzubrechen. Er geht hinaus und führt ein kleines artistisches Kunststück auf. Anschließend verläßt er diesen ziemlich

nen sammeln, um den Transportroboter wieder in Gang zu setzen. Nun braucht Foster aber noch etwas Werkzeug. Er vermutet dieses in Hobbins' Schrank, wo es sich dann auch befindet.

Um da ranzukommen, verläßt er den Raum, klettert auf den Lift, und wartet, bis Hobbins angelockt kommt, um den Lärm abzustellen. Nun stürmt Foster in die Werkstatt, öffnet den Schrank und entwendet den Schraubenschlüssel. Puh, das wäre ge-

frische Luft. Nachdem Foster die Treppen aufgeächzt ist, geht er nach rechts in die Fabrik (1 Bildschirm weiter), wo er mit der Technikerin Anita redet. Kurz darauf kommt Obermacker Lamb angeschloddert, und verlangt von Anita, sofort ins Sicherheitszentrum zu gehen. Unser Pixelheld kommt dem Aufsichtsbeamten anscheinend etwas unheimlich vor, und so fragt er nach dessen Beschäftigung.

Foster antwortet nur ganz cool: »Sicherheitsdienst...«. Das beruhigt Lamb nicht gerade, aber er läßt Foster ziehen. Dieser geht nun nach rechts, redet kurz mit dem Techniker und wirft anschließend seinen Schraubenschlüssel in die Zahnräder. Die Maschine steht still, Foster zieht den Schraubenschlüssel wieder raus, geht nach links und macht sich daran, den Schweißroboter auseinanderzuschrauben. Danach fragt er Joey, ob der eine neue Hülle haben möchte und stülpt ihm die Schweißverkleidung über.

Nun geht's wieder nach rechts, wo Foster zu gerne den Lager-



Abgestürzt: Mit Hubschraubern scheint unser Held Probleme zu haben, das ist schon sein zweiter Unfall

en Nachnamen (Foster) bekommen hat, bricht ein Suchtrupp der Union Sicherheitsregierung, geführt von Commander S. Reich, ins Gap auf, um Overmann-Foster zu holen. Dabei zerstören sie die ganze »Lücke« und stürzen nach fast erledigtem Auftrag in der Stadt ab, wo Robert entkommen kann. Sein Roboter Joey war übrigens in Form einer Hauptplatine immer dabei.

Generelles

Foster sollte mit allen Personen reden, die ihm über den Weg laufen, und sie zu allen aufgeführten Themen befragen. Dies

zugigen Ort lieber wieder und geht zurück in das Gebäude. Hier geht er die Treppe runter und nach rechts unten an den Tisch, wo er Joeys Hauptplatine mit der mittleren Roboterhülle benutzt und so einen Staubsaugerjoey erhält.

Nun hält Robert sich für gut genug, um den Transportroboter zu aktivieren, doch leider macht dieser ihm einen Strich durch die ach so einfache Rechnung. Naja, rechts ist ja auch noch ein Raum. Robert betritt ihn und spricht den Techniker Hobbins an, der hier sein Werk verrichtet. Joey gibt Robert vor, was er zu fragen hat, und so kann der kleine Handy-Staubsauger genug Informatio-



Damit fängt der Ärger an: Foster und sein Roboter Joey werden von der Polizei als Saboteure gesucht

nen schafft! Nun geht's im Keller weiter: Foster wartet, bis der Transportroboter ein Fäßchen auf dem Lift abgeladen hat, und der Lift nach unten gefahren ist.

Dann klettert er in das Loch und erreicht so das Kellergeschoß, wo er noch kurz auf Joey wartet und diesen dann bittet, die Tür zu öffnen. Hier wartet schon Commander Reich auf den Ausreißer, doch sobald dieser eine Waffe zieht, wird er vom LINC-System erledigt.

Foster durchsucht die gegrillten Überreste von Reich und findet eine ID-Karte und eine Sonnenbrille. Beides wandert natürlich in sein Inventar. Nun geht's an die

raum betreten möchte, doch leider von den Sensoren zurückgewiesen wird. Also bittet er Joey, den Raum zu betreten, und schaut ihm dabei durchs Fenster zu. Nachdem Joey die Lage gecheckt hat, bittet Foster ihn, den Alarm auszuschalten und betritt nun selbst den Lagerraum. Foster nimmt den hochexplosiven Plastiksprengstoff an sich und verschwindet aus den Fabrikationshallen, um ganz nach links ins Kraftwerk zu gehen. Hier lockert Foster mit dem Allzweckschraubenschlüssel die beiden Knöpfchen und bittet Joey, den rechten zu drücken, während Foster sich mit dem linken beschäftigt.

Nun kann er den Megaschalter oben rechts umlegen, das Birnchen ausschrauben und den freien Sockel mit Plastiksprengeffüll ausfüllen. Wenn Foster jetzt den Schalter umlegt, ist der Fahrstuhl wieder betriebsbereit (der Schalter muß dann unten sein). Auf zum Fahrstuhl und mit der ID-Karte benutzen – Foster fährt ein Stockwerk tiefer und geht nach links. Hier trifft er auf Sterns Wohnung, die er mit Hilfe der ID-Karte betreten kann. Unter dem Kissen findet Foster ein Motorradmagazin, das natürlich in seinen Besitz wandert. Nun geht's ganz nach rechts ins Reisebüro, wo Foster die Sparreise bucht und solange quengelt, bis der Verkäufer ihm das Ticket sofort gibt.

Quer durch die Stadt

Nun macht Foster sich auf die Suche nach Lamb, der vor Sterns Wohnung steht. Foster zeigt ihm das Reiseticket und wird somit zu einer Fabrikbesichtigung eingeladen. Robert tritt also dem dicken Lamb hinterher und läßt sich von ihm den ganzen Bau zei-



Schmelzofen: Zumindest informiert das Spiel den Abenteuerer über die technischen Gerätschaften

Abenteuerer ähnlich nützlich wie Seile. Also beauftragt er den schweißgeübten Joey, das Kabel durchzutrennen und besteigt nach getaner Arbeit den Fahrstuhl, um ein Stockwerk tiefer das Kabelrestchen einzusammeln. Unten angekommen geht's wieder nach links in die Wohngegend, wo Lamb vor seiner Wohnung steht und nicht reinkommt, da seine ID-Karte ungültig geworden ist.

sen aus Fleisch und Blut nicht dazu überreden lassen, beim Doktor noch einen Termin freizuschaukeln, also muß der gute Joey da ran. Und das klappt! Foster spricht den Doc im OP an und läßt sich anschließend von ihm operieren. Danach spricht er den Weißkittel nochmal an (wichtig) und verschwindet danach. Er rennt ganz nach rechts durch und betritt das Versicherungsbüro, wo er sich vom Angestellten eine Versicherung verschreiben läßt. Dieser muß daraufhin mal kurz im Hinterraum verschwinden.

Besuch bei Miss Piermont

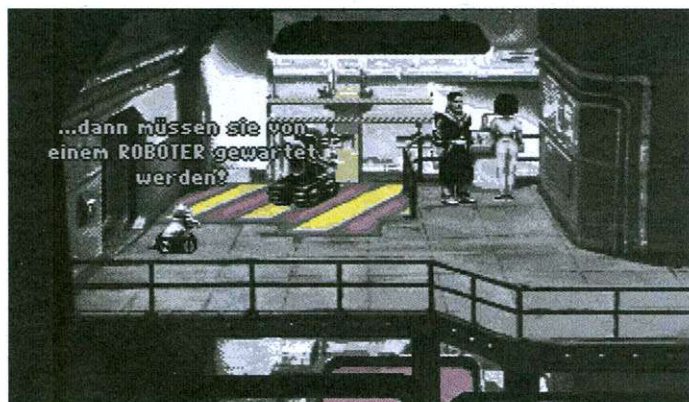
Eine gute Gelegenheit, um Joey zu beauftragen, den Anker loszuschweißen und mitsamt Seil mitzunehmen. Nun geht's mit dem Fahrstuhl wieder ein Stockwerk höher, in die Recyclinganlage und zum Notausgang. Auf der Plattform angekommen, schwingt Foster den Anker mitsamt Seil und schleudert ihn auf das gegenüberliegende Schild. Er hangelt sich am Seil entlang und betritt durchs Fenster eine Art Um-

kleideraum. Einen Raum weiter steht ein Cyberspaceterminal, das Foster mit seiner ID-Karte in Gang und sich selbst dann auf den Stuhl setzt. Die Rätsel hier sind alle total logisch und dürften nicht allzu schwer sein. Jedenfalls kann man hier überhaupt nichts falsch machen, so daß die Spieler nun selbst ihre kleinen grauen Zellen anstrengen dürfen...

Boah, tolle Sache, so'n Cyberspace. Foster kann nun auch mit dem Fahrstuhl ganz ins Erdgeschoß fahren, was er natürlich gleich ausgiebig testet. Unten angekommen, geht er dann nach links, wo er auf eine Bar stößt. Doch leider will ihn der Türsteher nicht hinein lassen. Der Macker labert nur irgendwas von einer Miss Piermont, die ihm eine Empfehlung erteilen müßte, damit zwei so abgammelte Kreaturen wie Foster und Joey die Bar betreten können.

Foster geht nach rechts solange weiter, bis er auf eine alte Schreckschraube mit einem ziemlich kitschigen Hund trifft: Miss Piermont. Nach einem kleinen Schwätzchen mit der Oma läßt diese Foster zu sich nach Hause ein. Robert geht natürlich sofort auf die Einladung ein, tritt der alten Schachtel hinterher und klingelt an ihrer Tür. Noch ein kleiner Snack mit Miss Piermont und anschließend ist der Hund dran: damit Foster endlich was zwischen die Kiemen kriegt, schmeißt er den Katzenporno in den Videorecorder und drückt ab.

Das dumme Tier ist davon natürlich beeindruckt und läßt sein Futterchen unbeobachtet. Die Gelegenheit für Foster, das Glibberzeug in seine Taschen wandern zu lassen. Nu aber nix wie raus, bevor der kleine Kläffer



Selbstbewußt: Joey hat es klar erkannt – wenn etwas fehlerlos sein soll, muß man einen Computer damit beauftragen?

gen. Nachdem Lamb aber für kurze Zeit verschwunden ist, fängt Foster ein Gespräch mit Anita an, der er seine ID-Karte gibt, damit sie diese etwas frisiert. Nachdem er die Karte wieder zurück hat (einfach nochmal Anita ansprechen) wird das gute Teil erstmal an einem LINC-Terminal ausprobiert. Foster probiert einfach mal alles durch (auf jeden Fall Lamb degradieren!!!). Nettes Spielzeug.

Eigentlich will Foster jetzt wieder nach unten, doch ihm sticht da ein unnütz herumhängendes rotes Kabel ins Auge. Aller Erfahrung nach sind Kabel für den

Lamb bittet Foster, seine Wohnung zu betreten und auf jeden Fall die Katze zu füttern. Der tierliebe Robert geht natürlich sofort auf dieses unwiderstehliche Angebot ein und durchsucht ganz nebenbei noch Lambs Zuhause nach wertvollen Gegenständen, wie der Videokassette auf dem Bücherregal, die Foster gleich in den Videorecorder schiebt – ein Katzenporno. Geill! Mitnehmen! Danach betätigt er noch den Futterautomaten, damit die Mieze was zu fressen hat und verläßt die Wohnung, um sich zum Schönheitschirurgen zu begeben (ganz ganz links auf dieser Etage).

Die holografisierte Sprechstundenhilfe will sich von einem We-



Kraftwerk: Mensch und Roboter sind bis zur Stromversorgung vorgedrungen, jetzt wird's gefährlich für die Stadt

noch den Fernseher kaputt macht und Foster dann bezahlen darf. Vor Piermonts Haus ist ein netter kleiner See, der eigentlich groß genug für den Hund ist.

Also schüttet Foster das Futter auf das Holzbrett, zieht am Seil, und wartet, bis der Köter anfängt zu fressen. Dann läßt er das Seil los, der Vierbeiner geht baden und Foster hat ein Seil mehr in seiner Sammlung.

Vorsicht Falle!

Nun bewegt Foster sich zur Kirche und stürmt schnurstracks in den Hinterraum, wo er in einem Schrank Anitas Leiche findet. Schade eigentlich! Gerade hat Foster angefangen, an ihr irgendetwas zu finden. Naja, nicht der Vergangenheit hinterhertrauern und zurück zur Fabrik. Hier läßt Foster den Schutzanzug links liegen und betritt gleich die Brennkammer, wo er Anitas ID-Karte findet. Mit Hilfe des LINC-Terminals kann er dann auch die Tür zum Reaktorraum öffnen. Nun geht's zum nächsten Cyberspace-Terminal, wo sich Foster diesmal mit Anitas Karte einloggt. Auch hier darf der Spieler wieder sein Gehirn walten lassen.

Viele, viele bunte Infos strömen hier auf Foster zu und so begibt er sich wieder in den Garten im untersten Stockwerk, wo er mit dem Gärtner redet. Anschließend geht's ins Gerichtsgebäude, wo Foster nach kurzer Zeit als Zeuge aber wieder gehen darf. Jetzt geht er nach rechts zu dem alten Holzschuppen, dessen Schloß er einfach mit einer ID-Karte aufknackt. Hier nimmt er eine Gartenzange an sich und geht anschließend zurück in die Bar. Hier benutzt Foster die Jukebox, wählt das erste Lied und mopst Col-



Fernweh: Daß man bei diesem anstrengenden Abenteuer auch mal verreisen will, ist nicht weiter überraschend

sters Glas, als dieser gerade mal nicht hinschaut.

Damit rennt Foster zu einem Schönheitschirurgen, um sich von diesem Colsters Fingerabdrücke vom Glas auf die eigenen kopieren zu lassen. Mit denen rennt Foster dann wieder zurück in die Bar und öffnet nun den Weinkeller, wo er mit der Eisenstange die große Holzkiste öffnet und deren Deckel als Unterlage auf die kleine Kiste legt. Nun klettert er auf den so gebastelten Doppeldeckel und mit der Brechstange zerstört er das störende Gitter. Anschließend krabbelt er in den Tunnel, von wo aus es kein Zurück mehr gibt, also nicht in den Fallen verenden (öfters abspeichern)! Foster kommt in einen ziemlich dunklen Abschnitt mit einem dicken Loch in der Wand.

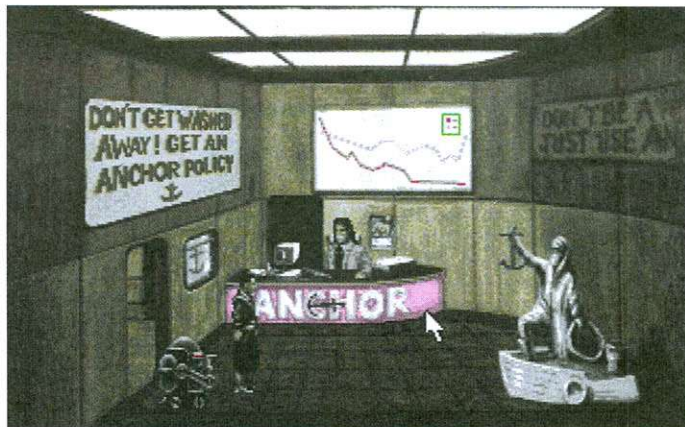
Hier schraubt er die Glühbirne in die leere Fassung und kann so unbeschadet weitergehen. Dann kommt Foster in einen Gang, der bald anfängt, einzustürzen. Er wählt den unteren Ausgang und heizt da so schnell wie möglich hindurch. Im nächsten Screen he-

belt Foster an der dunklen Stelle in der Wand mit der Brechstange einen Stein hervor, den er gleich darauf einsteckt. Dem Glibbervieh haut er nun mit der Eisenstange auf die verwundete Stelle

geschickt, wäre da nicht Joey, der nun den Androiden aus dem Weg schafft. Foster untersucht den Kadaver und findet eine weitere ID-Karte, mit der er sich gleich ins nächste Cyberspace-Terminal einloggt. Kleiner Tip: um an den Oszillator zu kommen, verschließt Foster die Augen der Überwachungskamera und rennt schnell durch den Gang. Tadaa! – geschafft! Den Oszillator muß er übrigens unbedingt mitnehmen, um zu dem großen, ekligen Virus zu gelangen und die ID-Karte zu versuchen!

Das Finale

Anschließend loggt Foster sich wieder aus und benutzt die virusbefallene Karte mit dem Terminal hinter der großen Tür. Neben dem Trockeneisbecken findet Foster dann eine Greifzange (hängt an der Wand), mit der er ein



Hier ist der Feind: Nur keine Vorurteile, vielleicht sind Versicherungsvertreter hier etwas vertrauenswürdiger

und kloppt anschließend noch den Stein drauf. Aua! Der daraufhin kommende Arztroboter öffnet Foster die Tür. Im nächsten Raum stellt Foster die Heizung auf »kalt« und betritt nun die Lamellen, von wo aus er die Luke an der Decke öffnet.

Daraufhin geht er zurück zum Arztrobby, der gerade Strom zu tanken scheint. Das ist die Gelegenheit, um ihm Joeys Hauptplatine einzubauen und ihm zu befehlen, den Nebenraum zu erkunden und die Nahrungsflüssigkeit aus den Tanks zu lassen. Danach kann auch Foster den Raum betreten und den Androiden in die Heizung kloppen. Foster rennt nach rechts, öffnet die Tür und würde fast von einem weiteren Androiden gen Himmel

Stückchen Wackelpudding aus dem Wasserbecken nimmt und es in das Trockeneisbecken tunkt. Nun hat Foster Eis am Stiel und steckt das coole Teil erstmal ein. Im nächsten Screen baut er Joeys Hauptplatine in den mittleren Androiden ein, der daraufhin die Tür rechts öffnet. Diesen Raum betritt Foster nun alleine, Joey kommt damit nicht ganz so klar. Ganz rechts knotet Foster das Kabel an einem der Rohre fest, klettert die Steigeisen hinab und wirft das tiefgefrorene virusinfizierte Klümpchen dem großen Glibbervieh zum Fressen vor. Anschließend kraxelt Foster zur Tür, öffnet sie und trifft auf Daddy Overmann. Dieser dankt nun ab und Joey übernimmt die Kontrolle über Union City... was für ein ENDE!



Auf der Wache: Jetzt wird's gefährlich, uniformierten Personen sollte man in diesem Spiel grundsätzlich mißtrauen

Das Adventure »King's Quest« geht in die sechste Runde. Weil es das königliche Abenteuer auch für die Amiga-Besitzer gibt, bringen wir hier die Komplettlösung.

von Carsten Borgmeier

Prinz Alexander von Daventry wird nun zum 6. Mal von Roberta Williams und dem Sierra Team auf große Fahrt geschickt. Auch diesmal ist die Reise nicht ganz ungefährlich, der Spieler darf regelmäßiges Speichern des Spielstands nicht vergessen. Schnell gerät der Prinz in Gefangenschaft, versinkt im Wasser oder wird von böartigen Gegnern getötet.

Auch in diesem Teil soll er wieder seiner geliebten Prinzessin Cassima, die er in Teil 5 kennengelernt und vor dem bösen Zauberer Mordack gerettet hat, aus der Patsche helfen.

Doch davon weiß Alexander noch gar nichts. Er sitzt zu Hause im Schloß von König Graham und Frau, und langweilt sich zu Tode. Er möchte nichts anderes lieber tun, als Cassima wiederzusehen. Und plötzlich, ist es nur Einbildung oder ist es wahr, erscheint sie im Spiegel, wie sie da auf ihrem Turm sitzt und genau so unter der Liebe leidet wie er. Was für eine Erleichterung!

Doch dies scheint keine frohe Nachricht zu sein. Cassima stößt Hilferufe aus, und Alexander kann an ihrem Gesicht ablesen, daß da irgendetwas faul ist. Er packt also seine Siebensachen und fährt trotz Bedenken der Eltern los ins Land der Grünen Inseln. Doch wie der Zufall so will,



kurz bevor das Schiff das Ziel erreicht hat, spielt der Kompaß verrückt, ein riesiger Sturm kommt auf und das Schiff sinkt.

Insel der Krone

Alexander wälzt sich ein paar mal hin und her, bevor er aufwacht. Er schaut sich um, und sieht knallgrüne Pflanzen, Sand und Wasser. Was war passiert? Er erinnert sich nur noch daran, daß das Schiff sank und alle Mann über Bord gingen. Um ihn herum liegen noch ein paar kümmerliche Überreste des einst so prächtigen Schiffes.

Alex rafft sich auf und zieht die eine Planke neben ihm zur Seite. Darunter begraben liegt die Schiffskasse. Alex öffnet sie und findet in ihr eine Kupfermünze aus Daventry. Er nimmt sie an sich und findet kurz darauf noch seinen königlichen Insignienring im Sand. Mit beiden Dingen gerü-

stet, geht er den Weg nach Norden entlang. Hier stößt er auf eine Weggabelung, in deren Mitte ein dicker Baum steht, auf dem eine Nachtigall ihr schönes Lied in die Gegend flötet.

Alex entscheidet sich für den Weg nach Nordosten zum Schloß. Hier stehen zwei Hunde Wache. Seltsam. Alex spricht den einen mal auf gut Glück an und erhält sogar Antworten. Ja, er sei hier im Land der Grünen Inseln, und das hier sei die Insel der Krone. Alex will mit dem König sprechen, doch die Hundewache will ihn nicht hereinlassen. Als Beweis für seine königliche Herkunft hält Alexander dem Hund seinen königlichen Siegelring unter die Nase, und siehe da, schon wird ihm Einlaß gewährt.

Doch König Caliphim, Cassimas Vater, ist nirgendwo zu sehen. Stattdessen muß er sich mit Vizier Abdul Alhazred begnügen,

und dieser gestattet es Alex nicht einmal, Cassima zu sehen. Sie muß ihre Hochzeit vorbereiten, bekommt Alex zu hören. Hochzeit? Mit wem? Ich? Wieso? Nein, nein, beschwichtigt man den Prinzen, er müsse nicht heiraten. Prinzessin Cassima hat sich jemand ganz anderes ausgesucht – jawoll, den blöden Alhazred.

Das ist natürlich ein Schlag für unseren Pixelhelden. Gerade will er das Schloß verlassen, als Alhazred ihm auch schon Hausverbot erteilt und ihn von einer der Wachen vor die Tür setzen läßt. Niedergeschlagen geht Alex zur Weggabelung zurück und wählt nun den Weg nach Nordwesten in die Stadt. Hier betritt er den Pawn Shop, das Pfandhaus, und fragt den Pfandleiher über das Land der Grünen Inseln aus. Anschließend versucht er mit seiner Daventry-Münze etwas zu ergattern, und der Pfandleiher sagt,



Bergsteiger: Das ist die erste Prüfung, der Prinz muß an der steilen Felswand raufklettern (und das nicht zum letztenmal)



Nachtigall, ick hör' dir trapsen: Rechts unter dem Textfenster sitzt der Vogel auf dem Ast und trällert sein Lied

er könne sich etwas vom Tresen aussuchen und jederzeit wieder gegen ein anderes Stück vom Tresen eintauschen.

Alexander nimmt die mechanische Nachtigall und klaubt sich, naschhaft wie er ist, dazu noch einen Pfefferminzbonbon aus dem Glas links auf dem Tresen. Alex verläßt den Laden nun und begibt sich nach nebenan in den Buchshop, wo er mit dem gesprächigen Händler eine ausführliche Exkursion über das Land der Grünen Inseln unternimmt. Anschließend sieht er sich das Regal ganz rechts etwas genauer an und zieht zwischen all den alten Schwarten noch einen Gedichtband mit (zumindest in der englischen Fassung) wirklich schönen poetischen Ergüssen hervor – ein etwas genaueres Ansehen der Gedichte lohnt sich.



Bücherwurm: Was hier aussieht wie die Inventur in einer öffentlichen Bibliothek, ist die Heimat der Bücherwürmer

Bücherwurm Alexander fängt natürlich sofort an, darin zu blättern und einige Gedichte zu lesen. Als er das Buch wieder zurückstellt, fällt doch glatt eine Seite heraus. Der Verkäufer meint, Alex könne sie behalten. Was für ein Glück, hat ihm doch gerade dieses Gedicht besonders gut gefallen. Nun geht Alex noch zu dem Tischchen vor der Tür und nimmt sich ein Buch aus der interessanten Reihe »besonders schlaffördernd« mit, das er ebenfalls gratis bekommt.

Der Prinz setzt seinen Weg nach Norden fort und beobachtet im nächsten Screen einen Streit zwischen einem Mädchen, das sich im Rosengarten nützlich macht und einer älteren Frau, die die Stiefmutter zu sein scheint. Alexander geht nach Nordwesten und sieht die Fähre, die an Land liegt. Verwunderlich. Im Wasser

schwimmt ein kleiner Junge, der Alexander unbedingt dazu überreden will, doch auch im Wasser herumzuplantschen.

Das will unser Prinz aber nicht, und so bleibt er eben an Land. Er betritt die Fähre und klopft an die Tür. Der Schiffseigner öffnet, Alex erklärt ihm den Grund seines Besuches und wird hereingebeten. Drinnen fängt Alex sofort an, noch mehr Informationen über Grüninselland zu sammeln (mehrmals den Käpt'n ansprechen) und nimmt am Ende der Unterhaltung den Hasenpfotenfalschman mit.

Nun geht's zurück zum Pfandlehaus, wo unser Pixelprinz den Pfandleiher auf die vom Fährmann erwähnte magische Karte anspricht. Vielleicht hat ja jemand die wertvolle Karte als Pfand versetzt, um einen finanziellen Engpaß zu überbrücken.



Spaziergang im Sumpf: Diese matschige Umgebung ist genau das richtige für eine zünftige Schlammsschlacht

der linken unteren Bildschirmecke und die schwarze Feder in der rechten unteren Ecke mit.

Jetzt muß der Spieler seinen Kopf anstrengen. Es warten einige Rätsel, die man nur nach einigem Grübeln und dem Handbuch lösen kann.

Der Prinz geht zu den Zeichen, die in die Wand eingehauen wurden und schaut sie sich näher an. Vier Kreise. Na und? Das Guidebook sagt hierzu:

»Vier Männer stehen in einer Reihe, dritter von links, weg bist Du. Der Rest bleibt in einer Reihe, der Jüngste, der Älteste und der zweite Sohn.« (Kleiner Tip am Rand: Der Jüngste sitzt auf der rechten Seite).

Nachdem Alex die richtige Kombination eingegeben hat, klettert er auf den Stufen hinauf. Den Spieler erwartet nun die zweite Prüfung. Hier steht nur ein unvollendeter Satz. Und als Hinweis: »das Lieblingspruchwort der Vorfahren«.

Das Guidebook sagt da: »Der Meister der Sprachen FLIEGT hinauf.« Aha. Auf zur dritten Prüfung. »Die Heiligen Vier.«

Ahja! Ganz klar, schau'n wir doch mal wieder ins Guidebook, das da sagt: »Die Spitze der Stufen bilden die Heiligen Vier: die Stille, Blau, die Raupe und die Luft.« Diese vier Dinge haben im Alphabet der Vorfahren je einen eigenen Buchstaben, so daß man nach etwas Grübeln auf die Kombination DGOQ kommt.

Hat Alex auch dieses Rätsel überwunden, darf er ganz nach oben klettern, wo er einfach ein Pfefferminzblättchen von dem Strauch rechts pflückt, das er später noch brauchen wird. Danach geht er den Weg nach Norden entlang und gelangt zum Palast der Könige der Flügler, die ihm erstmal erzählen, daß er ihre Tochter aus den Klauen des Minotaurus befreien soll, sollte er sich noch einmal hier heraufwagen. Alex geht zurück zum Strand und beamt sich zur Insel der Krone.

Insel der Krone

Alex hastet in die Stadt, und sieht, wie der Pfandleiher Abfall in eine der großen Schüsseln wirft. Ist da am Ende etwas wichtiges dabei? Er durchwühlt die Schüs-



Guck mal an: Was hängt da am Ast? Das seltsame Ding ist ein Partizip, wie es sich die Programmierer vorstellen

Insel des heiligen Bergs

Boah, ist das eine Felswand! Da muß Alex rauf! Doch zuerst nimmt er die stinkende Blume in

sel und findet ein Fläschchen Zaubertinte. Zurück zum Strand. Sobald Alex hier angekommen ist, erscheinen 5 Zwerge, die erstmal checken wollen, ob Alex auch kein Mensch ist. Dazu läßt jeder ein eigenes Sinnesorgan auf Alex los. Der erste Gnom ist Tom Trow, und er will Alexander beschnupern. Alex zieht die Stinkeblume aus der Tasche und hält sie ihm unter die Nase. Bingo, wer so riecht, kann kein Mensch sein! Der erste Zwerg ist damit schonmal überzeugt.

Der zweite Zwerg, Grovenor, will was von Alex hören. Alex kramt die mechanische Nachtigall hervor und zieht sie auf – der Zwerg ist überzeugt von den Gesangkünsten. Als dritter tritt Grump Frump hervor. Er will was schmecken. Alex zieht den Pfefferminzbonbon hervor, den er im Pfandhaus mitgenommen hat und



Genau durchs Herz: Der Gärtner hat gelogen, der Wächter war nicht harmlos – ein Schild hätte dem Prinzen geholfen

läßt Frumpy Grump mal lecken. Das schmeckt dem Zwerg, und er ist von dem »un-menschlichen« Geschmack voll überzeugt.

Numero Vier ist Trilly Drilly, der Alex mal so richtig begrabbeln will. Alex läßt die Hasenpfote heraushängen und Trillys neugierige Tatschhändchen über sie ergehen. And last but very least will Old Bill Bater den Prinzen Alex sehen. Doch unser Bildschirmprinz handelt schnell und kippt sich die Zaubertinte über den Kopf: er ist unsichtbar. Die 5 Zwerge hauen ab, und Alex kümmerst sich um die kranke Auster.

Er kramt das langweilige Buch hervor, und liest solange, bis die Muschel gähnt. Dann greift er in ihr Maul und zieht die Perle hervor. Anschließend wartet er noch, bis der unvollständige Satz im Wasser in Reichweite getrieben



Aufgeschreckt: Das aufmerksame schwarze Pferd hat den Prinzen Alex bereits bemerkt, gleich flattert es davon

ist, steckt ihn ein und wandert den Weg im Norden entlang. Hier pflückt er eine Milchflasche vom Wolfmilchsstrauch und geht nach Westen weiter in einen großen Garten, wo er einen von den Eis-

gegen seinen königlichen Ring und die Nachtigall gegen die Flöte. Anschließend geht's in den Buchladen, wo er mit dem Clown, der sich Jollo nennt, redet, etwas über Cassima erfährt und danach das Zauberbuch auf dem Tresen in die Hand nehmen will.

Weiter geht's wieder bei der Weggabelung: Alex hält der Nachtigall seinen königlichen Ring hin, den das Federvieh sofort zu Cassima bringt. Diese sendet dafür ihr Haarband zurück, in dem Alex noch ein Haar findet. Anschließend schickt der Prinz ihr das Gedicht, erhält aber nur eine enttäuschend kleine Mitteilung zurück. Auf zum Strand.

Insel der Wunder

Alex geht nach Osten und will eines der Bücher aus dem Stapel nehmen. Doch die Bücher sind nicht so verwaist, wie es auf den ersten Blick aussieht: Plötzlich erscheint ein Bücherwurm und verbietet ihm das.

Als Alex sagt, er wolle ein seltenes Buch haben, will der Wurm als Gegenleistung etwas anderes seltenes, wie etwa ein Schwein,

das Steuererklärungen ausfüllt. Niedergeschlagen ob dieser abwegigen Forderung zieht Alexander von dannen.

Insel der Bestie

Alex traut seinen Augen nicht, als er da so ein komisches Vieh vom Baum hängen sieht: ein Partizip! Er benutzt den unvollständigen Satz, um das kleine Kerlchen einstecken zu können. Danach geht er einen Screen weiter nach Norden und stößt auf eine kochendheiße Riesenpfütze.

Um das Wasser etwas abzukühlen, schmeißt er den Eisbergsalat hinein, wartet etwas und watet anschließend durch das Wasser. Vom gegenüberliegenden Ufer angelt er sich nun die Öllampe vom Baum und geht wieder nach Norden, wo er den Backstein mitnimmt, der da so einsam vor dem Durchgang liegt. Zurück zum Strand.

Insel der Wunder

Alex geht wieder zum Bücherlager, spricht den Bücherhaufen einfach an und gibt dem Wurm das Partizip. Das ist nun wirklich etwas, was jeder echte Bücherwurm gerne annimmt. Als Belohnung erhält der Abenteuerer ein seltenes Rätselbuch, in dem er einfach mal blättert.

Naja, in allzu gutem Zustand ist es nicht mehr. Nun geht er zum Spinnennetz, zieht an dem Faden links unten und nimmt blitzschnell den Papierfetzen aus dem Netz (rechts oben). Er kann gerade noch das Wort »Liebe« lesen, bevor der Wind ihm das Papierchen entreißt. Nun geht Alex wieder in den Garten, wo er den Sonnenblumen mit der Flöte ein kleines Liedchen vorspielt und ihnen so das Loch-in-der-Wand entreißen kann. Wieder geht's zum Strand.



Druidendorf: Das Dorf ist da, aber wo sind die Druiden? Vorerst hat Alex nur ein verlassenes Lagerfeuer gefunden

Insel der Krone

Alex rennt wieder zum Pfandhaus und tauscht die Flöte gegen die Zunderbüchse (die kleine Lampe), anschließend heizt er zum Buchshop und tauscht das Rätselbuch gegen das Zauberbuch, welches er dann ersteinmal durchliest. Sie ahnen es schon, es geht wieder zum Strand.

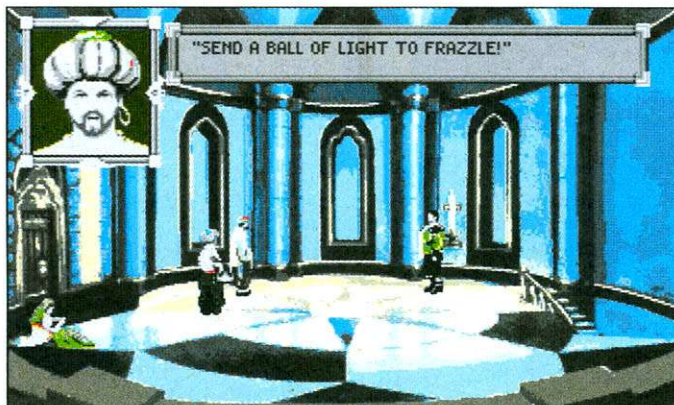
Insel des heiligen Bergs

Alex kraxelt die Felswand hoch und betritt oben die Katakomben (Karten hierzu im Guidebook auf den Seiten 34/35). Hier sucht er nach einem Raum, in dem er einen Schädel mitnehmen kann und geht anschließend in den ersten hellbraun eingezeichneten Raum, wo er folgendermaßen vorgeht: er geht auf die erste Rosenplatte rechts neben dem Eingang, dann diagonal zur zweiten und dritten, anschließend hoch zur Sense, nach links oben zur Krone, zur Taube und nach unten zum Totenkopf. Das wäre geschafft!

In einem der nächsten Räume findet Alex einen hölzernen Schild und in einem anderen zwei verrostete Münzen. Beides wandert in sein Inventar, bevor er sich in den nächsten hellbraunen Raum begibt. Hier schmeißt er einfach den Ziegelstein zwischen die Zahnräder, um die sich bedrohlich senkende Decke aufzuhalten, danach geht er in den dunkelbraun eingezeichneten Raum, von wo aus er in das zweite Untergeschoß der Katakomben fällt. Hier unten kann Alex nicht mal die Hand vor Augen sehen, so dunkel ist es. Also benutzt er die Zunderbüchse (einfach auf Dunkelheit klicken), um eine Fackel an der Wand anzuzünden. Nun geht er in den hellbraunen Raum, wo er den Minotaurus



Warnung vor dem Hund: Die Wachen schlagen zu. Gleich geht's in den Kerker, haben Sie das Spiel gespeichert?



Endkampf: Hier muß man wissen, was zu tun ist. Mit falschen Maßnahmen ist man sehr schnell erledigt.

schon von der anderen Seite der Ostmauer her hört. Er klatscht das Loch-in-der-Wand an die Wand, schaut hindurch und sieht den Pferdefuß gerade noch durch eine Geheimtür verschwinden. Das Tierchen haut ab, und Alex muß sich beeilen. Er rennt einen Raum weiter nach links und muß jetzt einen riesigen Umweg machen, um in den Raum genau südlich von diesem zu gelangen. Hier fühlt er hinter den Vorhang,

findet den Schalter und geht durch die Geheimtür.

Der Minotaurus treibt Alex ans Feuer zurück, doch unser Bildschirmheld spielt Torero und lotst den Stier-Verschnitt mit dem Schal der roten Königin genau in die Flammen. Bye! Als Dank erhält er einen kleinen Dolch von der Prinzessin.

Nachdem Alex Lady Celeste befreit und bei ihren Eltern abgeliefert hat, darf er noch, wie versprochen, das Orakel besuchen. Hier erfährt er zwar nicht allzu viel über seine Zukunft, erhält dafür aber ein Fläschchen heiliges Wasser. Beachtime!

Insel der Krone

Im Buchshop wartet schon Jollo auf unseren Helden. Er erzählt Alex vom Flaschengeist Shamir Shamazel, der dem blöden Vizier unterwürfig dient. Alex beauftragt Jollo, ihm die Flasche zu geben, Jollo will aber dafür ein Duplikat der Geisterlampe, damit der Diebstahl nicht auffällt. Alex geht erstmal wieder zum Strand, wo er

das heilige Wasser in die Teekessel-Öllampe schüttet.

Insel der Wunder

Im Garten findet Alex eine Kaffeetasse (oder Teetasse?) auf dem Stuhl vor, die natürlich in sein Inventar wandert. Danach geht er wieder einen Screen zurück zum Sumpf, wo er vom Ufer aus etwas von dem Matsch in sein Täßchen schütten will. Doch da hat der Stock im Matsch, mit Namen Steck-im-Dreck, was dagegen. Das sei von minderer Qualität, nur sein Schlamm sei gut genug. Stimmt, meint Stammam-Schlamm, aber das kann man auch freundlicher sagen.

Alex gibt dem Baumstamm die faule Tomate, damit der sich wehren kann, und sieht zu, wie die beiden sich eine Schlamm-schlacht liefern. Danach füllt er den Schlamm auf dem Stamm in die Tasse und geht wieder in den Garten, wo er einem der Babysalate die Milchflasche gibt und die Tränen eines anderen Salats mit dem Teekessel auffängt.

Insel des Nebels

Vom Nordosten her dröhnen spirituelle Trommelklänge, also geht Alex nach Nordwesten, wo er in ein kleines, verlassenes Dorf kommt. Aus dem Feuerplatz in der Mitte nimmt er sich ein Stück Kohle, aus dem Fenster eines der Baumhäuser die Sichel und geht zurück zum Strand.

Insel der Wunder

Alex geht ins Schachbrettland, wo er der weißen Königin das Stück Kohle gibt. Als Dank dafür erhält er das faule Ei – ein seltsames Geschenk, aber es ist ja auch ein seltsames Tauschgeschäft.

Insel der Bestie

Alex geht ganz zum Eingang zum Garten und benutzt dann den Holzschild mit der Schützenfigur, um sich vor dem Pfeil zu schützen. Innen angekommen, löst sich der freundliche Gärtner, der gerade noch behauptet hat, daß die Wache harmlos wäre, in Wohlgefallen auf, und Alex pflückt eine weiße Rose von der Hecke. Gerade als er dann den Pavillon betreten will, versperrt ihm eine Hecke den Weg.

Alex zückt die Sichel und macht aus dem Grünzeugs Kleinholz. Anschließend betritt er die Laube und trifft dahinter auf die



Gruselig: Wo dieser Gang wohl hinführt? Der Prinz muß sich in acht nehmen, etwas Tödliches lauert hinter der Pforte.

Bestie, die ihm ihre ganze Lebensgeschichte erzählt. Eine böse Hexe habe den armen Prinzen verwunschen, und er muß nun mit so einem Gesicht herumlaufen. Der Zauber könne nur gebrochen werden, wenn ein schönes Mädchen mit ihm für immer zusammenleben will. Alex hat da schon jemandem im Hinterkopf, und so verspricht er, zu helfen. Die Bestie gibt ihm ihren Ring, und Alex geht zurück zum Strand.

Insel der Krone

Alex geht gleich durch zum Rosengarten und zeigt dem Mädchen die weiße Rose. Die ist so begeistert davon, daß sie gleich mehr Blumen haben möchte. Alex zeigt ihr den Ring der Bestie und kann sie überreden, mitzukommen.

Insel der Bestie

Ja, sie will viel lieber bei dem Biest als bei ihrer Stiefmutter bleiben, sagt die Schöne, und so wird der böse Hexenhokuspokus gebrochen. Die Bestie verwandelt sich in einen Prinzen, Beauty bekommt neue Kleider und Alex den Wahrheitsspiegel von der Bestie. Nachdem die beiden Turteltauben abgezogen sind, füllt Alex noch etwas Springbrunnenwasser in den Teekessel und pflückt eine weiße Rose. Anschließend spricht er noch den Regenmacherspruch über den Teekessel (Zauberbuch auf Kessel klicken) und geht zum Strand.

Insel des Nebels

Hier geht Alex diesmal nach Nordosten, läßt sich in den Holzkäfig sperren und wartet, bis sein Regenspruch gewirkt hat. Danach redet er mit dem Oberdruiden und füllt etwas glühende Asche in den



Eindrucksvoll: Die Statue stellt den Tod dar, aber mit den richtigen Ideen kann man sogar diesen Gegner erweichen

Totenkopf aus den Katakomben. Dazu kommt noch Cassimas Haar aus dem Haarband und das faule Ei von der roten Königin. Weiter geht's zum Strand!

Insel des heiligen Bergs

Und nochmal klettert Alex die Felswand hinauf. Er spricht den »Leute-aus-einer-anderen-Welt-beschwören«-Spruch und legt den Totenkopf vor Nacht-mähre. Nun klettert er auf das geflügelte Pferd und fliegt zum Land der Toten.

Land der Toten

Die Seelen von Cassimas Eltern erscheinen nach sehr kurzer Zeit, und Alex schnackelt kurz mit ihnen. Nach der Unterhaltung erhält er noch eine Eintrittskarte zur richtigen Totenwelt und zieht nach rechts ab. Hier gibt er dem zweiten Skelett die Karte und wird eingelassen. Dem toten Skelett nimmt er den Fehdehandschuh ab und geht noch weiter, bis er zu Charon kommt. Hier tunkt Alex die Tasse in den Fluß Styx und bezahlt Charon mit den zwei ver-

rosteten Münzen. Am anderen Ufer angekommen, geht Alex gleich auf Meister Tod zu, spricht ihn an, und zeigt ihm auf Anfrage den Fehdehandschuh. Er erklärt ihm, daß er unbedingt Cassimas Eltern auf die Erde zurückholen muß, und der Meister will von Alex, daß dieser ihn zum Weinen bringt. Nichts leichter als das, Alex zieht den Wahrheitsspiegel und sogleich kullern dicke Tränen über die schwarzen Wangen von Meister Tod.

Insel der Krone

Alex macht einen Stadtbummel, wo er beim Lampenhändler den Teekessel gegen die blaue Lampe mit dem dicken Bauch und dem dünnen Hals tauscht. Nun betritt er den Buchshop, wo er Jollo diese Lampe gibt. Anschließend verläßt er den Laden wieder, geht zum Pfandhaus und tauscht die Flöte gegen den Pinsel. An der Weggabelung gibt er der Nachtigall die weiße Rose und geht zur Westmauer des Schlosses.

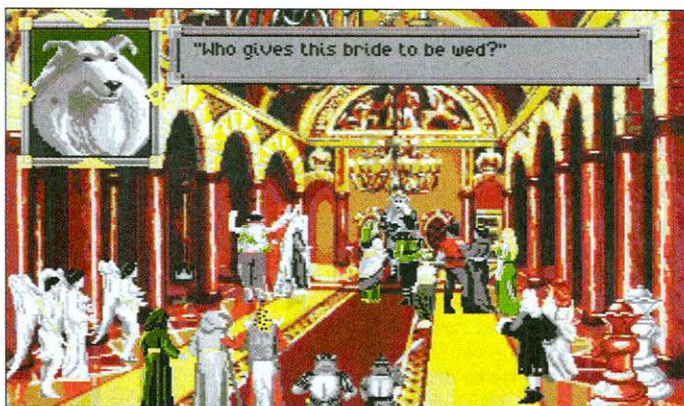
Hier verrührt er die Innereien der Teetasse mit der schwarzen Feder und pinselt das Gebräu an die Wand. Nun geht er wieder zum Pfandhaus zurück und tauscht den Pinsel gegen die mechanische Nachtigall. Zurück zum Schloß, wo er die angemalte Tür verzaubert und so ins Schloß eindringen kann. Innen angekommen, geht er die linke Treppe hoch, setzt die mechanische Nachtigall auf den Teppich und versteckt sich in der Nische in der östlichen Mauer hinter der Säule (Säule mit Hand-Cursor anklicken). Nachdem die Wachhunde verschwunden sind, nimmt

Alex das Bild ab, zieht den Nagel aus der Wand und tritt aus der Nische hervor. Er geht in den vordersten Raum auf der westlichen Seite, öffnet das Kästchen auf dem Tisch neben dem Kamin und liest den Zettel: »ZEBU«. Aha! Nun geht er rüber zur Truhe und knackt deren Schloß mit dem Nagel. Aus der Truhe nimmt er einen Brief von Shadrack an Alhazred und verläßt das Zimmer wieder.

Nun geht er den Gang nach Norden entlang, biegt in den Gang nach Osten ab und redet mit der Tür, hinter der das Weinen zu hören ist – Cassimas Zimmer. Nach dem Gespräch schiebt er noch den Dolch von Lady Celeste unter der Tür durch und sieht zu, daß er abhaut. Als er wieder in den Gang von vorher einbiegt, hört er schon die Wachhunde zurückkommen und versteckt sich automatisch wieder hinter der Säule. Nachdem die Hunde am Ende des Ganges stehen geblieben sind, geht Alex die Treppen runter ins Erdgeschoß. Er riskiert einen Blick durch das Schlüsselloch der Portaltüren, und Saladin kommt heraus.

Er fordert Alex auf, eine Erklärung für sein Eindringen ins Schloß abzulegen, und gibt ihm dafür 5 Sekunden Zeit. Alex zückt den Brief von Shadrack, einem Kollegen von Mordack, und gibt ihn Saladin. Dieser begreift den Ernst der Lage und läßt Alex in den Hochzeitsraum eintreten, wo Alex Cassima anschreit, damit sie ja nicht »ja« sagt. Dann tauchen auch noch Cassimas Eltern auf, Cassima verwandelt sich in den Flaschengeist und der Vizier nimmt Reißaus. Alex rennt hinterher und wird oben im Turm zu einem Duell herausgefordert. Erstmal aber bewahrt Jollo den Prinzen davor, von Shamir Shamazel getötet zu werden, indem er ihm die Flasche hinwirft. Alex richtet die Flasche auf den Geist und gewinnt somit die Gewalt über ihn.

Nun stehen sich nur noch Alex und der Vizier gegenüber, Alex nimmt das Schwert von der Wand und drischt mit dem zentnerschweren Teil auf Alhazred ein. Doch ziemlich schnell hat Alex keine Karft mehr, so daß Cassima zu Hilfe eilt und dem bösen Vizier ein Ende bereitet. Alexander und Cassima heiraten in einem hübschen Abspann, und wenn sie nicht gestorben sind, dann regieren sie noch heute ...



Stimmungsvolle Hochzeitsfeier: Die Mühe hat sich gelohnt, Prinz und Prinzessin werden ein Brautpaar

Das verständliche Computer Magazin

PCgo!

alles klar

- bietet kompakte Anwendungstips & Techniktricks
- testet Hard- und Software für zu Hause
- schult mit Kursen und Workshops
- hat den einmaligen Einkaufsführer

Jetzt neu
nur DM **4,90**

Das will ich haben: 1 PCgo! gratis + 1 Geschenk

**sofort faxen:
07132/95 92 44
oder einsenden an:
PCgo! Abo-Service
D-74168 Neckarsulm**

PCgo!-Gratis-Heft-Coupon

Ja, ich möchte PCgo! kennenlernen. Ich erhalte gratis das aktuelle Heft und als Begrüßungsgeschenk die Programmdiskette. Sollten Sie innerhalb 1 Woche nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, so erhalte ich PCgo! zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur DM 52,80 (Auslandspreis DM 70,80) für 12 Ausgaben regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort

Datum/ 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Mogelpackung

Tips & Tricks

Diesmal haben wir etwas tiefer in unsere Trick-Kiste gefaßt und auch Tips für Klassiker ausgegraben, die sonst leicht in Vergessenheit geraten.

von Carsten Borgmeier

Gerade haben Sie eines Ihrer Lieblingsspiele der letzten Jahre ausgegraben und bleiben in einem der ersten Level hängen – wie war doch gleich das Paßwort? Keiner weiß es mehr, außer AMIGA-Play und den Lesern unseres Sonderhefts.

Afterburner

Extra-Leben kann ergattern, wer im Pause-Modus THUNDERBLADE eingibt. Der Buchstabe <G> sorgt für mehr Raketen, <N> schießt ein paar Leben zu. OR dagegen wirkt als Leveltransporter.

Alien Breed II



Der zweite Teil der lustigen Monster-Hatz: Natürlich sorgt ein 2-Spieler-Modus für anhaltende Motivation

Damit auch die zweite Ladung Außerirdischer vom Bildschirm gefegt werden kann, kommen hier die Levelcodes und ein paar nützliche Cheats, um die Aliens übers Ohr zu hauen:

Cheat für 10 Leben: 098654
Cheat für 50000 Geldkarten: 736363
Cheat für 50 Schlüsselkarten: 378829

Level	Codes	Level	Codes	Level	Codes
2	353828	8	928112	14	103992
3	108383	9	287364	15	998112
4	370101	10	193831	16	125332
5	982822	11	090921	17	091233
6	847464	12	309383		
7	737373	13	101221		

Alien 3

Wer im Optionsbildschirm HARD und Six Credits anwählt und dann startet, kommt im Spiel mit der Spacetaste und <N> in den nächsten Level des Spiels.

Alien Storm

Mit der kleinen, unscheinbaren Taste »F« werden beliebige Sprünge in andere Level möglich.

Amiganoid

Nette Paßwörter für nette Spieler:

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	AF	10	HOUSE	19	BOUNCE
2	HELLO	11	FUN?	20	FELLOW
3	SIDE	12	ROCKET	21	CBM
4	BLOB	13	ANGLE	22	DISK
5	ACIEED	14	OLLE	23	LABBY
6	CHESS	15	GNU	24	DICE
7	CAR	16	CROSS	25	LAST
8	ARROW	17	HOLE		
9	LUCK	18	CUBE		

Apokalypse

Kugelsicher wird, wer den Namen Frank mit einer trickreichen Kombination rückwärts ins System speist. So geht's:

K drücken und halten	R drücken und halten
N drücken und halten	A loslassen
K loslassen	F drücken und halten
A drücken und halten	R loslassen
N loslassen	F loslassen

APB

Wer sich als ALF in die Highscore-Liste schreibt, erhält unendliche »Demerits«. Mit UP und FIRE, zu Spielbeginn gleichzeitig gedrückt, läßt sich der Anfangstag vom 1. bis zum 16. frei wählen.

Arkanoid

Mit <F3> und <F4> gibt es 33 brandneue Levels für einen bzw. zwei Spieler. Wer seine »Kapsule« selbst wählen möchte, geht auf Pause und gibt dann DSIMAGIC ein. Nun aus dem Pausenmodus raus, aber nicht auf Return. Wenn man jetzt den entsprechenden Anfangsbuchstaben eingibt, erhält man die gewünschte Kapsel.

Arkanoid 2

Für unendlich viele Leben einfach die Capslock-Taste betätigen und DALEY88 eingeben. Mit PETERJOHNSONWANTSHEAT, im Titelbildschirm eingegeben, läßt sich nachher mit der S-Taste ein beliebiger Level anwählen.

Back to the Future III

Mit den folgenden Codes erhält man unendlich viele Leben:

Level 1: ROTTEN CHEAT
Level 2: LOUSY CHEAT
Level 3: LOW DOWN CHEAT

Battle Isle



Battle Isle: Wieder im Geschäft – mit der »Battle Field Creator« wird auch das Originalspiel wieder interessant

Paßwörter en gros für die höheren Level im ...

...Einspieler-Modus ...	26	VALEY	3	MARSS
	27	TESTY	4	EAGLE
Level Paßwort	28	TERRA	5	METAN
16 CONRA	29	SLAVE	6	FOTON
17 PHASE	30	NEVER	7	POLAR
18 EXOTY	31	RIVER	8	TIGER
19 MOUNT			9	SNAKE
20 FIGHT	... Zweispieler-Modus:		10	ZENIT
21 RUSTY			11	DONNN
22 FIFTH	Level Paßwort		12	VESTA
23 VESUV	0 FIRST		13	DEMON
24 MAGIC	1 GHOST		14	GAINT
25 SPACE	2 GAMMA			

Battle Squadron

Wer mitten im Spiel CASTOR eintippt, wird unbesiegbar. Mit den F-Tasten hat man nun feine Wahlmöglichkeiten.

Benefactor

Eine Wohltat für alle, die nicht weiterkommen: die Levelcodes ...

Underworld:	Tombs of Egypt:	The Treetop Rescue:
3MQLMP5PQT	3MQLSP4JQN	MNQP2Q4NC4
3MQL4PSNQR	3NQL3QSNKS	MNQPQQPQPGQ
3NQL2Q4JC4	3NQLKQ5P45	MNQPMQ5TQ5
3NQLGQQQLGQ	3NQLQQQLQQ	MNQP4QSRQS
3NQLMQ5PQ5	3NQLSQ4JQN	MMQP3PSRKR
3NQL4QSNQS	MMQP2P4NCN	MMQPKP5T4T
3MQL3PSNKR	MMQPQPQPGP	MMQPQPQPQP
3MQLQPQLQP	MMQMP5TQT	MMQSP4NQN
	MMQP4PSRQR	MNQP3QSRKS
		MNQPKQ5T45

Stones and Bones:

MNQPQQPQQ
MNQPSQ4NQ4
3MQJCNQJCN
3MQJ2NSLGP
3MQJKNWPQT
3MQJMN5NQR
3NQJC4QJC4
3NQJ24SLGQ
3NQJK4WPQ5
3NQJM45NQs

Merry Winterland:

3MQJGN5NKR
3MQJ3NWP4T
3MQJ4NSLQP
3MQJQNQJQN
3NQJG45NKS
3NQJ34WP45
3NQJ44SLQQ
3NQJQ4QJQ4
MMQNCNQN CN
MMQN2NSPGP

The Techno Treat:

MMQNKKNWTQT
MMQNMN5RQR
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP
MMQNQNQNQN

To Hell with Minniat:

MNQNG45RKS

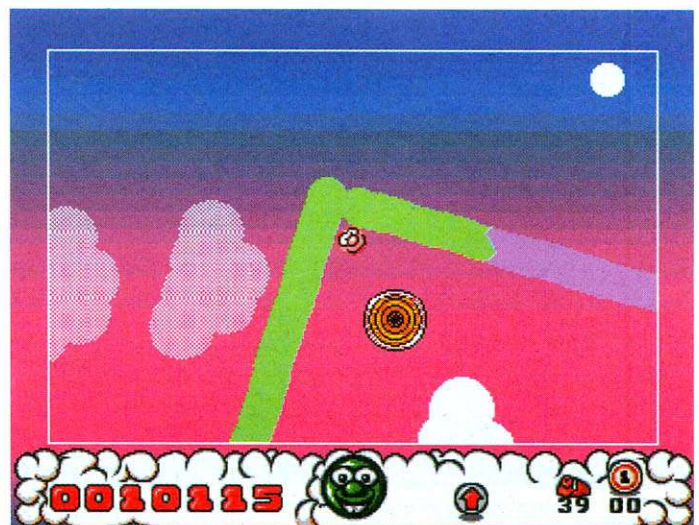
Extra-Level:

MNQN34WT45



... verliefen sich im Wald: Manchmal ist auch der Benefactor ratlos. Wie befreit man die gefangenen Muntermänner?

Bob's Bad Day



Prepare for next Level: Hat Bob alle Münzen aufgesammelt, taucht irgendwo in der Luft der rettende Ausgang auf

Auch der schlechteste Tag wird besser, wenn man die passenden Levelcodes hat. Das verzwickte Spiel mit der drolligen Kugel, das Psy-

gnosis den Spieler im Frühjahr des letzten Jahres angeboten hat, kann das eine oder andere Paßwort gut gebrauchen:

Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	ZAABCZOD	28	TEAGGVNH	75	HDPPOWOP
2	ZBFBCTPD	29	SDPGGWQH	76	HEAQOVNP
3	EBFBCYOD	30	SEAGGUPH	77	GNDQOWQP
4	ZXKBCXNB	31	SEAHHVOI	78	GEAQOUPP
5	YBFBCTPD	32	SFFHHUNI	79	GEAQPVNQ
6	YCKCCXPD	33	RBFHHYQI	80	GFFQPUNQ
7	YCKCDXOE	34	RCKHHPIXI	81	FCKRPXQQ
8	YPCDWNE	35	RCKHHXOI	82	FDPRPWPQ
9	XBFCDYQE	36	RDPIHWNI	83	FDPRPWOQ
10	XCKCKXPE	37	OCKIIXQJ	84	FEARPVNQ
11	XCKDDXOE	38	QDPPIWPJ	85	EDPRQWQR
12	XDPPDWNE	39	QDPPIWOJ	86	EEASQVPR
13	WCKDEXQF	40	QEAIIVNJ	87	EEASQUNR
14	WDDEWPF	41	PCKJIXQJ	88	EFFSQUNR
15	WDPDEWOF	42	PDPJIWPJ	89	DDPSQWQR
16	WEAEVNF	43	PDPJJWOK	90	DEASQVPR
17	VBFEEXPF	44	PEAJJVNK	91	DEATRVOS
18	VCKEEXPF	45	ODPJWQK	92	DFFTRUNS
19	VCKEFXOG	46	OEAKJVPK	93	CEATRVQS
20	VDEFWNG	47	OEAKJVOK	94	CFFTRUPS
21	UCKFFXQG	48	OFFKJUNK	95	CFFTRUOS
22	UDPFFWPG	49	NCKKKXOI	96	CGKURTNS
23	UDPFFWOG	50	NDPKKWPL	97	BCKUSXQT
24	VEAFFYNG	71	IDPPNWPO	98	BDPUSWPT
25	TCKFGXQH	72	IEAPNVNO	99	BDPUSWOT
26	TOPGGWPH	73	HCKPOXQP	100	BEAUSVNT
27	YOPGGWOH	74	HDPPOWPP		

Brutal Football

Bestimmtes Spiel gefällig? Bitte sehr, in den verschiedenen Ligen gibt es zahlreiche Mannschaften, die darauf brennen, gegeneinander anzutreten:

1. Liga

Spiel 1: 3VVT8MK7W	K77NLNNNN
Spiel 2: PC2T1RSLO	F39NQRSSR
Spiel 3: F74PPDCK6	7QWMFKBCG
Spiel 4: CTNTMWYOW	IG59V6WY2
Spiel 5: YOXL5M5RL	2MD5LJMPD
Spiel 6: 8PXL5MK7X	DNC9LHMPD

2. Liga:

Spiel 1: T1YB3G5V7	53TKHKKKK
Spiel 2: HTD860MCM	MMOX012Z
Spiel 3: HVF69QLLL	LL1!OW2OY
Spiel 4: C92SNX999	99BRFMBHG
Spiel 5: 51HK5WRRR	RRYDV4Y0Z
Spiel 6: 3HLGZ7BBB	BB9P8X823

3. Liga:

Spiel 1: FQ8OQD9KN	QS5WYWWWW
Spiel 2: 7BX3SHCCC	CC95789!7
Spiel 3: Z4KZGQVVV	VVTKRNQRR
Spiel 4: P8B2F4000	00NLDTML
Spiel 5: RG!!VCO39	3Q4FW311V
Spiel 6: MFDNY8Y3O	WWM5QBMPN

4. Liga

Spiel 2: D7BF8F!!	!!BGDFBBF
Spiel 3: WH3335FKY	RK7V58637
Spiel 4: 5B9WMTCDK	WFXU9Z573
Spiel 5: WYDDVHPV8	P411GRBJC
Spiel 6: 2710Z13FN	3N3C23XZ7

Christmas Lemmings

Weihnachten ist zwar vorbei, aber die schnuckeligen Christmas-Lemmings haben immer Code-Zeit: Flurry:

Level	Code	Level	Code	Level	Code
2	ijldnccn	7	lcaoldhcp	12	jmdlcinnmck
3	njldccdcck	8	cinnllhcn	13	mdlcainnct
4	hldlcioecq	9	ccjmdljcn	14	dlcijnmcm
5	ldlcainfck	10	ijjmdlckcu	15	lcaolmdpcy
6	dlcmjllgc	11	njolhcelcl	16	cinnmdlqcs

Chrome

Und wiederum ein paar Codes:

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	START	6	MOUSE	11	SPACE	16	WORLD
2	TRUTH	7	HUMAN	12	GENAM	17	AUDIO
3	JELLY	8	FLOOR	13	APPLE	18	LOGIC
4	STORY	9	PAPER	14	JUICE	19	TITLE
5	CLOUD	10	EARTH	15	CHESS	20	VENUS

Chuck Rock

Mit den folgenden Wörtern, während der Titelmusik eingegeben, gibt's feine Cheats:

ESTRANO: aktiviert fliegenden Mode
MORTIMER: mit den Tasten 1-4 kann man Zonen auslassen
FAST AIN'T THE WORD: nie wieder Energiemangel
UNCLE SAMS: Leben satt

Days of Thunder

Mit COMEFLYWITHME im Pause-Modus hebt man beim Zurückziehen des Joysticks ab. Mit der Fire-Taste gibt es Vorwärtstriebe.

Die Siedler



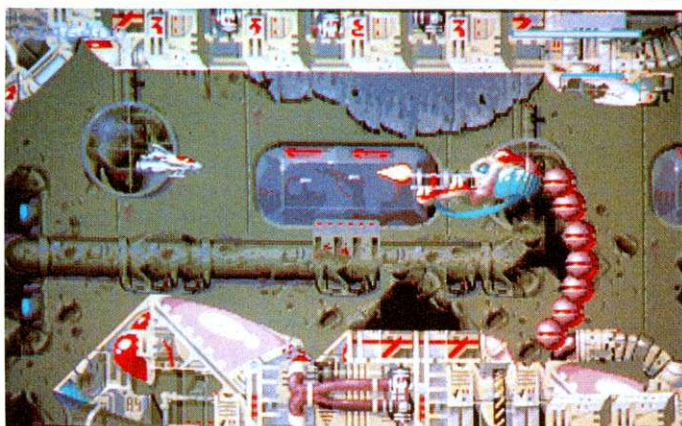
Das Zentrum der Macht: Von diesem putzigen Schloß aus beginnt der Spieler, sein kleines Reich aufzubauen

Tja, da siedeln sie, die putzigen Ritter und Untertanen. Wem die Missionen jedoch zu komplex und die Gegner zu aggressiv sind, dem helfen die folgenden Paßwörter weiter:

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	START	3	UNITY	5	EXPORT
2	STATION	4	WAVE	6	OPTION

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
7	RECORD	15	PIECE	23	TRIBUTE
8	SCALE	16	RIVAL	24	FOUNTAIN
9	SIGN	17	SAVAGE	25	CHUDE
10	ACORN	18	XAVER	26	TRAILER
11	CHOPPER	19	BLADE	27	CANYON
12	GATE	20	BEACON	28	REPRESS
13	ISLAND	21	PASTURE	29	YOKI
14	LEGION	22	OMNUS	30	PASSIVE

Disposable Hero



Schnellfeuer: Ohne Extrawaffen und Schutzschilde ist man bei den aggressiven Außerirdischen schnell erledigt

Wem das alles zu kompliziert ist mit den wilden Horden und dem edlen Helden, der kann sich die Sache gemütlich und einfach machen: Im Auswahl-Bildschirm den Arcade-Mode anwählen und die Lautstärke der Soundeffekte auf Null setzen. Dann in die Highscore-Liste gehen, die rechte Maustaste gedrückt halten und EUPHORIA eintippen. Dann RETURN, zurück zu den Optionen und siehe da: ein neuer Menüpunkt taucht am Heldenhimmel auf ...

Dragon's Lair III

Wer im Titelbild TIME0 eingibt, kann die Aktionen des Drachentöters ohne Unterbrechung bis zum Ende spielen.

Falcon

Keinen Ballerstoff mehr? Kein Problem: einfach CTRL und X im Spiel drücken, schon gibt's 500 Kanonenbomben und neun Seitenflügel-Raketen, mit denen man den Feind bewerfen kann.

Fatman

Heute schon gelacht? Nein? Na, dann wird's aber Zeit. Ist auch ganz einfach – mit folgenden Codewörtern:

CINDY CRAWFORD
MEXICAN BEANS
MORE LAUGHTS THAN YOU CAN SHAKE A STICK AT
EXTRA LIFE

Gem X

Folgende Codes bringen einen weiter:

B: Earthian	H: Yokohama	N: Megamann
C: Kenichi	I: Exact	O: Syvalion
D: Inokuma	J: X68000	P: Fmtowns
E: Burai	K: Turrigan	Q: Chierie
F: Badman	L: Redmoon	R: Gamerion
G: Network	M: Campaign	S: Zawas

Globdule



Festgeklebt: Der schleimige Held des Spiels bleibt an den meisten horizontalen und vertikalen Flächen kleben

Kein Tropfen auf den heißen Stein – die Levelcodes:

Level	Code	Level	Code
1	GTCXASAEZDV	7	FJCUNTLFAVP
2	TLCTASAYEZR	8	FJRAAXTRSEVP
3	AJQGASPREZRD	9	ARTROFWIFMVP
4	EBOSASEPEZUV	10	OJGYOVJPTCVP
5	FJPVASSIEZIL	11	FTCXOXFOGEVP
6	EZQGASFEXEVP	12	UADROYBKGEDR

Hired Guns

Mit dem schönen Wort AMIGA, im Spiel eingegeben, werden alle Probleme plötzlich winzig klein.

Impossible Mission 2025



Am Abgrund: Grafisch hat der Neuling gewonnen, was die Spielbarkeit angeht, kommt er nicht ans Original heran

Der Vorgänger war auf dem C64 ein großer Erfolg. Der Nachfolger »Impossible Mission 2025« läuft auf dem Amiga und ist auch nicht ganz einfach zu bewältigen, neue schwierige Aufgaben warten auf den Spie-

ler. Aber auch unmögliche Missionen wollen erfüllt sein; am besten geht's mit den richtigen Codes :

Agent Ram 2:

Level 1: ROCKYI oder IROCKY
Level 2: CHAIRI oder ICHAIR
Level 3: ROBBYI oder IROBBY
Level 4: MICROI oder IMICRO
Level 5: FINALI oder IFINAL

Agent Felix Fly:

Level 1: ROCKYX oder XROCKY
Level 2: CHAIRX oder XCHAIR
Level 3: ROBBYX oder XROBBY
Level 4: MICROX oder XMICRO
Level 5: FINALX oder XFINAL

Agent Tasha:

Level 1: ROCKYV oder VROCKY
Level 2: CHAIRV oder VCHAIR
Level 3: ROBBYV oder VROBBY
Level 4: MICROV oder VMICRO
Level 5: FINALV oder VFINAL

Endfight:

EMPTYI oder IEMPTY

Impossamole

Folgende Cheats als Paßwort eingegeben, bringen eine Menge Extras, mehr Zeit und viel Energie gehören dazu:

COMMANDO: unendlich viel Zeit
OUCHOUCH: Monty kann übers Wasser laufen
ANNFRANK: neue Energie
HEINZ: drei Energiebalken
LUMBAJAK: doppel soviel Energie pro Balken

James Pond 2

Für ein freundliches Cheat-Menü einfach O.S. FRIENDLY eingeben und die M-Taste betätigen.

James Pond 3



Agentenfisch: Man muß nicht unbedingt ein Mensch sein, um das Böse in dieser Welt zu bekämpfen

Wer hier NIGHTMARE eintippt und dann sanft die F10-Taste betätigt, der bekommt ein wunderschönes Cheat-Menü serviert, das folgende Leckereien beinhaltet:

A: minimale Energie	G: Röntgenbrille
B: unendlich viele Leben	H: Minen zerstören
C: Unsterblichkeit	I: Karte öffnen
D: volle Energie	J: Level beenden
E: Power Ups fürs Gewehr	K: als Finnius spielen
F: unendlich viel Sprit	L: Überraschung

Jurassic Park

Codes für die Raptoren:

B5A48352	95B48B42	C57C77B2
E54C67AA	85A4834A	C56C7FBA
D5F4AB62	F54C6FAA	A5149F5A

Mega Worm

Superwürmer verdienen Super-Paßwörter:

Level	Code	Level	Code
5	MASTERS OF WAR	38	MOONSHINER
10	DESOLATION ROW	40	GOLDENLOOM
14	IDIOT WIND	41	UNION SUNDOWN
18	FOREVER YOUNG	42	LAY LADY LAY
22	LENNY BRUCE	43	PRECIOUS ANGEL
25	HURRICANE	44	SLOW TRAIN
28	JOKERMAN	45	SOLID ROCK
30	SHOOTING STAR	46	HEART OF MINE
32	DARK EYES	47	FOOT OF PRIDE
34	TRUST YOUR EYES	48	ISIS
36	MAN OF PEACE	49	GATES OF EDEN

Mega-lo-Mania

Codes durch alle Epochen:

2 BNAYABDUNBHV	7 KUUCTOPLGHV
3 COVCPMJVEBL	8 PEHAJBOKZQA
4 WKCCCHIEUKNL	9 GYJDHPNFHN
5 GATAVRXRONT	Mother TJLBVSNNIGD
6 WWKDXGPXDBZ	

Menace

Mit YR3ITURBONUTTERBASTARD gibt's für jedes Level einzeln Energie und Munition, damit man den aufdringlichen Computergegnern kräftig einheizen kann.

Metal Law

Mit dem Zauberwort DBSWAT, im Spiel eingegeben, läßt sich die Feuerkraft mittels der Funktionstasten F1 bis F5 variieren. Mit SUPERVISOR gibt es außerdem folgende Optionen:

F6: Schild an
F7: Schild aus
F8: Level überspringen
F9: Welt überspringen

Metal Masters

F4 sorgt für eine nette Überraschung. Besitzer des Spiels können sich ja mal überraschen lassen.

Midnight Resistance

IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW in der Pause eingeben – schon gibt's unendlich viele Leben. Falls es wider Erwarten nicht klappt, kann man ja mal SIAMESE eingeben.

Midwinter 2

Neun Gefangene reichen, schon ist die Insel besetzt: Lobos, Ndola, Camargo, Makat, Dhafia, Ghazal, Djoum, Satara und Sikasso sind die Namen, die der Spieler wissen muß.

Mr. Nutz



Plattgemacht: Mr. Nutz kämpft mit allen Mitteln, um die Erde vor der Eroberung durch die Hühner zu retten

Ach ja, Eichhörnchen müßte man sein ... Nüßchen sammeln, in Bäumen rumturnen – und dann noch so ein umfangreiches Cheat-Menü vor die Nase gesetzt kriegen!

Schlaue Eichhörnchen geben nämlich im Kartenlevel DONT PANIC ein, schon haben die Tasten – je nach Level – ganz wunderbare Sonderbelegungen:

Kartenlevel:

- F1: Natureworld
- F2: Underworld
- F3: Waterworld
- F4: Inkaworld
- F5: ein Leben mehr
- F6: ein Leben weniger
- F7: ein Diamant mehr
- F8: ein Diamant weniger
- F9: eine Bombe mehr
- F10: eine Bombe weniger

- Q: ein Stern mehr
- W: ein Stern weniger
- A: viele nützliche Dinge

Zahlen 1-5: Teleport

DEL: freie Fahrt für Eichhörnchen

HELP: Schluß mit freier Fahrt

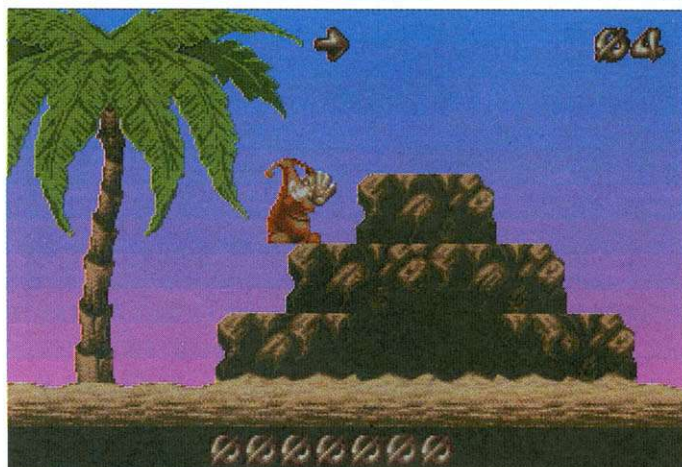
Wolkenlevel, rote und blaue Basen:

- F1: Energiekugel
- F2: Schutzschild rot
- F3: Schutzschild blau
- F4: Energie satt

Warpzone:

ALT: unendlich viel Zeit

Puggsy!



Was tun: Puggsy findet viele nützliche Gegenstände, was er damit anfangen kann, muß der Spieler ausprobieren

Pack sie, Puggsy! – Die Levelcodes

The Cove:

777 726 503
137 125 743
066 172 404

Star Fall Lake:

376 326 746
325 135 347
026 172 004

Diamond Mines:

747 226 376
120 125 707
026 572 200

Red Woods:

377 726 743
137 135 347
066 172 404

Splinter Town:

757 306 356
224 125 747
026 172 000

Darks skull Castle:

347 266 776
121 035 707
326 552 200

Redwood Keep:

376 726 742
135 135 347
066 152 404

Darkblade Forest:

747 306 376
220 125 747
026 172 200

Diamond Mines:

247 246 576
031 225 707
326 552 302

Quik, the Thunder Rabbit

Der Donnerhase wird mit dem Levelcode SUCOLOKU unverwundbar, da packt jeden echten Hasen der Neid.

Supercars II

Wer als ersten Spieler WONDERLAND, als zweiten THE SEER an den Start läßt, erhält die besten Waffen und qualifiziert sich für Wettrennen.

Super Stardust

Mit den folgenden Levelcodes erlebt man einige nützliche Überraschungen:

HAPPYARCADE
MAKEMEHAPPY
YOUARESOSAD
LEARNTOPLAY

Terminator II

Wer in der Pause FIRE drückt, kann später im Spiel mit ESCAPE die Level anwählen.

3-D-Pool

Nein, es sind nicht die Telefonnummern der Programmierer, es sind die Codes für Trickschüsse:

- | | | |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| 1. 0768 024 63 10 | 8. 0771 099 56 12 | 15. 0084 076 12 00 |
| 2. 1002 041 63 09 | 9. 0932 024 63 11 | 16. 0880 048 39 20 |
| 3. 0032 100 63 00 | 10. 0927 027 63 20 | 17. 0372 100 63 10 |
| 4. 0962 024 63 00 | 11. 0751 100 16 20 | 18. 0512 100 63 10 |
| 5. 0512 024 63 10 | 12. 0916 025 55 10 | 19. 0601 024 63 20 |
| 6. 0405 060 63 20 | 13. 0004 054 58 20 | |
| 7. 0018 061 63 20 | 14. 0864 100 63 10 | |

Theatre of Death

Mit THUD SOFTWARE im Paßwort-Screen gibt's unendlich viel Munition für alle kriegerischen Zeitgenossen.

Venus the Fly Trap

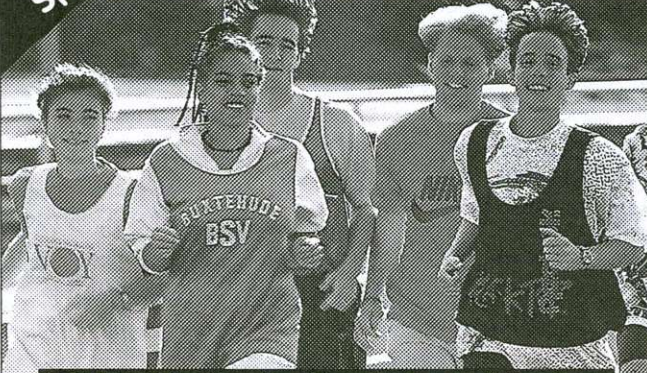
In der Venus-Fliegenfalle warten viele schöne Paßwörter:

Mantids:	Frozen Wastes	Satyr:	Death Valley
Cicadas:	Dead City	Lycaenid:	Creeping Swamp
Psyllids:	Wood World	Pryalid:	Tech World
Periods:	Caverns	Noctuid:	Translucent Plants

INSERENTEN

D	
DCE Computer Service	37
E	
Erdem Development	16/17, 42/43
M	
Magic Bytes	15
MagnaMedia Verlag	73, 91
Media Point Rose	2
Media Team	37
P	
Psygnosis	99
S	
Schneider Computer	63
T	
TOPEC EDV-Service	37
V	
Versand 99	33
Virgin Interactive	16/17, 42/43
W	
Wolf Software + Design	100

Deutscher Sportbund *Laufend'was erleben...*



Leichtathletik – im Verein am schönsten.

Wer laufend etwas Schönes erleben will, ist bei der Leichtathletik genau an der richtigen Adresse. Leichtathletik heißt Laufen, Springen, Werfen in vielen Formen. Das Faltblatt „Leichtathletik zum Kennenlernen“ und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund  **Deutscher Leichtathletik-Verband**  **SPORT-BILLY**
© DSB/SB

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Quinkert (sq) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (pw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: René Beupol (rb), Ralf Kottke (rk)
Redaktionsassistent: Brigitte Andersch

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 Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia 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: Wolfgang Schmidts
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Computergrafik: Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsleiter: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)

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 S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
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

Bestell- und Abonnement-Service:

AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 12
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866
 Jahresabonnementspreis: 65 684,00
Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägetstr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31,
 Jahresabonnementspreis: sfr 83,40

Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5
 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: Baumann GmbH & Co. KG, Druckerei & Verlag, E.-C.-Baumann-Str. 5, 95326 Kulmbach

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

Urheberrecht: Alle in AMIGA-play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen 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 AMIGA-play unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge 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

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304
 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf einem Recyclingpapier mit einem Altpapieranteil von 80% gedruckt.
 Die Druckfarben sind schwermetalfrei.

LEMMINGS, THE NEXT GENERATION.
AUF DEM WEG INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.



25th Anniversary

Erhältlich für

PC CD-ROM

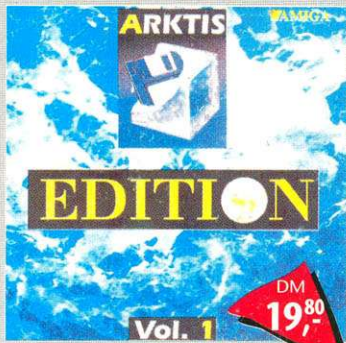
PC

Amiga



CDShop

AMIGA CD-ROM



ARKTIS EDITION Vol. 1

Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein PD, sondern nur lizenzierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B. von SKY Astronomie, Wolf Copy, AIRPORT, AMIGA BOMBER, etc. etc. Außerdem befinden sich noch viele Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD!



MEGAHITS 4

Die aktuellste deutsche Sharewaresammlung für den AMIGA. Z.B.: Time 201-359, German 251-367, Faces of Mars 121-192 und Mui-Paket. Inkl. der Vollversion von CanDO! Insgesamt tausende Tools, Virenkiller, Spiele, Grafik, Sound, etc. Grafische Oberfläche!



Mathematik leicht gemacht

Mit dieser CD erlernen Kinder spielend die vier Grundrechenarten. Empfohlen für Kinder im Vorschulalter und Schüler bis zur 3. Klasse.

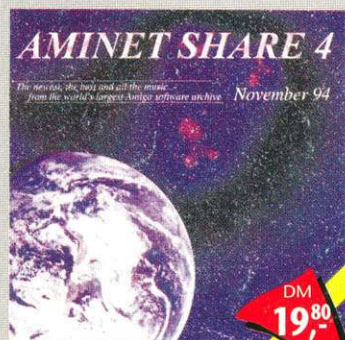


AMIGA CD-ROM



R-H-S Erotic Collection

Eine aufregende CD für alle AMIGA mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Top Models! Profi Qualität!



Aminet Share 4

Die neueste Ausgabe der wahrscheinlich beliebtesten AMIGA CD-ROM ist da!



SAAR AMOK II

600 MB neuester Software aus der PD Szene inkl. der SAAR AG Disks 1-800 und AMOK Disketten 1-106. Viele dt. Software!



Amiga Tools

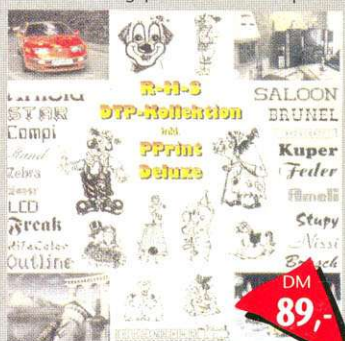
Wohl eine der besten Sammlungen nützlicher Hilfsprogramme für alle Bereiche: DTP, DFU, CAD, Clip Arts, Fonts, WB-Tools, Textprogramme, Datenbanken, etc. etc.

AMIGA CD-ROM



GoldFish 2

Die neueste randvolle Doppel-CD von Fred Fish mit allen Neuerscheinungen des Jahres 94, die bisher nur auf den einzelnen FreshFish CDs erschienen sind in direkt ausführbarer Form oder als gepackte Dateien. Top Titel!



R-H-S DTP Kollektion

Die ideale Zusammenstellung fantastischer Clip-Arts für alle DTP Anwender. Außerdem ist PPrint Deluxe im Lieferumfang enthalten. Ihren selbstgestalteten Einladungen, Glückwunschkarten oder beliebigen anderen Drucksachen steht nun nichts mehr im Wege!

- | | |
|--------------------------------|----------|
| 17 Bit Continuation | DM 59,- |
| ARKTIS Edition Vol. 1 | DM 19,80 |
| Aminet 4 Gold | DM 29,80 |
| Amos PD CD | DM 29,- |
| Animazing 2 (1000 GIF Bilder) | DM 25,- |
| Animationen (TGV) | DM 39,- |
| Auge 4000/ Cactus CD | DM 49,- |
| CDPD 1,2,3 und 4 | DM 59,- |
| Demo Collection | DM 59,- |
| Demo Collection II | DM 59,- |
| Demomania I | DM 29,- |
| Euroscene I | DM 49,- |
| Fonts CD - 18.000 Zeichensätze | DM 39,- |
| Fresh Fish Novembe/Dezember | DM 59,- |
| Frozen Fish April 94 | DM 59,- |
| Games & Goodies | DM 59,- |
| GIGA PD 3.0 (3 CD ROM!) | DM 95,- |
| GIF Galaxy Doppel CD | DM 99,- |
| Gigantic Games | DM 50,- |
| Gold Fish 2 | DM 59,- |
| Hottest 4 Professional | DM 59,- |
| Imagine CD-ROM | DM 98,- |
| Lechner Collection | DM 59,- |
| Megahits 1 | DM 79,- |
| Megahits 2 | DM 69,- |
| Megahits 5 | DM 69,- |
| Megahits 3 Spielesammlung | DM 59,- |
| Multimedia Toolkit | DM 69,- |
| Pandora CD | DM 29,- |
| Photo CD: Playboy Playmates | DM 29,90 |
| Power Games Vol. 1 | DM 49,- |
| Sounds Terrific | DM 59,- |
| Space & Astronomy | DM 59,- |
| Town of Tunes - Sound CD | DM 49,- |
| Ultimate MOD Collection | DM 69,- |
| Ultimedia Doppel CD | DM 49,- |
| Utilities Professional | DM 59,- |
| Women of Venus (GIF Girls) | DM 69,- |

AMIGA CD 32



GAMERS DELIGHT

Diese brandneue CD beinhaltet 40 Spiele der Spitzenklasse aus unterschiedlichen Bereichen: z.B.: Skat deluxe, Jumpman, Rescue, Multizocker, etc. etc. Bei allen Spielen handelt es sich um kommerzielle Spiele und nicht um PD! Für alle AMIGA (auch CD-32 und CDTV).

- | | |
|-------------------------------|---------|
| Alien Breed Special Edition | DM 59,- |
| Arabian Nights | DM 59,- |
| Arcade Pool | DM 59,- |
| Banshee | DM 55,- |
| Battle Chess | DM 69,- |
| Battletoads | DM 59,- |
| Bubba 'N' Stix | DM 69,- |
| Beneath a Steel Sky | DM 59,- |
| Bumb 'n' Burn | DM 59,- |
| Evasive Action | DM 59,- |
| Castles 2 | DM 59,- |
| Deep Core | DM 59,- |
| Der Clou | DM 69,- |
| Disposable Hero | DM 69,- |
| Donk | DM 69,- |
| Elite 2 - Frontier | DM 69,- |
| Emerald Mines | DM 39,- |
| Fire Force | DM 69,- |
| Fields of Glory | DM 65,- |
| Fire & Ice | DM 55,- |
| Fly Harder | DM 49,- |
| Fury of the Furries | DM 69,- |
| Gamers Delight | DM 49,- |
| Gunship 2000 | DM 79,- |
| Heimdall 2 | DM 79,- |
| International Karate + | DM 49,- |
| Impossible Mission 2025 | DM 65,- |
| James Pond 3 | DM 65,- |
| Jetstrike | DM 69,- |
| Labyrinth of Time | DM 69,- |
| Lemmings 1 | DM 59,- |
| Liberation Captive 2 | DM 79,- |
| Lotus Trilogy 1-3 | DM 69,- |
| Mean Arenas | DM 59,- |
| Microcosm | DM 99,- |
| Morph | DM 59,- |
| Nick Faldo Golf | DM 79,- |
| Nigel Mansell's Gr. Prix | DM 79,- |
| Out to Lunch | DM 55,- |
| Pinball Fantasies | DM 79,- |
| Pirates! Gold! | DM 65,- |
| Projekt X + F17 Challenge | DM 79,- |
| Quik | DM 65,- |
| Rise of the Robots | DM 65,- |
| Seek & Destroy | DM 55,- |
| Sensible Soccer 92/93 | DM 59,- |
| Simon the Sorcerer | DM 69,- |
| Sleepwalker | DM 69,- |
| Striker | DM 59,- |
| Subwar 2050 | DM 65,- |
| Superfrog | DM 39,- |
| Super Stardust | DM 59,- |
| Surf Ninjas | DM 49,- |
| T.F.X. | DM 69,- |
| The Chaos Engine | DM 59,- |
| The lost Vikings | DM 69,- |
| Total Carnage | DM 65,- |
| Top Gear 2 | DM 55,- |
| Tower Assault (Alien Breed 3) | DM 59,- |

AMIGA CD 32 Grundgerät inkl. 2 Spiele DM 319,-

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303 oder -1253
Bestelltelefax: 02547-1353 • BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Der Versand erfolgt per Post):
Per Nachnahme zuzüglich DM 9,- oder bei Vorkasse
(V-Scheck) zuzüglich DM 5,- (Ausland DM 15,-)

Schnellversand ab Lager. Auch Händleranfragen sind
willkommen! Fragen Sie uns auch nach aktuellen
Neuheiten! Katalog kostenlos anfordern!

Bestellservice:

02547-1303