

4/92

AMIGA

Markt & Technik
DM 19.80

öS 150,-
sfr 19.80 / Lit 17000
hfl 25,- / dkr 85,-

SPIELE

DISC

EXKLUSIV

Turrican II

Das Original zum
Wahnsinns-
Sparpreis

1500

fesselnde
Screens

★ Gigantische
Labyrinth
★ 5 action-
reiche Welten

Alles auf der
DISKETTE
IM HEFT



Morgul, die dreigesichtige Inkarnation des Bösen wurde zerstört. Aber Turrigan kann noch immer keine Ruhe finden, weiß er doch, daß seine Bestimmung noch nicht erfüllt ist. Eine Aufgabe voll Gefahr und Ruhm liegt noch vor ihm.

von Factor 5

Vor langer Zeit, in einem weit entfernten Sternensystem, kämpften einst auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Armeen der MASCHINE und gegen ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste.

Der Trabant des Bösen wurde besiegt, doch Landorin war nicht befreit. Die MASCHINE beherrschte die Oberfläche des Planeten, und die Bewohner waren gezwungen, ins Innere ihres blühenden Planeten zu fliehen. Ihnen blieb nur die Erinnerung an ein Paradies, durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streiften, auf der Suche nach dem versteckten Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Überlebenden. Doch eines Tages fanden sie ihn und trieben die Rebellen noch weiter ins Planeteninnere, wo ihnen nichts anderes übrig blieb, als ihr Schicksal zu erwarten.

Bevor sie aber in ihre letzte Zuflucht flohen, gelang es ihnen, eine Botschaft, einen verzweifelten Hilfeschrei zu senden, eine Botschaft an jenen Mann, der es wagt, dieser unendlich gefährlichen Macht entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten...Turrigan.

Die Geschichte geht weiter...

Ziehen Sie aus, um im Kampf gegen die Horden des Bösen Relikte einer untergegangenen Zivilisation zu entdecken, Waffen und Raumschiffe aus einer längst vergangenen Zeit, und befreien Sie Landorin für immer.

Booten Sie Ihren Amiga mit der Turrigan-Diskette und erleben Sie Ihr größtes und gefährlichstes Abenteuer im Kampf um Landorin.

Wir schreiben das Jahr 3025. Im Sternensystem Aldebaran 42 herrschten lange Jahre des Friedens, der im unermüdlichen Ein-

Turrigan II

Der letzte Kampf um Landorin



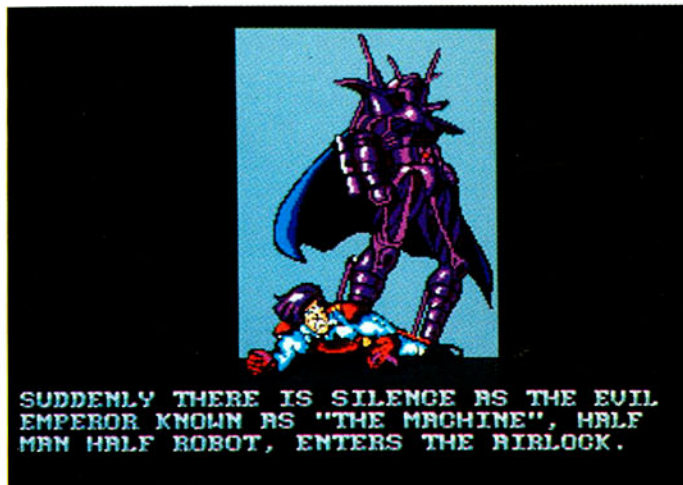
1 Die »Avalon 1« von den Streitkräften der Vereinten Planeten dringt in Welten vor, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat

satz der Streitkräfte der Vereinten Planeten gesichert wird.

Bren McGuire ist einer jener unerschrockenen jungen Männer unter dem Kommando von Col. Striker, die auf dem Schlacht-

ce von einer Mission wie dieser zurückzukehren.

Plötzlich heulen die Alarmsirenen auf. Aus dem Nichts materialisiert ein gewaltiger Schlachtkreuzer direkt neben der Avalon.



2 Die MASCHINE feiert einen abscheulichen Sieg. Als Gipfel der Demütigung stellt der Tyrann seinen Fuß auf die regungslose Gestalt, die am Boden liegt

kreuzer »Avalon 1« in Welten vordringen wollen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Wiederholt hatte es Versuche gegeben, die Grenzen des bekannten Universums zu verlassen, doch nie wieder hatte man von diesen Raumschiffen etwas gehört. Die Mannschaft ist etwas unsicher, doch sie ist die beste, und die Avalon hat als einzige eine Chan-

Blitzschnell und perfekt koordiniert werden die Schutzschilde aktiviert und das Schiff gefechtsbereit gemacht. Doch eine unbekannte, hoch entwickelte Technologie setzt alle Verteidigungsmaßnahmen außer Kraft und macht aus der mächtigen Avalon

ein Stück im Weltall treibendes Blech.

Eine tiefe, durchdringende Vibration erfüllt das ganze Schiff, und mit einer gewaltigen Explosion birst die Luftschleuse vor den Augen der Mannschaft. Mutanten strömen endlos ins Innere der Avalon und ein heftiger, aussichtsloser Kampf entbrennt. Die todgeweihte Crew nimmt viele ihrer Gegner mit in den Tod, doch Mann für Mann fällt unter den Treffern der feigen Feinde. Immer neue Mutanten ergießen sich ins Schiff. Mit Tränen in den Augen fällt Bren McGuire mit dem letzten Schuß einen Gegner und wirft sich wehrlos auf den Boden. In dem Tumult bemerkt niemand, daß die reglose Gestalt noch am Leben ist.

Die MASCHINE, halb Mensch, halb Roboter hat in einem verabscheuungswürdigen Kampf gesiegt. Inmitten all der Leichen feiert er einen abstoßenden Triumph, und als Gipfel der Demütigung stellt er seinen Fuß auf den Körper unseres Helden, unwissend, daß in Bren McGuire bereits ein Haß zu schwelen beginnt, der ihn nicht ruhen lassen wird, bis er die MASCHINE und ihre hündischen Untertanen vernichtet hat, unwissend, daß sein nach Schmieröl stinkender Fuß auf seinem Schicksal steht. Jetzt reicht's aber wirklich! Wie tot bleibt Bren am Boden liegen, bis die Schlächter das Schiff geräumt haben. Dann aber stürzt er in den Raum, in der sich die modernste Ausrüstung der menschlichen Zivilisation befindet, schlüpft in den Turrigan-Kampf-Anzug und schwört Rache.

Rache im Turrigan-Kampfanzug

Lassen Sie sich diesen mitreißenden Vorspann zu Turrigan II nicht entgehen und entdecken Sie dann fünf bizarre Welten, in denen endlose Gefahren auf Sie warten. Mitten auf dem Weg zur Befreiung des Planeten Landorin werden Sie schließlich auch ein Raumschiff besteigen und einige fantastische Spielstufen damit zu bewältigen haben. Sie erinnern an den Klassiker »Katakis« und gipfeln in einem heißen Rennen in den unterirdischen Gängen von Landorin.

Untersuchen Sie all die kleinen Details in den Welten ferner Planeten mit größter Sorgfalt. Viele Überraschungen und nützliche Dinge finden sich an den kuriosesten Orten. Ständig neue mu-

tierte Lebewesen werden versuchen, Sie in ihrem Rachefeldzug aufzuhalten, und nur äußerst geschickte Wahl geeigneter Waffen wird Ihnen das Überleben sichern. Zu zahlreich sind die Gegner.

Ihre mächtigste Waffe ist der Kampfanzug, den Sie von der Avalon mitgenommen haben. Er ist mit einer Reihe von Waffen bestückt, mit denen Sie gewaltige Verwüstungen anrichten können. So stehen Ihnen beispielsweise Laser, Minen, Flammenwerfer, Abprall-Schuß und ähnliches mehr zur Verfügung. Schließlich können während des endlosen Wegs zur Vernichtung der MASCHINE weitere Hilfsmittel wie Waffen, Energie oder ein Schutzschild aufgenommen werden.

Bren McGuire wird üblicherweise mit dem Joystick und der Tastatur gesteuert. Besitzen Sie einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuertasten, kann die zweite Feuertaste die Tastatur vollständig ersetzen. Die Bedienung wird in den weiteren Abschnitten noch genauer erläutert.

Generell machen Sie als Bren einen gewaltigen Satz nach oben, wenn Sie den Joystick nach vorne drücken. Ziehen Sie ihn nach hinten, duckt sich unser Held, um Gegnern auszuweichen.

Als Rad unverwundbar

Eine besondere Funktion des Kampfanzugs wird aktiviert, wenn Sie den Joystick nach hinten ziehen und dabei die Leertaste drücken. Bren verwandelt sich in ein unverwundbares und für Ihre Gegner sehr gefährliches Rad bzw. einen Kreisel. Bloße Berührung vernichtet jeden Mutanten. Das Rad rollt automatisch und kann mit dem Joystick nach links oder rechts bewegt werden. Springen ist in diesem Zustand nicht möglich. Drücken Sie hier den Joystick nach vorne, verwandeln Sie sich wieder in Ihre ursprüngliche Form. Im Gegensatz zum Vorgänger hat Turrigan in diesem Spiel die Fähigkeit erlangt, sich jederzeit und beliebig oft in einen Kreisel zu verwandeln, allerdings können Sie in dieser Gestalt nur noch Minen legen, indem Sie den Feuerknopf drücken. Haben Sie einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen, kann das Rad durch Drücken der zweiten Feuertaste ebenfalls aktiviert werden. So ersparen Sie sich die Tastatur.



3 Bren McGuire stellt fest, daß er der einzige Überlebende ist, und er schwört Rache für den Tod seiner Freunde

Bei kurzem Druck des Feuerknopfs feuert Bren einen einzigen Schuß. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, kommt Ihnen eine weitere mächtige Funktion des Kampfanzugs zu Hilfe. Er beinhaltet auch einen Flammenwerfer, der im oder gegen den Uhrzeigersinn alles Organische im Umkreis in Asche verwandelt. Die Reichweite des Flammenwerfers reicht zu Beginn des Spiels etwa über die halbe Bildschirmbreite. Durch zusätzliches Sammeln von Extras-Symbolen kann sie bis auf die ganze Bildschirmbreite verlängert werden. Drücken Sie den Joystick nach rechts schwingt Bren die fürchterliche Waffe im Uhrzeigersinn gegen seine Gegner. Drücken nach links bewirkt eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

schon mal einige Salven aus, bevor sie ihren Geist aufgeben. Diese Funktion kann aber sehr wirkungsvoll gegen eine große Zahl kleinerer Gegner eingesetzt werden. Es ist möglich, den Streuschuß bis zu zweimal aufzurüsten. Das Sammeln von mehr als zwei der entsprechenden Symbole zeigt also keine weitere Wirkung. Haben Sie ein Symbol aufgelesen, teilt sich ein Schuß in drei Projektile, die auseinanderstieben. Ein zweites Symbol rüstet auf fünf Projektile pro Salve auf.

Der Laser als weitere Waffengattung, die Ihnen zur Verfügung steht, imponiert vor allem durch seine Durchschlagskraft. Sie gleicht den Nachteil, daß sich immer nur ein abgefeuerter Schuß auf dem Bildschirm befin-

lassen hat. Sie können also während dieser Zeit keinen weiteren Schuß abgeben. Hier ist es möglich, die Stärke des Strahls bis zu fünf Mal zu erhöhen. Im Gegensatz zu Turrigan I wird hier der Strahl nicht länger, sondern nimmt in seiner Breite bzw. Höhe zu. Lesen Sie ein entsprechendes Symbol auf, bekommt das Geschloß einen größeren Durchmesser und wird damit bedeutend effektiver.

Tennisbälle gegen Mutanten

Ein Wunderwerk der Technik des dritten Jahrtausends stellt der Abprall-Schuß dar. Auf uns Menschen des zwanzigsten Jahrhunderts unerklärliche Weise »weiß« dieses Projektil, wann es ein der Zerstörung würdiges Ziel gefunden hat. Bis zu diesem Zeitpunkt prallt es von anderen Hindernissen dem Aufprallwinkel entsprechend in die andere Richtung ab. Vor allem in den weitverbreiteten Höhlensystemen von Landorin und ganz allgemein an unwegsamen Passagen ist diese Waffe von unschätzbarem Wert. Auf der zweiten Aufrüststufe, also durch Sammeln eines weiteren entsprechenden Symbols, zerplatzt die Kugel und gibt eine Anzahl kleiner Kugeln frei, die ebenfalls von den Wänden abprallen. In der dritten Aufrüststufe ist der Effekt des Abprallens am stärksten.

Eine Waffe mit besonders umfangreicher Zerstörungskraft ist die sogenannte Energie-Linie. Sie wird durch Drücken der Leertaste bei gedrücktem Feuerknopf Ihres Joysticks abgefeuert. Zwei Wellen reiner Energie breiten sich in voller Höhe des Bildschirms links und rechts von Bren aus, und vernichten alle Gegner, die davon getroffen werden. Treffen die Balken allerdings auf ein Hindernis, werden sie an diesen Stellen aufgehalten und unterbrochen. Wieder kann diese Funktion auch durch Drücken des zweiten Feuerknopfs aktiviert werden.

Schließlich kann Bren einmal pro Leben alles geben, was sein Kampfanzug hergibt. Wird die Superwaffe eingesetzt, treten alle verfügbaren Waffen gleichzeitig in Aktion. Diese Funktion wird bei gedrücktem Feuerknopf wieder durch Drücken der Leertaste oder des zweiten, unabhängigen Feuerknopfs aktiviert. Da spritzt es nur so von Minen, Abprall-Schüssen, Laserstrahlen und Energiebalken. Die Superwaffe hat normalerweise zur Folge, daß alle Gegner auf dem Bildschirm



4 Mit dem Flammenwerfer können Sie so richtig aufräumen unter den abscheulichen Mutanten des Tyrannen

Eine weitere Waffe, die durch das Auflesen eines entsprechenden Symbols (siehe unten) aktiviert wird, ist der Streuschuß. Er hat keine besonders durchschlagende Wirkung, und manche der robusteren Mutanten halten

den kann, mehr als vollständig aus. Der Laser bleibt deaktiviert, bis der Strahl sein Ziel gefunden oder den Bildschirm wieder ver-

zerstört werden. Das rot leuchtende Diodenfenster links in der Anzeigeleiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, ob die Funktion in diesem Leben noch zur Verfügung steht. Nach einem solchen Einsatz ist es klar, daß da manch ein Transistor verschmort und Bren sich von nun an mit den »konventionellen« Waffen begnügen muß.

Waffenwechsel

All diese Waffen können eingesetzt werden, wenn Sie ein entsprechendes Symbol aufgesammelt haben. Während Ihrer Mission treffen Sie immer wieder auf Symbole, die häufig nach der Vernichtung eines Gegners wie seine schwarze Seele langsam emporsteigen und schließlich nicht mehr erreichbar sind. Symbole verstecken sich aber mitunter auch in Steinen und werden unter Beschuß freigesetzt. Sobald Sie ein Symbol berührt haben, wird die entsprechende Funktion automatisch aktiviert. Befindet sich die aufgesammelte Funktion bereits in Verwendung, wird sie aufgerüstet, wenn die Möglichkeit dazu besteht.

Eine grafische Auflistung der Symbole sehen Sie in Kasten 1:

Die »Kapsel« ist kein eigentliches Symbol. Sie enthält Symbole. Schießen Sie darauf, werden diese freigesetzt.

Lesen Sie das Symbol »Multiple« (rot) auf, wird der Streuschuß aktiviert. Ist er bereits aktiv, wird er auf fünf Projektile pro Salve erweitert.

Das grüne Symbol »Laser« schaltet den Laser ein. Ist er schon aktiviert, kann bis zu fünf Mal die Breite des Strahls vergrößert werden.

Volltanken

»Bounce« (lila) aktiviert den Abprall-Schuß. Mit bis zu zwei weiteren Symbolen rüsten Sie ihn bis zum Maximum auf.

Das blaue Symbol »Surround« verlängert die Reichweite Ihres Flammenwerfers maximal bis auf die gesamte Bildschirmbreite.

Mit dem hellblauen »Shield« wird ein funkelnder Schutzschild aktiviert, der Sie für einige Zeit unverwundbar macht. Jede Berührung mit diesem Schild bedeutet für Ihre Gegner das Ende.

Fängt Ihr Kampfanzug langsam zu spucken an, können Sie durch Auflesen eines gelben »P« (Power-up) wieder so richtig volltanken. Ihre Energie wird auf Maximum aufgeladen.

Das weiße »L« (Power-Linie) steht für Energie-Linie. Für jedes



5 Die Endgegner sind ein hartes Stück Arbeit. Dieser hier versucht zusätzlich, mit seiner Hüpferei die Höhle zum Einsturz zu bringen

Symbol erhalten Sie die Möglichkeit, eines dieser gewaltigen Energiefelder abzufeuern.

Mit dem grauen Symbol »1up« (one-up) erhalten Sie ein zusätzliches Extraleben. Sie werden feststellen, daß Sie sie bitter notwendig haben. Lassen Sie daher keine Gelegenheit aus.

Schließlich werden durch das Auflesen einer gelben »Smart-

einer Welt liegt bei satten 599 Stück! Sie können also einen Level bis zu fünf Mal wiederholen. Die kleinen Dioden rechts neben der Anzeige für die Superwaffe in der Anzeigeleiste leuchten nacheinander auf, wenn Sie wieder hundert Diamanten gesammelt haben. Bitte beachten Sie, daß Sie im Gegensatz zu Turrigan I nicht von Beginn an mit



6 Die Superwaffe aktiviert alle Waffensysteme des Kampfanzugs gleichzeitig und vernichtet meistens alle Gegner auf dem Bildschirm

bomb« alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm zerstört. Da kann man sich schon mal etwas Luft machen und sich auf das Wesentliche konzentrieren.

Fast in jeder Ecke von Landorin finden sich zudem unzählige Diamanten. Zwar erreichen Sie Ihr selbstgesetztes Ziel nicht einfacher, wenn Sie reicher sind, aber 100 gesammelte Diamanten werden mit einem »Continue« honoriert. Sie haben damit die Möglichkeit, die Spielstufe, an der Stelle fortzusetzen, an der Sie schließlich doch der Unterlegene waren, und müssen nicht ganz von vorne beginnen. Die maximale Anzahl der Diamanten in

drei Continues rechnen können. Sie müssen alle hart erarbeitet werden.

Es stehen Ihnen zu Beginn des Spiels drei Leben zu Verfügung, die Sie auf drei Arten verlieren können. Die erste Möglichkeit, in Ihrem Auftrag zu scheitern, liegt darin, nicht schnell genug zu sein, um die MASCHINE aufzuhalten. Ist die Zeit in der Anzeigeleiste abgelaufen, erscheint die Meldung »TIME OUT« auf dem Bildschirm, und Ihre Mission ist beendet.

KAPSEL



Zerstören Sie die Kapsel, in ihr ist ein Extrasymbol versteckt.

MULTIPLE



(rot) aktiviert den Streuschuß. Ist er bereits eingeschaltet, wird er erweitert.

LASER



(grün) schaltet den Laser ein oder erweitert ihn.

BOUNCE



(lila) aktiviert den Abprallschuß oder verstärkt seine Wirkung.

SURROUND



(blau) vergrößert die Reichweite des Flammenwerfers.

SHIELD



(hellblau) aktiviert den Schutzschild. Gegner werden bei Berührung vernichtet.

POWER-UP



(gelb) die Energie des Kampfanzugs wird auf Maximum aufgeladen.

POWER-LINE



(weiß) Sie erhalten eine weitere Energie-Linie.

ONE-UP

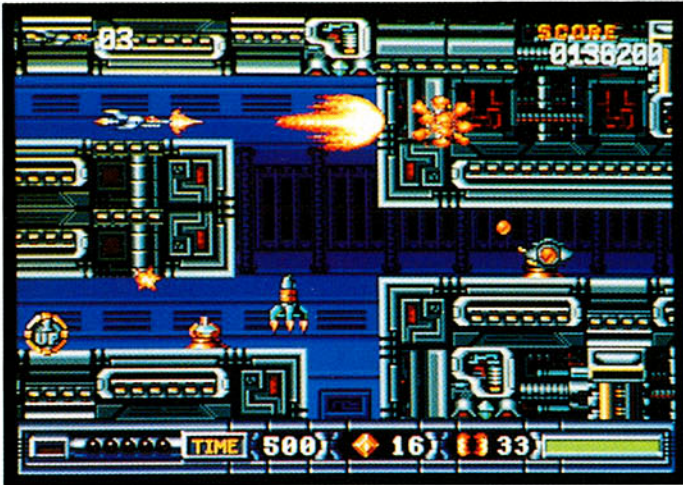


Sie erhalten ein Extraleben.

SMARTBOMB



Bei Berührung des Symbols werden die kleineren Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.



7 In der Mitte des Spiels besteigen Sie einen Raumgleiter, mit dem Sie drei Spielstufen zu bewältigen haben. Hier war der Klassiker »Kataki« Vorbild

Eine weitere Möglichkeit liegt im vollständigen Energieverlust Ihres Kampfanszugs. Er schützt Sie vor den unwirtlichen Einflüssen auf Landorin und den gräßlichen Mutanten. Gibt er den Geist auf, ist alles aus.

Schließlich kann Sie selbst Ihr Kampfanszug nicht davor schützen, durch einen unachtsamen Schritt in den Abgrund zu stürzen. Haben Sie ein Leben verloren, werden alle hart erkämpften zusätzlichen Hilfsmittel auf ihre Ausgangsleistung und damit auf Minimum zurückgesetzt. Sie haben damit also alles verloren,

was Sie gesammelt hatten. Die Anzahl der Energie-Linien wird auf drei Stück reduziert.

Was bedeuten nun all die Anzeigen auf dem Bildschirm? Ein Teil wurde bereits erwähnt: links unten in der Anzeigeleiste können Sie ablesen, ob Ihnen die Superwaffe noch zur Verfügung steht. Leuchtet die Diode nicht mehr, kann sie in diesem Leben nicht mehr eingesetzt werden. Die fünf Dioden rechts daneben geben die Anzahl der gesammelten Continues an.

Wieder rechts daneben läuft die Zeit, die Ihnen bleibt, um



8 Bevor Sie in die Höhle des Löwen gelangen, müssen Sie ein rasantes Rennen in den unterirdischen Gängen von Landorin absolvieren

Landorin zu befreien. Schließlich sehen Sie die Anzahl der gesammelten Diamanten und die Anzahl der verfügbaren Energie-Linien. Am rechten Rand der Leiste zeigt ein grüner Balken die Restenergie Ihres Kampfanszugs an. Geht sie gegen Null, sollten Sie schleunigst ein »Power-up« auftreiben.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms werden die verbleibenden Leben angegeben. Rechts oben sehen Sie die erreichten Punkte.

Haben Sie eine besonders hohe Punktezahl erreicht, können

Sie sich in die High-Score-Liste eintragen. Bestätigen Sie die Eingabe Ihres Namens mit <RETURN>. Bitte beachten Sie, daß der Schreibschutz Ihrer Diskette deaktiviert ist. Verwenden Sie am besten eine Sicherheitskopie Ihrer Spiele-Disk.

Mit einem Druck auf die Taste <P> kann das Spiel zu jedem Zeitpunkt angehalten werden. <S> schaltet die Musik aus, und mit <ESC> können Sie das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt verlassen und in den Vorspann zurückkehren.

(H. Mitmansgruber/M. Jobst/ms)

Spieler-Disc 5

Profi-Spiel zum Sonder- preis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 5 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 5 finden Sie ab Mitte September an Ihrem Kiosk.

SCHOOL CAD plus:

- Über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen
- 7 Zeichensätze und 8 Bibliotheken – von Architektur über Elektrotechnik bis DTP
- Neu: Gesamtübersicht, 8 verschiedene Ebenen und Fill-Funktion
- Mit 50 Seiten Handbuch (CAD-Kurs und Zeichentips)

Nur 49,- DM!

Benutzen Sie zur Bestellung
bitte die Bestellkarte
auf Seite 11!

HOTLINE

Sie können die Hotline zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt sie von 16 bis 18 Uhr Auskunft zum Thema SPIELE-DISC.

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer: 089/854 24 12.

Zu anderen Zeiten ist ein Anruferbeantworter angeschlossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

SPIELE-DISC
Postlagernd
8032 Gräfelfing

Teilen Sie uns bei Schwierigkeiten bitte immer Ihre Gerätekonfiguration mit:

Amiga 500, 1000 oder 2000, die Größe Ihres Speichers (in KByte), Art der Speichererweiterung, Anzahl und Art der Laufwerke sowie die Kickstart-Version (z.B. 1.2 oder 1.3).

Might and Magic III

Die
Inseln
von
Terra

Fühle die Kraft. Erlebe die Magie. Führen Sie eine Gruppe ausgesuchter Abenteurer zu einem Rendezvous mit dem legendären Zauberer Corak.

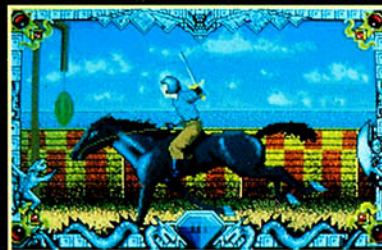
Von finsternen, moderigen Verliessen, durch Korridore aus gehauenen Stein und Holz, und weiter zu den erhabenen gefrorenen Gipfeln von Terra, wo Sie die Geheimnisse lüften werden, die das exotische Land im großen Meer umgeben.

Bizarre und hinterhältige Kreaturen werden Sie auf Ihrem Weg und in vielen Städten und Schlössern herausfordern. Terra erwartet Sie... seien Sie bereit, von ihrer Magie verzaubert zu werden und von ihrer mächtigen Kraft geprüft zu werden.

HÖREN und SEHEN Sie Might & Magic III. Noch nie zuvor konnten Sie ein Spiel derart ERLEBEN.



Eine
Jen Van Vaneghem
Produktion



Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256 Farben Version repräsentativ.

Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich für IBM™-PC

640 kB Minimum • Festplatte wird benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/ 256 Farben sowie EGA • Adlib™, PC-Soundman™, Roland™, Soundblaster™-Soundkarten

und Commodore Amiga™

Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite ★ 63636

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, w4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

NEW
WORLD
COMPUTING™



Niemand lacht, wenn dieser Pirat mit Puppen spielt.

Er bereitet Guybrush ziemlich Kopfschmerzen

Guybrush ist ein alter Langweiler geworden, der immer noch die Geschichte von Monkey Island I erzählt. Wenn der Junge nicht bald eine neue Aufgabe findet, wird ihm bald keiner mehr einen steifen Grog spendieren.

Rache ist sein Markenzeichen™

Im ersten Teil wurden LeChucks Heiratspläne mit einer Ladung Malzbier vereitelt. Jetzt hat er neue Pläne: Rache, Rache und nochmals Rache an Guybrush Threepwood. Gar fürchterliche Rache...

Wer kommt ran an den Großen Preis?

Dieser sagenumwobene Schatz der Meere ist noch zu haben. Es steht mehr auf dem Spiel, als Reichtum; für Guybrush ist es die letzte Chance, zu beweisen, daß er ein echter Pirat, Seeräuber, Schrecken der Meere, Freibeuter, Störbecker, Grogtrinker, Geisterjäger, blah, blah, blah...

Erhältlich für IBM™

AT oder Kompatible

(5,25" oder 3,5") Unterstützt: VGA/MCGA 256 Farben AdLib™, Roland™, Soundblaster™ und Soundmaster™ II Soundkarten Harddisk required Amiga™



Wir enthüllen viele Geheimnisse des ersten Teils.

Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM PC VGA-Version repräsentativ. Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.



LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2



Bevor wir's vergessen: Komplett in Deutsch!

LucasArts™
Lucasfilm™ Games



Mehr Puzzles, mehr Spannung, mehr Albernheiten.

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Schweiz: Thali AG • Österreich: Darius und Karasoft

Published by Softgold

Besuche ferne Inseln und verlaufe Dich

Die ganze Karibik, von Scabb bis Phatt Island, steht Dir offen. Und sogar mit mehreren Schwierigkeitsgraden, daß sogar Dein Chef, Dein Lehrer oder ein Politiker das Spiel lösen kann.

Alle machen wieder mit

Stan hat einen neuen Gebrauchtladen aufgemacht. Die Voodoo-Priesterin ist wieder da, Gouverneurin Marley und andere Lieblinge aus dem ersten Teil auch. Und natürlich stapelweise Insider-Witze, die kaum einer versteht.

Unglaubliche Grafik

Wir heuerten 256 arbeitslose Grafiker aus L.A. an und packten sie acht Mann hoch in ein Büro. Rausgelassen haben wir sie erst, als uns die Bilder wirklich gefallen haben.

Unglaublicher Sound

Alle arbeitslosen Musiker, die wir wollten, arbeiten gerade an ihren Comebacks. Also haben wir selber etwas Reggae komponiert, ein paar starke Sound-Effekte programmiert und uns dann einen Grog gegönnt.

Wir taten, was wir konnten

Wir sind vielleicht nicht perfekt. Aber gescannte Grafik, gesampelte Sounds, geblödelte Witze und eine gerissene Story machen dieses Spiel verdammt gut (Die Entwicklung war schließlich teuer genug). Dann hat Boris Schneider es ins Deutsche übersetzt. Und außerdem war der erste Teil „Adventure des Jahres 1990“ in ASM und Powerplay.

Info-Hotline: Telefon 02131/ 660238

Informationen auch auf BTX-Seite *63636

Ein Action-Klassiker nach dem anderen erscheint in der Werkstatt von Factor 5, einer Gruppe von Programmierern, die sich von Freaks zu absoluten Profis entwickelt hat. Sie haben sich bereits mit Spielen wie »Katakis«, »R-Type« und »Turrican I« einen großen Namen gemacht.

Factor 5 wurde 1987 aus einer lockeren Verbindung von Computer-Freaks gegründet. Alle Mitglieder waren begeisterte Automaten-Spieler und vermißten gute Spiele dieses Genres auf dem Amiga.

Da in der Gruppe alle nötigen Talente für eine Spielproduktion vereint waren, beschloß man, ein wirklich gutes Action-Spiel für den Amiga zu schreiben. Daraus wurde im Verlauf der nächsten zwölf Monate »Neutralizer«, das dann von Rainbow Arts gekauft und in »Katakis« umgetauft wurde, um als 16-Bit-Version von Manfred Trenz' Katakis für den C64 erscheinen zu können.

Katakis war sofort ein Riesenerfolg und gilt heute als einer der ersten ernstzunehmenden Action-Klassiker auf dem Amiga. Der große Erfolg von Katakis brachte Factor 5 dann die Chance, auf die sie nie zu hoffen gewagt hatten: Die Umsetzung des genialen Automaten »R-Type« von Irem, da Activision – der Lizenznehmer von Irem – Rainbow Arts mit der Umsetzung beauftragt hatte. Leider standen nur drei Monate zur Verfügung, trotzdem gilt R-Type bis heute als eine der besten Automatenkonvertierungen auf dem Amiga und war gleichzeitig die erste Zusammenarbeit mit Chris Hülsbeck, der seitdem alle Spiele von Factor 5 vertont.

Darauf folgte dann eine längere Umorientierungsphase bis endlich ein neues Großprojekt gestartet wurde: »Return to Fractalus«. Das Spiel sollte mit echter 3D-Fraktal-Grafik arbeiten und eine 16-Bit-Fortsetzung des Lucasfilm-Klassikers Rescue on Fractalus darstellen. Factor 5 traf sich bei Lucasfilm in San Francisco mit Grafik-Oberguru Loren Carpenter, der



9 Mit »Turrican II« haben Sie einen großartigen Action-Klassiker aus der Werkstatt von Factor 5

auch die Fraktalgrundlagen für die Genesis-Sequenz im Film Star Trek II schuf und für die Routinen der 8-Bit-Version zuständig war. Leider stellte sich im Zuge dieser Grundlagenarbeit heraus, das ein ausreichend schnelles Action-Adventure-Spiel mit Fraktalgrafik auf dem Amiga und dem Atari ST zu langsam und damit unmöglich wäre, hätte es doch den hohen Geschwindigkeitsansprüchen von Factor 5 und Lucasfilm nicht genügt. Das Resultat dieser abgebrochenen Arbeit ist komplett als Vorspann zum Rainbow Arts/Lucasfilm Spiel »Masterblazer« zu bewundern.

Kurz darauf stand die Konvertierung von Manfred Trenz' »Turrican« auf dem Programm und da die Ausgangsversion sehr gut war, kam für Rainbow Arts wiederum niemand anderes in Frage als Factor 5. Im Nachhinein gilt die Amiga Version mit Abstand als die beste, da hier durch die größeren Möglichkeiten der Amiga-Hardware viele Verbesserungen gegenüber dem 64er Original möglich waren. Turrican wurde von Factor 5 auch auf den ST umgesetzt und bewies, daß das Potential der Programmierer nicht auf einen Rechner begrenzt war. Turrican war spielerisch auf dem ST identisch und schlug technisch selbst ST-Renommier-Spiele um Längen.

Durch den Erfolg ermuntert, wurde dann »Turrican II« in

sechs Monaten, also im Eiltempo, hochmotiviert durchgezogen und hat inzwischen auf Amiga und ST den Status eines Kult-Action-Spiels erlangt und erfolgreich verteidigt. Turrican II hob sich auch deutlich von der 64er Version ab. Da es keine Umsetzung, sondern eine Parallelentwicklung war, konnten die Besonderheiten der 16-Bit-Rechner besonders ausgenutzt werden.

Zur Zeit arbeitet Factor 5 an »Super Turrican« auf dem Super Famicom/Super NES, wohl eines der ersten Actions-spiele auf diesem System, das nicht ruckeln wird, und an »Turrican III« auf dem Mega Drive. Turrican III wird viele neue Elemente haben, wobei Super Turrican ein Medley aus I und II mit neuen Features sein soll. Auch die Amiga-Besitzer können sich freuen, denn zur Zeit entsteht bei Factor 5 gerade »Bonk's Adventure«, ein bekanntes Jump-n-Run aus Japan. Die Amiga-Version wird natürlich den Fähigkeiten der Hardware angepaßt.

Auch im kommenden Jahr wird man also sehen können, daß Factor 5 spielerisch und technisch in Deutschland konkurrenzlos und ein Entwicklungsteam mit Weltklasse sind.

(Horst Mitmansgruber/Martin Jobst/ms)

IMPRESSUM

Verleger: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Chefredakteur: Albert Absmeier - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Schmittner (ms)
Chef vom Dienst: Stephan Quinkert
Textchef: Jens Maasberg
Koordination: Jan Ippen, Axel Pretzsch, Felix Röscheisen, Martin Jobst, Horst Mitmansgruber (alle IPV GmbH)
Redaktionsassistent: Catharina Winter, Helga Weber
Telefax: 089/4613-433
Herausgeber: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Programmeinsendungen: Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Operation Manager: Michael Koeppel

Layout: IPV GmbH
Titelgestaltung: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Philipp Schiede (399) - verantwortlich für die Anzeigen
Telefax: 089/4613-775

Vertriebsmarketing: Benno Gaab
Vertrieb Handelsauflage: MZV

Moderner Zeitschriftenvertrieb, 8057 Eching

Bezugsmöglichkeiten: Markt & Technik Leserservice CSJ, Postfach 140220, 8000 München 5. Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis: Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

Druck: Druck- und Verlagshaus Alois Erdl Verlag KG, Gabelsberger Straße 46, 8223 Trostberg

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

Haftung: Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

©1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft und IPV GmbH

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052, Telefax 0 89/46 13-100



präsentiert:

TOP-SHOTS

Mega-Hits zum Superpreis!

**Über 20 Original-Games im
einmaligen Angebot:**

1 Spiel 25,-

ab 3 Spielen 22,-

ab 5 Spielen 20,- pro Stück

00	Turrican II	Diesen Knüller aus der Top-Shots-Reihe kennen unsere Spiele-Disc-Kunden bereits!
01	Around the world in 80 days	Das Computerspiel nach dem Roman von Jules Verne
02	Bad Cat	Olympiade der Stadtkatzen von Los Angeles
03	Blue Angel	Eine Symbiose aus High-Tech-Perfektion und der Erotik von First-Class Pin-ups
04	Circus Attraction	Begeistern Sie das Publikum durch gefährliche Akrobatik
05	Conqueror	Einzigartige Panzersimulation mit authentischen Panzern
06	Danger Freak	Meistern Sie als Stuntman die unterschiedlichsten Situationen
07	European Soccer	Spielen Sie in der anspruchsvollsten Fußball-Liga um den Europacup!
08	Garrison	Märchen-Adventure: Retten Sie Prinzessin Angelique!
09	Hollywood Poker Pro	Pokern im Casino von Hollywood
10	Little Dragon	Sei begrüßt Karateka! Karate mit stilechten Kampftechniken
11	Masterblazer	Höchstgeschwindigkeits-Fußball in futuristischer Umgebung
12	Mission Elevator	Action-Adventure: Finden und entschärfen Sie eine Zeitbombe in einem Luxushotel!
13	M.U.D.S.	Phantasie-Sport-Spiel mit Manager-Teil
14	Night Dawn	Als Robotronic-Ingenieur testen Sie die neuesten Erfindungen der Galaxie
15	Oxxonian	Befreien Sie den Planeten Oxxonian vom bösen Zargo
16	Skyblaster	Sehr realistische 3-D Luft-Boden-Luftkampfsimulation; alle Bewegungen errechnet
17	Starball	Intergalaktisches Ballspiel
18	Streetgang	Bestehen Sie die Aufnahmeprüfung einer Streetgang New Yorks?
19	Western Games	Wie es wirklich war im Wilden Westen: Armdrücken, Bierschießen, Wettessen...
20	Xenomorph	Kein Lebenszeichen mehr auf Sirius B. Was ist mit der Mannschaft dort passiert?
21	X-Out	Das ultimative Shoot-'em-Up: Unterwasser-Action-Spiel

Bestellung direkt beim Spiele-Disc-Herausgeber Ippen&Pretzsch Verlag. Tragen Sie dazu die Bestellnummern einfach in die Bestellkarte auf Seite 11 ein!

Angebot solange Vorrat reicht.

So einfach wie in Ihrer ersten Mission in Turrican I wird's hier nicht: Schwierigkeiten über Schwierigkeiten warten auf Sie, und damit der Einstieg nicht so schwer fällt, finden Sie hier einige raffinierte Tips für eine erfolgreiche Rache an der MASCHINE.

Sicher sind Sie mit der vollen Energie Ihres Kampfanzugs ins Reich der MASCHINE gestürzt und haben gleich mal ordentlich eins draufgeknallt. Nun, das geht uns allen so, aber so werden Sie Landerin nicht befreien. Grundsätzlich sollten Sie nicht zu schnell draufloslaufen, sonst ist schnell eines Ihrer kostbaren Leben vergeudet. Also warten Sie zunächst ab, genießen Sie Ihre Rache in vollen Zügen und vernichten Sie alle auf dem Bildschirm sichtbaren Vasallen des abscheulichen Herrschers, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen.

Suchen Sie immer und überall nach versteckten Bonusblöcken. Sie befinden sich oft an unerwarteten Orten und müssen gezielt aufgespürt werden. Wählen Sie nicht immer den kürzesten Weg, sondern untersuchen Sie alle Abschnitte der Welt. Es lohnt sich immer.

Führung durch die erste Spielstufe

Nicht jede Waffe ist in jeder Phase Ihres Auftrags optimal. Zu Beginn des ersten Levels bietet sich beispielsweise der Streuschuß am besten an. In Höhlen ist natürlich der Abprall-Schuß die optimale Lösung und Endgegner sind meist recht wehrlos, wenn Sie ihnen mit dem Laser den Gar aus machen. Die Superwaffe ist übrigens bei Endgegnern ziemlich sinnlos, sie sollte eher mal im Level eingesetzt werden, wenn das Geschehen sehr unübersichtlich wird.

Nutzen Sie so oft wie möglich Ihre Fähigkeit, sich in das Rad zu verwandeln. Manche scheinbar unüberwindbaren Streckenabschnitte sind damit in Sekundenschnelle »abgerollt«.

Tips & Tricks

Tod dem Tyrannen! Aber wie?



10 Sogar die Witterung auf Landerin stellt sich gegen Sie im Kampf mit dem bössartigen Herrscher

Vor allem mit dem »Rundum-Flammenwerfer« machen Sie sich Luft, wenn sich von allen Seiten Gegner nähern. Besonders wirkungsvoll ist diese Waffe, wenn sich ein Gegner mit vielen Trefferpunkten (z.B. der Bienenkorb) Turrican entgegenstellt.

Die erste Welt

Los geht's. Wenn die ersten »Walker« auf den Turrican losstürmen, sollte Sie entweder stehenbleiben und sie erstmal mit kaltblütiger Gelassenheit neutralisieren. Eine andere Möglichkeit besteht darin, auf die armen Viecher draufzuhüpfen. Platt wie Flundern, suchen sie dann schnell das Weite. Der erste Bonusblock winkt über einer der griechisch angehauchten Säulen, die gleich rechts vom Startpunkt in der Gegend herumstehen. Kurz den Flammenwerfer aktiviert, einmal rundherumgeblasen und schon winken diverse Extras (der Streuschuß ist empfehlenswert).

Weiter geht's nach rechts in die Senke. Am besten rollen Sie als Rad auf die Brücke und aktivieren dann die Superwaffe. Kurz darauf sind alle Gegner

verschwunden. Jetzt erreichen Sie die erste echte Klippe in dieser Spielstufe, denn ein Hügel mit Horden von Gegnern muß erklommen werden. Vorsicht vor den intelligenten Suchbomben! Sie sollten abwechselnd springen und die Energie-Linie einsetzen. Oben angelangt, springen Sie über den Wasserfall und kommt zu einer riesigen Felsstruktur, die an ein Rainbow Arts-Männchen erinnert. Wagemutige springen hier auf den Arm des Männchens, dann auf den Kopf und folgen schließlich den verstreuten Felsplattformen, bis Sie in einer kleinen Höhle mit einem Extraleben belohnt werden.

Wieder am Fuß der Figur angelangt, bieten sich zwei Wege an: Entweder nach rechts durch den Sturm direkt zum Endgegner des Levels, oder nach links zum Wasserfall zurück. Der Sprung durch den Sturm ist nicht ganz leicht, kürzt aber ungemein ab. Sie müssen so weit wie möglich hineinlaufen, sich dann hinknien und aus dieser Position

nach rechts oben springen. Mit jedem Sprung sollte Turrican ein bißchen weiter kommen, bis der Sturm abbricht und der Endgegner droht.

Der einfachere und mit einigen Extras gespickte Weg führt durch den Wasserfall nach unten in ein Höhlenlabyrinth, in dessen linker Höhlenkammer ein Extrablock mit Abprallschüssen winkt. Wenn Sie die Höhle sorgfältig abgrasen, finden Sie in der rechts unten gelegenen Höhlenkammer ein Extraleben und einige Diamanten. Zum Endgegner kommt Sie durch den etwas engen und von Bienen bewachten Felskamin in der Mitte des Höhlenlabyrinths. Etwa auf halber Höhe auf dem Weg nach oben liegt ein sehr enger Gang links im Fels. Verwandeln Sie sich hier in ein Rad, können Sie ein Power-up und einen Laser für den Endgegner ergattern.

Sie können dem Endgegner übrigens auf die Waffe springen und so direkt ins Roboter-Auge zielen. Dahinter winkt, von einem Mini-Drachen bewacht, ein Power-up. Nach einigen Klettereien kommt Sie rechts an eine Felssteilwand, an der Sie hinunterspringen sollten. Rechts ist der Level zu Ende, Turrican muß also wieder nach oben, um ganz rechts oben in einer Höhle den Ausgang zu finden. Vorher finden Sie in einer der rechten Höhlenkammern einen Schacht, der senkrecht nach unten geht und nur mit dem Rad »errollt« werden kann. Zwei Extraleben sind die Belohnung der Mühen.

Ein heißer Tip für kleine Schummler

Wenn alle Stricke reißen, gibt es übrigens auch noch einen echten Cheat-Modus. Gehen Sie im Titelbild mit »Space« in das Musikmenü und drücken Sie dort die Tasten <4> und <2> in dieser Reihenfolge. Darauf kehren Sie mit <ESC> ins Spiel zurück und starten dort mit 99 Leben und einer Menge Extrawaffen. Punkte gibt es für solche kleinen Betrügereien natürlich keine!

(Horst Mitmansgruber/Martin Jobst/ms)

Der Software- Knüller:

3 POWERDISCS FÜR 2!

**Wer zwei unserer Dauerbrenner bestellt,
bekommt den dritten kostenlos dazu!**

Bestellen Sie auch per Telefon
(089/ 854 24 12) oder per Fax
(089/ 854 58 37):

- PD 1: Textprg. Words of Art
- PD 2: Malprg Designer's Pencil
- PD 3: Datenbanksystem Earl
- PD 4: Animationsprg. Video Designer
- PD 5: Synthesizer Musical Enlightenment
- PD 6: Konstruktionsprg. School-CAD
- PD 7: Haushaltsbuch mit Finanzmanager
- PD 8: DTP-Programm Multitext
- EXTRA POWER (50 Instrumente und 5 Songs für den TME Synthesizer)
- SD 1: Actionspiel Master Mage
- SD 2: Flugsimulator Glider
- SCHOOL-CAD plus: CAD-Programm
- QUASAR: Breakout-Spiel mit vier Schlägern

PD: POWER-DISC
SD: SPIELE-DISC

Absender:

.....
.....
.....

Hiermit bestelle ich zur Lieferung per Nachnahme:

- Folgende POWER-DISCS: Jede einzelne Diskette (Nr. 1-8):..... (POWER-, EXTRA- oder SPIELE-DISC) kostet 19,80 DM. Im Superangebot sind drei Disketten zum Gesamtpreis von 39,- DM (statt 59,- DM) erhältlich (solange Vorrat reicht).
- Stück EXTRA POWER
 - Stück SPIELE-DISC 1
 - Stück SPIELE-DISC 2
 - Stück SPIELE-DISC 3
 - Stück SCHOOL CAD plus
 - Stück QUASAR
- Folgende TOP-SHOTS:
Best.-Nr.:.....
..... QUASAR 39,-, School CAD plus 49,- DM.

Preise zzgl. Versandkosten

Bitte
freimachen

Postkarte

Ippen&Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus
Bayerstraße 57

8000 München 2



Das finden Sie auf der

SPIELE

DISC

Turrican II

Wir schreiben das Jahr 3025. Bren McGuire ist einer jener unerschrockenen jungen Männer, die auf dem Schlachtkreuzer >>Avalon 1<< in Welten vordringen wollen, die noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Wiederholt hatte es Versuche gegeben, die Grenzen des bekannten Universums zu verlassen, doch von diesen Raumschiffen hat man nie wieder etwas gehört. Die Mannschaft ist etwas unsicher, doch sie ist die beste, und nur Avalon hat eine reelle Chance von einer Mission wie dieser zurückzukehren. Doch plötzlich kommt alles anders. Die Alarmsirenen heulen auf, ein gewaltiger Schlachtkreuzer taucht auf und macht die Avalon zu einem Nichts, einem Stück Blech im Weltall. Wie durch ein Wunder überlebt Bren McGuire das Desaster. Er schlüpft in seinen Turrican-Kampfanzug und schwört Rache...

Kämpfen Sie sich als Bren McGuire durch bizarre Welten voller widerlicher Aliens und Gefahren. Nehmen Sie den Kampf gegen die mutierten Knechte der MASCHINE auf. Ihr Turrican-Anzug leistet Ihnen dabei unentbehrliche Hilfe. Flammenwerfer, Laserbeam und Energiewellen unterstützen Sie bei Ihrer aufregenden Mission.

Turrican II fesselt den Spieler mit seinen grafisch exzellent gestalteten bizarren Landschaften, dem fetzigen Soundtrack (von Chris Hülsbeck), und durch knallharte Action. Ein Wahnsinns-Game von Rainbow-Arts. Jetzt exklusiv auf dieser SPIELE-DISC.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,
Kickstart 1.2, 1.3 oder 2.0, Joystick



Auf Knopfdruck geht es los: Der letzte Kampf um Landorin



**Einmalige Bestellaktion
mit Supersparpreisen
im Heft**