



Die besten Computer-Spiele des Jahres

DIE TOP GAMES 1992

★ IBM-PC ★ AMIGA ★
★ ATARI ST ★ C64 ★

Adventure, Action, Sport,
Strategie, Simulation,
Rollenspiel

Home, sweet Home...



Bouncing Bill

Bouncing Bill ist ein Spiel des Jump'n Run Genres und umfaßt insgesamt 4 Szenarien, die mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken ausgestattet sind. Als glückloser Zeitgenosse hüpf't Bill als kleiner roter Ball durch die Gegend, auf der Suche nach einem Zuhause. Wird es ihm mit eurer Hilfe gelingen, durch 80 aufregende Level doch noch zu einem glücklichen Ende zu gelangen?

Jetzt **NEU** im gut sortierten
Zeitschriftenhandel



AMIGA

Fun

für nur DM **19.80**

Ich erinnere mich noch mit Vergnügen, als sich unser aller Chefredakteur in der Tafelrunde feierlich erhob, theatralisch gestikulierend auf mich deutete und mit schicksalsschwangerer Stimme die magischen Worte verkündete: "Christoph, Du bist der Auserwählte! Folge Deiner Berufung und verfasse den Spieleführer!"

Monate später, es ist Nacht in den Redaktions-Dungeons der Play Time. Der Mond scheint durch die Fenster und taucht die gespenstische Szenerie in ein unwirkliches, fahles Licht: Auf meinem Schreibtisch türmen sich Spielekartons, Scribbles und Bildmaterial, nur sporadisch unterbrochen von kraterartig freigeschaufelten Arbeitsflächen. Hinter meinem Computer erhebt sich eine inzwischen latent lawinengefährdete Halde aus ausgeleierte und durchgezockten Joysticks; einige Smarties-Power-Ups haben sich im Teppich festgetreten. Inmitten dieses Softwareschlachtfeldes kauere ich nun breit grinsend vor dem Monitor, denn es ist geschafft: Das Ergebnis monatelanger, versklavender Kleinarbeit liegt in Euren Händen (und der Kaufpreis hoffentlich bereits in der Kasse des Zeitungshökers): Der Spieleführer durch die besten Spiele des Jahres 1992 ist da!

Doch ich bin nicht nur deshalb froh, weil ich nach der Fertigstellung dieses Heftes von meinen Fußfesseln losgeschmiedet werden soll. Vielmehr kann ich nun wieder beruhigt schlafen, da Ihr mit diesem Nachschlagewerk von historischer Bedeutung sicher sein könnt, Euch mit wirklich guten Spielen zu Weihnachten zu beschenken oder eben solche auf Eurem Wunschzettel zu



Die 100 besten Spiele des Jahres 1992

Willkommen im Zocker- Olymp!

vermerken. Bei vielen Titeln für Atari, PC, Amiga und C64 gab es unter uns natürlich harte Auseinandersetzungen, welches digitale Werk seinen Platz im Zocker-Olymp erhalten soll. Aber die Würgemale an meinem Hals sollten sich für Euch gelohnt haben.

Der Spieleführer ist jedoch kein Sammelsurium bereits veröffentlichter Play Time-Artikel, sondern hier werden alle Top-Titel von November 1991 bis November 1992 nochmals bewertet und rezensiert. Dem PC lachte auch in den letzten zwölf Monaten die Sonne der Neuerscheinungen. Vor allem viele großartige Adventures fesselten die Zocker an den Monitor. Auch der Amiga wird trotz aller Prophezeiungen noch munter mit vielen Top-Spielen gefüttert. Erwähnenswert sind für die "Freundin" viele Ballerspiele und Jump & Runs, die teils an Spielhallenqualität heranreichen. Beim Atari und vor allem beim C64 sieht es

inzwischen recht düster aus. Gerade für den C64 gibt es nur noch wenige lohnende Spiele, wie zum Beispiel Creatures 2. Für den ST werden Erstentwicklungen wie z. B. Amberstar recht selten. Trotz dieser unausgewogenen Softwareversorgung durch die Hersteller werdet Ihr dieses Jahr noch für alle Systeme erstklassige Spiele finden.

Doch nicht nur meine Kollegen und ich waren es, die am Spieleführer Hand angelegt haben. Vielmehr griffen mir verwegene Freiwillige auch dann noch unter die Arme, als sich andere bereits nur noch an den Kopf griffen. Dank und immer wieder Dank geht daher an die hinreißende Jason Schulz für die Vorkorrektur und die ungewollte seelische Unterstützung; die nicht minder hinreißende Bini Becker für die Zweitkorrektur; Kai "Mr. Thesaurus" Kühn und seinen Schama-

nen für die verbalen Eingebungen; Totti Kraft für die Hardwareunterstützung; Mathias Gaethje für den Material-Support; Stephan Holowaty und die gesamte SHCS-Gang für die Materialabwicklung; Hinnerk und Unwirsch für ihre stille Anteilnahme und schließlich an meine Mutter, die meinen "Kaffee-Zigaretten-Kaffee"-Ernährungskreislauf mit Hartnäckigkeit und fester Nahrung unterbrach. Der Highscore sei mit Euch allen!

Christoph Holowaty

Christoph Holowaty
Projektleiter Spieleführer

■ RUBRIKEN

Editorial.....	3
Bewertungssystem	6
Das Letzte.....	119
Impressum	119
Inserentenverzeichnis	119
Technische Übersicht	120
Zockerlexikon	126

■ ACTION

Addams Family	8
Alien Breed	9
Apidya.....	10
Assassin	12
Aquatic Games	13
B.C. Kid	14
Bug Bomber.....	16
Creatures 2.....	17
D/Generation	18
Dynablaster	20
Epic.....	21
Fire & Ice	22
First Samurai	24
Harlequin	25
Hudson Hawk	26
Leander	28
Lethal XCess	29
Parasol Stars	30
Project X.....	32
Risky Woods.....	33
Shadow of the Beast 3	34
Titus the Fox	36
Ugh!.....	37
Videokid	38
Wolfchild	40
Zool.....	41

■ ADVENTURE

BAT 2.....	42
Dark Seed.....	44
Eco Quest.....	45
Eternam	46
Gateway	48
Indiana Jones and the Fate of Atlantis.....	49
Kings Quest VI.....	50
Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra.....	52
Legend of Kyrandia	53
Lure of the Temptress.....	54
Monkey Island 2: Le Chucks Revenge	55
Rex Nebular.....	56
Robin Hood: Conquests of the Longbow	57
The Lost Files of Sherlock Holmes	58
Spellcasting 301 - Springbreak.....	59
Star Trek 25th Anniversary	60

■ ROLLENSPIEL

Amberstar	61
Black Crypt	62

Buck Rogers 2: Matrix Cubed.....	63
Dark Queen of Krynn	64
Das Schwarze Auge	65
Elvira 2: The Jaws of Cerberus ..	66
Eye of the Beholder 2	67
Legend of Valour	68
Might & Magic 4.....	69
Planets Edge	70
Prophecy of the Shadow	71
The Summoning	72
Ultima 7: The Black Gate.....	73
Ultima Underworld	74
Wizardry Crusaders of the Dark Savant.....	75

■ SIMULATION

1869.....	76
A-Train	77
Aces of the Pacific	78
ATAC.....	79
Der Patrizier.....	80
Falcon 3.0.....	81
Global Effect	82
Pinball Dreams	83
Pinball Fantasies	84
Sim Ant	85
Special Forces.....	86

■ SPORT

Formula 1 Grand Prix	87
Hard Ball 3.....	88
Jack Nicklaus Sig.Golf.....	89
Jaguar XJ 220	90
Links 386 Pro.....	91
Lotus Turbo Challenge 3	92
No Second Price.....	93
Sensible Soccer.....	94
The Games: Summer Challenge	95
The Games: Winter Challenge ..	96
Wayne Gretzky Hockey 2	97
World Tennis Championships	98

■ STRATEGIE

Ashes of Empire	99
Centerbase	100
Civilization	101
Conquistador	102
Crisis in the Kremlin.....	103
Dune	104
Exodus.....	105
Global Conquest.....	106
Gobliins	107
History Line 1914-1918	108
Locomotion	109
Pacific Islands.....	110
Perfect General	111
Populous 2.....	112
Push Over	113
Rampart	114
Siege.....	115
Space Crusade	116
Troddlers.....	117
Vikings	118

ACTION

Nachschub für Joystick-Jünger, Adrenalin-Anarchos und Plattform-Punks! Die besten Action-Spiele des Jahres treiben den Zockern die Hornhaut auf die Triggerfinger. Möge der Joystick mit Euch sein...

ab Seite 8

ADVENTURE

Wer Abenteuer sucht, muß nicht gleich einen Seitensprung wagen. Indiana Jones, Sherlock Holmes, Guybrush Threepwood, Laura Bow und Rex Nebular warten mit ihren Kumpels...

ab Seite 42

ROLLENSPIEL

Trolle, Druiden und Schwarze Magiere kommen nicht nur in Omis Gute-Nacht-Geschichten vor. Auch die diesjährigen Rollenspiele haben's in sich. Wer es nicht glaubt, darf nachlesen...

ab Seite 61

SIMULATION

Ob Flipper, Flugzeuge, Ameisenhaufen, Eisenbahnen oder Millio-nenschiebereien: Die Top-Simulationen des Jahres locken sowohl Otto-Normal-Simulanten als auch Ultra-Realos...

ab Seite 76

SPORT

Boris ringt um Atem, Thomas Doll pfeift auf dem letzten Loch und Michael Schuhmacher quält das Schleudertrauma. Wir liegen derweil im Sessel und holen uns die Medaillien auch ohne Atemnot...

ab Seite 87

STRATEGIE

Ist der Job zu anspruchslos, die letzte Klassenarbeit zu leicht und das gute, alte Schach inzwischen zu altbacken geworden? Wer sich sein Gehirn richtig durchkneten will, tüfelt weiter...

ab Seite 99



I



N



H



A



L



T

Das Bewertungssystem im Spiele-Führer 1992

Schon in den monatlichen Play Time-Ausgaben führt Lob und Tadel bei der Bewertung von Spielen nicht nur zu entsprechenden verbalen Äußerungen im Text, sondern unweigerlich auch zu dem allseits beliebten Wertungskästchen. In diesem Spieleführer werdet Ihr nur Spiele finden, die allesamt ihr Geld wert sind. Trotzdem begnügen wir uns nicht damit, einfach ein pauschales Grinsegesicht über jedem Artikel schweben zu lassen. Fast jedes sehr gute Spiel hat nämlich auch seine Nachteile oder gefällt trotz hervorragender Programmierung nicht jedem. Daher haben wir uns dazu durchgerungen, die auserkorenen Spiele nochmals auch untereinander zu bewerten und damit im Jahresüberblick die Besten der Besten vergleichbar zu machen. Auf dieser Seite verraten wir Euch nun, was die lustigen kleinen Joysticks bedeuten, warum es eine Positiv/Negativ-Sparte gibt und wie der Schwierigkeitsgrad zustande kommt...

Genre

Unter dem Genre verstehen wir die jeweiligen Unter rubriken, unter denen das Spiel einzuordnen ist. Dem listigen Leser wird bereits aufgefallen sein, daß im Seitenkopf ebenfalls ein Genre eingetragen ist und daß sich - oh Wunder - beide Genres nicht immer im Wortlaut gleichen. Das liegt daran, daß vor allem im Actiongenre alle Spiele zwar erstklassige Reaktionsfähigkeit und hohe Frustrationstoleranz erfordern, sie sich vom Prinzip her aber oft grundlegend unterscheiden. Da gibt es die typischen Jump & Runs, in denen von Plattform zu Plattform gehüpft wird, dann tauchen reine Ballerspiele auf oder es gibt sogar die Hack & Slays. Damit Ihr auf einen Blick wißt, was auf Euch zukommt, haben wir Euch auch das jeweilige Untergenre angegeben.

Hersteller

Unter dem Hersteller verstehen wir das jeweilige Programmiererteam oder den Softwarevertrieb, der Euch mit diesem Spiel beglückt.

Preis

Beim Preis geben wir den empfohlenen Verkaufspreis laut Hersteller an - inklusive Mehrwertsteuer, unabhängig von den eventuell abweichenden Preisen des freien Handels.

System

Hier findet Ihr, für welches System das Spiel getestet wurde. Einige der rezensierten Spiele sind auch für andere Formate erhältlich oder werden in absehbarer Zeit konvertiert werden. Dennoch müssen nicht alle Konvertierungen hier erscheinen, weil sie entweder nicht den Sprung unter die 100 Besten geschafft haben oder eben weil sie zum Zeitpunkt der Heferstellung nicht verfügbar waren.

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Soft-Ice
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** narrisch
- **Positiv:** Freihändig spielbar, hohe Auflösung in Salzsäure, wiederverwertbar, bis zu 1 Spieler gleichzeitig, maximal fünf endlose Leben
- **Negativ:** Disketten nur in blau, Verpackung instabil, Bedienungsanleitung in Kyrillisch, Sound nur über das Laufwerk hörbar

PC AMIGA ATARI ST

Schwierigkeitsgrad

Was nützt dem Einsteiger in die Spiele-Welt ein hervorragend gemachtes, aber irre schweres Spiel? Gar nichts! Daher erfahrt Ihr hier, wie schwer ein Spiel ist.

Positiv/Negativ

Fast jedes Spiel hat so seine Zipperlein und Highlights, die wir auch im Vergleich der 100 Besten nicht unter den Teppich kehren wollen. Daher stellen wir Gutes und Schlechtes hier noch einmal kurz dar.

Bewertung

Die neckischen Joysticks symbolisieren den Grad der Begeisterung in der Redaktion beim Testen des Spiels. Fünf Joysticks können insgesamt für ein Spiel vergeben werden, 2,5 Joysticks wären also glatter Durchschnitt. Der Thematik des Heftes folgend, werden hier nur gute Spiele bewertet, die mindestens 3 der bekannten Steuerknüppel aufhufen konnten. Spiele mit fünf verliehenen Joysticks sind die absoluten Mega-Hits, die Ihr unbedingt haben solltet.

A320

A·I·R·B·U·S



*On final approach to
the United States*

Developed in corporation with



Lufthansa and Deutsche Airbus

Monstren, Mumien, Mutationen

The Addams Family

Die Addams Family haust in der gruseligsten Villa der ganzen Stadt: Finstere Gruften, unheimliche Horrorgärten und knarrende Wandelhallen behüten den geheimnisumwitterten Familienschatz. Doch das Anwesen, dessen verschrobene Bewohner von den Nachbarn wie biblische Plagen gefürchtet werden, ist verwaist. Die geldgierige Hexe Abigail Craven hat Horrorlady Morticia samt Kindern entführt, um sich am Addams-Vermögen zu bereichern. Zu allem Unglück wird sogar Onkel Fester von Abigails Fluch geblendet und



Auch der Baum ist ein Alptraum: Wer auf komische Gruselgestalten steht, ist bei der Addams Family richtig.



Gomez muß durch elf Levels eilen, um seine Familie aus den Klauen eines Fieslings zu befreien.



führt fortan in geistiger Umnachtung die Befehle der alten Vettel aus. So muß Vater Gomez eingreifen, um Kind und Kegel aus den Klauen der Fieslinge zu befreien.

Der Spieler darf dem Familienoberhaupt des Addams-Clans mit glühendem Joystick bei der Suche nach seiner im Horrorhaus verschollenen Familie unter die Arme greifen. Die schier endlose Immobilie wartet unter anderem mit einer modernden Familiengruft, einer Horrorküche mit wandelnden Kochtöpfen und

einem Gruselgarten mit Killertomaten und Ziergalgen auf. Gomez muß die elf zum Teil haarsträubenden Levels durchhüpfen, um entweder mit einem Energieherz oder der Befreiung eines Familienmitgliedes belohnt zu werden. Erst wenn der ganze Clan von den Ketten bzw. dem Fluch befreit ist, darf Gomez seine angebetete Gattin Morticia nach der Bewältigung eines äußerst energieverschleißenden Schlußlevels in die Arme schließen. Stürzt sich Gomez in eines der Levels, bricht das komplette Repertoire an denkbaren Plattform-Gemeinheiten über den besorgten Vati herein. Zum einen drohen die Scharen von Möchtegern-Monstern mit 3-Promille-Grinsen, zum anderen tapen Zerstreute in die vielen versteckten Fallen. Solchen Herausforderungen ist der Normal-Gomez natürlich nicht gewachsen - und so darf der Sammlerleidenschaft nach Extras in den zahlreichen, aber gut getarnten Bonushöhlen nachgegangen werden, die besondere Schätze für den Pixelhüpfer beherbergen. Mal bekommt Gomez ein Extraleben spendiert, dann wieder wird die Lebensenergie aufgeladen. Daneben kann Gomez sich noch ein zünftiges Survival-Bündelchen aus eingesammelten Goodies schnüren, von der Globetrotter Rüdiger Nehberg nicht einmal zu träumen wagt. Mit Fez, Turnschuhen und Schutzschild könnte Gomez selbst Superman ungestraft am Cape zupfen: Im Tiefflug schwingt sich Gomez dank genannter Accessoires unverwundbar von Gruft zu Gruft.

Auf dem Amiga löst die Horror-Familie vor allem durch die putzige Comic-Animation und die abwechslungsreiche Plattformgestaltung nicht nur bei erklärten Fans des Genres Wohlwollen aus. Trotz der harmlos-liebenswürdigen Gestalt der Monster, ist Vorsicht die Mutter der Plattformkiste: Die hartnäckigen Unholde verstehen es durchaus, so manchem selbsternannten Highscorejäger den Schweiß auf den Joystick zu treiben.

Die Amiga-Gemeinde darf aber auf jeden Fall beherzt zugreifen. Trotz der dunklen Vorgeschichte setzt der Addams-Clan damit ein weiteres Highlight an den Actionhimmel des Jahres 1992. ■

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Ocean
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** witzig animiertes Jump & Run für Gruselfreaks, leichte Steuerung
- **Negativ:** -

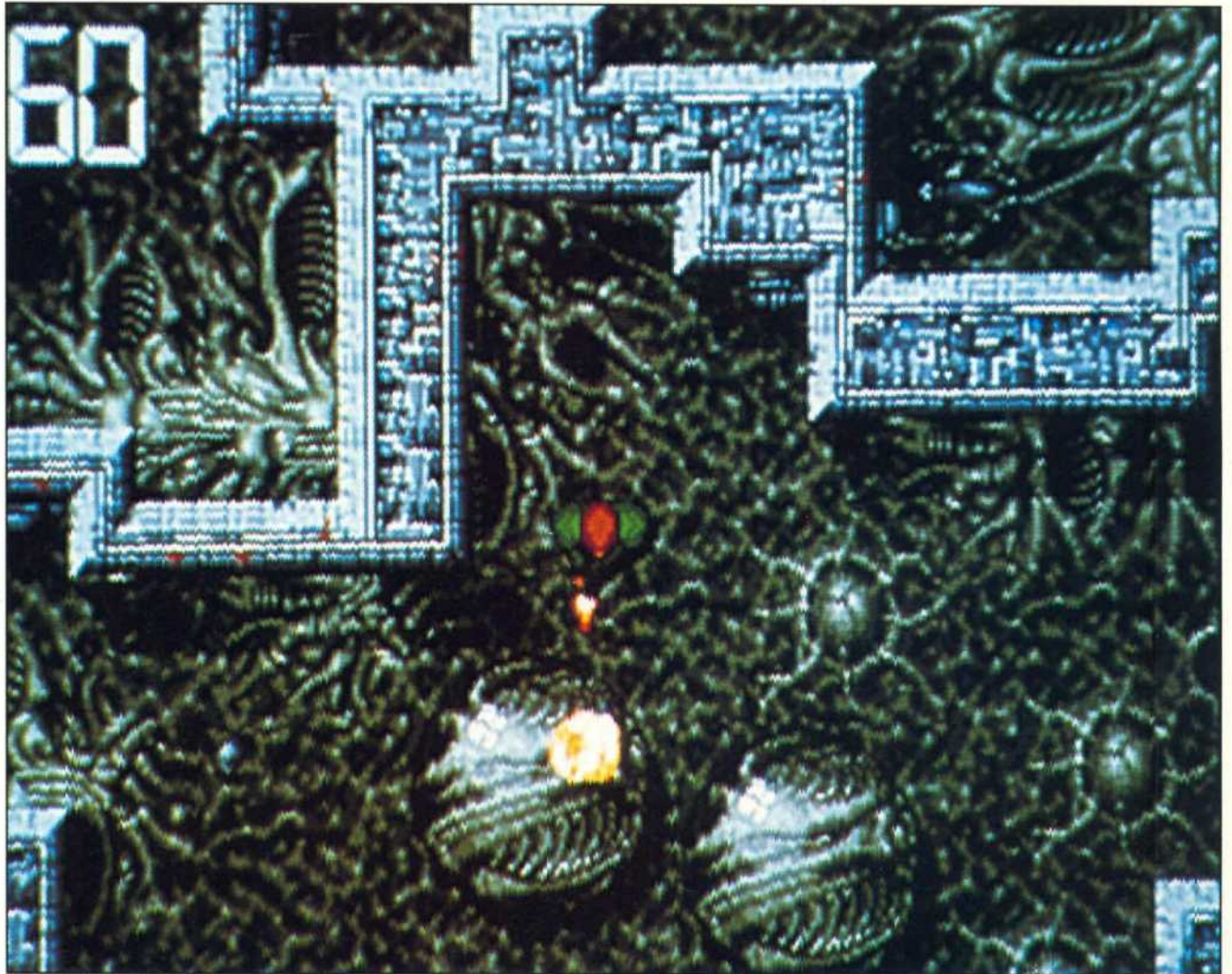
► **Amiga** 

Ärger mit Aliens

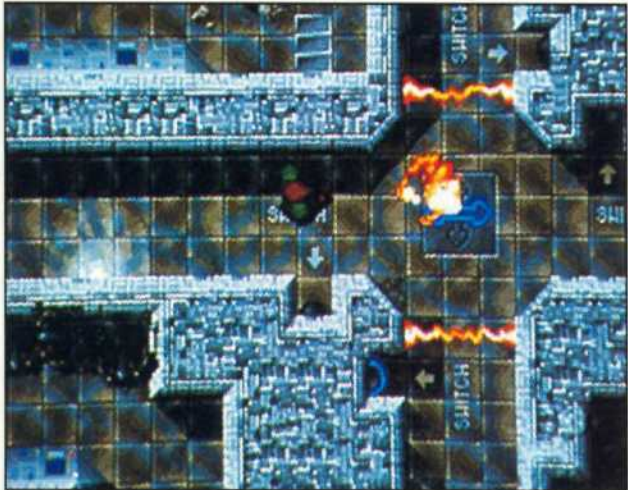
Während die Polizisten Stone und Johnson, in freudiger Erwartung des wohlverdienten Urlaubs, von der letzten Patrouille zum Hauptquartier des Interplanetaren Corps zurückfliegen, runzeln die Vorgesetzten daheim gehörig die Stirn. Seit geraumer Zeit gibt nämlich ein Intex-Satellit keinen Mucks mehr von sich und rotiert offensichtlich bar jeder Kontrolle in der Umlaufbahn. Flugs werden die Urlaubsscheine der beiden Polizisten Opfer des Reißwolfs, die nun das Auge des Gesetzes argwöhnisch auf die Raumstation richten müssen.

Statt sich der Gesellschaft leichtbeschürzter Grazien und der Wirkung von Cuba Libre unter Palmen hingeben zu können, stapfen die verdutzten Galaxis-Ranger nun also durch die verfallene Raumstation, deren Plattformen vom Spieler aus der Vogelperspektive beäugt werden dürfen. Mutierte Aliens haben inzwischen die Kontrolle übernommen und die Droidenschar mit Mann und Maus pulverisiert. Stone und Johnson durchmessen mittels Joystickbewegung die schier endlosen Labyrinth auf der Suche nach Waffen, Munition und Schlüsseln für die teils verriegelten Räume. Vor jedem Level läßt es sich die Einsatzzentrale nicht nehmen, den Tatendrang der beiden

Alien Breed



In den untersten Level wartet ein Alptraum aus Schleim und Säure: Hier werden Alieneier ausgebrütet.



Angreifende Aliens dürfen auch in Fallen gelockt werden, indem man Sicherheitsanlagen aktiviert.

Streifengänger durch Missionbriefings in die rechten Wege zu leiten. Zwischendurch darf mit befremdlichen Apparaten hantiert und nicht minder eigentümliche Außerirdische mit der Maschinenpistole niedergemäht werden. Doch die Entdeckungsreise des Duos ist angesichts drückender Monsterübermacht alles andere als ein behaglicher Spaziergang. Zudem bringt die Maschinenpistole der Polizisten kaum einen Pudding zum Wackeln. Wie ärgerlich, daß die Mutanten in den tieferen der insgesamt sechs Etagen dazu noch weit intelligenter sind als sie aussehen.

Mittels eingesammelter Geldchips können jedoch beim Bordcomputer nützliche Kleinode, wie Verbandspäckchen, Munition, Automaps, Schlüsselkarten und Waf-

fen, erworben werden. Absoluter Bestseller sind dabei die Extra-Leben, die man kaufen kann. Zerstreute dürfen außerdem nochmals einen Blick auf den Missionsinhalt werfen. Sogar dem verspielten Ranger wird einiges geboten: Man darf sich mit Hilfe des Bordunterhaltungssystems belustigen und zwischen der Ballerei eine Runde Simpel-Tennis im Stile der allerersten Konsolen spielen. Die Frage nach der Logik eines derartigen Computersystems auf einer komplett droidengesteuerten Forschungsstation, soll angesichts des hohen Nutzwertes für den gestreßten Ranger im Übrigen nicht vertieft werden... Der Spieler darf alleine oder mit einem Kumpel auf dem Satelliten nach dem Rechten sehen, wobei jeweils ein Sprite pro Joystick gesteuert wird. Ergo tapsen einsame Spieler auch alleine im dunklen High-Tech-Labyrinth umher und tun sich doppelt so schwer, der listigen Alien-Brut auf die Tentakel zu klopfen. Wer seine fünf Leben liebt, sollte also notfalls eine Kontaktanzeige aufgeben. Alien Breed ist jedoch kein klassisches Ballerspiel: Zu leicht hockt man in ausweglosen Situationen, wenn zum Beispiel eine Feuer-schutztür unwiderruflich zufällt, man keine Munition mehr hat und vor dem nächsten Ausgang feixende Schleimbeutel herumlungern. Ohne Taktik ist dem glitschigen

Getier nicht beizukommen. Die Vogelperspektiven-Grafik bringt die düstere Atmosphäre des morbiden High-Tech-Labyrinths prächtig auf den Bildschirm. Unabhängig von der Sprite-Anzahl, scrollen die Levels brav in alle Richtungen, während die teilnahmslose Stimme der Borddurchsage über das körperliche Befinden und den Munitionsvorrat Auskunft erteilt. Trotz einiger Schwächen in der Steuerung ist Alien Breed die Reise in die Grusel-Galaxis allemal wert. Wer hier nicht den Greifarm ausfährt und zupackt, der hat einfach kein Herz für Aliens. ■

SHOOT 'EM UP

- **Hersteller:** Team 17
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** innovative Alienjagd mit Puzzle-Elementen, stimmungsvolle Grafik
- **Negativ:** leichte Probleme in der Steuerung

Amiga



Angriff der Killer-Bienen

Apidya

Die Rache sei mein", kreischt Hexaä mit überschlagender Stimme in die rabenschwarze Nacht. Der Magier grollt nämlich dem Jüngling Ikuro, der den Zauberstab-schwinger böse über den Tisch gezogen hat. Der Held soll nun durch eine Insektenplage gezeißelt werden. Doch zunächst treffen die mutierten Killer-Insekten auf die friedlich schlummernde Frau des Bengelchens, was die Flattermänner nicht von einer zünftigen Vergiftung der ahnungslosen Schönheit in Abwesenheit des Hausherrn abhält. Und endlich, endlich haben wir wieder einen guten Grund für ein furioses Ballerspektakel: Während sich Ikuro noch heulend und zähneklappernd im eigenen Leid windet, verwandelt er sich in eine fleißige Baller-Biene und darf fünf Insektenwelten überwinden, um die Angebetete zu retten und den Zauberer mit den neu gewonnenen Fähigkeiten zu piesacken.

Der erzürnte Held hat in seiner neuen Gestalt nämlich nichts mit den infantilen Wesenszügen der Biene Maya oder des faulen Willis gemein. Vielmehr bedürfen die bösen Kinder der Fauna sogar der schärfsten Zurechtweisung - und so sieht



Die traumhafte Grafik von Apidya gehört zum Besten, was derzeit im Genre angeboten wird.

man die künftige arbeitende Bevölkerung Deutschlands versunken vor sich hinfluchen, wenn sie als Biene im Kräutergärtlein zwischen Gundelrebe, Pfarrkümmel und Schelmenwurz per Joystick zu Werke geht, um die Ebenen mit Streuschüssen und Bomben zu entvölkern. Die finsternen Gliederfüßler haben es nämlich faustdick hinter den Fühlern: Mücken, Schmetter-



Auch Schnecken können erschrecken: Bei Apidya greifen auch vermeintlich harmlose Insekten an.

linge, Raupen, Weinbergschnecken und anderes Ungeziefer machen das Kammerjägersdasein zur Feuerprobe für jeden Joystick. Selbst der Practice-Modus, bei dem der Spieler von den Endgegnern und einigen Bonuslevels verschont bleibt, treibt auch halbwegs geübte Zocker in den Wahnsinn. Außerdem warten die Insekten noch mit mächtigen Kumpels auf. Monstermaulwürfe und Killerkarpfen

erscheinen spuckend und schießend aus den Tiefen des Erdreichs oder des Dorfweiher.

Gesteuert wird wahlweise mit Joystick oder Mega Drive Control-Pad. Außerdem darf ein zweiter Spieler eine Drohne steuern, die die Kampfbiene als summendes Helferlein begleitet, oder die Spieler greifen abwechselnd als geflügelte Insektizidspucker ins Geschehen ein.

Apidya glänzt mit für dieses Genre ungewohnt vielen Optionen. Da darf der Spieler zum Beispiel den Levelsoundtracks vor

Spielbeginn lauschen, zwischen vier Schwierigkeitsstufen wählen oder die Art der Extrawaffen zuteilen bestimmen. Atemberaubend sind sowohl die Darstellung der Insektensprites, als auch die phantastisch gepinselten Bildhintergründe von Apidya. Kaiko zaubert eine summende und krabbelnde Artenvielfalt auf den Schirm, bei deren Anblick selbst Wie-

sensafari-Sielfmänner wild mit der Fliegenklatsche auf den Monitor patschen würden. Die horizontal scrollenden Hintergründe protzen mit Detailreichtum und versteckten Bonushöhlen, die man zum Abgreifen von Power-Ups aufsuchen darf. Während die Levels normalerweise seidenweich vor den Augen des Joystick-Jüngers vorbeisrollen, ruckelt's bei einer größeren Anzahl simultan animierter Sprites auf dem Bildschirm doch gewaltig. Der Spielspaß wird indes nur unwesentlich aus dem Spiel geschüttelt, sofern man über hervorragende Reflexe verfügt. Doch auch weniger fanatische, dafür aber um so geduldigere Trigger-Freunde dürfen mit Apidya liebäugeln: Die bereits bejubelte Grafik und Animation sorgt trotz teilweise unfairer Fallen und fortgeschrittener Uhrzeit für Motivationsschübe an der richtigen Stelle. Apidya ist einer der heißesten Action-Reißer des Jahres. ■

SHOOT 'EM UP

- **Hersteller:** Kaiko
- **Preis:** ca. DM 85,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** grafisch einmaliges Ballerspiel mit zahlreichen Bonushöhlen
- **Negativ:** stellenweise ruckelndes Scrolling, sehr hoher Schwierigkeitsgrad

Amiga



... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für
PC



Heldengut und Übermut

Assassin

Die Actionspezialisten von Team 17 konnten schon durch ihre beiden ersten Werke die Amiga-Actionszene auf sich aufmerksam machen. Alien Breed und Project X wußten durch fantastische Grafiken und spektakuläres Arrangement zu überzeugen. Ihr neuestes Spiel bietet neben technischer Perfektion auch spielerische Qualitäten.

Wenig originell ist wieder einmal die Hintergrundgeschichte ausgefallen. Von einem Hubschrauber wurden Sie, die Sie erneut als Universalheld in Erscheinung treten müssen, hinter den feindlichen Linien abgeworfen. Dort ist es natürlich



Im dunklen Untergrund hausen seltsame Weißkittel mit gefährlichen Giftspritzen.



Der Held im blauen Sportgewand, hält auch dem größten Monster stand: Denn auf solch prächtige, animierte, grüne, wabbelige Endgegner trifft man am Ende seiner Level-Odyssee.

besonders gemütlich, was Ihnen als alter Kriegshaudeggen besonders entgegenkommt. Nestwärme in wortwörtlichem Sinne ist bei Assassin angesagt, solange Ihnen die beauftragten Midans die Schüsse um die Ohren knallen. Spielerisch präsentiert sich Assassin schließlich als gelungene Mischung aus dem wieselflinken Sega-Igel Sonic und der actiongestählten Kampfmaschine Turrican, die in ihren beiden Teilen alle Computerfreaks zu begeistern wußte. So macht man sich nun in Jump and Run Manier auf die Reise, um den bösen Abgesandten Midas eins auf die Mütze zu geben. Man läuft elegant animiert durch die schönsten Gra-

fiken, die sich nicht nur aus einfachen horizontalen Geraden zusammensetzen. Steil bergauf und bergab düst man in atemberaubender Geschwindigkeit durch die Landschaften, und wenn man einen größeren Graben überqueren will, sollte man auch anständig Anlauf nehmen. Wie auch bei anderen Actionspielen üblich, geht man auch hier zunächst einmal sehr schlecht ausgerüstet in die Schlacht, doch in diesem Falle zumindest originell. Ein waschechter Bumerang darf auf die Gegner geschleudert werden, der am Anfang gerade mal einen Hund zu vertreiben weiß. Glücklicherweise kann man sich natürlich im Laufe des Spiels mit den

schönen Extrakapseln versorgen, die zum einen die Wirkungskraft des Bumerangs beträchtlich erhöhen als auch andere Extrawaffen zur Verfügung stellen. Auf dem unteren Bildschirmrand wird eine Anzeigenleiste dargestellt, die über die aufgesammelten Extrakapseln berichtet. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Extras, die von spektakulären Feuerwänden und wahnwitzig vielen Feuerbällen bis zu üblichen Sachen wie Smartbombs reichen. Die Levels wissen durch ihre interessante Ausgestaltung zu gefallen. Es handelt sich bei Assassin um kein Straight-Forward-Game, bei dem ein genauer Weg zum Ende vorgegeben ist. Vielmehr ist ausgiebiges Erforschen angesagt, was in den insgesamt fünfzehnhundert Bildschirmen etwas schwerfällt. Aufgeteilt auf fünf Levels ist eine wahre Pracht an riesigen Endgegnern und abwechslungsreichen Feinden zu bewundern. Die Hintergrundgrafiken wissen zwar nicht so sehr zu begeistern wie in Project X, doch detailliert und bunt sind sie allemal. Außerdem werden im Laufe des Abstiegs in die tiefsten Schluchten, in denen Midan sein Heim hat, die verschiedensten Stilrichtungen, von Natur bis Techno, geboten. Ein weiterer großer Reiz besteht in den ausgesprochen artistischen Fähigkeiten unseres Helden. Er läuft nicht nur wie der Blitz, sondern er klettert auch wie ein Schimpanse und schlägt Salti wie ein Kunstturner. Der Sound besticht durch beeindruckende Digieffekte und atmosphärische, abwechslungsreiche Soundtracks. Der Schwierigkeitsgrad ist enorm und sogar Profis werden einige Mühe haben, bis sie dem großen, grünen Bösewicht höchstpersönlich in die glitschigen Augen sehen dürfen. ■

ACTION

- **Hersteller:** Team 17
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** leicht
- **Positiv:** technisch perfekt
spielerisch abwechslungsreich
- **Negativ:** keine Innovationen

AMIGA



Party in der Badewanne

Aquatic Games

Spätestens seit der Sommerolympiade wissen wir, daß Leistungssport Spaß machen muß; erinnern wir uns doch mit Genugtuung an die verzerrten Gesichter ausgemergelter Marathonläufer, die Schmerzensschreie gestürzter Bahnradfahrer und den glasigen Blick gezeichneter Boxer.

Glücklicherweise wurde der für dieses Jahr zu erwartende Einheitsbrei an bierernsten Olympia-Games von Electronic

Knopfdrücken gefordert, damit Fridolin vom Boden abhebt.

James Pond freut sich derweil auf seinen nächsten Wettbewerb: Die Flunder bietet kunstvolle Trampolinakrobatik auf einem nassen Schwamm dar und muß das Pflichtprogramm aus Salti und Schrauben innerhalb eines Zeitlimits absolvieren.

Anschließend füttert Seestern Otto seine schuppigen Freunde, die sich hungrig aus dem Wasser recken. Haben die Fische von Otto Futter erhalten, sinken sie zunächst ins sichere Wasser zurück. Andernfalls recken sie sich noch weiter empor, worauf listige

Gestrampel über hinderliche Schlangen zu springen und den arglos am Horizont flatternden Vögeln auszuweichen, da der rasante Lauf ansonsten jäh gestoppt wird. Aquatic Games brilliert mit fein nuancierter Comic-Grafik, einfacher Steuerung und extremen Suchtfaktor vor allem im Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler können nämlich nacheinander ins Geschehen eingreifen und um Bronze, Silber und Gold kämpfen. Die urkomische Animation der Sprites macht Aquatic Games noch dazu zur reinsten Lachpille. Wer mehrere Spieler aufreiben kann, darf sich im Bewertungskasten noch einen Joystick dazu denken. Möge der Joystick mit Euch sein! ■



Endlich kommt Spaß in die Olympiade. Bei Aquatic Games lauern viele witzige Wettbewerbe.

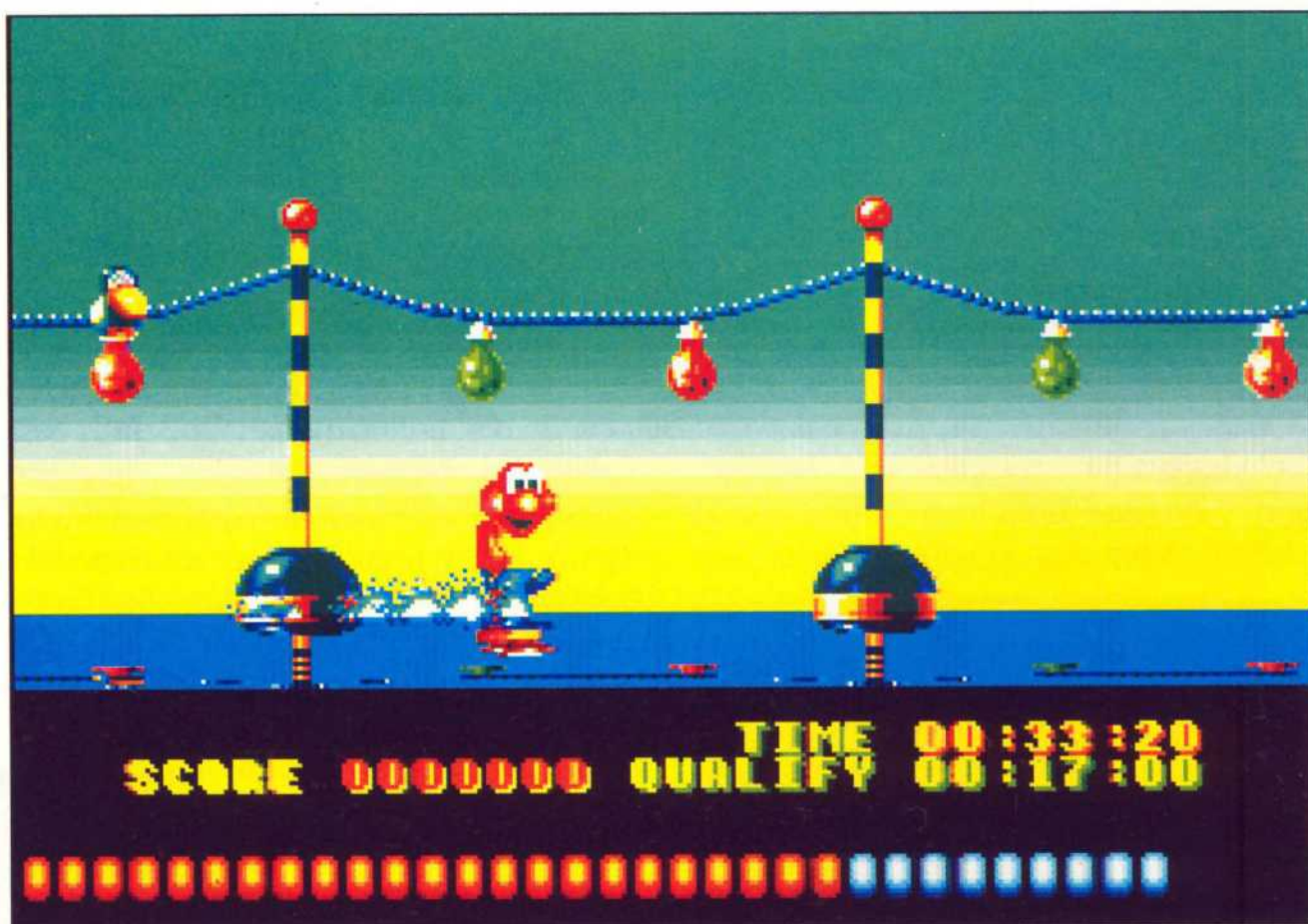
Arts wohltuend aufgemischt. In Aquatic Games dürfen sich die Hauptdarsteller der James Pond-Kultspiele an acht abgefahrenen Disziplinen und Bonusrunden versuchen.

Zunächst tritt Pond, die sympathische Flunder, gegen den plattfüßigen Frosch Fridolin an und galoppiert über eine Wasserfläche. Dazu muß der Joystick wie besessen gerüttelt werden, um James Pond anzutreiben.

Anschließend darf man Seehund Serena bei der Wahrung der Mittagsruhe am Strand behilflich sein. Während ihre sechs beliebten Kumpels am Strand friedlich schlummern, werden die Dickhäuter mit Bällen von sadistische Touristen bombardiert. Der Spieler steuert Serena, die die Bälle mit gezielten Nasenstößen wegkickt, um die Seehunde nicht zu wecken. Klatscht der Ball zweimal auf das Haupt eines Ruhenden, flüchtet der gequälte Flossenträger ins Meer. Falls sich sogar zwei Seehunde entnervt ins Wasser verziehen, folgt der Rest dem Herdentrieb und das Spiel ist verloren.

Beim Radrennen läßt man dagegen den Joystick rotieren und treibt Kai den Hai auf einem Mountain-Bike durch die grasbewachsenen Dünen. Taucht ein Hindernis auf, darf per Feuerknopfdruck zum eleganten Sprung angesetzt werden.

Der Weitsprung darf dann wieder mit dem aerodynamisch geformten Frosch Fridolin bestritten werden. Der komplizierten Sprungmechanik der Amphibie folgend, wird hier eine abenteuerliche Mischung aus Joystickgerüttel und streng getimten



James Pond ist nicht auf Kneipp-Kur, sondern versucht sich im Wasserlauf.

Angler ihre Ruten auswerfen und die Fische fangen. Otto muß also alle Fische füttern, damit sie nicht zu weit aus dem Wasser ragen und sich in die Köder verbeißen.

Nach Ponds Trampolin-Vorstellung wartet noch eine letzte Herausforderung auf die Flunder. James Pond springt auf den Rand von wandelnden Muscheln, um sie gegen die an der Decke hängenden Luftballons zu katapultieren. Zerplatzen alle Ballons in einer bestimmten Zeit, hagelt es Medaillen.

Schließlich ist wieder Fridolin an der Reihe, der sich zu einem ulkigen Hürdenlauf anschickt. Dabei gilt es, mittels Joystick-

ACTION

- **Hersteller:** Millenium
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** lustige Grafik und Animation, eines der wenigen Actionspiele ohne großes Gemetzel
- **Negativ:** -

AMIGA



Babysitter gesucht

B.C. Kid

Wir kennen und lieben sie alle, die Helden aus unseren Action-Spielen. Mal trampelt ein Blechkanister als zweibeiniger Photonen-Roboter über bebende Stahlplattformen, dann holt ein aus vollem Halse brüllender Barbar mit dem Zweihänder zum Enthauptungsstreich aus oder ein schizophrener Capeträger mit schwerem Fledermaustrauma stürzt sich irre grinsend auf alles, was sich bewegt und auch nur annähernd bedrohlich erscheint. Die Softwareschmieden wissen nämlich, daß in jedem von uns ein barbarischer Muskelprotz oder ein wunderbar gewandeter Superheld steckt.

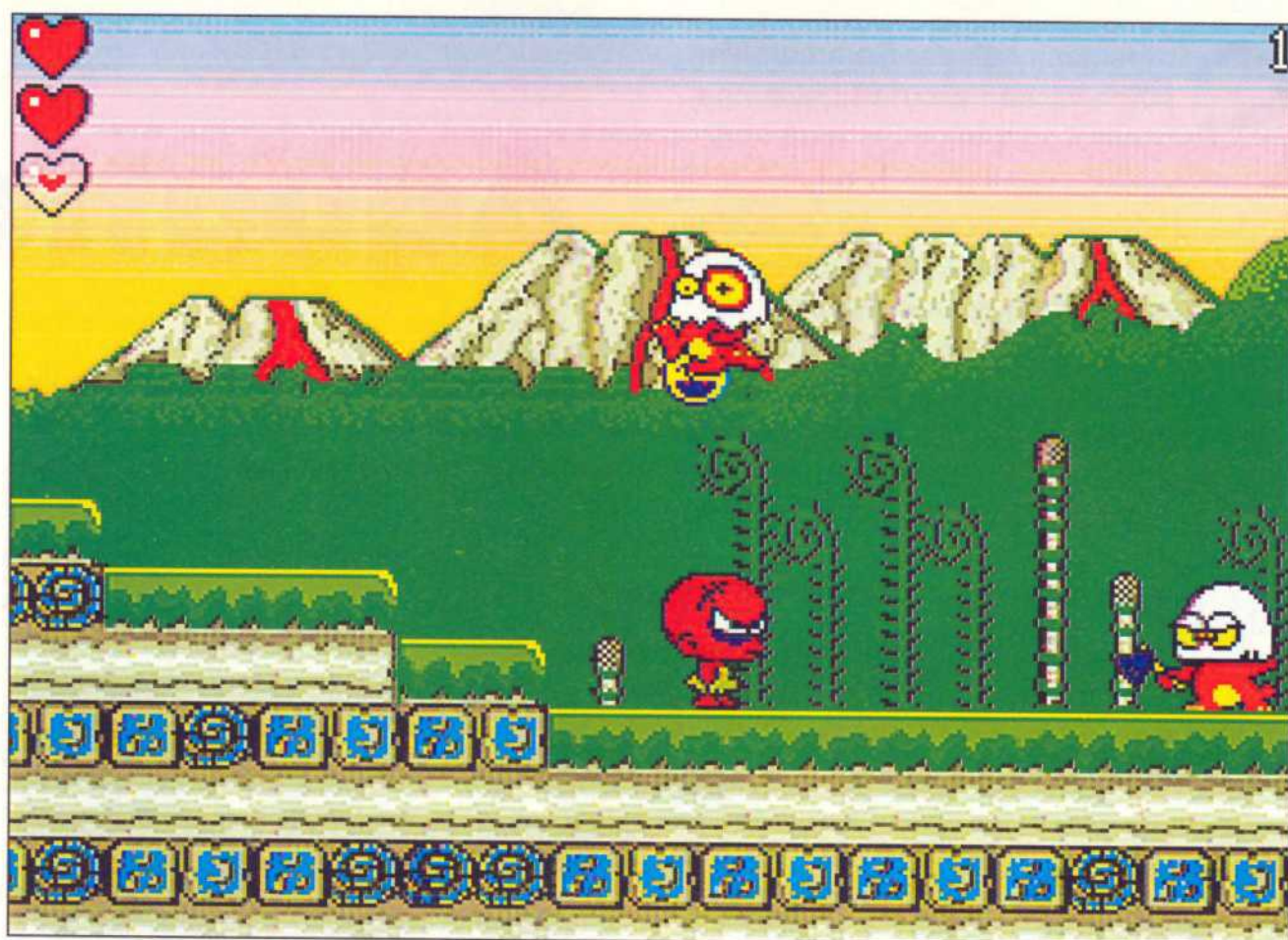
Aber was sollen wir bloß mit einem Wasserkopf, kurzen Beinen und Plattfüßen anfangen? Hudson ist mit einer solchen Gestalt als Jump & Run-Held bereits auf dem PC Engine einiges eingefallen und kann sich seither kaum noch der fanatischen Anhängerschaft begeisterter Action-Fans erwehren.

Mit B.C. Kid setzen Hudson und UBI Soft den kopflastige Pygmäen nun auch auf dem Amiga-Plattformen aus. Und tatsächlich hat das pubertäre Jüngelchen



B.C. Kid hangelt sich an den Zähnen in höhere Stockwerke.

das Zeug, sogar dem lässigen Koyoten kräftig auf die Sonnenbrille zu klopfen. Drei feindliche Welten warten auf die tapstigen Schritte des B.C. Kids, wobei der Babysitter am Joystick zunächst in einem Practice-Level die bemerkenswerten Eigenschaften des Säuglings erkunden darf. Einerseits kann der Gnom hüpfen, springen und klettern, wie es sich für das Genre gehört. Andererseits benötigt die-



B.C. Kid mutiert zum Horrorbaby, wenn er als militanter Vegetarier eine Fleischkeule aufammelt. Der Fiesling am rechten Bildrand ahnt nicht, welche Kräfte nun in dem Säugling schlummern.

ses Baby keine Waffe - dieses Baby ist eine Waffe! Mit dem riesigen Kopf kann der Zwerg nämlich per Feuerknopfdruck fast jeden Unhold verprügeln. Im Stand genügt eine kurze Verbeugung, um die hohe Stirn auf nichtahnende Monster krachen zu lassen. Stämmigere Finsterlinge und Endgegner sollten jedoch intensiver behandelt werden. B.C. Kid kann nämlich trotz denkbar ungünstiger Aerodynamik weit in die Luft springen und sich mit einem vernichtenden Kopfstoß auf die Gegner stürzen. Solcher Urgewalt durch den Aufschlag einer massiven Schädeldecke wissen nicht einmal garstige Endgegner viel entgegenzusetzen. Doch auch ein Super-Säugling wie B.C. Kid will ab und an gefüttert werden. Auf seinem Feldzug trifft der Kleine allorts auf Früchte und Gemüse, die aufgesammelt werden können und die geschröpften Energieherzen am linken Bildschirmrand wieder aufblühen lassen. Gelegentlich entdeckt das knuffige Kerlchen auch Schweinshaxen in unterschiedlicher Größe. Hier sollte beherzt zugebissen werden, denn der verwöhnte Feinschmecker ist militanter Vegetarier und verwandelt sich nach Fleischgenuß in einen wahren Plattform-Beserker. In rasender Wut kann das nun mutierte Baby nahezu jeden Gegner plätten. Solche Fähigkeiten wird der Spieler bald zu schätzen wissen, wenn er sich durch Treibsandwüsten, Baumwelten und Urwelttäler mit Saurieren, Riesenmoskitos und wandelnden Kakteen schlagen muß.

B.C. Kid ist ein absolut bestechendes Jump & Run, das durch seine Spielbarkeit, dem moderat ansteigenden Schwie-

rigkeitsgrad und vor allem den urkomischen Animationen besticht. Allein schon die Mutation beim Verzehr von Fleischboni sollte sich keiner entgehen lassen. Baby Jo und Brat sollten sich schon mal in warme Windeln wickeln, denn mit diesem Konkurrenten streitet sich keiner gerne um einen Kindergartenplatz...



Harmlos ist die Welt von B.C. Kid keineswegs. Die Herz-Anzeige am linken Bildrand zeigt, wieviel Leben noch im Baby steckt.

ACTION

- **Hersteller:** Hudson Soft
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** mega-knuffige Comic-animation, witziger Levelaufbau
- **Negativ:** -

Amiga



GESCHENKT IST GESCHENKT,

WIEDERHOLEN IST GESTOHNEN . . .

Wer jetzt AMIGA GAMES testet, erhält die nächste Ausgabe kostenlos - damit Sie überprüfen können, ob wir auch das halten, was wir mit blumigen Worten in unseren Anzeigen versprechen:

- kostenlose Zustellung, die Portogebühren übernehmen wir
- frühzeitiger Versand, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen AMIGA GAMES aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihre Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre Ausgabe, vollgepackt mit aktuellen Spieletests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und ... Das alles gibt es obendrein noch zum günstigen Vorzugspreis von nur DM 79.- pro Jahr.

**JETZT TESTEN !
HOLEN SIE SICH IHRE
GRATISAUSGABE !**

Widerrufs- belehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

Computec Verlag
GmbH&Co.KG,
Vertriebsservice,
Postfach,
8500 Nürnberg 1

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.



☒ **Ja, ich wil AMIGA GAMES testen -**
Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich AMIGA GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Vorwahl

Rufnummer

Datum, 1. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

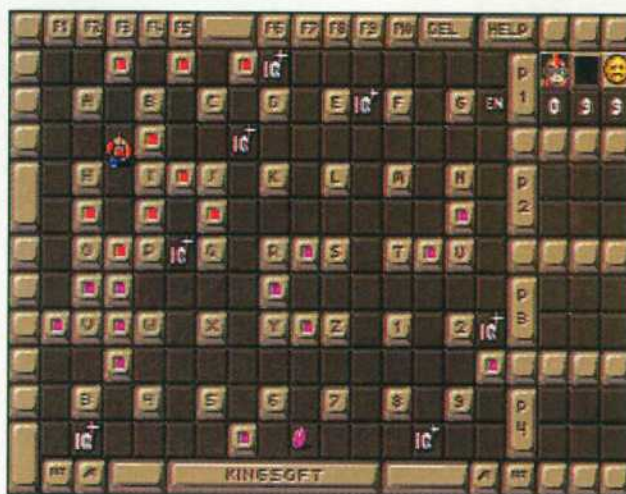
Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
CP/CT Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

format c: *.*

Bug Bomber

Wenn sich Netzwerk-Techniker verzweifelt aus Hochhäusern stürzen, Programmierer willenlos mit dem Schädel auf die Tastatur schlagen und in den USA plötzlich Atomraketen aufsteigen, dann sind die entsetzlichsten Alpträume der Zockergilde zur schrecklichen Wahrheit geworden: Computerviren nagen an der Systemintegrität! Kingsoft ist sich der geheimen Ängste der Computerbesitzer wohl bewußt. Während die Konkurrenz noch an wirren Monstern pinselfte, schob der Profi für kleine, aber feine Spiele



Aus den lila Eiern schlüpfen die Bugs, die der Held vernichten muß.



Bei Bug Bomber dürfen Power-Ups eingesammelt werden: Die IQ-Boni verhelfen zu größerer Intelligenz, die EN-Medaillen putschen die Energieleiste in schwindelerregende Höhen.

bereits um die Jahreswende eine wahre Software-Droge auf den hungrigen Markt. In Bug Bomber purzeln die so gefürchteten Viren in den Zentralcomputer. Bis zu vier verängstigte Spieler dürfen sich als Anti-Bug-Söldner verdingen. Dabei blickt das joystickbewährte Quartett aus der Vogelperspektive auf ein Computerlabyrinth, das aus festen und zerstörbaren



Blöcken besteht. Kaum sind die vier Bengelchen auf dem Mainboard ausgesetzt, darf man sich gegenseitig bekriegen. Einerseits kann man durch Bombenattentate, Minen und Feuerbälle die Energie des Mitspielers bis zum Nullpunkt abzwacken und ihn damit in den Tod treiben. Viel besser aber macht sich die Ablage von Eiern, aus denen kleine Viren-Helferlein schlüpfen, die das Chaos im Labyrinth erst perfekt machen. Je nach verfügbarer Energie dürfen Painter, Cruncher, Hunter oder Killer aufgezogen werden. Painter wandeln die Eier des Gegners in eigene um, Cruncher durchfressen Wände und Hunter rennen jedem Gegner hartnäckig hinterher, um ihn zu zerbröseln. Ungeheuer gut kommt jedoch der Killer. Dieser Panzer kann den einen oder anderen Knuff vom entsetzten Gegen-

spieler vertragen und schleudert fortwährend Feuerbälle gegen den Feind. Jeder Spieler kann kleine Energiebonuspunkte auflesen und zudem durch IQ-Power-Ups die Tücke der eigenen Roboterschar erhöhen. Die derart belehrten Gehilfen weichen dann Feinden geschickter aus oder tappen wenigstens nicht auf jeder gegnerischen Mine herum.

Im Alleingang prügelt sich der Einzelkämpfer mit dem Computer, der wiederum Eier mit teils noch garstigeren Unholden legt. Dort wandeln Ghosts durch Wände, Flashes rasen wie aufgezogen über den Bildschirm und Miner hinterlassen zünftige Minenfelder.

Gesteuert werden die flinken Männchen per Joystick oder Tastatur. Wer will, kann auch 4 Joysticks per Adapter in den Game-Port klemmen. Kingsoft hat mit Bug Bomber ein geniales Multiplayer-Spiel entwickelt. Wer einige Seiten weiterblättert, wird jedoch bemerkenswerte Ähnlichkeiten zu Hudsons Dynablasters entdecken. Doch der Schein trügt: Zwar laufen bei Dynablasters ebenfalls kleine Männchen in einem Matrixfeld umher, jedoch tendiert Bug Bomber trotz der im Multiplayer-Modus aufkommenden Hektik mehr zu taktischen Höhenflügen. Grafisch und akustisch geht's recht bescheiden zu, wobei die C64-Version nochmals etwas abfällt. Dennoch ist gerade der selten mit guter Spiele-Software bedachte C64 der ideale Computer für ein Action-Spektakel, das vom Gameplay statt von der Pixelpracht lebt. Im Solo-Modus gibt die Viren-Hatz einleuchtenderweise weniger her, kann aber immer noch einige Zeit am Bildschirm fesseln. ■

ACTION

- **Hersteller:** Kingsoft
- **Preis:** ca. DM 60,- bis 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** tolles Multiplayer-Spiel, besonders auf dem C 64 ein einmaliger Spaß
- **Negativ:** geringe Motivation im Single-Modus

PC
AMIGA
C 64



Jetzt steppt der Bär

Creatures 2

Teddybäralarm auf dem C64: Die Pelzknäuelfamilie der Fuzzy Wuzzys wird von Dämonen dezimiert, die die Kinder des Familienoberhauptes Clyde entführen, um sie in ihren Folterkammern nach allen Regeln der Kunst zu zerstückeln, einzueisen oder zu zerstampfen. Keine Frage, daß der gerechte Zorn über ein solches Ansinnen jeden Spieler an den Joystick treiben muß, um Clyde auf eine atemberaubende Rettungsaktion zu schicken. Dem Joystick-Akrobaten steht ein Plattformknaller allererster Güte und



Clyde muß so schnell wie möglich in den Folterkeller gelangen, um seine Kids zu retten.

Schwierigkeit bevor, um die Fuzzy-Kids aus den Klauen der Schmunzelmonster zu befreien.

Obwohl der Anblick der Screenshots zur Erwartung eines klassisch scrollenden Jump and Runs verleitet, obliegt dem Zocker die Überwindung von rund 20 stationären Bildschirmen, die zum einen haarsträubende Actioneinlagen, zum anderen einige harte Kopfnüsse beherbergen. Dabei gilt es zunächst unter Heranziehung aller taktischen Feinheiten, schießende und spuckende Schmunzelmonster vom Bildschirm zu fegen. Sind die Monster bewältigt, erhält Clyde Zugang zu den Folterkammern, in denen die Kids darben. Clyde darf sich nun seines feurigen Atems bedienen, der auf Knopfdruck kurze Feuerstöße abgibt. Drückt man den Feuerknopf etwas länger, so wird dem Helden eine Stichflamme entlockt, mit der Clyde aufgefundene Sprengsätze entzündet oder

besonders hartnäckige Gegner röstet. Besagte Dämonen hinterlassen nach ihrem Ableben gelegentlich Zaubetränke, die Clyde zu Extrawaffen verhelfen. Auf den Plattformen und Zwischenbildschirmen darf der wuschelige Familienvater zusätzlich Bonusmünzen einsammeln, mit denen die spärliche Zahl von 3 Leben aufgepäppelt werden kann. Clyde kann auf Knopfdruck außerdem Bomben an taktisch günstige Stellen verschieben, um Mauern und Gegner zu vernichten. Leider verrät die dürftige deutsche

tion.

Und siehe da: Mit guten Reflexen, einer Eselsgeduld und einiger Erfahrung, können echte Joystick-Profis die knuffigen Fuzzy Wuzzys tatsächlich aus dem Schlamassel befreien. Der Knüller sind die vielen knuffigen Animationen der Fuzzy-Kids und die im schönsten Comic-Stil gezeichneten Dämonen, die alles andere als erschreckend aussehen. Dazu darf zu einer passenden Sounduntermalung gegroovt werden. Hysteriker und Ungeduldige sollten lie-



Hektisches Joystickgestrampel hilft bei Creatures 2 nicht weiter. Taktik und Köpfchen sind gefragt.

Anleitung, oder nennen wir sie lieber "Beiblatt", wenig über die Steuerungsfunktionen der Fuzzys. Der Spieler muß also in akuter Lebensgefahr mit seinem Sprite neue Level ertasten, wobei meist nur ein Weg zum Ziel führt.

Der Schwierigkeitsgrad der Rasselbandenrettungsaktion ist derweil so hoch, daß Choleriker ernsthaft den Versand von Briefbomben an die Programmierer erwägen. Nur die für 64er-Standard hervorragenden Grafiken und der feste Glaube an das Gute im Coder ("So fies können die doch nicht sein!"), belebt die schon verloren geglaubte Motiva-

ber den Fernseher einschalten, der harte Kern der Joystick-Jünger darf Creatures 2 jedoch auf keinen Fall verpassen! ■



AKTION

- **Hersteller:** Thalamus
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** bunte Grafik, guter Sound, sehr abwechslungsreiche Levels
- **Negativ:** Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch

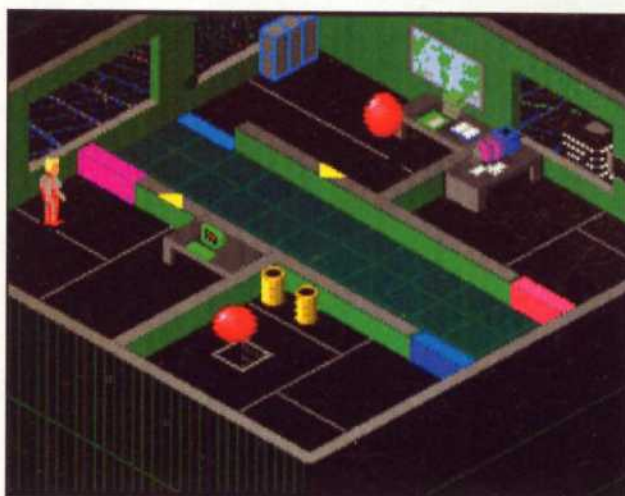
C 64



Mutanten mischen mit

D/Generation

Umweltapostel, Rentierpulloverträger und Müsli-Typen haben es schon immer geahnt: Hinter den Fassaden großer Chemiekonzerne geht es nicht mit rechten Dingen zu. Bei "D/Generation" scheinen sich die düsteren Prophezeiungen der Bio-Hysteriker zu bestätigen. In der Singapur Niederlassung des Genoq-Konzernes entgleitet den irren Wissenschaftlern eine Zellkultur, die zum unheimlichen Bio-Organismus mit gigantischen Kräften mutiert. Zwar kann das menschliche Auge zunächst keinen Zipfel des mächtigen



Prächtige Vektorlabirynthe sorgen für Gruselstimmung.



In den Büros müssen Bio-Mutanten vernichtet und Mitarbeiter gerettet werden. Oft hilft ein richtiger Knopfdruck weiter als stures Geballer.

Mikroorganismus sehen, aber schlimm genug, daß die Sicherheitseinrichtungen und Lasersperren verrückt spielen. Später wackeln dann aber skurrile Mutationen durch die Räume, die den Laboratorien entkommen sind. Insgesamt trifft der Spieler auf vier Mutantengenerationen. Vertreter der A/Generation tauchen als lustig springende Bälle auf, die jedes menschliche Wesen verschlingen und sich zudem kurz vor dem Angriff unsichtbar machen können. Die B/Generation ist da schon tückischer veranlagt. Diese Organismen verbergen sich im Boden und springen dann hoch, um nahende Opfer zu zerquetschen. Die C/Generation tarnt sich dagegen listigerweise als Humanoid. Die Krönung der schlimmsten

Stunden ist jedoch die D/Generation, ein ungeheuer starker Gen-Prototyp, der sich in den Gruften des Hochhauses verbirgt... Die im Gebäude verbliebenen Mitarbeiter kauern nun vollkommen verängstigt unter den Schreibtischen und hoffen darauf, nicht entdeckt zu werden. Spätestens jetzt schwant dem Action-Zocker, daß die unschuldigen Sekretärinnen, Forscher und Hausmeister aus dem verseuchten Gemäuer befreit werden müssen. Zudem muß auch noch dem Chefwissenschaftler ein wichtiges Paket überbracht werden, ohne die die Mutanteninvasion offensichtlich nicht zu stoppen ist. Der Spieler steuert dabei seinen Helden per Joystick aus einer Schräg-Oben-Perspektive durch die Stockwerke des Hochhauses. Dort offen-

bart sich das ganze Grauen lustiger Gen-Manipulationen. Umnachtete Selbstschußanlagen, wackelkontaktende Stromflächen, Plasmabarrieren und tückische Sicherheitsmechanismen vernichten wahllos alles, was sich bewegt. Schon in der Eingangslobby zwingt sich eine verzweifelte Empfangsdame in die letzte Ecke, die von der rotierenden Laserkanone des Sicherheitssystems nicht erreicht wird. Der Spieler kann nun mit List und Tücke solche Fallen umgehen oder verschiedene Schalter befummeln, um die Selbstschußanlagen auszuschalten oder rettende Türen zu öffnen. Aufgegriffene Belegschaftsmitglieder müssen anschließend an die Hand genommen und aus dem betreffenden Raum geführt werden, ohne von den Fallen und Sperren zerbroßelt zu werden. Bald findet der Retter auch noch eine Laserpistole, von der er rücksichtslos Gebrauch machen darf. So kann der Recke einerseits wichtige Schalter aus sicherer Entfernung betätigen, andererseits den Mutanten ordentlich eins auf den Pelz brennen. Steht dem Hochhaus-Helden der Sinn nach größerem Feuerwerk, kann er mit gefundenen Bomben zünden. Schutzschilder bewahren ihn zudem vor größerem Schaden, wenn einmal eine Lasersperre übersehen wird. Außerdem muß man Sicherheitsschlüssel auftreiben, um bestimmte Türen zu öffnen.

D/Generation ist ein äußerst ungewöhnliches Action-Spiel. Statt nur mit starrem Blick in der Gegend herumzuballern, müssen zum Teil recht anspruchsvolle Rätsel gelöst werden. Die stimmungsvolle Vektorgrafik fängt dabei die unheimliche Einsamkeit des Wolkenkratzerlabirynths optimal ein. Wer endlich einmal etwas anderes sehen möchte als nur scrollende Ballerspiele oder die üblichen Jump & Runs, der sollte hier zugreifen. ■

ACTION-ADVENTURE

- **Hersteller:** Mindscape
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** hervorragende Mischung aus Action und Adventure in technischer Perfektion.
- **Negativ:** -

PC



ASCON



Die Versteigerung: Nicht jeder Handel ist profitabel und nicht jeder Kreditgeber zuverlässig. Sie könnten gezwungen sein, eines Ihrer Schiffe zu versteigern...



Der Marktplatz: Brennpunkt des sozialen Lebens mit Zugang zu Kirche und Badehaus, Politik und Vergnügungen. Auch hier werfen große Ereignisse Ihre Schatten voraus. Ein Brand kann leicht auf die Lagerhäuser übergreifen.



Eine Gewürzflotte läuft ein: Verhandlungsgeschick, Lagerkapazitäten und Finanzkraft entscheiden, ob Sie sich den größten Teil der wertvollen Fracht sichern können...



Die Schlacht: Wo wertvolle Güter transportiert werden, sind die Piraten nicht weit. Gut, wenn das eigene Schiff hinreichend ausgerüstet ist.

CD
ROM

CD
ROM



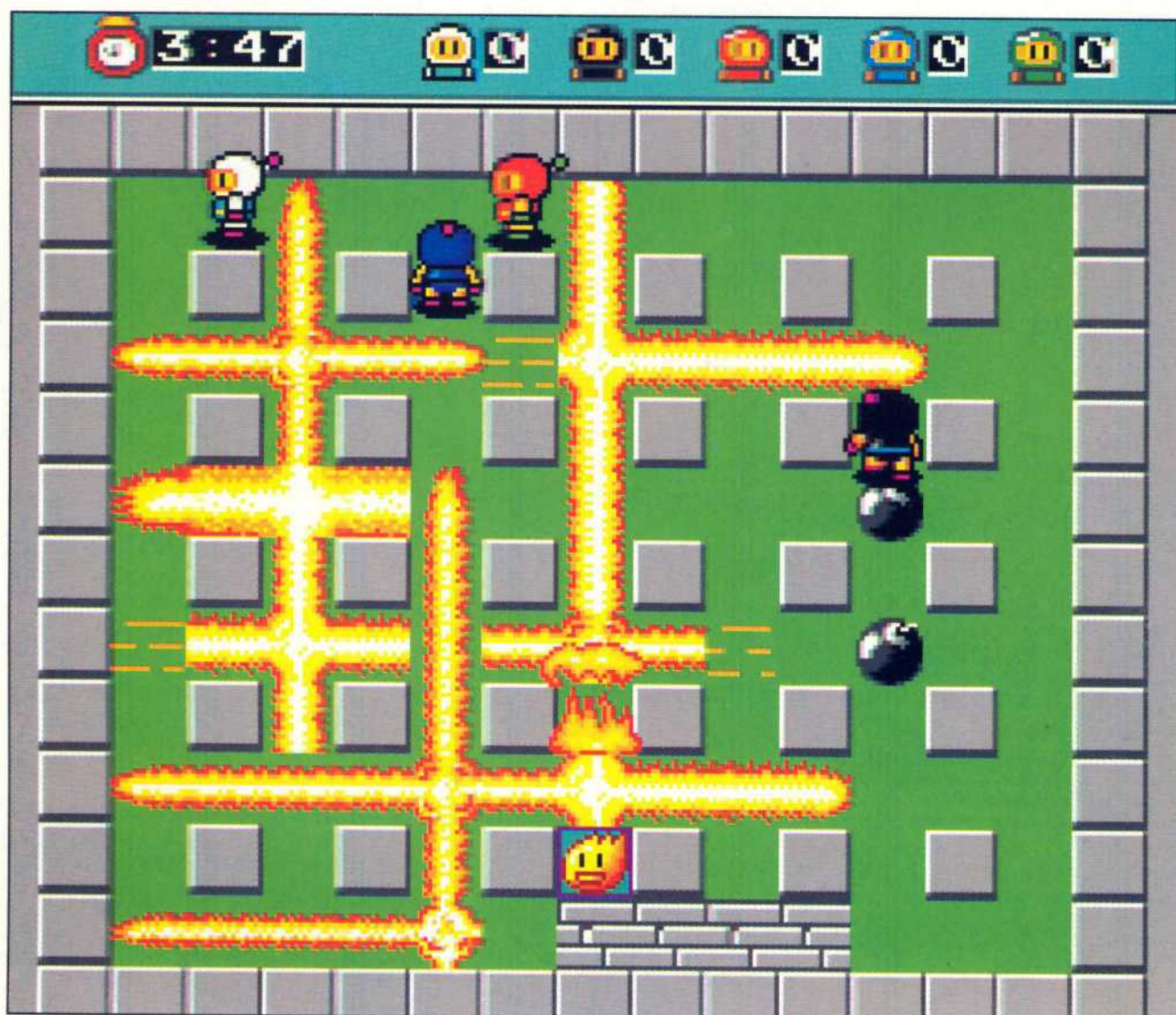
Erhältlich für
MS-DOS 5,25"
MS-DOS 3,5"
Amiga
Atari ST

Flammendes Inferno

Dynablastar

Es gibt Softwareschmieden, die ohne digitalisierte Sprachausgabe, 256 Farben und dicke Handbücher nicht mehr in der Lage sind, das joystickbewährte Gefolge zu belustigen. Auf Betreiben von Hudson Soft entsagten die Computerspieler jedoch gleich scharenweise dem digitalen Einsiedlertum, denn die genannte Coderfirma bringt mit Simpelgrafik und Mager-

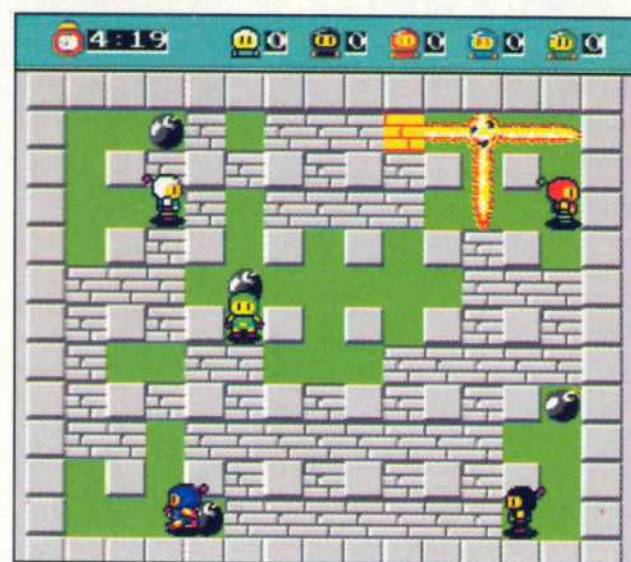
spenden. Sammelt man beispielsweise ein Bombensymbol auf, so können im Stakkato Sprengsätze gelegt und explosive Kettenreaktionen angezettelt werden. Tückischerweise rösten solche Tricks ganze Gänge, so daß der listige Anarchist blitzschnell um die Ecke flitzen muß, um nicht selbst entflammt zu werden. Ähnlich wirkt das Feuersymbol, mit dem die Bomben zu Flammenwerfern werden, die eine



Besonders im Multiplayer-Modus entwickelt sich Dynablastar zur totalen Softwaredroge. Bis zu fünf Anarchos zünden dann per Tastatur und Joystick.

sound jede Computerparty zum Kochen. Mittels eines mitgelieferten Joystickadapters dürfen sich bis zu fünf Spieler beim Amiga und vier Spieler auf dem PC in ein screenfüllendes Labyrinth zwängen, in dem man sich gegenseitig Bomben in den Weg legt und versucht, der Gruft als einziger Überlebender zu entfliehen. Zu Beginn wird der eigene Aktionsradius noch durch solides Mauerwerk eingeschränkt, das der Pyromane jedoch bald mit den eigenen Sprengsätzen in die Luft jagen kann. Einige der Wände beherbergen außerdem eine ganze Reihe an nützlichen Power-Ups, die die Wirkung der eigenen Bomben verändern, zusätzliche Leben oder höhere Laufgeschwindigkeit

gesamte Bildschirmbreite einäschern. Gewitzte Attentäter kommen jedoch auch ohne großen Budenzauber aus: Wer einen schusseligen Kumpel in eine Sackgasse treibt, kann dessen Schicksal mit einer einfachen Bombe besiegeln, die dem Opfer mit niederträchtigem Lächeln vor die Füße gelegt wird. Der Sieger der hektischen Lauferei bekommt einen Pokal zugesprochen. Wer am Ende die Mehrzahl der Trophäen an sich gerissen hat, gewinnt die ganze Runde. Zum Verständnis des feurigen Vergnügens genügt übrigens die Lektüre einer vierseitigen deutschen Anleitung, so daß der Gastgeber vor Spielbeginn nicht stundenlange Monologe halten muß.



Einige der Mauern lassen sich wegsprengen und enthüllen Power-Ups, mit denen die Wirkung der eigenen Bomben erhöht wird.



Doch Hudson weiß, daß auch einsame Joystick-Akrobaten, die abgeschlossen von der Außenwelt in der Computerbude einsiedeln, für Zündeleyen zu haben sind. Solche Zocker dürfen im 1-Spieler-Modus über 60 Levels auf grundsätzlich ähnliche Weise entvölkern, nur daß dabei statt der Mitspieler knuffige Aliens gegrillt werden. Hat der Anarcho ein Level freigeräumt, darf ein Levelcode notiert werden. Dynablastar verbreitet im wahrsten Sinne des Wortes Bombenstimmung in jeder Zockerhöhle. Alleine bombt es sich recht manierlich, die wahre Sucht bricht jedoch nur im Multiplayer-Modus aus. Wer nicht mitspielt, ist selbst schuld. ■

ACTION

- **Hersteller:** Hudson
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** schlichtweg das beste Multiplayer-Game des Jahres
- **Negativ:** im Solomodus geringere Motivation

▶ PC

▶ AMIGA



Flüchtlingsdrama auf Ulysses 7

Epic

Wir schreiben das Jahr 6014. Der Menschheit ist es trotz Mißgunst und Hochrüstung immer noch nicht gelungen, sich selbst zu vernichten. Doch das macht gar nichts, denn die Sonne droht zu explodieren, so daß die Erdenmenschen hurtig einen anderen Planeten besiedeln müssen. Dazu rotten sich die interplanetarischen Asylanten zu einer beeindruckenden Raumschiffkarawane zusammen und ziehen in den Weltraum auf der Suche nach einem gastlichen Ort im Universum. Doch nicht nur apokalyptische Sonnenuntergänge bedrohen die Existenz der Erdenbürger. Die Weissagungen der Ufologen sind zur schrecklichen Realität geworden: Außerirdische des Planeten REXXON jagen Männlein wie Weiblein quer durch die Galaxis und schmieden finstere Pläne zur Zerstörung des Flüchtlingskonvois.

Um den Raumschifftröb zu beschützen, bastelten die Menschen daher den Epic-Raumjäger; einen waffenstarrer Alien-Alptraum, mit dem der Spieler die REXXONER einschmelzen kann.

Der mittels Raumgleiter beflügelte Zocker muß nun in acht verschiedenen Missionen versuchen, die Menschen sicher durch die Galaxis zu geleiten. Jede Mission teilt sich in weitere Aufgaben auf. Da

sicherlich keine Konversation über das Wetter über den Äther gehen. Vielmehr trommeln die Angegriffenen alle erreichbaren Kumpels zusammen, um den Attentäter zu jagen. Außerdem darf man mit Sicherheit darauf vertrauen, daß rexxanische Wachen und Sicherheitseinheiten jetzt erst recht mit Argusaugen über verwundbare Raumstationen wachen. In grafisch hervorragenden Zwischeneinblendungen kann die Reaktion der grünhäutigen Unholde auf die eigenen Einsätze begutachtet werden, die vom Tobsuchtsanfall über hektische Alarmauslösung bis zum weinerlichen Gejammer reicht.

Der Pilot blickt den Gefahren der Galaxis aus seinem Cockpit heraus entgegen



Wer will, darf sich bei Epic von einer Außenperspektive hinterherschauen.



Bei Epic fühlt man sich wie bei Kampfstern Galactica. Solche Zwischenbilder mit einer raffiniert gemischten Vektor- und Pixelgrafik erscheinen zwischen den Einsätzen.

müssen beispielsweise Kombüsen- und Tankschiffe verteidigt werden oder es gilt, eine rexxanische Minenkolonie auf einem feindlichen Planeten einzuäschern. Tückischerweise beeinflusst der Ausgang einer Mission sehr wohl den nächsten Ausflug ins All. Wenn die rexxanischen Funker nach einem fehlgeschlagenen Angriff auf ihre Radarstation lustig weiter ins Mikro brabbeln können, dann wird

oder ruft über die Funktionstasten weitere Perspektiven ab. Das Weltall wurde dabei aus einer raffinierten Mischung aus Pixel- und Vektorgrafik in Szene gesetzt. Alle animierten Sprites erscheinen als gefüllte Polygone vor einer Bitmapkulisse mit farbenfrohen Planetenoberflächen. Bei Bodenangriffen wird das Geschehen komplett in Vektorgebildern angezeigt. In der Cockpitsicht dürfen auf dem Instru-

mentenfeld verschiedene Anzeigen und Panels studiert werden. Zum einen warnt eine Radaranzeige vor nahenden Gegnern, zum anderen blinken Schadensanzeigen, Energiekontrollen und Schubkraftinstrumente. Missionsinhalte und Ziele des Scharmützels werden dem Raumpiloten in farbenprächtigen Missionbriefings mit genauer Anzeige der zu zerstörenden Ziele verinnerlicht. Nach jedem Einsatz darf der Zocker einen Levelcode notieren, der den schnellen Zugang zum erreichten Spielstand erlaubt.

Bei der PC-Version mit der enorm schnellen Vektorgrafik und den eingestreuten Pixelexplosionen kommt am meisten Hektik auf. Spaß macht das Evakuierungs-Drama auch auf Amiga und ST, obwohl es sich dort gemächlicher durch die Schwerelosigkeit schippert. Im direkten Vergleich zu Wing Commander zieht Epic jedoch den Kürzeren. Aber genauso wie die meisten Leser eher selten über eine eigene Raumflotte im Vorgarten verfügen, sind auch längst nicht alle mit einem 386er gesegnet. Daher lohnt sich der Raumflug für Low-End-User allemal. ■

ACTION

- **Hersteller:** Ocean
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** geniale Grafik, sehr gute Vektor- und Pixelgrafik, Levelcodes für jede Mission
- **Negativ:** -

▶ PC	■	■	■	■
▶ ATARI ST	■	■	■	■
▶ AMIGA	■	■	■	■

Action bis der Joystick schmilzt

Fire & Ice

Ich kann es zwar schon nicht mehr hören, aber es gibt am tragischen Schicksal der Erde nichts zu deuten: Ein Unhold weilt unerkannt unter uns Erdenmenschen! Das ist zwar für die meisten von uns nichts Neues, aber in diesem Fall dreht sich die Geschichte weder um wirre Nahost-Diktatoren noch um sadistische Mathelehrer. Vielmehr geht es um Bösewicht Suten, den nur einer stoppen kann: Cool Coyote, ein Präriehund mit Spiegelsonnenbrille und Latzhose, scheint aus schwer nachvollziehbaren Gründen die letzte Rettung für die Menschheit zu sein.



Bei Fire & Ice wurden die Fähigkeiten des Amigas bis ins letzte ausgereizt.



Cool Coyote darf bis zu zwei Koyotenkids mitnehmen, die ihm auf der Odyssee behilflich sind

Erfreulicherweise kommt der Jump and Run-Fan in diesem Genre eher selten in die Verlegenheit, tiefschürfende Betrachtungen über den sozialkritischen Hintergrund solcher Plots anstellen zu müssen. Vielmehr zieht der Spieler mit eben diesem Comic-Koyoten nach klassischer Hüpf-Sitte durch sieben Welten,



stets bemüht, der zahlreichen Gegnerschar zu entgehen und Power-Ups zu erhaschen. An Ideen für unterschiedliche Spielwelten mangelte es dem Craftgold-Team wahrlich nicht: Von einem Arktislevel über eine Unterwasserebene, einer Burgenlandschaft bis hin zum Finale in einer schummrigen ägyptischen Pyramide findet der Zocker alles Erdenkliche, was irgendwie zu erhüpfen ist. Auch bei der Gestaltung der Fieslinge wollte der Kreativitätsanfall der Programmierer offensichtlich einfach nicht nachlassen. Möwen werfen mit Schneebällen, irre Skifahrer rasen breit grinsend umher und Tiefseekrabben klapern durchtrieben mit den Scheren. Doch Cool Coyote muß sich nicht nur auf seine Sprungkraft verlassen, nein, er verfügt aufgrund seiner grenzenlosen

Gelassenheit sogar über einen unerschöpflichen Eisdübelvorrat, mit dem er Gegner bewerfen und eisenen kann. Der schockgefrostete Unhold kann so durch einen lässigen Tritt zerbröseln werden. Zusätzlich kann der liebenswerte Vierbeiner bis zu sieben Smartbomb-Schneeflocken sammeln, mit denen die Waldschratgemeinde gleich bildschirmweise ausgelöscht wird. In Bonus-Eisblöcken lauern außerdem noch viele Überraschungswaffen. An einigen Stellen gesellen sich zu Cool Coyote bis zu zwei Koyoten-Kids, die dem Helden fleißig helfen. Einige ausgewählte Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Schlüsselteile, die Cool Coyote sammeln muß, um in den nächsten Abschnitt des jeweiligen Levels zu gelangen. Abgesehen von dieser Pflichtübung kann man jedoch auch Bonuslevels erforschen und Extraleben ergattern. Spätestens beim Anblick der bis ins Detail liebevoll gestalteten und farbenfrohen gepinselten Levels und Sprites, wird jeder Normalsterbliche das leere Gewäsch der Hintergrundstory mit Freuden verzeihen. Selbst im Angesicht des Todes holt sich die Animation des Cool Coyote noch den Niedlichkeits-Score des Jahres: Wird er von einem Unhold ergriffen, so sinkt der kleine Held benommen zu Boden, während über seinem geschundenen Haupt kleine Vögel kreisen. Fire & Ice läßt sich zudem noch ausgezeichnet steuern und ist bis zum letzten Hüpfen hervorragend durchdacht. Da auch noch der Sound stimmt, läßt Craftgolds Meisterwerk sogar noch so gute Jump & Runs wie Titus und Konsorten hinter sich. Fire & Ice ist einer dieser seltenen Gründe, die auch jetzt noch den Kauf eines Amigas rechtfertigen. Zocker müssen zugreifen!

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Craftgold
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** sehr gute Steuerung, hervorragende Grafik und Animation mit Knuddel-Bonus, sehr abwechslungsreiche Welten, hohe Langzeit-tauglichkeit
- **Negativ:** -

AMIGA



SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

Testsieger ATI FX-Stereo

Soundkarte mit Boxen **279,--**

Soundblaster Compatible Soundkarte, Audio Eingang für CD-Rom, voll zwei Midi-Schnittstellen, umfangreiche Software, deutsche Anleitung

für nur **189,--**

AdLib Compatible Soundkarte **99,--**

Die neuen deutschen Soundblaster!

Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte

139,--

Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle

249,--

Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte

448,--

Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit drei Spielen und über 50 Demos

1.149,--/*37,-- mtl.

Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos

1.298,--/*39,-- mtl.

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen

DM 4,90 und DM 49,90

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2400 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Verth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
Westenwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr. 8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15, Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Bitte sei mein Samurai

First Samurai



Mit martialischem Gebrüll stürzt sich der Samurai in grafisch prächtig gelungene Levels auf Monster und Mensch.

Generationen von Schülern träumten bereits davon: Ein Dämon erscheint im Klassenraum und zieht dem Lehrer ordentlich eins über. Doch in Japan ist alles anders. Wenn ein Samurai-Schüler seinen Sensei in Gefahr wähnt, wird er zur Bestie. So geschehen bei unserem jugendlichen Helden in First Samurai, dessen Pädagoge für Leibeserziehung von einem mystischen Unhold dahingerafft wurde. Der Samurai-Jüngling verbringt nun die unverhofft gewonnenen Freistunden damit, den geflohenen Grobian nebst üppig vorhandener Schergen zu jagen.

Doch da sich eine finstere Gestalt von dämonischen Ausmaßen weniger gut hinter dem nächsten Bonsaibäumchen ver-

bergen kann, beamt sich der Fiesling kurzerhand durch die Zeit. Auf seiner Abenteuerreise setzt er zudem scharenweise Monstren und Ungetüme aus, die etwaigen Verfolgern den Spaß an der Schnitzeljagd verderben sollen. Selbstverständlich läßt sich weder ein zünftiger Samurai noch ein besessener Hack & Slay-Freak durch billige Hürden wie Zeitreisen abschrecken - Magie macht's eben möglich. Mit der Hilfe eines Zauberers gelangt der Nippon-Krieger in die verschiedenen Zeitstufen und darf sich, so der Zocker fähig ist, zwischen Honda-Exportautos und japanischen Zierquitten zu unterscheiden, durch vier verschiedene Welten prügeln. Schließlich dringt der Kämpfer ins Hauptquartier des Dämonen ein, der in den pompösen Gemächern eines Wol-

kenkratzers residiert, in denen man sonst eher japanische Industriemogule ansiedeln würde.

Dem schlitzäugigen Recken wird per Joystick und Feuerknopf zu 15 verschiedenen Bewegungen verholfen. Nach einer bestimmten Zahl von verprügelten Angreifern bekommt der Karate-Tiger auf wundersame Weise einen waschechten Katana vergütet. Einerseits metzelt es sich mit diesem Samuraischwert gleich viel angenehmer, andererseits dezimieren eingefan-

gene Kopfnüsse zuerst die magische Energie des Schwertes, bevor dem Schwertkämpfer Lebenssaft abgezuckt wird. Zudem darf der Spieler Wurfmesser und Äxte auflesen, mit denen fliegende Gegnerformationen abgeschossen werden können.

Mit aufgesammelten Picknickkörben putscht sich der Samurai auf und bekommt verbrauchte Energie sofort zurück. First Samurai ist jedoch nicht im klassischen Sinne ein Hack & Slay: Vielmehr müssen zwischendurch kleine Puzzelchen gelöst werden, die in der Regel im Finden und Sammeln verschiedener Gegenstände bestehen. Die Spielebenen sind nämlich in der Regel mindestens 3 Etagen hoch, in denen sich zahlreiche Bonushöhlen mit den entsprechenden Artikeln befinden. Manchmal reichen jedoch weder Kampfschwert noch die Samurai-Denkerstirn aus, um ein Level zu beenden: Mit aufgefundenen Glocken darf um göttliche Hilfe gebeten werden. An zahlreichen Stellen entdeckt der Krieger gar wunderliche Kapseln, an denen man nach dem Verbrauch von einem der fünf Leben wieder beginnen darf. Zusätzlich können überwundene Levels auf der Diskette gespeichert werden. First Samurai ist ein grafisch und spielerisch hervorragendes Beispiel dafür, wie ein Hack & Slay mit Puzzleeinlagen aussehen soll: Enorm abwechslungsreich, gut zu steuern und toll animiert. Selbst friedfertigen Naturen wird es warm ums Herz, wenn der kleine Samurai mit martialischem Kampfschrei gleichermaßen Fußtritte und Schwerthiebe austeilt, ohne sich im komplizierten Bewegungsablauf das eigene Bein abzusäbeln. Doch auch Entdeckernaturen werden angesichts des riesigen Vorrates an versteckten Höhlen und Orten frohlocken. Selbst der preisbewußte Prügelknabe mit Herz für fernöstliche Raufereien darf aufhorchen: Inzwischen geht First Samurai für den Amiga zusammen mit dem ebenfalls ruhmreichen Mega Lo Mania zum Dumpingpreis von rund DM 90,- über den Ladentisch. ■



Zahlreiche Bonushöhlen sind nur mit Tricks und Tücke erreichbar.

HACK & SLAY

- **Hersteller:** Imageworks
- **Preis:** ca. DM 85,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** überzeugendes Gameplay, geniale Sprite-Animation, abwechslungsreiche Puzzles und Levels
- **Negativ:** -

▶ PC

▶ AMIGA



Wolle mer se neilasse

Harlequin

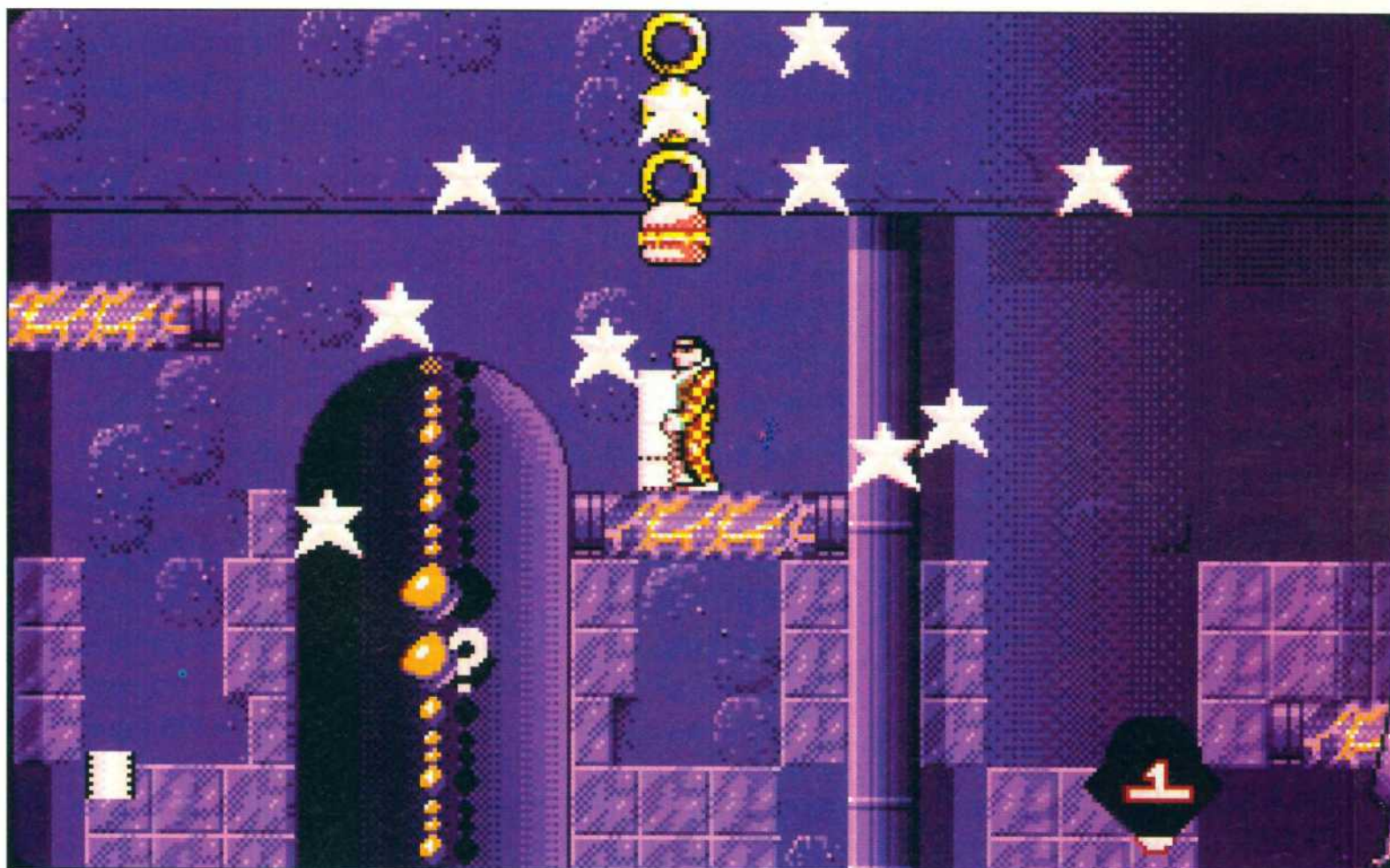
Er wäre der Retter büttenrednerge-
geißelter Karnevalisten, der
Schwarm eines jeden Funkenma-
riechens und der Erlöser des
ermüdenden Festsitzungsmarathons:
Harlequin!

Doch der zipfelbemühtzte Narr verbreitet nicht etwa plumpen Frohsinn mit karnevalistischer Penetranz auf dem Amiga-Monitor, sondern muß retten, was noch zu retten ist: Während in der närrischen Zeit Millionen von Fernsehzuschauer an Langeweile sterben, leidet Harlequins Heimat Chimerica, das Land der Phantasie, am gebrochenen Herzen. Wie gut, daß in dieser schweren Stunde gerade der erwähnte Kasper zur Hand ist, um die seltsamen Plattformen des renovierungsbedürftigen Wunderlandes zu durchhüpfen und die vier Teile des gebrochenen Herzens zurückzuholen. Doch was wäre ein klassisches Jump and Run ohne Plagegeister von biblischer Dimension? Chimerica wird selbstmurmelnd von unzähligen Widersachern aus dem Märchenreich bevölkert. Blitzespeiende Gewitterwolken, böse Clowns, wandelnde Uhren und Riesenwürmer bedrängen die Pixel-Frohnatur, die mit rosa Herzen um sich werfen darf. Weniger nützlich ist

zu submariner Fortbewegung verhelfen. Doch auch andere Fundsachen in Chimerica haben ihre Reize für gestreßte Spaßmacher: Regenschirme bremsen tiefe Stürze ab, "Space Hopper" erlauben olympiareife Hochsprünge und Feuerwerksraketen umkreisen das Zipfelmüt-

wurde. Allein der Beifall für Sound- und Akustik-FX bleibt verhalten.

Spielerisch gibt Harlequin einiges her und rettet auch in Krisenzeiten zwischen Rosenmontag und Aschermittwoch vor hausbackenem Fastnachtsfrohsinn. Zwar erreicht der Narrenkappenträger nicht



Ein Narr greift durch: Monster und Fallen machen Harlequin das Plattformleben schwer.

zen-Männchen schützend im Monstergetümmel. In jedem Level muß Harlequin teils versteckte Schalter betätigen, um Geheimtüren und Abgründe zu überwinden.

Der Spieler darf mit seinem digitalen Till Eulenspiegel über 20 abwechslungsreiche Levels heimsuchen, die

mit jeweils anderen Hintergründen und Herausforderungen aufwarten. Drei Continues sollten dem Schelm reichen, um sich der verlorengegangenen Herzstücke zu bemächtigen. Zudem dürfen Ängstliche zwischendurch abspeichern oder zum Augenreiben pausieren. Grafisch bietet Gremlin sanft scrollende Pixelpracht der gehobenen Mittelklasse, wobei mehr auf farbliche Harmonie als auf schreiend bunten Graffiti-Stil geachtet

ganz die Klasse von Fire & Ice oder Titus the Fox, aber für die ernsthafte Reduzierung des Joystickvorrates sorgt der närrische Bitmap-Schelm allemal. Also wolle mer se neilasse in die Top-Spiele 1992!

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Gremlin
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** gute Steuerung, interessantes Level-Outfit in gedeckten Farben
- **Negativ:** Sprite-Animation und Spieldetail könnte besser sein

▶ **AMIGA** 
▶ **ATARI ST** 

der Einsatz der Herzkanone bei Laufbändern, die geradewegs in gemeine Häckselmaschinen führen oder bei der Überwindung von Abgründen und Fallgruben. Derartige Fallen müssen gezielt übersprungen werden.

Mitunter behilft sich der Schalk mit Power-Ups, die in Springteufelboxen verborgen sind. Mit Hamburgern wird die durch Monsterkontakt verbrauchte Energie zurückgewonnen, während gesammelte Fische

Gelegenheit macht Diebe

Hudson Hawk

Die Besucher strömten zwar nicht ganz so zahlreich wie erhofft in die Kinos, um Bruce Willis als Dieb zu bewundern, doch die Computerversion schlägt sich ganz passabel und bietet Jump And Run Fans erfreulich abwechslungsreiche Unterhaltung mit einem niedlichen Sprite als Hauptfigur. Als ehemaliger Handtaschen-dieb hat man in Hudson Hawk die Aufgabe, nach bestandener Umschulung zum Fassadenkletterer einen Auftrag von den



So putzig wie Oceans Hudson Hawk war Bruce Willis im Kino nie.



Nicht nur simples Gehüpfte ist angesagt. Hudson kommt an einigen Stellen gehörig ins Tüfteln.

Mayflowers auszuführen. Er muß zwei unbezahlbare Meisterwerke von Leonardo da Vinci klauen, von dem sich eines im schwer bewachten Rutherfordschen Auktionshaus befindet, während sich das andere in den heiligen Hallen des Vatikans aufhält. Zum einen rettet man dadurch einen Freund, der entführt wurde, zum anderen bewahrt man die ganze Welt vor dem finanziellen Ruin. Ocean schuf für seine Verhältnisse ein sehr gutes Plattformspielchen, dessen Hauptcharakter zwar keinerlei Ähnlichkeit zu Bruce Willis hat, deshalb wahrscheinlich um so putziger ist. In einem abwechslungsreichen Jump and Run steuert man die entzückend animierte Titelfigur durch grafisch detaillierte und liebevoll gestaltete Hintergründe. Im ersten Level läuft man auf den Dächern von Hochhäusern herum und erwehrt sich den kräftigen Gebissen



der herumstreunden Köter. Man hangelt sich über Stromleitungen, die voller Vögel mit Verdauungsstörungen sind, und kuckt dabei am besten nicht nach unten. Dabei wurde an genügend spielerische Abwechslung gedacht, so daß sich das Gameplay sehr interessant gestaltet. Man muß beispielsweise Schalter mit einem gezielten Wurf ausschalten, um äußerst gefährliche Rotorblätter in Stillstand zu versetzen. Dem Alarmsystem kann man

auch nur durch gezielte Sprünge ausweichen, während man der Videoüberwachung ohne Rücksprache mit dem Manager auch keine Fotografien erlauben sollte.

Darüberhinaus sorgen Tüfteleinlagen für abwechslungsreiche Gehirnbeanspruchung in einem actionbetonten Plattformspiel. Kisten müssen möglichst flott gestapelt werden, um bestimmte Stellen zu erreichen. Die Grafik ist sehr abwechslungsreich und äußerst putzig. Vom Hochhausszenario über die Museumskorridore bis zu den düsteren Höhlen voller Flammenwerfer und Minen wird sehr viel geboten. Grafische Effekte wie Nacht wirken sich äußerst positiv auf die Atmosphäre aus und umfangreiche Levels sorgen für lange andauernden Spielspaß. Die Levels spielen sich darüberhinaus noch immer anders. So scrollen manche perfekt in alle Richtungen, während andere nur einen kleinen Ausschnitt bieten und lediglich horizontal scrollen. Der Sound dudelt munter vor sich hin, ohne zu nerven oder unangenehm aufzufallen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht unbedingt hoch, doch manche Fehler lassen sich kaum vermeiden. So muß man leider die Levels ab und zu auswendig lernen, was aufgrund fehlender Paßwörter doch auf Dauer sehr nervig wird, weil man sich immer wieder durch die ersten Levels schlagen muß. An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Sie ist exakt und leicht erlernbar, wenngleich sich die Gameboy-Version mit dem Joypad sogar noch einen Tick besser spielt. Wer knuddelige Plattform-Action in der Art Giana Sisters sucht ist mit dieser Filmumsetzung bestimmt nicht schlecht beraten. Sie ist niedlich, abwechslungsreich und ihr Geld wert. Wenn man Glück hat, kann man sogar noch ein Packung mit einer Hudson Hawk Mütze ergattern. Die ist zwar nicht unbedingt schön, aber selten.

JUMP'N RUN

- **Hersteller:** Ocean
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** abwechslungsreiches Gameplay
- **Negativ:** fehlender Paßwort-Modus

AMIGA



Computersoftware Schneider

Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami	ST	PC	Software	Ami	ST	PC
1869 dt.	74.90	----	84.90	Larry 5 dt.	74.90	----	99.90
A320 Airbus dt.	89.90	94.90	99.90	Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Aquatic Games dt.	59.90	64.90	----	Lemmings Data	54.90	54.90	69.90
Bane of cosmic forge dt.	74.90	----	69.90	Lemmings 2 dt.*	74.90	74.90	89.90
Beast 3 dt.	64.90	----	----	Loom dt.	74.90	74.90	74.90
BC Kid dt. *	64.90	----	----	Lotus Turbo 2 dt.	49.90	59.90	----
Black Crypt dt.	59.90	----	----	Lotus Turbo 3 dt.	64.90	64.90	----
Bundesliga M. Pro dt.	74.90	74.90	74.90	Legend of Kyandia dt. *	79.90	79.90	89.90
Bunny Bricks dt. *	59.90	59.90	59.90	Legend of Valour dt. *	89.90	----	89.90
Campaign dt. *	79.90	84.90	84.90	Lure of the temptress dt.	69.90	69.90	89.90
Carriers at War *	74.90	----	89.90	Mad TV dt.	74.90	----	89.90
Centerbase dt. *	69.90	----	----	Midwinter 2-Flames..dt.	69.90	89.90	99.90
Civilisation dt.	84.90	----	89.90	Might & Magic 3 dt.	74.90	----	84.90
Curse of Enchantia dt. *	74.90	----	89.90	Monkey Island dt.	74.90	74.90	89.90
Das schwarze Auge dt.*	74.90	74.90	89.90	Mokey Island 2 dt.	89.90	----	89.90
Der Patrizier dt.	74.90	74.90	89.90	No. 1 Collection dt.	69.90	69.90	79.90
Die Kathedrale dt.	69.90	----	----	Nigel Mansells..dt. *	74.90	----	89.90
Dragonflight dt.	59.90	----	----	Parasol Stars dt.	59.90	59.90	----
Dungeon M/Chaos..dt	64.90	64.90	----	Pinball Dreams dt.	59.90	----	----
Dynablaster dt.	69.90	----	74.90*	Pinball Fantasies dt. *	59.90	----	----
Elvira dt.	64.90	64.90	89.90	Plan 9 -from outer..dt.	89.90	----	99.90
Elvira 2 dt.	74.90	79.90	89.90	Populous 2 dt.	69.90	69.90	----
Eye of beholder 2 dt.	89.90	----	89.90	Push over dt.	64.90	64.90	74.90
Fate- gates of dawn dt.	74.90	59.90	----	Railroad Tycoon dt.	79.90	89.90	99.90
Fire & Ice dt.	64.90	64.90	----	Realms dt.	59.90	59.90	89.90
Games Espana 92 dt.	69.90	69.90	84.90	Sensible Soccer dt.	64.90	64.90	----
Gem Z dt.	54.90	----	----	Silly Putty dt. *	64.90	64.90	74.90
Golf (Microprose) dt.	59.90	59.90	89.90*	Special Forces dt.	79.90	84.90	99.90
History Line 1914-18	79.90	----	89.90	Troddlers dt.	59.90	----	----
Humans	64.90	----	74.90	Ulrma 6 dt.	69.90	69.90	69.90
Indianer Jones Adv.dt.	69.90	69.90	89.90	Utopia dt.	74.90	74.90	79.90
Indy 4 - Fate..dt.	89.90	----	99.90	Wing Commander dt. *	89.90	----	----
KGB dt. *	74.90	----	84.90	X-Copy Tools	69.90	----	----
Knights of the sky dt.	89.90	----	99.90	Zak McKracken dt.	69.90	69.90	69.90
Larry 3 dt.	99.90	----	99.90	Zool dt.	59.90	64.90*	----

10 Spiele-Paket
nach unserer Wahl
175 DM

Versandkostenfrei
nur nach Vereinbarung
fuer Selbstabholer

Amberstar dt
fuer Amiga
69.90 DM

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck=135 DM / 10 Stck=240 DM

Amiga: All Point Bulletin, Anarchy, Archipelagos, Austerlitz, Baal, Bad Company, Batman-movie, Battlemaster, Battle Squadron, Black Shadow, Blasteroids, Bombuzal, Brainblaster, Cabal, Captain Dynamo, Chambers of shaolin, Cisco heat, Conqueror, Comboracer, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline, Deathtrap, Defender earth, Double Dragon, Dwyer 07, Elf, Espionage, European Soccer Challenge, Eye of horus, Dizzy Panic, Fantasy World Dizzy, Footballmanager WC, Fusion, Golf Challeng, Hard Drivin, Hostages, Interphase, Jean D Arc, Jumping Jackson, Kid Gloves, Lords of chaos, Magic Marble, MagiLand Dizzy, Matrix Marauders, Midnight resistance, Moonwalker, Nebulus, Nevermind, New Zealand Story, Oil Imperium, Pacmania, Paperboy, Planetfall, Puffys Saga, Rampage, Ranx, Resolution 101, Rotox, Shufflepuck Cafe, Silksworm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 2, Speedball, Spellbound, Startrash, Streethockey, Strider, Strike Force Harrier, Stryx, Subbuteo, Summer Edition, Super Puffy, Tetris, Tom & the ghost, Treasure Island Dizzy, Turrican, Typhoon Thomson, Untouchables, X-Out, Zork 1

Atari ST: Arkanoid, Blasteroids, Bombuzal, Blood Money, Blue Angel 69, Bubble Bobble, Cisco heat, Conqueror, Cont. Circus, Crossbow/W. Tell dt, Deathtrap, Defenders of earth, Fantasy World Dizzy, Frenetic, Icehockey, Killdozers, Mad Professor Mariati, MagiLand Dizzy, Manix, Nebulus, Phobia, Quartz, R-Type, Rainbow Warrior, Rainbow Island, Satan, Silksworm, Sly Spy, Spellbound, Strider, Subbuteo, Tau Ceti, Teenage Mutant Heroe Turtles, Turrican, Venus Flytrap, X-Out, Xenon, Z-Out

PC/MSDOS: AM/FM Trivia(Quiz), Blue Angel 69, Boulderdash, Conqueror, Digital Compact Risk 1/2, MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Planetfall, Promised Lands, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck=175 DM / 10 Stck=320 DM

Amiga: 4D-Sport Boxing, Altered Destiny, Apprentice, Atomino, Back Gammon Royal, Back to future 2, Bards Tale 3, Battle Chess, Blade Warrior, Blue Angles, Bomber bomb, Budokan, California Games, Captain Blood, Carmen Sandiego, Carrier Command, Centurion, Champion of Raj dt, Chips Challenge, Colossus Chess X, Crossbow/Wilhelm Tell dt, Cybercon 3 dt, Day of pharao dt, Days of thunder, Days of thunder, Dragons of flame(AD&D)dt, Dragons Breed, Elvira-Arcade, Final Battle, Final Fight, Final Command, Ferrari F. One, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classic (Sam), Gauntlet 3, Germ crazy, Globulus, Gravity, Great Courts, Harrier Combat, Hillsfar (AD&D) dt, Hound of Shadow, Immortal, Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt, Iron Lord dt, Ishido, James Pond, Jetsons Adv, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Khalaan k.dt, Klax, Knights of Krystallion (Adv) dt, Loopz, Lords of the rising sun dt, MUDS (Sport-Adv) komp.dt, Magic Fly, Manchester United, Mega Twins, Menace, Mean Streets dt, Microprose Soccer, Moonfall, Moonshine racers dt, Mr. Heli, Mystical, Nightbreed (Horror-Adv), Ninja Remix, Nitro, North & South, Omega, Operation Harrier, Over the net, Pang, Phantasy Bonus Ed, Pipemania, Plotting, Populous dt, Powermonger dt, Projectyle, Rodland, Rock & Roll, Rolling Ronny, Search for the king (Adv) dt, Shadow of the beast, Shuffle, Simulera, Ski or die, Sleeping god lie (Adv), Stormball, Super Skweek, The Power, Theme Park Mystery (Adv), Strip Poker & Data, Think Cross, Tip Off, Toobin, Treasure trap, Turrican 2, TV-Sports Football, Twinworld, Vaxine, Warlock the avenger, Waterloo, Weird Dreams dt, Welltris, Windwalker, Xiphos

Atari ST: AMC, Afterburner, Captive (Roll), Carrier Command, Castle Master dt, Chuck Yeager 2.0, Cybercon 3, Day of pharao, Dragons Breed, Dragons of flame(AD&D), Elvira-Arcade, Fire & Brimstone, Flimbo's Quest, Flood, Geisha (erotic Adv), Harley Davidson, Heroes of the lance(AD&D), Infestation, Inspector Griffu, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.dt, Klax, Magic Fly, Magic Pockets, Mega Twins, Menace, Moonfall, Moonshine Racers, Nightshift, North & South, Oil Imperium, Omega, P47 Thunder, Populous, Powermonger, Projectyle, Rings of Medusa, SWIV, Sarakon, Shadowgate Adv, Silent Service, Spellbound, Stormlord, Time Machine, Tower of Babel, Toyottes, Turrican 2, Untouchables, Wolfpack

PC/MSDOS: AFT 2, Atomino, Bards Tale 2 oder 3, Blasteroids, California Games, Fire, Iron Lord, Kryminic, Manchester United, Millennium 2.2, North & South, Paperboy, Reederei, Turn it 2

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck=225 DM / 10 Stck=410 DM

Amiga: 4 Wheel Drive(Sam), BAT(Adv)k.dt, Bards Tale 3 dt, Buck Rogers k.dt, Bundesliga Manager, Brat, Cadaver, Cardinal of Kremlin, Castle Master k.dt, Celtic Legends, Chuck Rock, Crystals of arborea, Coin op Hits 2 (Sam), Cruise for a corpse k. dt, Drachen v. Laas k.dt, Dragon Wars k.dt, Drakkhen k.dt, Deuteros, East vs West dt, Elf dt, Exile, F16 Falcon dt, First Samurai, First Year (Chambers of Shaol), Flimbo's Quest/Tusker, Flight of the intruder dt, Highlights (Katakis, Garrison..), Hoyle Book of games, Hunter, Imperium, Intern. Soccer Challenge, Jimmy Whites Whirlwind Snooker, Kings Quest 4 (Adv), Lotus Turbo Challenge 2, Mega Traveller dt, Mega-lo-mania komp dt, MIG 29 Fulcrum, Midwinter, Milestones (Sam), Neuromancer komp dt, Nightshift (Lucasfilm), Oops up, Pegasus dt, Platinum(Sam), Panza Kick Boxing, Player manager, Pool of Radiance, Power Pack (Sam), Premier Collection (Sam), Pro Sports Challenge (Sam), Quest & Glory (Sam), Rick Dangerous 2, Shadow Sorcerer, Speedball 2, Starflight 2, Spirit of Excalibur (Roll), Supremacy dt, Torvak the warrior dt, Tower of Babel dt, Total Recall, Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

Atari ST: Brat, Cadaver, Challengers, Cruise for corpse k.dt, Curse of azure bonds, Drachen v. Laas dt, Elite, Fantasy Pack, Flight of intruder, Full Blast (Sam), Imperium, Kick Off 2, Light Force (Sam), Magnum 4, Milestones, TV-Sports Football, Ultima 4, Winning Team, Wonderland, World Cup 90

MSDOS/PC: Buck Rogers k.dt, Carmen Sandiego, Death Knights of Krynn, Drachen von Laas dt, Dragon Wars, Knights of Legend, Megatraveller, Shadow Sorcerer, Shuttle, TV-Sports Basketball, TV-Sports Boxing, TV-Sports Football, Tangled Tales, Third Courier

Atari Lynx

Batman Returns	69.90 DM	Klax	69.90 DM	Battle Chess	94.90 DM
Chips Challenge	64.90 DM	Kung Food	69.90 DM	Lemmings	79.90 DM
Gates of Zendocon	64.90 DM	Rampart	69.90 DM	Sim City	79.90 DM
Gauntlet	69.90 DM	Toki	69.90 DM	Wrath of the demon	79.90 DM

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich
Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung
Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich +7 DM
Vorkasse +4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108
Ausland nur Vorkasse +15 DM(-14%) dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck nicht lieferbar

It's Play Time...



Spitzen Tips & Tricks im Extra-Heft

Spieletests für alle Systeme

Mega-Poster

Jeden Monat **NEU** im
Zeitschriftenhandel
für nur DM

4,90

Laßt uns Säbelrasseln

Leander



Vorsicht Falle! Oft muß Leander den Kopf einsetzen, um im Level weiterzukommen.

Des Schicksals Fügung bringt es mit sich, daß liebliche Prinzessinnen aus gutsituierten Elternhäusern nicht nur von Schmeichlern und Charmeuren umworben werden. Von Zeit zu Zeit werden solch rare Geschöpfe auch schon mal das Opfer ausgesprochen plumper Annäherungsversuche - vor allem dann, wenn es den Herstellern von Actionspielen an Ideen mangelt, um heldenhafte Zocker einmal mehr gegen das Böse zu Felde ziehen zu lassen. Diesmal ersann Psygnosis eine dünne Story ebendiesen Inhalts für Leander, einem ungeachtet dessen technisch und spielerisch erstklassigen Jump and Run. Unhold Thanatos erscheint ungebetenerweise zur Geburtstagsfeier der Prinzessin Lucanna, um die Schöne zu entführen. Vati ist verzweifelt und bittet deren heimlichen Geliebten Leander um Beistand. Also hüllt sich der verliebte Ritter in Helm und Harnisch und darf vom Spieler durch drei Levels gesteuert werden, um schließlich die Angebetete aus den Klauen des Dämons zu retten. Doch zunächst kramen Individualisten im Optionsmenü und bestimmen den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Leben, der Continues und die Feuertastenbelegung. Zudem darf der



Leander ist erstklassig animiert...



... und hervorragend zu steuern.

Zocker darüber befinden, ob während der Odyssee lieber der Musik oder den Soundeffekten gelauscht werden soll.

Kurz darauf findet sich der behelmte Krieger schwertschwingend in den parallax scrollenden Levels wieder, in denen pro Abschnitt ein spezieller Schlüssel oder ein ähnliches Kleinod erhascht werden muß, um nach erfüllter Pflicht zum Teleporter zu hasten, mit dem er in den nächsten Abschnitt des Levels gelangt. Der kleine Ritter muß während der Suche fortwährend auf feindliche Waldschrate, Drachen, Raubritter und ähnliche Tunichtgute einhacken und diversen Fallen entgehen. Dafür hinterlassen besiegte Finsterlinge ihre Barschaft, die von Leander zum Kauf von Waffen gehortet wird. Außerdem ruhen auf den Plattformen verlockende Schatztruhen mit Extraleben, Münzen und Zusatzrüstungen. Nach jedem Level darf sich der Held ein Passwort merken, mit dem er sofort in die nächste Spielstufe einsteigen kann. Erfahrene Actionveteranen mit zernarbten Händen ahnen bereits, daß der zu Beginn geringe Schwierigkeitsgrad in höheren Ebenen steil ansteigt. Zwischen den Levels darf der Recke beim Waffenhändler einkehren, um sich mit Wunder-Säbeln einzudecken.

Trotz des Küchenmesserequipments des Helden rutschten Psygnosis einige Kalauer bei der Inszenierung von Leander heraus. Spätestens wenn knöchelhohe Lemmings um Leander herumwuseln, stürzt auch der blutdürstigste Hacker & Slayer unkontrolliert kichernd ins Lachkoma. Durch die Unterteilung der drei langen Levels in relativ kurze Zwischenabschnitte ist ein abwechslungsreiches Jump and Run gelungen. Auch die Grafik im Japan-Outfit, die Steuerung und die Animation des kleinen Ritters verdienen einmal mehr eine ehrfürchtige Verneigung vor dem Psygnosis-Team. Damit sollte der Rettung der Holden durch geübte Feinmotoriker nichts mehr entgegenstehen. ■

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** gutes Jump & Run mit einigen gelungenen Gags für fortgeschrittene Action-Fans
- **Negativ:** es treiben sich zu wenig Gegner auf den Plattformen herum

Amiga



Showdown im All

Lethal XCess

Die Joystickhersteller dieses Planeten reiben sich vergnügt die Hände: Das deutsche Softwarehaus Eclipse hat im Frühjahr eine wahre Foltersoftware für des Zockers liebstes Eingabegerät ersonnen und auf den Trigger-Markt geworfen. Im Schatten des durch Wings of Death erlangten Ruhmes, griffen die Eclipse-Coder erneut tief in die Grafik- und Soundtrickkiste, um mit Lethal XCess ihr zerstörerisches Werk an Mikroschaltern und Feuerbuttons zu vollenden. Mit Lethal XCess gelang Eclipse erneut ein Riesenhit für erfahrene Baller-Freaks, deren Joystickkabel in eine Atari- oder Amiga-Schnittstelle mündet.

Nichts vermag einen schießwütigen Zocker mehr zu erfreuen wie eine ebenso bizarre wie übermächtige Spritehord rings ums Raumschiff, die auf sein Betreiben im Feuerball des Bordlasers verglüht. Den Wünschen der Joystick-Junkies folgend, recycelte Eclipse die wehrlose Spielidee des Vorgängers, pinselte geradezu opulente Monstersprites, denen nahezu ausnahmslos handfeste Endgegnerqualitäten beschieden sind, und streute diese im übrigen in erdrückenden Massen auf die vertikal scrollenden Ebenen. Der Spieler darf sich nun der illustren Brut mittels eines schwerbewaffneten Raumgleiters annehmen und fünf Welten entvölkern, die in berauschender Farbenpracht dargestellt sind. Ein wahrer



Bei Lethal XCess drängeln sich bis zu hundert Sprites auf einem Bildschirm. Von Ruckeln sieht man trotzdem keine Spur. Die Überlebenschancen sind dementsprechend gering...



Die Detailfülle der Lethal XCess-Hintergründe läßt Unterkiefer herunterklappen.



Mutierte Wasserflöhe von beachtlichen Ausmaßen treiben dem Helden entgegen.

Augenschmaus sind auch die gegnerischen Sprites: Riesenlibellen, Fledermäuse, Skelettmonster und Insektenwesen bedrängen den Joystick-Junkie meist gleich rudelweise. Zeitweise rotten sich sogar über hundert Sprites gleichzeitig auf dem engen 14"-Monitor zusammen, um den Piloten zu rösten. Selbst im Chaos derartiger Massenaufläufe nimmt das gestreßte Zockerauge keine Spur eines Ruckelns wahr.

Gerade die Anzahl und die Hartnäckigkeit der Gegner läßt selbst dem kaltblütigsten Shoot'em Up-Künstler den Mund austrocknen: Trotz dreier Schwierigkeitsstu-

fen scheinen einige Monsterhorden auch im Anfänger-Modus nahezu unbezwingbar zu sein. Doch wegen der ebenso großen Anzahl an Power-Ups und Extraleben, die der behende Scharfschütze allorts einsammeln darf, wird die Frustrationstoleranz nie voll ausgeschöpft. Geplättete Unholde hinterlassen oft Bonussymbole wie Smartbombs, Dauerfeuer, Beschleuniger, Schutzschilde oder Dronen, die das Raumschiff ähnlich wie Abrißbirnen umkreisen und nahende Mutanten vom Bildschirm fegen. Die Lebensenergie kann auf gleiche Weise aufgefrischt werden.

Zudem treiben die grafisch einwandfreien und stets abwechslungsreichen Levels den Zocker immer wieder an den Joystick, um sich am Anblick des folgenden Levels laben zu können. Der Soundtrack von Jochen Hippel geht dabei angenehm ins Ohr, während markerschütternde Explosionen und kreischende Lasereinschläge die Monitoroberfläche zu sprengen drohen. Lethal XCess qualifiziert sich damit als ein Actionreißer der Spitzenklasse für fortgeschrittene Ballerfreaks.

SHOOT 'EM UP

- **Hersteller:** Eclipse
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** riesige, farbenprächtige Sprites und detaillierte Bildhintergründe, dabei absolut sauberes Scrolling
- **Negativ:** extrem hoher Schwierigkeitsgrad

Amiga 
 ATARI ST 

Bonbon-Kids auf Achse

Parasol Stars

Nicht jeder schlüpft mit Begeisterung in die gepanzerte Haut eines Killerroboters oder greift gar mit Vergnügen zur Laserkanone. Zocker, die derartige Identifikationsschwierigkeiten mit Brutalo-Spielen haben, können nun aufatmen. Zwei überwichtige Bengel namens Bubby und Bobby sind nämlich wieder im Bonbon-Outfit unterwegs, um gutmütige Spielernaturen mit einem knuffigen Jump and Run zu erfreuen, das selbst die kleine



Bis zu zwei Spieler dürfen bei Parasol-Stars im Bonbon-Land aufräumen.



Erfeulich harmlos fegen Bubby und Bobby die Knuddelmonster von den Levels. Einerseits darf mit Wassertropfen geschossen werden, andererseits können die beiden von ihrem Regenschirm Gebrauch machen.



Schwester zu einem begeisterten "Süüüüß!" hinreißen würde.

Doch worum geht es? Nachdem die erwähnten sympathischen Dickerchen ihre Abenteuer auf Rainbow Island bestanden haben, treibt ein neuer Bösewicht namens Chaostikahn auf sieben verschiedenen Planeten

sein Unwesen. Warum jetzt ausgerechnet zwei Zuckerstangen-Kids das Universum retten müssen, leuchtet zwar nicht ein, mindert aber das Spielvergnügen in keiner Weise. Parasol Stars als Fortsetzung von Rainbow Islands ist bei weitem reizvoller als viele futuristische Plattformkonkurrenten im Rambo-Stil.

Bis zu zwei Spieler dürfen entweder Bubby oder Bobby über unzählige, nichtscrol-

lende Levels steuern, die einzeln von Monstern gesäubert werden müssen. Als Prügelknaben müssen wandelnde Klaviere, notenspuckende Trompeten oder hüpfende Spielkarten herhalten. Immerhin sind die putzigen Pummelchen mit dem Besitz eines magischen Regenschirmes gesegnet, mit dem sie Bösewichter verdreschen können. Zudem können mit dem Schirm die allorts herunterrieselnden Wassertropfen aufgefange und gen Gegner geschleudert werden. Besonders hartnäckige Unholde und Endgegner sollte man jedoch besser mit einem riesigen Mega-Tropfen duschen, den man nach dem Auffangen von fünf normalen Tropfen erhält. Selbstmurmelnd hagelt es bei vernichteten Monstern Punkte, die zu zusätzlichen Leben verhelfen. Der Jäger und Sammler darf sich natürlich auch Sonderwaffen zunutze machen, die in Form von Bonusmünzen auf den Etagen zu finden sind. Damit gelangt der Spieler in den Besitz von Smart-Bombs, Speed-Ups, Riesenkräften, morgensternartigen Wunderwaffen oder Zusatzenergie. Zudem dürfen Bubby und Bobby Kraftflaschen sammeln, mit denen den Endgegnern zu Leibe gerückt wird.

Grafisch erinnern die Abenteuer des Dickerchen-Duos an das grelle Outfit amerikanischer Süßwarenläden. Zwar entbehren die Bildhintergründe berauschenden Nuancenreichtums, nicht jedoch einer fein durchgestylten Optik, die dem Spiel erwähnte Knuddelqualitäten verleiht. Glücklicherweise haben die Coder der genreüblichen Versuchung widerstanden, den Schwierigkeitsgrad an der Grenze zur Unspielbarkeit anzusiedeln. Vielmehr hält sich die Anforderung am Joystick auf einem Niveau, das man als "genau richtig" loben möchte. Einerseits wird der Gelegenheitszocker vor schier unmöglichen Präzisionsproben am Joystick verschont, andererseits schlummert in der poppigen Plattformwelt ausreichend spielerische Tiefe, um auch verspielten Profis immer wieder aufs neue ein breites Grinsen zu entlocken. ■

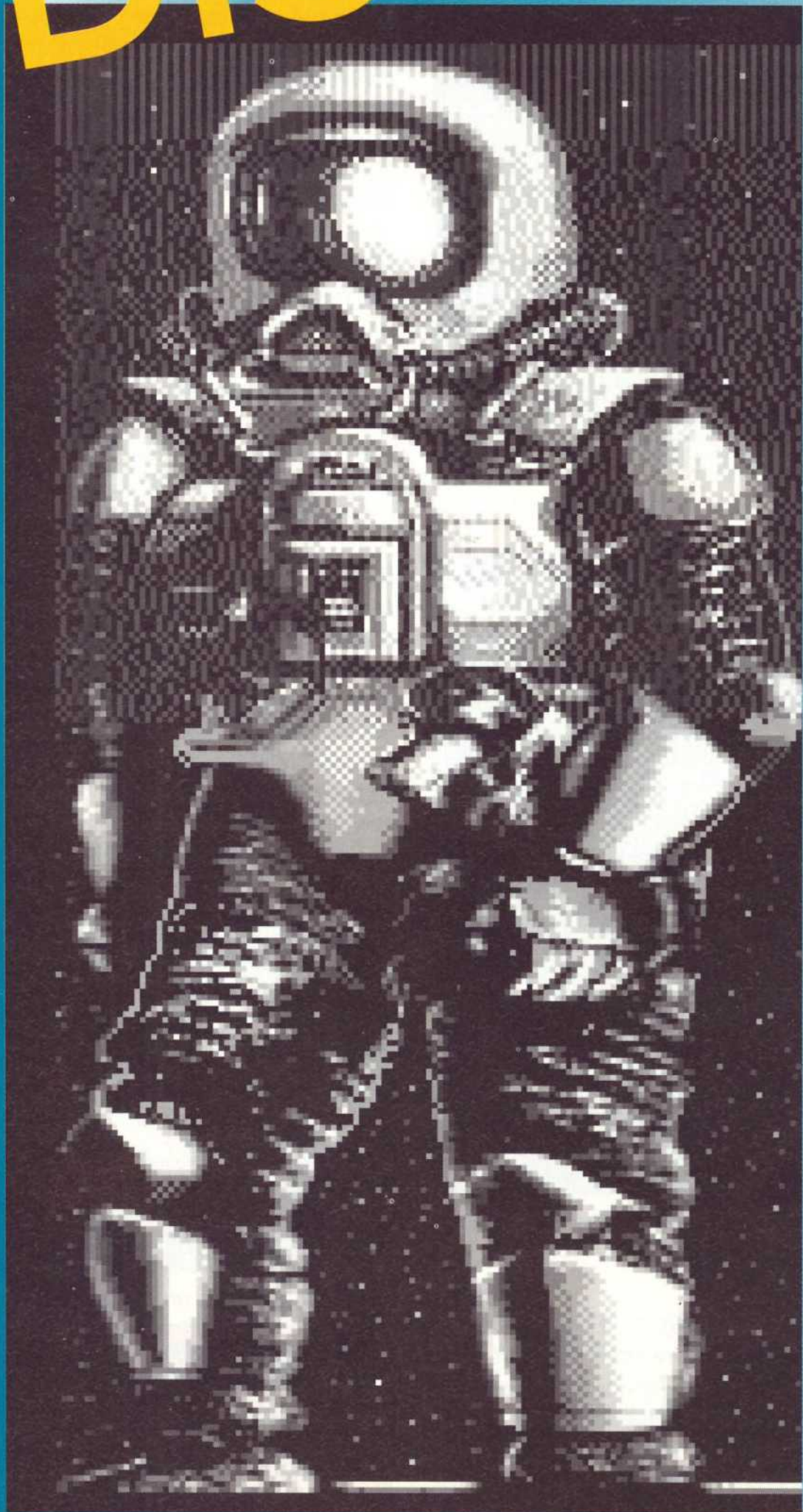
JUMP & RUN

- **Hersteller:** Ocean
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** gelungene Mischung aus Action und Taktikelementen, witzige Bonbon-Grafik
- **Negativ:** -

PC



DISCOVERY



In unzähligen Level gilt es die Untergrundhöhlen zu erforschen, gefährlichen Ecken und Schußanlagen geschickt auszuweichen und Menschen heil zu Ihrer Basis zurückzubringen.

plus

BINARY

ein Spiel um farbige Steine in 3000 möglichen Aufstellungen, die immer als Paare vorliegen! Einen Lösungsweg gibt es immer, doch ist er auch der schnellste? Ein Optionsmenü und die Passwortabfrage runden das Spiel ab.

plus

BIORYTHMUS

die Erkenntnisse der Biorythmik erlauben es, Tage, an denen etwas besonders gut gelingen wird, zu berechnen. Nutzen Sie "Biorythmus", um Ihre ganz persönlichen Hochphasen herauszufinden.

plus

DOC MUSIC

erlaubt es bis zu 5000 Datensätze anzulegen in denen nicht nur Songtitel, Interpret und Album, sondern auch die Plattenfirma, das Erscheinungsjahr, die Songlänge und weitere Kommentare angehängt werden können.

**4 Spiele auf
2 Disketten!**

AMIGO!

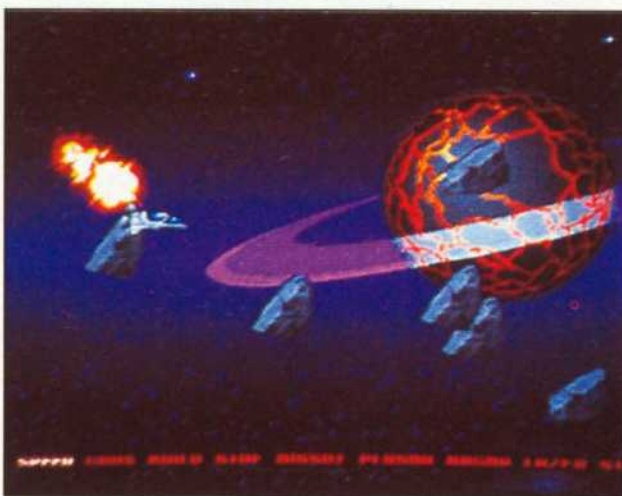
Jetzt **NEU** im gut
sortierten
Zeitschriftenhandel

für nur DM **19,80**

Flieger, grüß' mir die Mutanten

Project X

Ein gewissen Spieltrieb muß man offenbar auch in der sonst eher nüchternen Psyche von Wissenschaftlern vermuten. Bei den Experimenten im Rahmen des Projektes X hatte dieser infantile Zug jedoch fatale Konsequenzen. Unerwünschtes Nebenprodukt eskalierender Kurpfuscherei mit Röntgenstrahlen, sind Scharen von insektenähnlichen Mutanten, zahlreich genug, um den gesamten Planeten Ryxx zu bevölkern. Die entstellten Versuchskaninchen geifern nun danach, ihren Unmut über Tierversuche eindringlich kundzutun.



Wenn zufällig mal keine Feinde auftauchen, droht ein Astroidenfeld.



Spätestens jetzt gerät der ausgebuffteste Joystick-Akrobat in Panik: Die Endgegner sind in Project X ungeheuer widerstandsfähig, kampfstark und ausgesprochen mies gelaunt.

Ein Joystick-Akrobat mit außergewöhnlichem Talent muß eigens herbeieilen, um die mordlustigen Bestien mit einem waffenstarrten Raumgleiter einzuschmelzen.

Der Weg zum Planeten Ryxx führt durch drei horizontal scrollende Levels mit Zusatzebenen, in deren von Monstern verseuchtem Luftraum sich der eigene Raumgleiter wie ein Matchboxauto auf dem Nürburgring ausmacht. Zu Beginn nennt der Joystick-Akrobat nämlich nur eine Laserkanone von geradezu lächerlicher Durchschlagskraft sein Eigen. Der Spieler kann jedoch Power-Ups einsammeln, die von abgeschossenen Gegnerpulks hinterlassen werden. Mit jeder

erhaschten Pille steigt die Energie, worauf dem Piloten Sonderwaffen offeriert werden, die der Bedrohung angemessener zu sein scheinen. Das Repertoire an abrufbaren Gemeinheiten umfaßt zum Beispiel Zusatzraketen, Plasmastrahlen, Laserschütze, Magmaspeier oder Speed-Ups. Trotz des beeindruckenden Waffenarsenals bleibt bei Project X kaum Muße, um nebenbei einmal einen Blick auf die Waffenstandsanzeige am unteren Bildschirmrand zu wagen. Die attackierende Horror-Brut besteht nämlich aus Unholden von ganz unterschiedlicher Qualität. Einerseits erscheinen schier unbezwingbare Gegner von entsetzlicher Tücke, bei denen selbst ausgebufften Profis der Joy-

stick kraftlos entgleitet. Andererseits darf der Spieler nicht ohne Genugtuung die Ankunft von Kanonenfutter-Formationen zur Kenntnis nehmen, zu deren Abschluß lediglich eine günstige Positionierung am Bildschirmrand und beharrliches Pressen des Feuerknopfes ausreicht.

Project X kredenzt einen angeblich für Anfänger konzipierten Rookie-Modus, während sich ganz Verwegene am Arcade-Modus versuchen. In der letzteren Spielart darf nach erfolgreichem Abschluß eines Levels der jeweils höhere immer wieder angewählt werden. Anwählen darf der Spieler auch drei verschiedene Fluggeräte und die gewünschte Musikberieselung.

Project X ist exklusiv für 1 MB-Amigas entwickelt worden, um die in den Herstellergemächern schlummernden Talente voll auf die technisch einwandfreie Inszenierung des Horizontalscrollers konzentrieren zu können. Tatsächlich ist Team 17 ein prächtiges Ballerspiel gelungen, das echte Joystick-Junkies wochenlang nicht ruhen läßt. Die Grafik protzt mit satten 32 Farben, während feindliche Formationen ungeachtet ihrer Anzahl ruckfrei gen Heldenraumschiff flattern. Eine sonore Digi-Stimme gibt dem Spieler zudem zu verstehen, wenn die Aufnahme von im Eifer des Gefechtes achtlos vorbeitreibenden Power Up-Pillen oder die Anwahl von Sonderwaffen angeraten scheint. Die monumentale Inszenierung hat jedoch ihren Preis: Traumhafte Zwischengrafiken mußten gepinselt werden, um die langen Ladezeiten nach dem Ableben des Zockers zu kaschieren. Dennoch gehört Project X zur absoluten Actionelite dieses Jahres. Erfahrene Schützen müssen zugreifen, denn nur ein eingäscherter Mutant ist ein guter Mutant...

SHOOT 'EM UP

- **Hersteller:** Team 17
- **Preis:** ca. DM 85,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** hervorragende Grafik, guter Sound und ausgefeilte Steuerung; eines der besten Ballerspiele des Jahres
- **Negativ:** sehr hoher Schwierigkeitsgrad; nichts für Anfänger

Amiga



Wilde im Wald

Risky Woods

Vor langer, langer Zeit herrschte Friede, Freude, Eierkuchen im Fantasy-Land. Weise Mönche hüteten nicht das Bett, sondern die Weisheit. Dem erfahrenen Actionspieler leuchtet ein, daß sich eine solche Gartenzwerg-Idylle des besonderen Mißvergnügens dämonischer Unholde erfreuen muß. Auch bei Risky Woods ist ein solcher Bösewicht zur Hand, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Diesmal veranstaltet Fiesling Draxos eine Kuttenträgerrazzia und versteinert die Frommen samt Weisheit zu Statuen. Der Mangel an mönchischer Weisheit macht sich jedoch nicht in allgemeiner Volksverdummung bemerkbar, sondern im ungehinderten Erscheinen von Skelettkriegern, Drachen und ähnlichen Finsterlingen. Jüngling Rohan fühlt sich dazu berufen, die Rasselbande samt Obermott aus dem Märchenland zu werfen und huscht unter Zeitdruck durch acht Levels mit je zwei Abschnitten, in denen er einen Augenschlüssel finden muß, um Zugang zum nächsten Level zu erhalten. Rohan ist zunächst mit drei Leben versorgt und kann die Monsterbrut mit Messerwürfen niedermetzeln. Die Schlachtereie macht sich mit klingender Münze bezahlt: Nach dem Ableben verlieren einige Monster nicht nur ihr Leben, sondern auch Münzen, die der Held einsammeln darf, um später Waffen kaufen zu können. Dem unbeholfenen Messerstecher dient der erwähnte Augenschlüssel auch als



Je böser der Wicht, desto besser: Zerfledderte Zombies und fiese Drachen wollen dem Helden ans Leder.



Diese Mönche sind von Draxos versteinert worden und warten auf Rettung.

Smartbomb, mit der ganze Bildschirm entvölkert werden. Zwischendurch darf der Spieler Schatztruhen öffnen und sich mit Power-Ups in Form von Extraleben oder Zeitgewinn aufputzen. Die verlockenden Bonussympole sind jedoch meist mit dem Wundertüteneffekt behaftet: Ein Blitzsymbol kann z.B. einerseits 10.000 Punkte zur Aufpöppelung des Highscores einbringen, andererseits kann Rohan auch gelähmt werden und wichtige Zeit verlieren. Am Ende jedes Levels lockt dann der Waffentrödler, der Energieampullen, Wurfäxte, Morgensterne, Bumerangs und Feuerbälle feilbietet. Mit der

gesammelten Barschaft darf nun ins Arsenal gelangt werden. In jedem Level langweilen sich mehrere Mönche als Steinstatue. Rohan kann die Kapuzen-Kirchgänger durch Messerwürfe befreien. Doch auch hinter den Statuen lauert der Wundertüteneffekt: Mitunter verbirgt sich auch ein böser Mönch in der steinernen Schale, der dem jugendlichen Recken bei seiner Befreiung kräftig Lebensenergie abzwackt. Zudem lauern auch bei Risky Woods muntere Endgegner auf den Plattformen.

Risky Woods verwöhnt den Jäger und Sammler mit so hervorragender Grafik und Animation, daß dem Farbenfreund ganz warm ums Herz wird. Leider scrollt nicht nur Erfreuliches an den Zockeraugen vorbei, denn beim Gameplay gibt's doch Anlaß zu weinerlichem Genörgel. Vor allem die pingelige Kollisionsabfrage ist gewöhnungsbedürftig: Wer sich einen halben Fußballen zu weit an einen Abgrund wagt, wird zur fetten Beute der Pixel-Schwerkraft. Zudem ist es nicht möglich, Power-Ups treffsicher einzusammeln. Oft erwischt man einen lähmenden Apfel statt des willkommenen Zusatzlebens. Da auch an unfairen Stellen kein Mangel herrscht, qualifiziert sich Risky

Woods zum Spiel für erfahrene Jäger und Sammler. Ansonsten bietet dieses Jump and Run moderate Herausforderungen und weniger Abwechslung als z.B. Fire & Ice. Trotzdem gelingt es Electronic Arts, grafikbegeisterte Joystick-Jünger lange Zeit vor den Monitor zu fesseln, denn eine solche Pixelpracht läßt sich keiner so einfach entgehen. Sind's die Augen, geh zu Risky Woods...

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** hervorragende Grafik und Animation, toller Soundtrack
- **Negativ:** einige unfaire Stellen, Mängel in Steuerung und Kollisionsabfrage

PC    
 AMIGA    

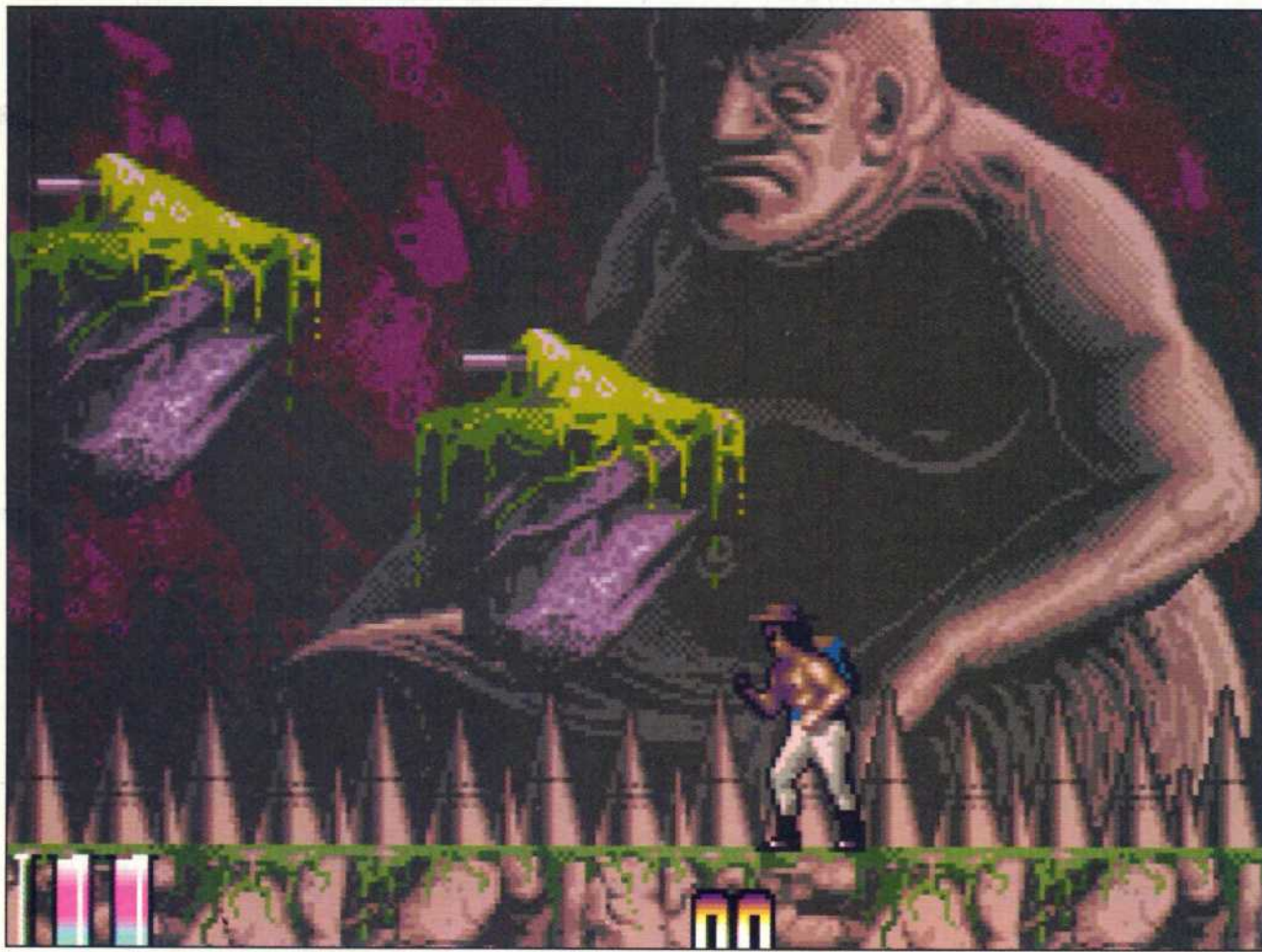
Das Auge zockt mit

Shadow of the Beast 3

Viele Joystick-Orgien haben die Gewohnheit, sich auf wundersame Weise zu vermehren und das Action-Genre in endloser Folge zu überschwemmen. Bei Psygnosis' drittem Teil der Shadow of the Beast-Serie dürfen wir andächtig auf die Knie sinken: Was hier an Gameplay und vor allem Grafik geboten wird, ist auf dem Amiga nahezu beispiellos. Wie üblich, fand das Psygnosis-Team auch diesmal einen Vorwand für dieses prächtige Actionspiel, den wir Euch nicht vorenthalten wollen. Aarbron, der bekannte Held vorangegan-



Im Schatten des Biests warten nicht nur gefährliche Gegner, sondern vor allem auch tückische Fallen.



Der Jüngling wandert bei Shadow of the Beast 3 durch traumhafte Grafiken und abwechslungsreiche Levels.

gener Folgen, träumt sich wieder mal wirres Zeug zusammen. Ein verhutzelter Mannchen gibt sich als Magier aus und verkündet, daß Malethot, der gleichsam bekannte Hohepriester des Bösen, noch immer nicht gebannt sei. Es liege an Aarbron, vier verwunschene Gegenstände zu finden, um den Fiesling für immer zu bannen und die Psygnosis-Coder vom Fortsetzungs-Fluch zu befreien. Den Schädel von Louq-Garou, die Quintessenz des Seins, Pendeks Keule und die Kristalle von Hodag fallen einem Serienhelden wie Aarbron natürlich nicht aus heiterem Himmel in den Schoß. Vielmehr, und das wird

die Action-Gemeinde begeistern, muß sich der Recke durch vier lange Levels kämpfen, an deren Ende die erforderlichen Kleinode liegen. Daß die bizarren Teile von noch erheblich skurrileren Endgegnern bewacht werden, ist selbstverständlich. Doch schon auf dem Weg zur Schatzkammer lauern scharenweise Lakaien des Hohepriesters, die der Spieler zu Beginn mit Wurfsternen niedermaßen muß. Später dürfen Handgranaten und Wurfhämmer eingesammelt werden, die die Endgegner weit mehr beeindrucken. Außerdem stopft sich Aarbron die Taschen voller Gold und kann Schlüs-

sel auflösen, die ihm Tür und Tor zu unbekannten Räumen öffnen. Die Steuerung ist vom Psygnosis-Team angenehm simpel gehalten worden. Auf entsprechende Joystickbewegung trabt der Recke los, duckt sich oder wagt einen verwegenen Sprung. Mit dem Feuerknopf kann den Gegnern das jeweils aktuelle Wurfgeschloß entgegengeschleudert werden. Zusätzlich darf sich der Zocker noch der F1-Taste bedienen und damit einen Blick auf die persönliche Habe werfen.

Obwohl Psygnosis mit einem wahren Heer an höchst originellen Schergen, Mutanten und Schreckensgestalten aufwarten kann, müssen die Fieslinge an vielen Stellen gar nicht erst ins Geschehen eingreifen. Helden, die gerne an Hebeln oder Knöpfen herumfummeln, tappen nämlich oftmals in heimtückische Fallen, die oft nicht als solche erkennbar sind. Schon kurz nach dem Startpunkt ragt beispielsweise ein höchst verführerischer Hebel aus der Wand. Greift man beherzt zu, wird die Grube blitzschnell von Wasser überflutet. Immerhin wird dem Zocker durch solche Todesfälle drastisch vor Augen geführt, daß auch breitschultrige Helden Nichtschwimmer sein können...

Doch nicht nur die Fallen sorgen für Stirnrünzeln. Vielmehr darf im Schatten der Bestie auch kräftig an Puzzles geknabbert werden. Shadow of the Beast qualifiziert sich damit in den erlauchten Zirkel der Action-Adventures. Nur eben mit dem Unterschied, daß kaum ein anderer Vertreter des Genres mit derart berausender Grafik, gelungenem Soundtrack und so seidenweichem 8-Wege-Scrolling aufwarten kann.

Endlich ist es Psygnosis gelungen, die seit jeher grafisch beeindruckende Beast-Serie auch spielerisch auf ein Niveau zu bringen, das auch verwöhnte Action-Veteranen begeistern wird. Wenn die Puzzles etwas fairer wären, könnte man die Bewertungs-Joysticks glatt verdoppeln. Doch auch angesichts dieser Zipperlein bleibt Shadow of the Beast 3 ein absolut empfehlenswertes Action-Adventure. ■

ACTION-ADVENTURE

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** hervorragende Grafik, gute Animation, viele Puzzles, abwechslungsreicher Levelaufbau
- **Negativ:** viele Puzzles sind nur durch Ausprobieren lösbar

Amiga





MAGIC DISK 64

presents

Schiffe versenken

U 96 macht's möglich - ein klassisches Taktik-spiel. Ein ausgefeiltes Packsystem wird mit Beta-Skip geboten, das vor allem durch seine Effektivität und Benutzerfreundlichkeit überzeugt. Ein Programm zur Berechnung des Benzinverbrauchs für Kraftfahrzeuge und weitere hilfreiche Tools runden das Angebot dieser Ausgabe ab.



Der Inhalt dieser Ausgabe auf einen Blick:
Editorial, Forum, Game Tests, Help, Utilities,
Programme und, und, und...!

Jetzt NEU im gut sortierten
Zeitschriftenhandel
für nur DM

9,80

it's magic

Der Fuchs im Hühnerstall

Titus the Fox



Die Arme dick, das Hirn recht klein, das kann ja nur ein Unhold sein...

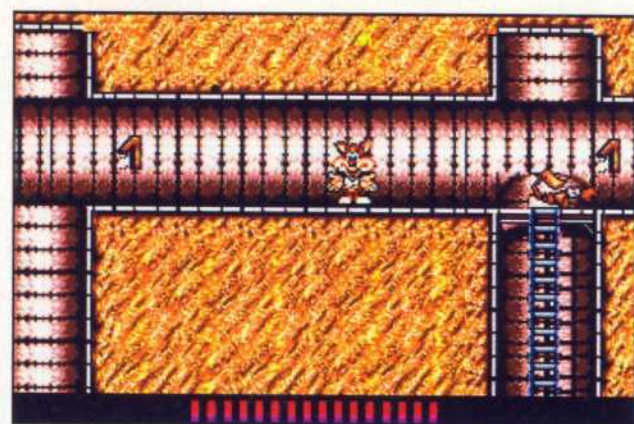
Nachdem Titus mit "Dick Tracy" in so ziemlich jedes Action-Fettnäpfchen tappte, dämmerte es dem französischen Softwarehaus, daß schwache Spiele nicht allein durch Filmlicenzen aus dem Mittelmaß zu retten sind. Dann fiel der begehrliche Blick der Produktfindungsabteilung auf das Maskottchen des Unternehmens: Der freche Fuchs aus dem Firmenlogo sollte den Plattformwelten neues Leben einhauchen und nach Sonic-Sitte den angekratzten Ruf der Coder aufpolieren. Und tatsächlich: Schon nach wenigen Minuten des hektischen Hüpfspektakels zierte ein infantiles Lächeln das Antlitz des Spieltesters. Titus the Fox ist ein überaus knuffig animiertes und liebevoll gestyltes Jump and Run-Spiel im besten Comic-Stil, das sich locker in den elitären Zirkel der besten Actiongames 1992 hüpf.

Um einen Anlaß für eine wilde Plattformjagd war dann die Softwareschmiede nicht verlegen: Titus the Fox ist einer reizenden Fuchs-Lady verfallen, die im Auftrag der Zeitung Fox & Locks eine Exkursion in die Sahara macht. Dort sollen die vom Aussterben bedrohten Wüstenfüchse Gegenstand eines Exklusivberichts werden. Doch in den Dünen lauern die geifernden Schergen des Scheichs Has-



san, um die Schöne nach Marrakesch zu entführen. Seitdem darbt das bepelzte Fräulein in den Haremsgemächern des Monarchen. Grün vor Eifersucht macht sich Titus nun auf den Weg durch 16 Levels, um den finsternen Kameltreibern Wüstensand in die Augen zu streuen und dem orientalischen Lüstling das Füchschchen zu entreißen.

Titus hat wenig gemein mit laserspeien den Turricon-Robotern oder Hybriden anderer Actionhammer, deren Berufung im Rösten bizarrer Monster per Flammenwerfer besteht. Vielmehr verfügt der schlaue Fuchs über eine beachtliche Sprungkraft, mit der er nahende Gegner überspringt. Dazu darf man sich diverser Extras wie fliegender Teppiche oder Sprungfedern bedienen. Die ergatterten Sammlerstücke können für besonders heikle Situationen aufgespart werden. Doch die Gegner sind nicht von Pappe:



Traumhafte Comic-Animationen machen Titus the Fox zur absoluten Lachpille für Joystick-Jongleure.

Wer sich immer nur auf die Sprungkraft verläßt, avanciert bald zum Hornhautzüchter auf den Handballen. Haken-nasige Turbanträger, irre Motorradfahrer und wandelnde Mülltonnen dürfen auch per Flaschen- oder Kistenwurf vom Bildschirm geschubst werden. Kann Titus den Körperkontakt zum Bösewicht nicht vermeiden, so schmilzt die am unteren Bildschirmrand sichtbare Energieleiste des Helden zusammen wie Softeis im Hochofen. Drei Leben darf der feixende Rotpelz aushauchen, ehe die Angebotete dem Sultan endgültig ausgeliefert bleibt. Mitunter zwingt sich auch noch eine kräftige Prise Taktik in die Hüpforgie, wenn es darum geht, höhere Plattformsphären oder Bonusfelder zu erreichen. Wandelt der kleine Fuchs nämlich bar jener Hochsprung-Goodies über die sauber scrollenden Bildschirme, so können die erwähnten Kisten auch übereinander gestapelt werden, um als Kletterobjekt zu dienen. Titus the Fox wird mit dem solide gestylten Spieldesign, ausgefeilter Steuerung und originellen Ulk-Gegnern sicher nicht nur Angehörige des Fix & Foxi-Clans begeistern. Lediglich Spieler mit ausgeprägtem Sinn für Martialisches sollten lieber zu härteren Vertretern des Genres greifen, denn der feixende Fuchs gehört eindeutig zu den liebenswürdigen Jump and Runs der Szene. ■

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Titus
- **Preis:** ca. DM 85,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** sehr gute Comic-Action mit witziger Animation und teils hervorragenden Hintergründen
- **Negativ:** beim PC kein Scrolling, dadurch unübersichtlicher als bei der Amiga-Version

▶ PC

▶ AMIGA



Die Ruhrpottstrategen von Blue Byte aus Mülheim haben unter ihrem Play Byte-Label für den Amiga und den C 64 ein niedliches Geschicklichkeitsspiel auf den Markt gebracht, das (wie alle Blue Byte-Spiele) von zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden kann.

Es handelt sich bei UGH! eigentlich um nicht anderes, als einen gelungenen Verschnitt des C64-Klassikers Space Taxi, der in der frühen Steinzeit angesiedelt wurde. Als kleines, untersetztes Knubbelmännchen mit Knollennase hat man es natürlich schwer, eine Traumfrau vom Schlage einer Claudia Schiffer zu ergattern. Da hilft nur noch Kohle. Und so macht man sich nun auf, um als prähistorischer Taxiunternehmer das große Geld zu scheffeln. Dazu steht ein vorsintflutlicher Hub-Schrapp-Schrapp zur Verfü-

durchfliegen. Je schneller man einen Gast zum gewünschten Ort fliegt, den er per Sprechblase beim Einsteigen von sich gibt, desto besser ist es für das Geldkonto. Für einen ganz fixen Transport, erhöht sich sogar der Geldmultiplikator. An Fluggästen stehen ein Mann, eine Frau mit langem blonden Haar und ein vergreister Opa zur Auswahl.

Sowohl auf Amiga als auch auf C64 wandeln die zehn Pixel großen Figürchen schnuckelig animiert über die Plattformen. Die Level sind sehr intelligent aufgebaut und bieten langen Spielspaß. Auf C64 gibt es insgesamt 60 Levels während auf dem Amiga sogar 80 Levels die Geduld des Spielers auf die Probe stellen. Insbesondere wenn man zu zweit gleichzeitig an den Start geht, ergeben sich gewitzte Spielepartien, die man zwischendurch gerne einmal einlegt. Manche

Die Steinzeit-Taxitour

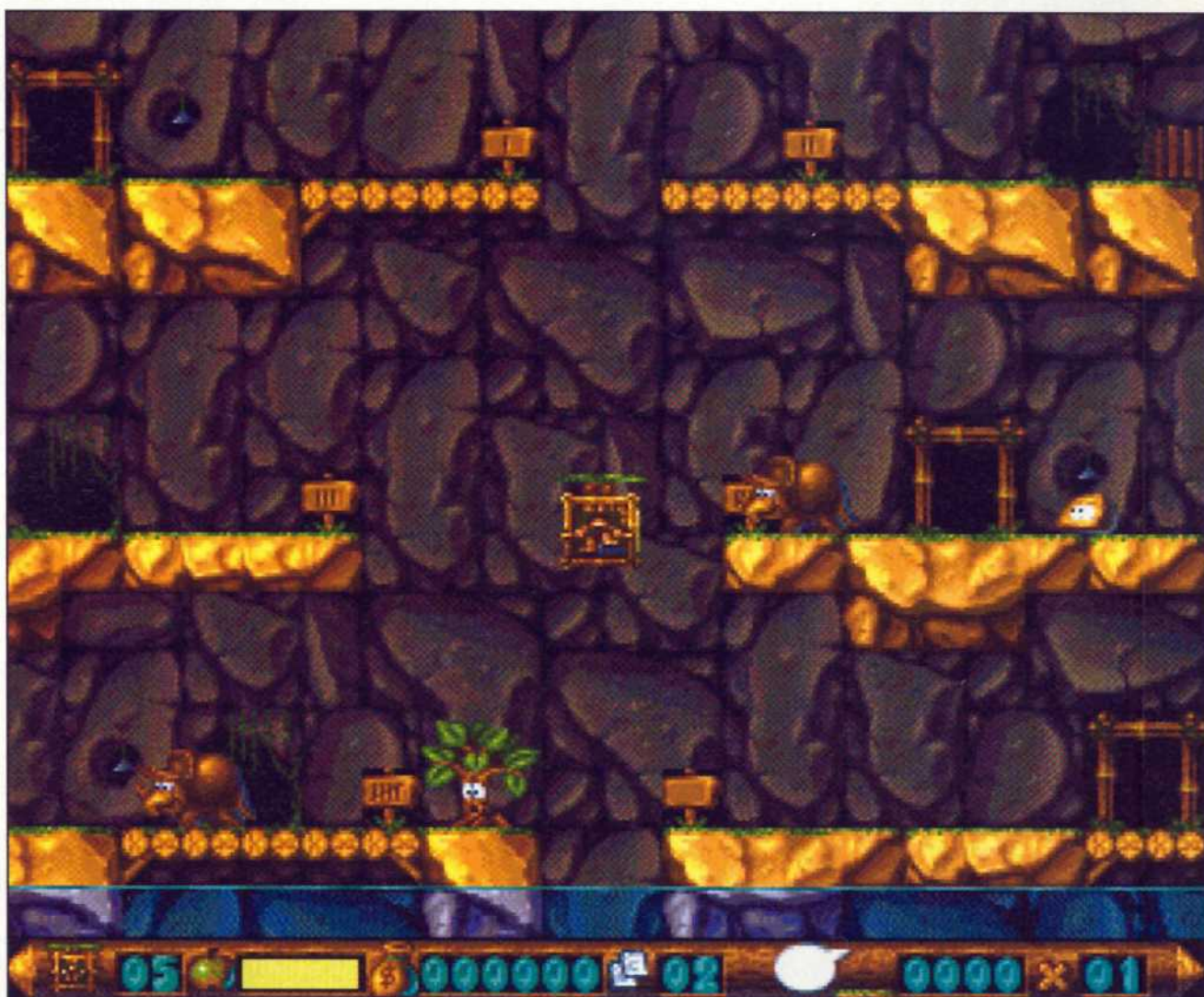
UGH !



Gefahren lauern überall, besonders im Neandertal.



gung, über den sich Herr Lilienthal und Leonardo da Vinci sicherlich gefreut hätten. Per pedes strampelt man sich nun ab, um in beengten Höhlen seine Fahrgäste von einem Platz zum anderen zu bringen. Da diese physische Betätigung natürlich Kraft kostet, muß man ständig Obst zu sich nehmen, das herumstehende Bäume in begrenzten Mengen zu bieten haben. Dazu nimmt der Pilot einen Stein auf, und schleudert den per Knopfdruck möglichst zielgenau gegen den Baum, der dann ein Stückchen Apfel oder Kiwi abwirft. Dabei sollte man allerdings beachten, daß der Hubschrauber nur einen weiteren Sitzplatz frei hat. Sollte bereits der niedlich animierte Stein Platz genommen haben, paßt leider kein Fahrgast mehr hinein. Soweit wäre das Ganze noch recht einfach, doch wild stampfende Dinos und flatternde Flugsaurier versuchen jegliche Unternehmung zu sabotieren. Sobald man auf einer Plattform landet, die von einem Saurier bewohnt wird, stampft der wild schnaubend auf den Flieger zu und stößt ihn von der Landefläche. Wenn man zu Nahe an Gäste heranfliegt, sollte man aufpassen, daß diese nicht in das Wasser gestoßen werden. Dort strampelt man noch einige Sekunden, oder wie im Falle des Opas genau eine, bevor man untergeht. Um einen Level zu beenden, muß man unterschiedlich viele Flugprogramme von den Ureinwohnern komplett



Der kleine Steinzeitler muß sich schwer abstrampeln, um Gäste an den richtigen Ort zu befördern und sein Vehikel vor bösen Dinos zu retten.

Levels sind übrigens extra für den Teammodus konzipiert und lassen sich nur zu zweit lösen. An weitere witzige Spielerlebnisse wurde sogar auch noch gedacht. So sorgen ein steigender Wasserstand, der insbesondere auf dem C64 schön inszeniert wurde, und ein schlafender, jedoch dennoch wild schnaubender Riesensaurier für Action in den Höhlen. Ein Paßwort-Modus ermöglicht den Einstieg in höhere Levels, so daß man sich am Ende irgendwann das schöne Schlußszenario zu Gemüte führen darf. Sowohl auf Amiga und C64 ist dieses Spiel für Gelegenheitspieler ein heißer Tip.

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Play Byte-Haip Software
- **Preis:** ca. DM 40 - 70,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** Zwei Spieler gleichzeitig, schnuckelige Atmosphäre
- **Negativ:**

▶ **AMIGA**
▶ **C 64**



Magische Mattscheibe

Videokid



Bei Video Kid scrollt der Hintergrund automatisch. Bleibt der Spieler in einer Ecke hängen, wird er zerquetscht. Immerhin wird der Spieler beim Game-Over von einem Bengelchen mit Babysstimme getröstet.

Daß zahlreiche Kids vor dem Fernseher völligen Realitätsverlust, tiefenpsychologische Störungen und abnorme Verhaltensweisen erleiden, ahnen besorgte Eltern und Kinderpsychologen schon lange. Den kleinen Billy trifft es noch schlimmer: Der Fernseher ergreift Besitz von dem pubertären TV-Junkie und zieht ihn in eine abstruse Videowelt hinein. Während Vati und Mutti ahnungslos im Bett schlummern, muß das medienbegeisterte Jüngelchen als wunderbar gewandeter Magier fünf Videowelten durchreisen und dem noch unbekannten TV-Terroristen gewaltig auf die Fernbedienung klopfen.

Doch vor dem Showdown warten zahlreiche Unholde: Die Welt des Mittelalters beherbergt wandelnde Mönche, böse Raubritter und grausige Gargoyles. In der Science-Fiction-Welt wird Billy von Aliens gejagt, während Raumschiffe mit Bomben werfen. In der Westernwelt kreisen dagegen gefräßige Geier über schießwütigen Cowboys und Kriegspfad-Indianern, die mitnichten nur Aas fressen, sondern auch gerne mal einen halbwüchsigen Fernsehzwerg mitnehmen. In der Gangster-



Schummrige Grotten und grausige Monster warten auf den jugendlichen TV-Junkie.



Noch ist der Fernsehzwerg guten Mutes...

welt schicken zwielichtige Schlapphutträger bleihaltige Grüße, bis sich Billy schließlich zur Horrorwelt durchschlägt, deren Plattformen von verschimmelten Zombies und klapprigen Skeletten bevölkert werden. Danach wartet der große Unbekannte, ein Endgegner mit apokalyptischen Fähigkeiten...

Jede Welt ist in vier Abschnitte unterteilt, die selbständig scrollen. Der Spieler muß sein auf magische Weise schwebendes Sprite durch die Labyrinth führen und darauf achten, daß er nicht im Gewirr von Fallen und Fußangeln hängenbleibt. Gegen die Monsterhorden wehrt sich der Pixel-Wicht mit einem Feuerball, der natürlich wiederum bis zum mörderischen Laserstrahl ausgebaut werden kann, sofern man fleißig Bonuskugeln einsammelt. Im Gewühl der Feinde kann man sicher sein, in jedem Level ordentlich auf die Mütze zu bekommen. Doch die Coder erbarmten sich auch unbeholfeneren Spielern und spendieren dem putzigen Zwerg nach jedem Abschnitt neuen Lebenssaft. Zusätzlich können Power-Ups erhascht werden, die das Videokid vorübergehend unverwundbar machen. Gremlins Actionspiel ist eine seltsame Mischung aus Shoot'em Up und Jump and Run. Einerseits muß wie bei Turrican geballert werden bis der Joystick schmilzt. Andererseits gestaltet sich der Levelaufbau nach typischer Jump and Run-Architektur mit durchtriebenen Endgegnern an jedem Levelausgang. Die Kulisse dieses Geschicklichkeitsspiels ist durch die verschiedenen Welten mit ihren merkwürdigen Bewohnern außergewöhnlich abwechslungsreich und grafisch einwandfrei inszeniert. Dazu gönnt Gremlin der Zockergemeinde noch Digi-Kommentare des Videokids. Bevor man vor dem Fernseher einnickt, sollte der kleine Billy aus dem elektronischen Schlamassel befreit werden. ■

JUMP & RUN

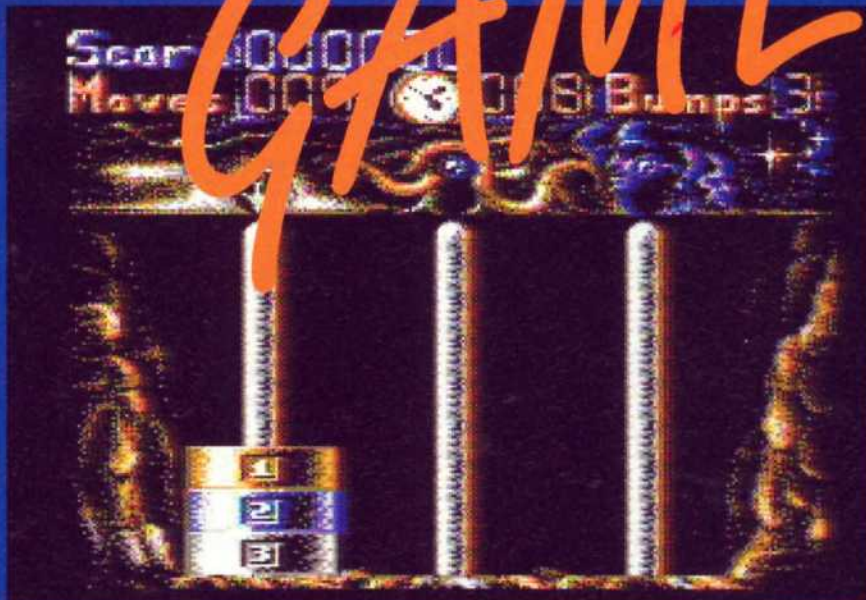
- **Hersteller:** Gremlin
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** technisch und spielerisch makellostes Actionspiel, hohe Motivation durch abwechslungsreiche Levels
- **Negativ:** -

Amiga

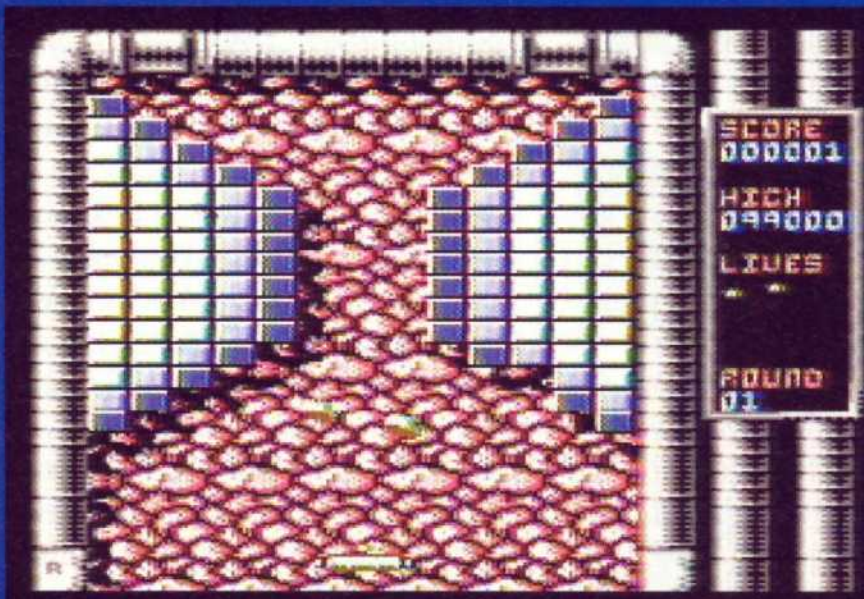


Spielen bis der Joystick raucht !

GAME ON !!!



Patternia simuliert die Türme von Hanoi, ein äußerst kniffliges Denkspiel, bei dem nur ein Lösungsweg der richtige ist.



Plexonoid, eine gelungene Break-Out Variante besticht durch Action, überraschende Effekte und unzähligen Aufstellungen.

Tips & Tricks zu aktuellen Spielen sind selbstverständlich ebenso dabei, wie neue Beiträge zum Demo-Wettbewerb sowie Spieletests.

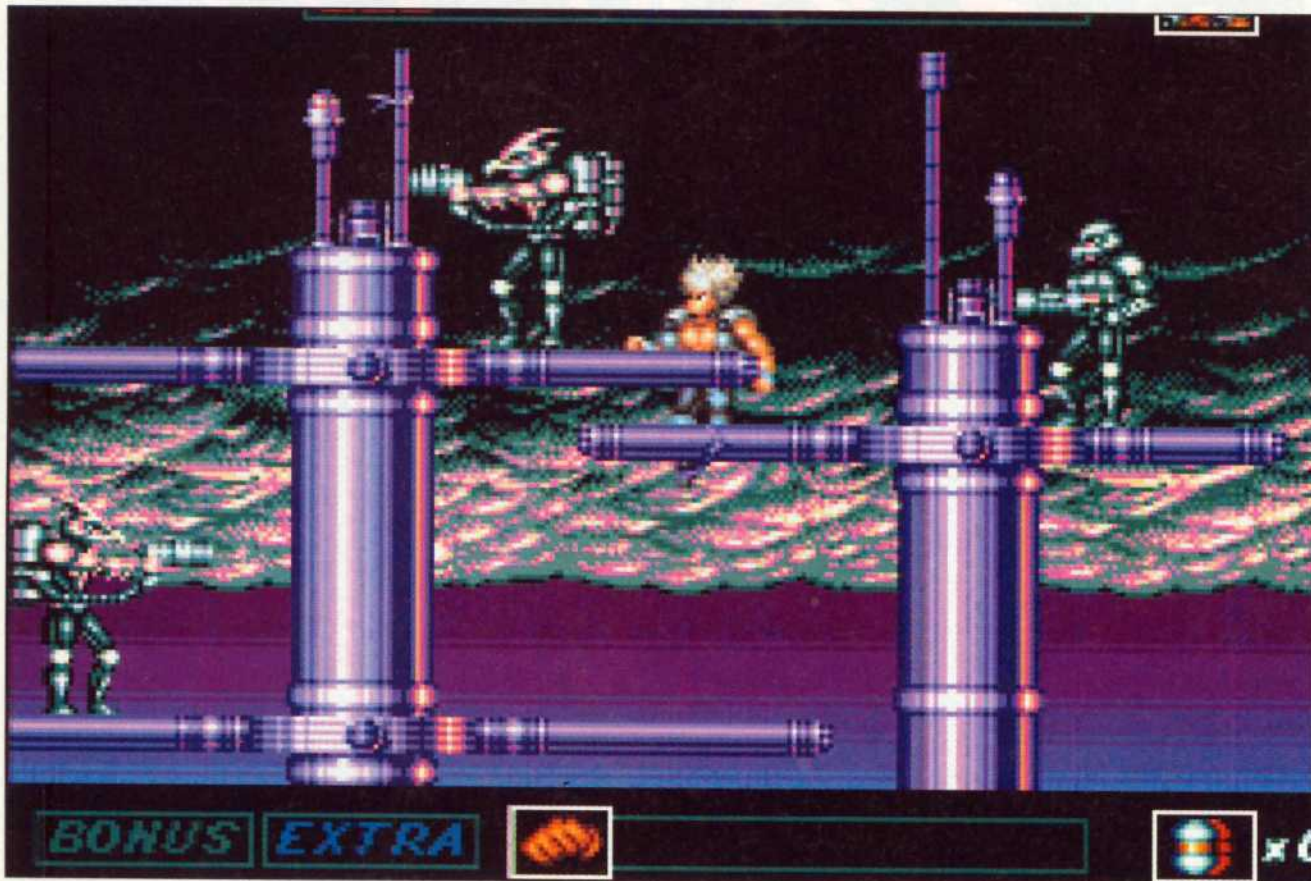
Ausgabe 12/92 jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel
für nur DM

7,90



Der Wolf hetzt die Beute

Wolfchild



Die Mutanten auf den Antennenplattformen ahnen noch nicht, was ihnen blüht. Ab eines bestimmten Energielevels verwandelt sich der Held in einen Wehrwolf, der die Unholde per Flammenwerfer röstet...



Wolfchild rüttelt mit genialer Steuerung und beeindruckender Grafik am Turrican-Thron.



Jetzt werden die Mutanten richtig sauer: Mit der Laserkanone soll Saul Morrow geröstet werden.

Actionfreaks sind offensichtlich immun gegen die schon ins Peinliche abgleitenden Storys, in die viele Joystickorgien eingebettet sind. Core Design übertrumpft mit dem Wolfchild-Plot sogar noch die Lächerlichkeit japanischer Godzilla-Filme: Saul Morrow bemüht Vatis abgefahrene Hybridisierungsmaschine, um als biomechanischer Werwolf den alten Herrn aus den Klauen einer nicht minder abgefahrenen Geheimorganisation zu befreien. Doch angesichts des erstklassigen Gameplays, stimmungsvoller Grafik und Spitzensound müssen Joystick-Artisten die Frage nach dem Geisteszustand der Programmierer nicht weiter vertiefen: Wolfchild gehört technisch und spielerisch zu den besten Actionknallern, die bisher überhaupt auf dem Amiga wüteten.

Um den Bösewichtern das Familienoberhaupt wieder zu entreißen, muß sich der Held durch fünf futuristisch inszenierte Welten kämpfen. Dank seiner Do-it-yourself-Mutation verwandelt sich Saul ab einem bestimmten Energielevel in einen Wolfsmenschen, der den anstürmenden Hybridenhorden per Feuerstoß trotzen kann. Allein schon die Animation dieser Metamorphose ist prächtig gelungen. Als Standard-Homo-Sapiens muß sich der Zocker dagegen mit wuchtigen Schlägen zu helfen wissen oder entvölkert ganze Bildschirme mit eingesammelten Smart-

bombs. Doch nicht nur die unfreundlichen Mutanten von nebenan gängeln den Recken, sondern auch tückische Fallen und gierige Horrorpflanzen wollen bewältigt werden. Wie bei jedem guten Actionhammer harren bei Wolfchild unzählige Höhlen und Geheimgänge ihrer Erforschung. Dort wird der passionierte Sammler von Power-Ups und Bonuspunkten fündig. Schließlich stellt sich der behaarte Recke den Finsterlingen im Hauptquartier der Geheimorganisation. Die entscheidenden Kriterien actionbetonter Kurzweil sind Steuerung und Grafik. Wolfchild kann hier voll überzeugen: Die Leveljagd ist nirgendwo zufallsabhängig oder richtig unfair. Grafisch wurde das Game herrlich in Szene gesetzt. Schon allein viele kleine Animationen am Rande des eigentlichen Geschehens und die in unterschiedlicher Geschwindigkeit horizontal scrollenden Vorder- und Hintergründe schmeicheln dem verwöhnten Zockerauge. Die bereits eingangs belächelte Hintergrundgeschichte dient außerdem als Aufhänger für eine diskettenfüllende Introsequenz, in der der Zocker mit phantastischen Comicanimationen über das tragische Schicksal des Helden in Kenntnis gesetzt wird. Zur fortschreitenden Odyssee quellen stimmungsvolle Rythmen aus den Lautsprechern, die von knackigen Soundeffekten begleitet werden.

Wolfchild ist seit Jahren das einzige Plattformspiel, das dem Turrican-Roboter die Laserkanone reichen kann. Wer schon bei Rainbow Arts' Ballerei Brandblasen an den Handballen hatte, muß hier unbedingt zugreifen. Wer Saul Morrow durch die Levels scheuchen möchte, sollte neben guten Reflexen auch 1 MB RAM mitbringen, um die turbulente Rettungsaktion starten zu können.

SHOOT 'EM UP

- **Hersteller:** Core
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** unglaublich detaillierte und farbenprächtige Grafik, erstklassiger Sound, gutes Gameplay, hohe Langzeitmotivation
- **Negativ:** einige unfaire Stellen, sehr hoher Schwierigkeitsgrad

Amiga

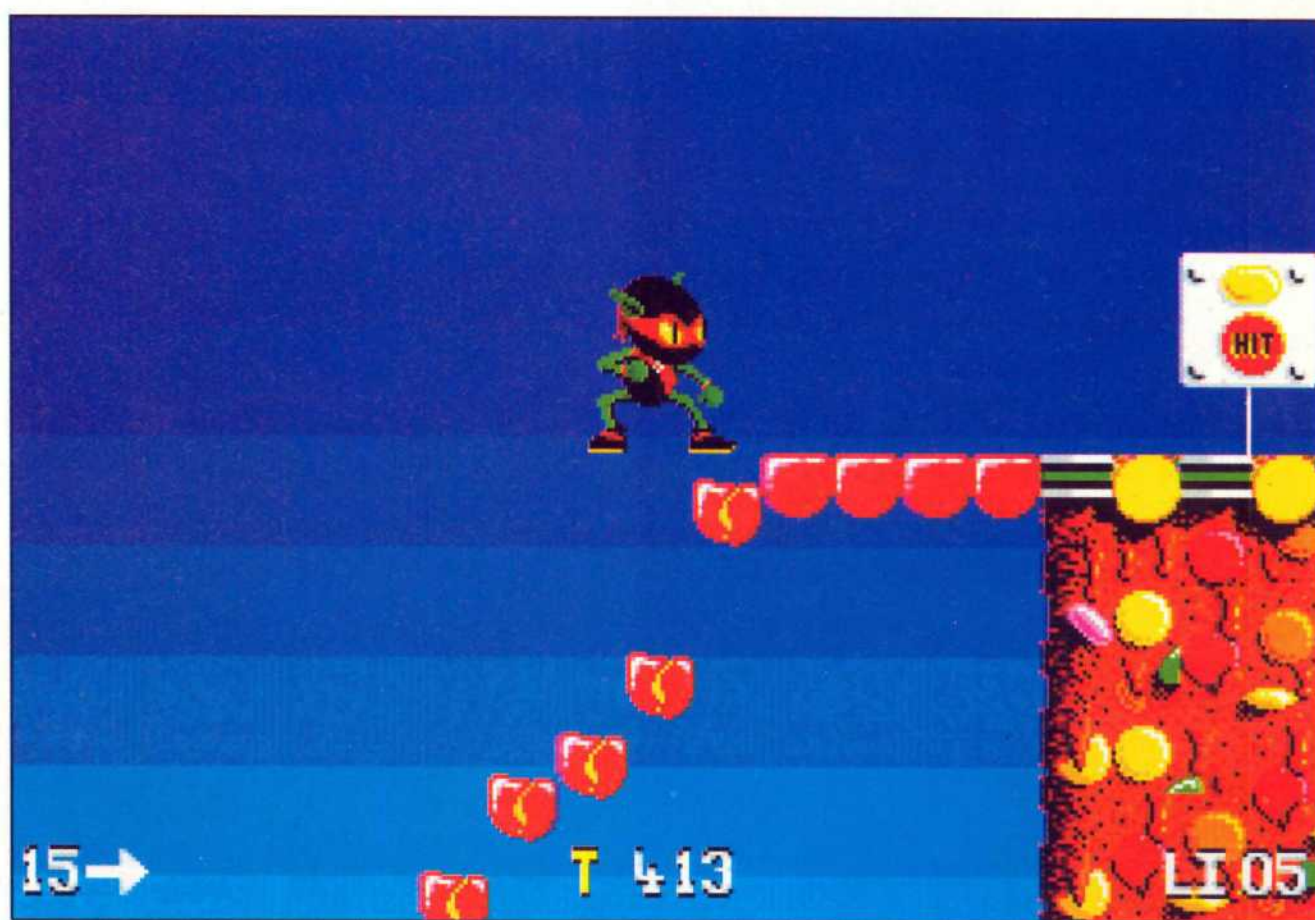


Wer sich in schwarzes Tuch hüllt, in atemberaubender Geschwindigkeit mit Küchenmessern jongliert und mit martialischem Kampfschrei durch geschlossene Fenster springt, ist entweder nicht ganz dicht oder einer der legendären schwarzen Ninjas. Nach einer wahren Flut von Ninja-Hack & Slays unterschiedlicher Qualität, nimmt sich diesmal der englische Actionspezialist Gremlin der Mär vom unsichtbaren Krieger an. Ein vermummter Comic-Ninja eilt unter Gremlins Schirmherrschaft durch feindliche Plattformwelten und sucht offenbar nach dem Schmelzpunkt von Plastik-Joysticks. Denn was Zool alles drauf hat, gehört klar ins oberste Regal der Actionriege. Sechs Welten mit insgesamt 18 Levels sowie einige Bonuslevels wollen bewältigt werden. Zu Beginn verschlägt es den Schwarzgewandeten in eine Bonbonwelt, gegen die der Inhalt einer Haribo-Tüte kärglich wirkt. Da wackeln böse Weingummis des Weges, Lakritzmännchen werfen Kalorienbomben und teuflische Honigbienen summen am Horizont. Zersäbelt Zool bestimmte Widersacher, so hagelt es weitere Bonbons, die Energie, Highscore und Blutzuckerspiegel des Katana-Wichtes in die Höhe treiben. Derart berauscht treibt es Zool dann in die Werkzeugwelt, wo sich dem Helden eine Heimwerker-Phalanx aus Kettensägen, Lötlampen und Bohrmaschinen entgegenwälzt. Im Kinderzimmer machen sich Papierflieger, Flummis und Kriegsspielzeug selbstständig; glücklicherweise tauchen wenigstens keine fleischgewordenen Masters of the Universe auf. Auf dem Jahrmarkt hagelt es schließlich Popcorn und kandierte Äpfel, während Killererbsen und Mohrrüben die Obstwelt terrorisieren. Zool muß jedes Level unter Zeitdruck durchheilen und kann sich gegen die Fieslinge mit Ninja-Schwert, Schußwaffe oder Fußtritt wehren. Sammelt der Kuttenträger dann die unvermeidlichen Power-Ups ein, werden ihm Smart-Bombs, Schutzschilder, Zeitboni oder Extraleben gegönnt. Das Gelände scrollt parallax, wobei geheime Zugänge zu Bonuslevels am oberen oder unteren Bildschirmrand ihrer Entdeckung harren.

Innerhalb der Levels kann Zool Neustartpunkte aktivieren, an denen er nach seinem Ableben wieder anfängt. Insgesamt stehen dem Däumling bis zu fünf Continues zur Verfügung. Auch die Wünsche der Optionsfetischisten wurden erhört: Hintergrundmusik, Schwierigkeit und Steuerung können im Hauptmenü ausgewählt werden.

Was uns von der englischen Codergang im Oktober ins Haus geflattert kam, dürfte unserem Cool Coyote aus "Fire & Ice" gar

nicht kühl lassen. Zool's Reise durch die Plattformlandschaften fasziniert vor allem durch die atemberaubende Geschwindigkeit, die witzigen Levelideen und die hervorragende Steuerung des kleinen Schwertkämpfers. Ein kleines Mißgeschick muß der Zocker jedoch auch bei Zool nicht missen. Wandeln mehr als ein Dutzend Sprites auf dem Bildschirm, stellt sich gepflegtes Ruckeln ein. Trotzdem wird Zool jeden Cool Coyote-Jünger und Jump and Runner begeistern und hat das Zeug, zusammen mit Fire & Ice, den diesjährigen Jump and Run-Thron zu besteigen. ■



Ein Ninja im Bonbonland: Heimtückische Weingummis und Lakritzschnecken verfolgen den Helden.



Zool wird per Joystick durch Jahrmarktwelten, Heimwerkerkeller und Kinderzimmer gesteuert.

Wer hat Angst vor dem schwarzen Männchen?

Zool

Zool ist zur Zeit eines der schnellsten Action-Games auf dem Amiga. Der Held schwingt nicht nur das Ninja-Schwert, sondern muß auch Abgründe, Fallen und einstürzende Brücken überwinden. Schade nur, daß sich bei zu vielen Sprites auf dem Bildschirm ein leichtes Ruckeln bemerkbar macht. Trotzdem ist Zool einer der besten und abwechslungsreichsten Joystick-Fresser des Jahres 1992.

JUMP & RUN

- **Hersteller:** Gremlin
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** einfache Steuerung, witzige Levelideen, hervorragende Sprite-animation, gute Grafik
- **Negativ:** leichtes Ruckeln im Scrolling bei einer größeren Zahl an Sprites auf einem Bildschirm

Amiga



Comic Kosmos

B.A.T. 2



Verwirrung in der Zukunft: Zu Beginn muß bei B.A.T. 2 erst die Kontaktfrau gefunden werden, die sich in einem Hotel versteckt.

Oktober 2179. Auch in Zukunft wird sich im Universum nichts ändern: Menschen und Mutanten sind durchtrieben, betrügerisch und böse. Wie gut, daß die Konföderation der Galaxien den Geheimdienst B.A.T. in dunklen Ecken werkeln lassen kann, um Probleme unauffällig zu lösen. Gerade ist nämlich schon wieder so ein Problem aufgetaucht, das nach behutsa-

erfolglos versuchte, den Besitz an dem größten Echlaton-Speicher zu beweisen, muß nun der Spieler als Agent Jehan Menassi zeigen, daß er sich im dunklen Geschäften besser auskennt. Ziel ist es, die Eigentumsdokumente in die Hände der Konföderation zu spielen und das Sonnensystem damit aus dem Würgegriff der Monopolisten zu befreien.

Zunächst muß der Spieler entweder einen vorgefertigten Agenten für seine Abenteuer wählen oder einen Helden schaffen. Hier dürfen sowohl die Gesichtszüge bestimmt als auch Eigenschaften trainiert werden. Dieses Trainingsprogramm entpuppt sich letztlich als die rollenspielübliche Charakterbestimmung, in der Trainingsstunden in den Bereichen Stärke, Intelligenz, Charisma und Kampfkraft verteilt werden. Danach reist der Geheimdienstler nach Shedishan, um sich mit einer Kontakt-Agentin zu treffen. Bald ufert der Kampf gegen das Rohstoff-Monopol jedoch in viele kleinere Aufträge und Abenteuer aus...

Bei B.A.T. 2 klickt sich der Spieler durch eine für Abenteuer und Rollenspiele vollkommen ungewohnte Benutzeroberfläche. Sowie der Held nämlich einen Raum aus einem screenfüllenden Bild heraus betritt, teilt sich der Bildschirm. Einerseits wird noch das Anfangsbild gezeigt, andererseits erscheint ein Fen-

ster mit dem eben betretenen Raum. Dort ist der Mauszeiger aktiv, der sich bei Eingriffsmöglichkeiten in ein entsprechendes Icon verwandelt. Wandelt zum Beispiel eine ansprechbare Person vorbei, erscheint ein lustiges Plappermaul. Einmal angeklickt, darf man aus einer scrollbaren Liste Gesprächsthemen auswählen, Handel treiben, ihn in die Party aufnehmen oder dem Passanten eins über die Rübe ziehen. Aussagen der Gesprächspartner werden in Sprechblasen dargestellt, wobei bestimmte Schlüsselwörter rot unterlegt sind. Klickt der Agent darauf, so werden meist noch weitere Informationen zum Thema preisgegeben.

Durch das bereits im ersten Teil in Ansätzen verwendete Fenstersystem, wähnt sich der Spieler nach wenigen Minuten in einem typischen Science-Fiction-Comic mit überlappenden Bildern, Sprechblasen und Grafik-Chaos. Trotz der ungewohnten Perspektive sollten sich auch Greenhorns schnell im prächtig aufgemachten Universum zurechtfinden. Die tiefsinnigen Gespräche und Nachforschungen werden zudem durch zahlreiche Actionsequenzen und Zwischenspiele aufgelockert. Dabei fliegt der Held z. B. in einem Hyper-Taxi von Stadtteil zu Stadtteil oder steigt gar in einen Raum-Gleiter.

Bekannt aus dem ersten Teil ist der eingepflanzte Computer im Handgelenk des Helden, dem Informationen über das eigene Befinden und die Fähigkeiten entlockt werden können. Das kleine Wunderding ist sogar programmierbar und versorgt den Helden zudem mit verschiedenen Heil- und Aufputzmitteln.

B.A.T. 2 entwickelt sich damit zu einem hochkomplexen, sehr umfangreichen und beispiellos abwechslungsreichen Abenteuer mit Rollenspieleinflüssen, das fortgeschrittenen Puzzleknackern mit futuristischer Neigung gerade recht kommt, um die kommenden Winterabende zu überstehen.



Sowie man in eine Szene hineingeht, teilt sich der Bildschirm in Comic-Manier.

mer Behandlung und allergrößter Geheimniskrämerei verlangt. Das Koshan-Monopol hat sich sämtliche Vorräte des Rohstoffes Echlaton 21 unter den Nagel gerissen, betreibt wilde Preistreiberei und stürzt das gesamte Sonnensystem in eine Wirtschaftskrise. Nachdem bereits eine Undercover-Agentin des B.A.T.

ADVENTURE

- **Hersteller:** Ubi-Soft
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** atmosphärisch dichte, spannungsgeladene Geschichte mit schöner Grafik
- **Negativ:** zu Beginn gewöhnungsbedürftiges Interface, Hardware-Dongle an der Druckerschnittstelle

► PC

► ATARI ST



DER DOPPELPAK IM TEST

Wer jetzt **PC GAMES** testet, erhält die nächste Ausgabe **kostenlos** - damit Sie überprüfen können, ob wir auch halten, was wir mit blumigen Worten versprechen:

- **kostenlose Zustellung**, die Portogebühren übernehmen wir
- **frühzeitiger Versand**, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen **PC GAMES** aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihr Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre persönliche Ausgabe mit Diskette, vollgepackt mit aktuellen Spieltests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und.....

Das alles gibt es noch zum günstigen **Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr.**

**MAGAZIN
PLUS
DISKETTE**

Ja, ich will PC GAMES testen.

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos, und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich PC GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Telefonnummer
1. Unterschrift oder
Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift oder
Unterschrift des
Erziehungsberechtigten



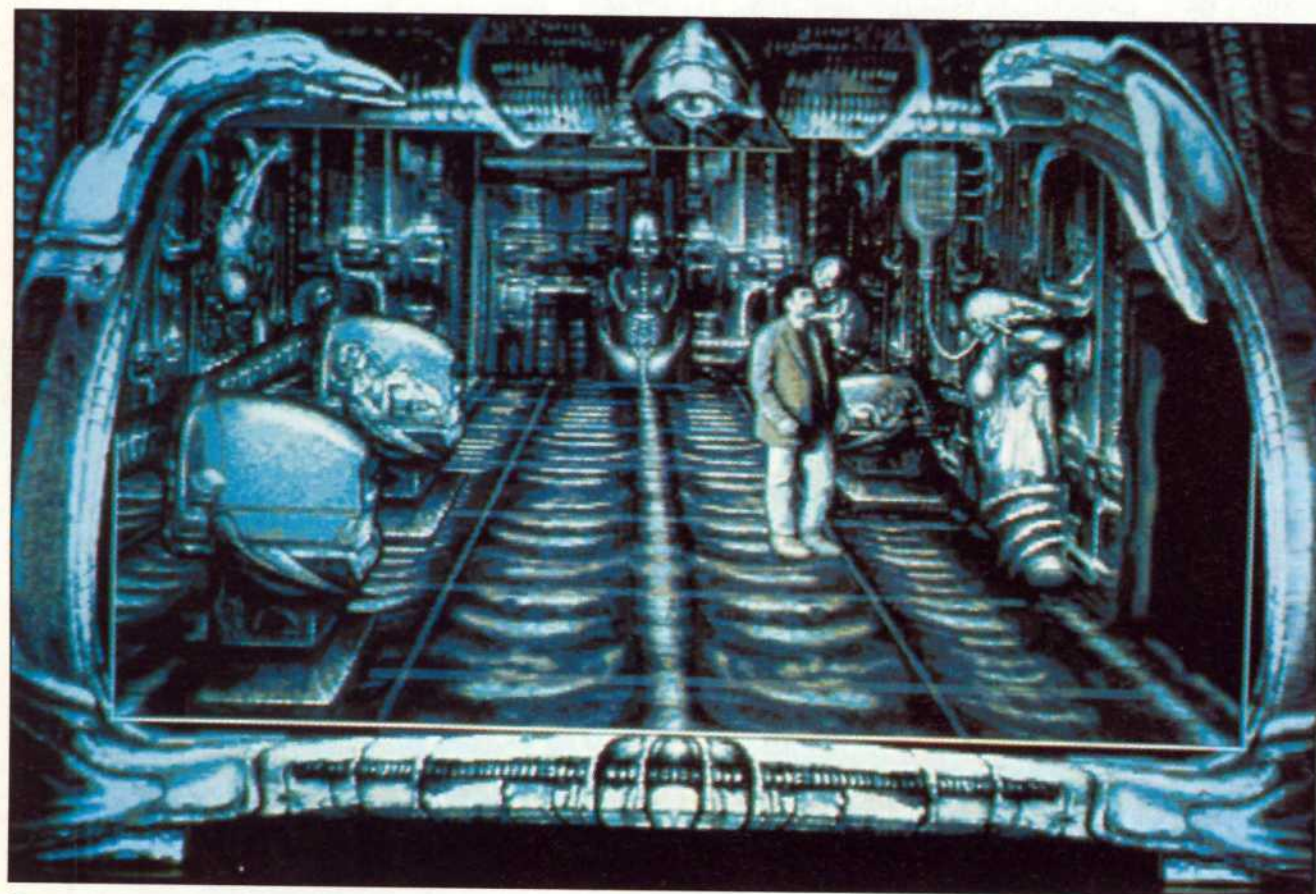
Ein Mann und ein Baby

Dark Seed

Ein Immobiliendeal wird zum Alptraum: Nicht die Hypothekenlast gruselt den frischgebackenen Eigentümer einer alten Landhausresidenz, sondern die heimlichen Untermieter. Während Mike Dawson am Tag des Einzugs nichtsahnend in den renovierungsbedürftigen Gemächern seiner neuen Bleibe schlummert, pflanzen ihm nämlich die hauseigenen Dämonen ein Embryo in den Kopf. Der Satansbraten erfreut sich in Dawsons Gehirn eines wahrlich gesunden Wachstums: Nur drei Tage bleiben dem nun migränegebeutelten Helden bis zum Schlupf des



Das Haus des Grauens, macht zunächst einen friedlichen Eindruck. Doch mit den Dämonen ist nicht zu spaßen!



Traue nie einem Makler: Die angeblich gut erhaltene Landhausresidenz in ruhiger Lage beherbergt dämonische Untermieter....

schrecklichen Sprößlings. Bis dahin muß der Gemartete den im Haus verborgenen Zugang zur Dämonenwelt gefunden und die finstere Brut ausgeräuchert haben.

Während der Aspirinverbrauch im Hause Dawson ins Unermeßliche steigt, darf der Spieler wichtige Ereignisse nicht verpassen. So sendet das alte Autoradio in der Garage nur zu bestimmten Zeiten schicksalschwangere Prophezeiungen und gutgemeinte Tips eines mysteriösen Gönners. Zwischendurch taucht man dann mit Dawson in eine absonderliche Traumwelt ein, die mit beängstigenden Phantasiebildern eine geradezu pervers-abstruse Faszination auf den Betrachter ausübt. Kritische Blicke in den Rasierspiegel offenbaren schon mal in grausli-

chen Überblendungsszenen das wahre Ich des Hausbewohners als tentakelbewehrtes Schleimwesen...

Derartige Schrecken können nur einem Hirn entsprungen sein: H.R. Giger, Künstler aus der Schweiz und Erschaffer des berühmten "Alien", hat erstmals für ein Computerspiel den Pixel-Pinsel geschwungen. Giger, dessen Geisteszustand angesichts seiner düsteren Visionen bei Psychoanalytikern übel beleumundet sein dürfte, hat mit den Darkseed-Grafiken ein phantastisches Meisterwerk geschaffen.

Auch die reale Welt besticht durch stimmungsvolle Grafiken in gedämpften Tönen. Nicht zuletzt durch die feine Farbabstimmung fällt es gar nicht auf, daß Darkseed lediglich 16fach coloriert wur-

de. Dafür bediente man sich einer hochauflösenden Bildschirmdarstellung in 640 x 350 Pixeln, um den Ansprüchen des Meisters zu genügen und den berühmten Surrealisten zur Mitarbeit an dem diabolischen Projekt zu bewegen.

Der vom Fluch gepeinigter Dawson wird per Mauszeiger bewegt, wobei der Cursor seine Gestalt beim Betasten verschiedener Gegenstände ändert und Handlungsmöglichkeiten andeutet.

Mitunter scheint der begnadete Monstermaler mitsamt des Programmiererteams jedoch derart im eigenen grafischen Genie versunken zu sein, daß sich eine ganze Reihe Macken ins Gameplay eingeschlichen haben. Die Maussteuerung arbeitet zum Beispiel nicht immer ganz frei von Bugs; zuweilen ist sogar echtes Fingerhakeln von Nöten, um pixelkleine Gegenstände aufsammeln zu können. Auch der Zeitdruck, der auf dem Dämonenopfer lastet, trägt nicht durchweg zur Glückseligkeit des Spielers bei. Wer Muttis Aufforderung zum Mittagessen ohne Zwischenspeicherung Folge leistet, wird mit Sicherheit weltbewegende Ereignisse auf dem Monitor verpaßt haben. Ärgerlich ist auch die teilweise mangelnde Logik der Puzzles, die manchmal nur durch Ausprobieren lösbar sind. Doch kann man von zünftigen Dämonen überhaupt folgerichtiges Handeln erwarten? Giger, Alptraumexperte und Anwalt des Wahnsinns, würde sicherlich irre kichernd das weise Haupt schütteln.

Für Mutige lohnt sich der Gang ins Gruselkabinett allemal: Darkseed ist trotz leichter spielerischer Schwächen ein absolut einmaliger Vertreter des Gruselgenres, der mit zum Schneiden dichter Atmosphäre die Sofas der Psychiater füllt, ohne das Ansehen des Künstlers mit kindischen "Huch"-Effekten zu schmälern. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Mirage
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** Hervorragende Grafik, düstere Atmosphäre
- **Negativ:** Mängel in der Steuerung, einige unlogische Puzzles

► PC



Ein Wal in Seenot

Eco Quest

Sierra packt das Öko-Gewissen: Die Spiele-Designer schlüpfen in die lila Latzhose und ersannen erstmals eine biologisch abbaubare Spielidee: Der kleine Adam ist der Sohn eines Meeresforschers, einem rechtschaffenen Streiter am Rockzipfel von Mutti Natur. Glücklicherweise muß Adam seinen Dad nun nicht aus den Klauen von geldgierigen Ölmultis oder Müllmännern mit gestörtem Verhältnis zur Hygiene befreien, sondern die Bewohner des Ozeans geraten in Seenot. Ein von Vati aus einem Schleppnetz



Adams Vater ist Meeresforscher....

befreiter Delphin zwingt dem Öko-Kid vor lauter Dankbarkeit ein Gespräch auf und nimmt ihn mit ins Reich der Tiere. Dort geschieht Dramatisches: Cetus, der Walkönig, ist verschwunden! Das pralle Kerlchen frißt nämlich die wuchernden Algen weg, die sich jetzt ungehindert ausbreiten und Kugelfischen, Seegurken und Makrelen das Leben zur Hölle machen. Adam hüllt sich in seinen Taucheranzug und hilft seinem Flossenkumpel, um die Unterwasserwelt vom Müll zu befreien und Cetus wieder in heimische Gewässer zu locken.

Sierra benutzt auch in diesem Abenteuer das bewährte Point & Click-Interface mit der einblendbaren Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand. Der Spieler schlüpft in die Rolle des kleinen Adam und verbringt den Großteil des Abenteuers in einer grafisch phantastisch gemachten Unterwasserwelt. Wunderbarerweise sind die gebeutelten Meeresbewohner der deutschen Sprache mächtig und unterhalten sich angeregt mit dem jugendlichen Helden. In der aquatilen Umgebung stellen sich dem



Umweltbewußten auch kleinere Aufgaben und Puzzles. Entsorgt der Held herumliegenden Abfall umweltgerecht, hagelt es Extrapunkte. Doch man darf auch manchen Unrat recyceln und zum Beispiel aus einem Drahtgestell ein Schutzgitter basteln, das Fischerbooten an die Schiffsschraube gehängt wird. So kann die niedliche Seekuh ungehindert auftauchen und Atem schöpfen, ohne ständig von den Schiffsschrauben eins übergezweibelt zu bekommen. Beseelt

jedoch das, wovon viele Lehrer träumen: Auf unterhaltsame Art wird dem jüngeren Zocker elegant gezeigt, warum ein ökologisches Gleichgewicht aus den Fugen gerät. Dazu werden in der Handlung unaufdringlich Informationen über das Leben der Meeresbewohner versteckt. Die einzige echte Umweltsünde ist bei Eco Quest wieder mal die Übersetzung. Offensichtlich wütete derselbe Übersetzer wie bei "The Dagger of Amon Ra" in der deutschen Orthographie.



....und Adam ist Öko-Freak. Mit seinem Delphin-Kumpel rettet er die Unterwasserwelt.

vom edlen Ansinnen, schwimmt man mit dem Delphin durch die Tiefsee, erforscht traumhaft schöne Korallenriffe, dunkle Höhlen, aber auch Müllhalden mit Zivilisationsabfall. Dazu erklingen typische Jaques-Cousteau-Melodien und wässriges Geblubber aus der Soundkarte. Eco Quest ist ein grafisch absolut beeindruckendes Meisterwerk. Spielerisch hat die Jute-Kiste dagegen ihre Vor- und Nachteile: Zwar ist Eco-Quest nicht mit peinlich erhobenen Zeigefinger in Szene gesetzt worden; die Zielgruppe liegt jedoch klar bei Zockern unter 14 Jahren. Die Puzzles sind nämlich nicht sonderlich schwer, wobei bei etwas anspruchsvolleren Problemchen oft ein kleiner Tip eingeblendet wird, damit der kleine Bruder im Grundschulalter nicht intellektuell aussteigt. Fanatische Rätselknacker mit masochistischer Ader sind also bei Eco Quest fehl am Platz. Sierra gelingt

Wer Eco Quest spielt, wird einerseits eine ganze Menge Spaß haben und andererseits nicht mehr auf die Idee kommen, durchgezockte Disketten im Ozean zu versenken...

ADVENTURE

- **Hersteller:** Sierra
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** tolle Grafiken der Unterwasserwelt, einfache Bedienung, einige lustige Rätsel
- **Negativ:** Übersetzung fehlerhaft

► PC



Disneyland after Dark

Eternam

Don Jonz ist ein wahrer Glückspilz. Der Weltraumsheriff hat einen Traumurlaub in Eternam gewonnen, einem intergalaktischen Vergnügungspark, gegen den Disney World wie ein kleinkariierter Schrebergarten wirkt. Eternam entbehrt zwar jeglichen Karussell- und Achterbahnvergnügens, dafür darf der Tourist verschiedene, mit täuschend echten Robotern bevölkerte Erdepochen durchleben. Doch das stille Losglück währt nicht lange: Der vermeintliche Traumurlaub ist eine teuflische Falle des berühmten All-Outlaws Mikhael Nuke...



Die hinreißende Tracy begleitet uns durch das Land des Vergnügens



Spricht man Eingeborene an, so werden phantastische Comic-Animationen eingeblendet. Per Multiple-Choice-Verfahren dürfen die eigenen Fragen und Antworten ausgewählt werden.

So neu ist das Szenario nun wieder auch nicht: Wer den Film Westworld kennt, wird sich in Eternam prächtig zu Hause fühlen. Denn den Erschaffern des 256-Farben-Adventures ist nicht etwa ein gänzlich neues HintergrundszENARIO ins Hirn geschossen, sondern man hat sich

kräftig an dem recht bekannten Science-Fiction-Streifen bedient. Doch selig sind die geistig armen, denn Entdeckernaturen werden trotzdem ihren Spaß an Eternam haben.

Während der Reise durch die Zeitepochen dürfen alle vektorisierten Außenszenen aus dem Blickwinkel des Helden beäugt werden. Wagt sich der Held jedoch in Tempel, Häuser oder Burgen, so wird auf die aus Sierra-Adventures bekannten Total-Perspektiven mit steuerbaren Heldensprites umgeschaltet. Dort gilt es, kleinere Zwischenaufträge zu erledigen, Gegenstände einzusammeln und das eine oder andere Puzzle zu lösen. Dabei wurde nicht an kauzigem Humor à la Monty Python gespart, der sicherlich nicht jedermanns Sache ist.

Natürlich dürfen den im Ferienpark umherwandelnden Gestalten auch Gespräche aufgezwängt und Informationen entlockt werden. Dazu bedient man sich des inzwischen üblichen Multiple-Choice-Verfahrens und wählt den (hoffentlich) passenden Text aus mehreren Alternativen aus. Angesichts der Umblendung in phantastische Comic-portraits während des Gesprächs dürfte die Redseligkeit des Abenteurers schlagartig zunehmen. Doch auch wortkarge Glücksritter bekommen Trickreiches zu sehen, da auch viele Zwischeneinblendungen in schönstem Comic-Stil à la Dragon's Lair animiert sind.

Zudem wird die Reise durch das Abenteuerland durch einige Actionszenen garniert, in denen nach Rollenspielmanier Monstren bekämpft werden müssen. Umrahmt werden die Szenerien von einer großflächigen Iconleiste, die am unteren Bildschirmrand ihrer Aktivierung harret. Obwohl die Sinnbilder für die wichtigsten motorischen Fähigkeiten eines zünftigen Helden geradezu nach Maus-klicks schreien, wird ausschließlich per Tastendruck ins farbenfrohe Geschehen eingegriffen. Leider wirkt die Tastatursteuerung in den Total-Szenerien nicht ganz ausgereift, da einige Eingänge nur mit pixelgenauer Ansteuerung und einer Portion Glück zu finden sind.

Trotzdem wird der intergalaktische Spaß bis zum Showdown mit dem Oberfiesling dadurch nur unwesentlich beeinträchtigt. Mit der gelungenen Grafik, dem interessanten Szenario und der angenehmen Musikberieselung erforscht der Held mit Eternam die oberen Regale der diesjährigen Abenteurergilde. ■



ADVENTURE

- **Hersteller:** Infogrames
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** geniale Comic-Animation, witziger Plot à la Monty Python
- **Negativ:** Mängel in der Steuerung

PC





Das ist der Knaller !



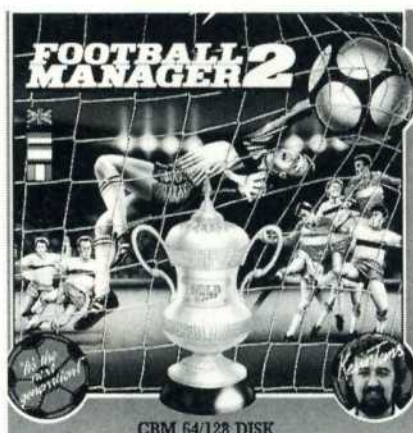
Lords of the Rising Sun

Japan,
12. Jahrhundert,
Kampf zweier
rivalisierender
Fasmilien, um
Macht, Ehre und
Ruhm ! Wer wird
Shogun?



Aquanaut

ist ein interaktives
Arcadespiel. In
einem Unterwasser-
Labyrinth wird nach
der fabelhaften
Stadt ATLANTIS
gesucht.
Ausgeklügelte Stra-
tegien und
geschickte Joystick-
beherrschung sind
hier gefragt.



Football

Manager 2

jedem Insider wohl
ein Begriff, ein
Meisterwerk unter
den
Computerspielen,
voller Action und
spektakulären
graphischen
Darstellungen.



Shadow of the Beast

ein Klassiker
unter den Amiga
Spielen: um das
letzte
entscheidende
Abenteuer
bestehen zu
können, muß man
alle gefährlichen
Monster, die
einem auf dem
Weg dorthin
begegnen,
vernichten.



The Kristal

ist ein
monumentales
Arcade- und
Abenteuerspiel. In
diesem einmaligen
Phantasiespiel
über Piraten,
Prinzessinnen,
über ein
weitentferntes
Universum und die
Suche nach dem
Kristal kommt alles
vor : Strategie,
Schwertkämpfe
und Ballerei im
Weltall.

Jetzt bestellen
unter :



Telefon

0911/
45 74 00

Mo.-Do.: 9h -12 h und
13h -15h, Fr.: 9h - 12h

alle 5 AMIGA - SPIELE

Preisvorteil !

pro Spiel DM 17,-
Im Paket sparen
Sie 36,-DM !

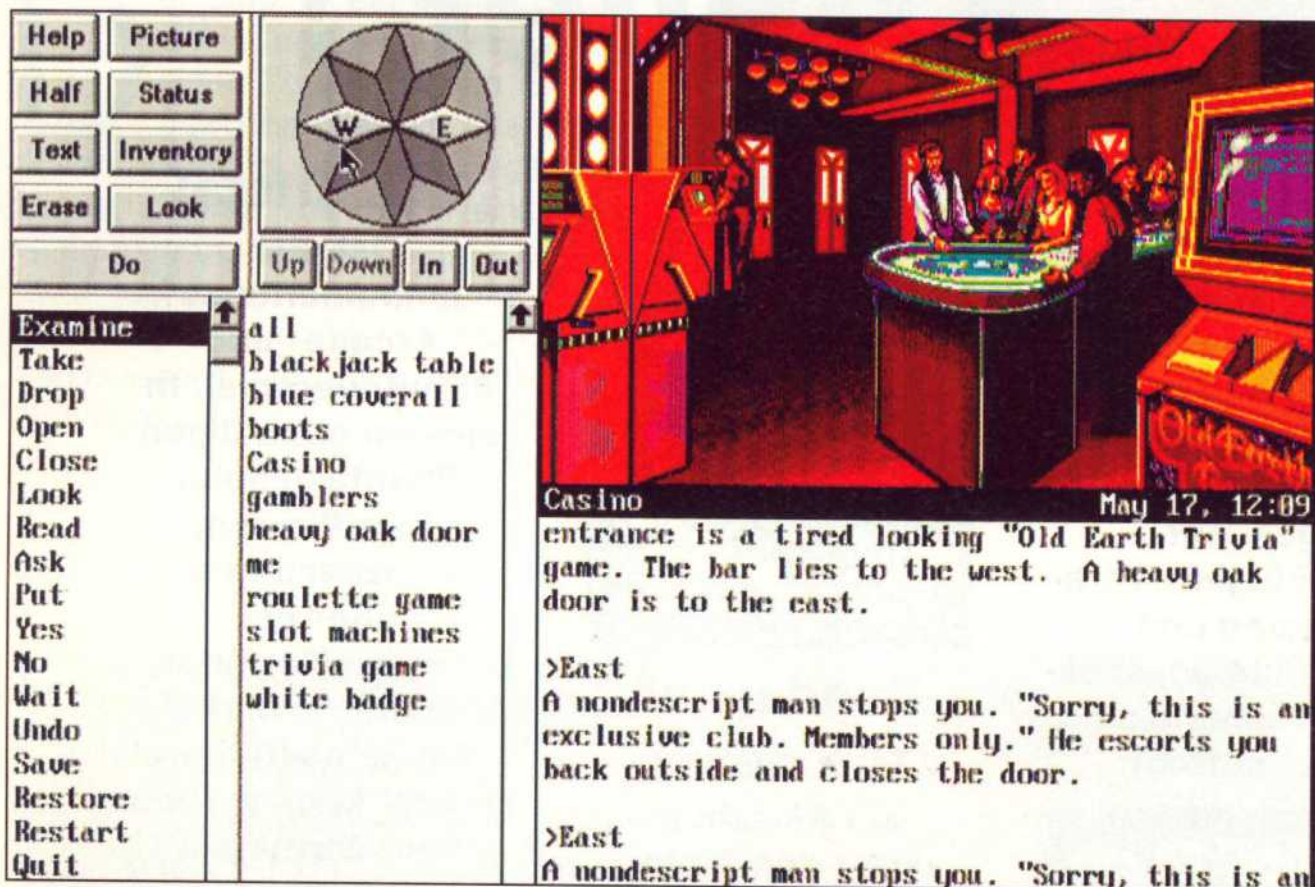
DM 49,-

Unsere Bestellbedingungen:

pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+Versandkosten) über:
CP Verlag GmbH, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1

Never-Come-Back-Tours

Gateway



Gateway definiert den Begriff „Textadventure“ neu: Mit einer komfortablen Iconsteuerung und Super-VGA-Auflösung gehört Legends Meisterwerk zu den Topspielen des Jahres.

Die Menschheit scheint im 22. Jahrhundert gewisse Eigenheiten von Kaninchen anzunehmen. Gemäß der düsteren Prophezeiung des Gateway-Plots vermehren sich die Erdenbürger so stark, daß ein Teil der Menschen ihr Dasein auf der wenig verlockenden Venus fristen muß. Immerhin kann der unwirtliche Planet mit einer echten Touristenattraktion aufwarten: Tief unter der Oberfläche haben Außerirdische schon vor 500.000 Jahren ein Tunnelnetz gezogen. Eines Tages findet ein Mensch eine zurückgelassene Raumschiff der inzwischen verschwundenen Rasse der Heechees (sprich Hietschi). Wahrscheinlich ging wieder mal der intergalaktische Grippe-

virus in den Forschungszentren um). Das Heechee-Schiff katapultiert den Neugierigen auf eine längst verlassene Alienraumstation, in der über 1000 dieser mit Lichtgeschwindigkeit fliegenden Raumschiffe parken. Der Haken an den Nobelkarossen: Kein Erdenwissenschaftler begreift, warum der hartnäckige Autopilot der Schiffe nicht ausgeschaltet werden kann. Da bei solchen Entdeckungen kein Forscher mehr an sich halten kann, wird eine internationale Raumfahrtgesellschaft namens Gateway gegründet, gegen die die NASA wie ein böllerwerfender Faschingszug wirkt. Gateway Enterprises darf nämlich in der Alienstation ein neues Forschungszentrum einrichten, um Herkunft und Verbleib der Heechees zu klären. Dazu wirbt man Freiwillige an, die sich dem unbekannten Kursprogramm anvertrauen und mit den Heechee-Schiffen in nie gekannte Dimensionen des Weltalls vorstoßen. Einige dieser Freiwilligen kehren mit atemberaubenden Technologien zurück und werden dadurch zum Millionär, andere bleiben für immer verschollen.

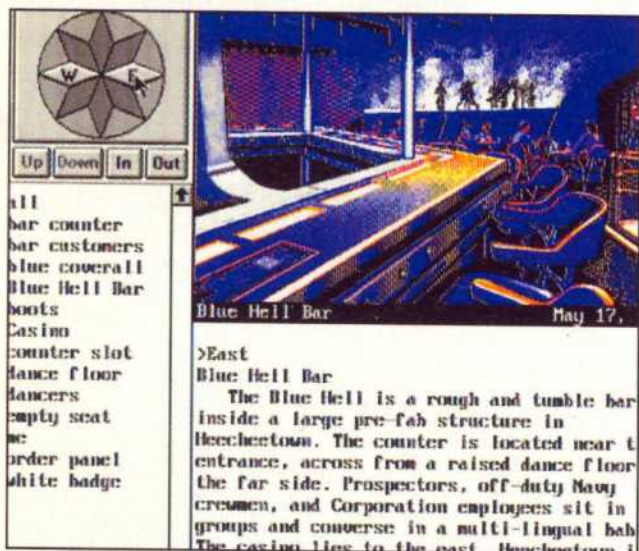
Auf der guten alten Erde ist die Menschheit inzwischen von einer kollektiven Massenhalluzination befallen: Die lebensbedrohenden Gefahren verkennend, würden viele Abenteuerlustige alles geben, um mit einem Heechee-Schiff das All zu erforschen. Als Gewinner einer Lot-

terie wird nun der Spieler nach Gateway versetzt und zum Prospector ausgebildet. Der Zocker reist durch phantastische VGA-Szenarien und entdeckt in unbekannten Sonnensystemen die ganze Wahrheit über die vermeintlich untergegangene Zivilisation...

Gateway präsentiert sich technisch ähnlich der bisherigen Legend-Textadventures. Der Glücksritzer darf sich durch ein an Windows angelehntes Interface mit Textbox, Grafikfenster, Kompaß, Wortlisten und Diskmenü klicken. In der Textbox erscheinen nach Textadventure-Manier detaillierte Ortsbeschreibungen, während Befehlseingaben des Spielers per Tastatur bewältigt werden oder aus den Wortlisten zusammengeklickt werden dürfen. Zwischendurch blickt der Gateway-Forscher mit heruntergeklappter Kinnlade auf wahrlich atemberaubende Zwischeneinblendungen ferner Planeten in SuperVGA bei 256 Farben und darf den Gesprächspartnern in screenfüllenden Vollbildgrafiken lauschen.

Absolut faszinierend ist jedoch die von Frederik Pohl ersonnene Story, die sich mit ihrer unglaublichen Spannung und Faszination wohltuend vom ermüdenden Science-Fiction-Brei mit bösen Galaxis-Giftzwergen und holden Raumprinzessinnen abhebt. Fans der Spellcasting-Serie sollten jedoch beachten, daß Frederik Pohl kein Possenreißer ist. Gateway ist klar als ernsthaftes Weltraumunternehmen mit knallharten Puzzles konzipiert. Beim Überdenken der Rätsel scheint es sogar den Legend-Designern mulmig geworden zu sein: Ein Hintbook liegt dem Spiel gleich bei. „Verrat!“, werden echte Abenteurer angesichts dieser Beilage empört ausrufen und das Heftchen vor Spielbeginn mit dem Heftklammerer zutackern.

Wer jedoch wirklich einmal ein gehaltvolles Adventure spielen will, darf sein Gateway-Ticket auf keinen Fall verfallen lassen.



Befehle können eingetippt oder per Wortlisten zusammengeklickt werden.

TEXT-ADVENTURE

- **Hersteller:** Legend
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** absolut faszinierende Story, gegen die andere Adventure-Plots wie Kindermärchen wirken, Automapping, Super VGA-Auflösung
- **Negativ:** sehr gute Englischkenntnisse erforderlich

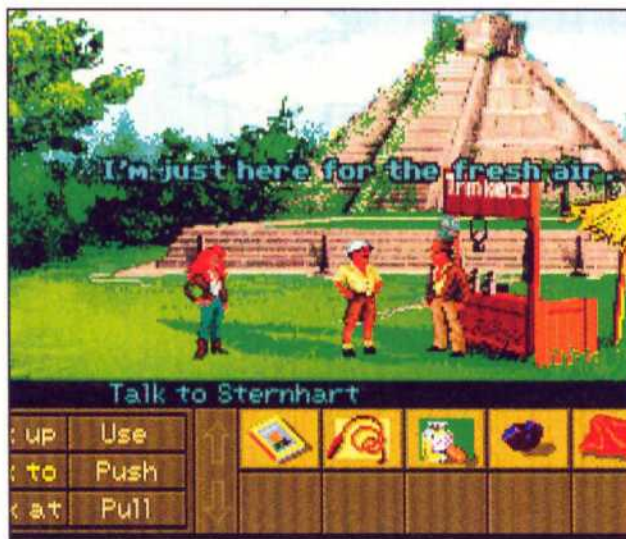
PC



Schlapphut ab

Bis vor wenigen Jahren verband man das Berufsbild des Archäologen mit der vagen Vorstellung von einem grübelnden Tropenhelmträger, der in entlegenen Ruinenfeldern bedächtig Tonscherben per Wischmop entstaubt. Spätestens seit dem jüngsten Grabschänder-Adventure von Lucas Arts kennen auch PC-User das wahre Wesen jener tiefschürfenden Wissenschaft: Ohne Peitsche, Schlapphut und coole Sprüche ist kein antiker Blumentopf zu finden...

Während Diktatoren 1939 ihre unselige Europa-Tournee antreten, begeben sich deren Schergen auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Dort vermuten die Nazis unerforschte Kräfte, deren sie sich zur Eroberung der Weltherrschaft bedienen wollen. Den Häschern fällt nichts besseres ein, als Indiana Jones eine kleine Statue zu rauben, um den Peitschenschwinger damit erst auf die Fährte nach Atlantis zu locken. Doch der Action-Archäologe ist auf die Hilfe seiner Ex-Freundin Sophia angewiesen, die jetzt



Mit Mausklick und Iconleiste läßt sich Indy vorbildlich steuern.



Für jede noch so kleine Szene werden aufwendige Umlendungen verwendet.

nur noch durch eine zünftige Haßliebe mit ihm verbunden ist. Trotz der abgekühlten Leidenschaft läßt es sich die hinterhältige Schönheit nicht nehmen, mit Indy die gefährliche Suche nach Atlantis anzutreten. Offensichtlich weiß sie mehr über das verwässerte Königreich, als sie dem gehörnten Wissenschaftler zunächst preisgeben will. Dabei erforscht das ungleiche Paar über 200 Schauplätze von den Azoren bis Tikal, die in traumhaften Grafiken mit 256facher Farbenpracht in Szene gesetzt wurden. Die wahrlich kino-reife Inszenierung ist kein Zufall: Lucas Arts bedient sich inzwischen der Hilfe von Filmcrews, um dem Spieler zu digitaler Zerstreuung zu verhelfen. Eingeschnittene Zwischenszenen, unterschiedlich scrollende Bildhinter- und Vordergründe und sich perspektivisch verändernde Sprites verhelfen dem Zocker in Rekordzeit zu völligem Realitätsverlust. Zudem bewirkte die straffe Hand der Dialogregie endlich durchgehend unterhaltsame Texte in einem Grafik-Adventure, die nicht nur



Eines der ersten Puzzles bei Indy 4: Sophia muß von der Bühne gelockt werden.

der Rätsellösung dienlich sind, sondern auch das Heiterkeitsniveau in schwindende Höhen treiben.

Wer mit Indiana Jones erst einmal begonnen hat, darf seinen Terminkalender schon einmal vorsorglich verbrennen: Während der Held exotische Schauplätze heimsucht, verweigert die von einem mysteriösen Starrkrampf befallene Hand unabhängig von gesellschaftlich anerkannten Zeitgrößen die Lösung von der Maus. Schuld an derart einschneidenden Biorythmus-Störungen ist nicht nur die technische Umsetzung der Atlantis-

Suche. Vielmehr fasziniert auch die Puzzle-Flut, die der Hobbyarchäologe bewältigen muß. Den Gehirnakrobaten von Lucas Arts sind fast immer anspruchsvolle, aber logische Puzzles eingefallen. Sterter Antrieb der intellektuellen Mühsal ist das Erreichen des nächsten Schauplatzes, dessen erwartete Augenschmausqualitäten spätestens nach den ersten Szenerien über jeden Zweifel erhaben sind.

Selbst der professionelle Software-Nörgler verharret in ehrfürchtigem Staunen angesichts solcher Rätsel- und Grafikpracht. Indiana Jones ist eindeutig das Adventure des Jahres 1992. Schlapphut ab vor Lucas Arts' Meisterwerk. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Lucas Arts
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** Spitzengrafik, Spitzensound, Spitzenspiel!
- **Negativ:** -

PC



Des Königs alter Hut

Kings Quest 6



Wie bei Sierra üblich, wird Prinz Alexander durch ein Point & Click Interface geleitet, was der Benutzerfreundlichkeit natürlich sehr entgegenkommt.

Es fasziniert mich immer wieder, welch sprühenden Einfallsreichtum Sierra-Designerin Roberta Williams bei den neuen Folgen ihrer Kings Quest-Serie beweist. Mit dem hochkomplexen Plot und seinen überraschenden Wendungen, den schillernden Charakteren, dem sozialkritischen Hintergrund und dem revolutionären Ziel des Spieles gewinnt der neueste Teil Kings Quest 6 schon geradezu kulturhistorische Bedeutung. Es gehe nämlich darum, so die ebenso treffende wie spontane Inhaltsangabe unseres Bildredakteurs Michael, die Schnecke des Prinzen zu befreien. Mit derart tiefem Wissen gerüstet, begab ich mich in Sierras VGA-Welten. Und tatsächlich: Prinz Alexander, bis über beide Ohren verliebt, bläst Trübsal. Seine Angebetete wurde entführt. In einem letzten telepathisch beflügelten Hilfeschrei erscheint die Holde in einem Zauberspiegel, der im königlichen Haushalt von Daventry schon früher für dramatische Abenteuer sorgte. Der schmachtende Jüngling zieht daraufhin aus, um die Verschollene zu retten und strandet nach einer unglücklichen Schiffsreise auf den



Mit seinem Schiff gestrandet, wird der Prinz wohl auch mit diesem Kahn nicht weit kommen.

Green Isles. Glücklicherweise gelang es Sierra immerhin, aus dieser dünnen Story ein spielerisch und grafisch großartiges Abenteuer zu machen. Schon im Intro werden bisher nie gesehene, dreidimensionale Zoom- und Animationseffekte gezeigt, bei deren Anblick dem Betrachter glatt die Spucke wegbleibt. Dabei werden die Texte digitalisierter Mimen durch die Soundkarte gesprochen, während ein lauschiger Minnesang-Soundtrack das Geschehen untermalt. Im Spiel selbst ähnelt Interface wie auch Screenlayout

dem bekannten Sierra-Schnitzeljagd-Outfit. Alexander wandert dem Mauszeiger brav hinterher, während dem Cursor mit der rechten Taste weitere Funktionen zugeordnet werden können. Wer will, kann sich am oberen Bildrand eine Iconleiste einblenden, auf der man diese Funktionen extra anwählt oder einen Blick in das Inventory wagt. Natürlich trifft der verliebte Prinz außer auf die in der romantischen Endsequenz wartende Prinzessin auch noch auf andere Gestalten, denen oftmals Kommentare und Tips abgerungen werden können. Diese Gespräche laufen automatisch ohne Eingriffsmöglichkeit seitens des Spielers ab. Eingreifen kann der Spieler jedoch mehr als genug. Das Inselreich wird nämlich von einem grausamen Despoten beherrscht, den es unter anderem zu besiegen gilt. Bei der Gestaltung der restlichen Inseln verfiel die Sierra-Designerin dann im Gegensatz zur dürrtigen Aufhängerstory dem Ideenrausch. Da gibt es eine Schachbrettinsel, auf der zwei kriegerische Damen hausen, eine von geflügelten Eingeborenen bevölkerte Berginsel und ein Horror-Eiland mit einem zünftigen Inselmonster. Auffallend sorgsam ging Sierra diesmal mit der Schauplatz-Inszenierung um. Während Prinz Alexander die verwunschene Welt abgrast, bewegen sich die Blätter der Pflanzen im lauen Wind, während Vögel am Horizont vorbeiflattern.

Vom Schwierigkeitsgrad bleibt die Mär von der verschwundenen Prinzessin auf moderatem Niveau, wobei für viele Puzzles mehrere Lösungen existieren. Spielerisch bringt King's Quest 6 keine wesentlichen Neuerungen, grafisch hat sich jedoch enorm viel getan. Einerseits sind die digitalisierten Zwischeneinblendungen absolut sehenswert, andererseits begeistert die sorgfältig gepinselte, perspektivische Landschaft. Schade, daß die Gebrüder Grimm das nicht mehr erleben durften...

ADVENTURE

- **Hersteller:** Sierra
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** sehr gute Grafik, leichte Benutzerführung, absolut geniales Digi-Intro und berauschende Zwischeneinblendungen
- **Negativ:** -

PC



SUPER!

Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90
DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
1/92
EVT 06.12.1991 J11426E

Play Time
NUR DM
4,90



SONIC
schlägt zu!



Spiel des Monats:
Willy Beamish



Das Spiel zum Film:
THE BLUES BROTHERS



TERMINATOR 2

mit Poster

64 Seiten
Tips & Tricks
Komplettlösung:
Death Knights of Krynn

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Monat für Monat die aktuellsten
Spiele-News frei Haus!



**JETZT PLAY TIME EINEN MONAT
KOSTENLOS TESTEN!**

Dazu gibt es noch als Dankeschön
die Super-Spiele-Sammlung

kostenlos auf Diskette für
AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,

die auf jeden Fall Dir gehört!

Also sofort Coupon ausfüllen
und absenden!

Ja, ich will **PLAY TIME** testen -
Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte
ich **GRATIS** die Super-Spiele-Samm-
lung auf Diskette (bitte System ankreu-
zen!). Wenn ich mich 1 Woche nach
Erhalt nicht melde, bekomme ich **PLAY**
TIME im Abonnement zum starken Vor-
zugspreis von nur
DM 4,33 pro Monat - die Versand-
kosten übernimmt der Verlag!

Mein Computer -System: ☐ AMIGA
☐ PC
☐ ATARI ST
☐ C64

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von
14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach,
8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Tut Ench Amun, was Nofre täte?

The Dagger of Amon Ra

Jedes Kind weiß, daß Leichenflederei in ägyptischen Kultstätten nichts als Ärger einbringt. Als britische Archäologen das Grab von Tut Ench Amun in einen wissenschaftlichen Wühltisch in Kaufhausdimension verwandelten, raffte das Schicksal ein gutes Dutzend Arbeiter und schließlich auch den Ausgrabungsleiter hin. Seitdem sitzen weise Ägypter dattelkauend auf den Dünen, wiegen bedeutungsschwer den Kopf und verbreiten die Mär vom Fluch des Pharaos.

Laura Bow (ja, die aus Colonel's Bequest) ist inzwischen Zeitungsreporterin geworden und darf nun einen Bericht über den Einbruch verfassen. Doch der Diebstahl eskaliert bald zur tödlichen Tragödie, in die Laura immer weiter hineingezogen wird...

Sierra versucht offensichtlich mit "The Dagger of Amon Ra" Laura Bows mittelmaßiges 16-Farben-Debut in "The Colonel's Bequest" vergessen zu machen und präsentiert mit dem zweiten Auftritt ein Adventure, das den Kriminologen durch



Wie recht sie hat, die Gute: Das Geheimnis um einen Kunstraub ufernt in ein Drama aus.

Auch bei Sierra gruselt man sich offensichtlich vor der Rache ausgewickelter Mumien und inszenierte im Dunstkreis des Pyramidenfiebers ein grafisch unglaublich beeindruckendes Kriminalabenteuer. Dabei schleichen wir nicht durch die Dungeons des Anubis, sondern finden uns überraschenderweise im New York der 20er Jahre wieder. Dort schmuggelt Al Capone Fusel, der Charleston treibt die Menschen auf die Tanzflächen und Börsianer ängstigen sich vor dem Schwarzen Freitag. Vor dieser bewegten Kulisse geht Unheimliches in der ägyptischen Ausstellung des Leyendecker Museums vor sich. Der Dolch des Amon Ra verschwindet auf mysteriöse Weise.

traumhafte Farbenpracht und stilvollen Sound mühelos in die wilden 20er entführt. Diesmal muß die hübsche Spürnase nicht wie im ersten Fall eine selbstablaufende Geschichte beeinflussen, sondern es wurde auf das bewährte Strickmuster zurückgegriffen, in dem die Geschichte nur bei der Lösung einzelner Rätsel weitergeht. Dabei steuert man Laura nach Sierra-Sitte per Mausinterface durch rund 50 Locations. Zusätzlich ist Laura mit einem Notizbuch bewaffnet, in dem alle Schlüsselbegriffe auftauchen, die befragte Personen erwähnen. Um Gespräche einschlägig zu vertiefen, muß man dann nur noch auf das betreffende Wort im Merkheft klicken. Doch auch Sier-



Während Laura ihre erste Story als Reporterin bearbeitet, wird bereits fleißig gemordet.



ra blieb von der Rache der Pharaonen leider nicht ganz verschont. Der Krimifan muß einige Patzer in der Puzzlegestaltung ertragen, die einem Adventureprofi wie Sierra nicht passieren dürfen. Zum anderen grenzt die deutsche Übersetzung an linguistische Vergewaltigung unserer Muttersprache. Daß das Wort "läuten" mit "eu" geschrieben wird, verzeiht man dem Legastheniker noch. Ärgerlich wird es, wenn englische Begriffe mit mehreren deutschen Bedeutungen sachlich falsch interpretiert werden. Zu guter Letzt schaute der erzürnte Pharaos noch mal in der Animationsabteilung vorbei, die die Sprites fortan unbeholfen über den Screen staksen ließ. Trotzdem übt Laura Bows zweiter Auftritt eine seltsame Faszination auf den Freund mysteriöser Geschichten aus, die für erwähnte Mängel entschädigen. Wer sich seelisch auf ein paar spielerische und technische Unebenheiten vorbereitet, bekommt eine hochspannende Mixtur aus Krimi, Love-story und Mystik geboten. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Sierra
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** stimmungsvolle Grafik, guter Sound, optimales Interface
- **Negativ:** z. T. schwache Spriteanimation, unlogische Puzzles, schlechte deutsche Übersetzung

PC



Ein Hofnarr sieht rot

Mit manchen Hofnarren ist nicht zu spaßen. Narrenkappenträger Malcolm, verantwortlich für Schabernack und Mummenschanz am königlichen Hofe von Kyrandia, übertreibt bisweilen seinen Hang zum schwarzen Humor. Eines Tages überkommt es den Gaukler, König William samt Gemahlin zu ermorden und den geheimnisvollen Kyragem an sich zu reißen. Dieses Juwel kontrolliert die Magie im ganzen Reich und kann dem Besitzer ungeheure Kräfte verleihen. Im letzten Moment gelingt es Obermystiker Kallak, den gesamten Palast mit einem magischen Siegel zu verkleben. So tobt der inzwischen vollkommen umnachtete Harlekin in den königlichen Gemächern und kann mit seiner Beute nur relativ wenig Unfug treiben.

Anschließend rettet Kallak den Prinzensäugling Brandon und zieht ihn unter seiner Obhut auf. Während die Jahre ins Land gehen und Malcolm im Thronsaal vor Wut brodelte, entwickelt sich Prinz Brandon mit zunehmenden Alter zu einem stattlichen Recken. Just in diesem Moment knabbert sich der irre Hofnarr tatsächlich durch das magische Siegel, um den verhaßten Kallak zu versteinern.



Ein komfortables Point & Klick-Interface hilft dem Entdecker.

Wie Brandon später mit Entsetzen feststellt, ist ihm dies vortrefflich gelungen: Der geliebte Oheim verharrt in dramatischer Pose wie angewurzelt auf dem Bettvorleger, während draußen das große Waldsterben ausbricht, heilige Stätten zerfallen und allgemeines Unheil über das magische Reich hereinbricht. Nun liegt es an Brandon, den Possenreißer zu besiegen, um den Fluch von Kallak und Kyrandia zu nehmen...

Wen wundert's, daß der Spieler in der Rolle des Brandon durch das verwun-

schene Land stapfen darf. Doch mit einer soliden Portion Selbstüberschätzung ist dem bösen Narren nicht beizukommen. Daher muß der magisch gänzlich unbegabte Held während der Odyssee Zaubersprüche pauken, die ihm oft nach der Lösung von Puzzles von dankbaren Magieren anvertraut werden.

Brandon wird per Mauszeiger durch die Lande geführt, wobei alle Aktionen nur einer Taste ausgeführt werden. Das bedeutet, daß sich nicht wie in anderen Abenteuern dem Mauszeiger eine Funktion zugeordnet werden muß, um Gegenstände anzusehen oder auf eine bestimmte Art zu benutzen. Mit dieser Simpelsteuerung wandelt der Held durch phantastische VGA-Landschaften, die den Vergleich mit den Lucas-Arts-Kunstwerken nicht scheuen müssen. Zum Teil wurden bei den Special Effects im Vorspann und bei einigen Animationen des Killer-Clowns derart atemberaubende Effekte erzielt, daß es dem Abenteuerer fast die Kinnlade ausrenkt. Ob Brandon nun durch verwunschene Wälder tapst, mit verzauberten Juwelen experimentiert oder in den Sackgassen des Irrgartens umherstolpert, intoniert die Soundkarte je nach Situation mittelalterlichen Instrumentalminnesang, stilvolles Lautenspiel oder bedrohliche Grusel-Weisen.

Legend of Kyrandia



Hofnarr Malcolm steht auf makabre Scherze: Ein Rentner wird auf magische Weise versteinert.

Die Designer der Westwood Studios knobelten fast immer logische Puzzles aus, die ohne abstruse Gehirnakrobatik zu meistern sind. Gelegentlich sorgt schon eher die ausufernde Pixelpracht für mangelnde Übersicht. Zuweilen muß der Abenteuerer pixelkleine Gegenstände auflesen, die nur schwer zu erkennen sind. "The Legend of Kyrandia" ist ein prachtvolles Fantasy-Abenteuer mittlerer Schwierigkeit, das im Gegensatz zu vielen halbgaren Grafikadventures durch und durch ausgereift wirkt. Wer von Indiana Jones und Monkey Island begeistert war, wird auch Westwoods Meisterwerk lieben. Denn auch Held Brandon ist wahrlich keine trübe Fantasy-Tasse, sondern reißt Witze und prustet schon mal das berühmte "Yikes!" von Guybrush Threepwood. Wenn das kein Warnschuß an Lucas Arts ist...

ADVENTURE

- **Hersteller:** Westwood Studios
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** leicht
- **Positiv:** tolle Grafik, teils hervorragende Animation, durchgehender Soundtrack
- **Negativ:** -

► PC



Virtuelles Theater

Lure of the Temptress

Friede, Freude, Eierkuchen herrscht im fernen Turnvale - bis die wohlgeformte Zauberin Selena einen Aufstand anzettelt. Flugs eilt der König herbei, um sich des unartigen Autonomengesindels anzunehmen. Doch statt auf Bauernpunks und Bürgerkrieger, treffen die verdutzten Recken des Königs auf eine furchterregende Skorl-Armee. Skorls sind ork-ähnliche Mutanten, deren Intellekt weit hinter den körperlichen Fähigkeiten zurückbleibt. Die beschränkte geistige Kapazität hinderte die Horror-Horde jedoch nicht daran, die Königstreue



Zu Beginn schmachtet Diermont in den Skorl-Dungeons



Im Turnvales Supermarkt darf man nicht nur einkaufen, sondern dem Inhaber auch Tips entlocken!

en niederzumetzeln. Ganz? Nicht ganz, denn Diermont, ein Gehilfe des gefallenen Monarchen, wird gefangengenommen und erwacht Tage später benommen in einem Skorl-Kerker. Virgin sei Dank - denn nun darf sich der Spieler des unfreiwilligen Helden annehmen und ein prächtiges Grafik-Abenteuer des englischen Softwarehauses bestehen: Selena muß besiegt und die Skorl-Besitzer von Turnvale vernichtet werden.

Zu Beginn des Epos befreit sich Diermont nicht nur selbst aus dem Kerker, sondern auch den Hofnarren Ratpouch, der ihm fortan zu treuen Diensten ist. Virgin führt mit Lure of the Temptress das "Virtual

Theatre"-System ein, in dem jede Person in Turnvale ihr Eigenleben führt, statt das adventure-übliche Statistendasein zu fristen. Während der Spieler Diermont aus einer Beobachter-Perspektive à la Monkey Island durch die farbenprächtigen Szenen steuert, läßt sich der Barbar in der Fantasy-Kneipe volllaufen, der Schmied macht seine Mittagspause und viele wichtige Personen wandern nach ihrem eigenen Gutdünken durch die Gegend. Wenn ein Passant den aktuellen Bildschirm verläßt, ist er nicht einfach verschwunden, sondern weilt in logischer Konsequenz an einem anderen Ort, so daß behende wandernde Informanten verfolgt und befragt

werden können. Dabei ist jede Figur mit eigenen Charakterzügen behaftet, die von schreiender Dummheit über milde Güte bis zur durchtriebenen Bosheit reichen. Obwohl die Skorls in Turnvale ungefähr so beliebt sind wie die Hell's Angels im Nonnenkloster, lauern allorts Spione, die für ein geringes Entgelt zu jedem Verrat bereit sind. Entsprechend muß sich Diermont in einsichtsmotivierter Beschränkung vor falschen Sprüchen am falschen Ort hüten.

Virgin verpaßte dem Fantasy-Augenschmaus ein höchst komfortables Point-and-Click-Interface, in dem per Maus Gespräche geführt und Gegenstände untersucht und verwendet werden können. Ein besonderes Highlight ist die schier grenzenlose Redseligkeit, die man dem Spieler an die Hand gab. Der Glücksritter darf seinem Recken nämlich höchst komplexe Anweisungen an andere Charaktere in den Mund legen, die dann je nach Mentalität des Gegenübers erledigt werden. Damit stößt Virgin das Tor zu enormer Rätselftiefe auf, derer man nur mit Hilfe der Bürger und des Hofnarren Herr wird.

Sowohl auf dem Amiga als auch in der MS-DOS-Version ist Virgin ein traumhaftes Abenteuer gelungen, das man thematisch eher in der Rollenspiel-Riege vermuten würde. Auch die vielen Details, wie die Möglichkeit, heimlich Gespräche durch Schlüssellöcher und Mauerritzen beobachten zu können, sind wirklich neue Ideen im Genre. Prächtige Grafik und ein wohldurchdachter Puzzle-Knabberspaß werden auch Monkey Island-Jünger mitreißen. Amiga-Tüftler müssen dabei noch nicht einmal Abstriche von der optischen Gestaltung machen. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Virgin
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** durchdachtes Spielsystem, sehr gute Grafik, hervorragende Kommunikationsmöglichkeit, deutscher Text
- **Negativ:** -

▶ **PC**
▶ **AMIGA**



Klar zum Entern

Monkey Island 2

Le Chuck's Revenge

Dem Roten Korsar fällt vor Entsetzen das Holzbein ab, Sir Francis Drake kauert wimmernd unter der Bettdecke und Käpt'n Iglo verschwindet kalkweiß in der Herrentoilette: Piratenhauptide Le Chuck schlägt wieder zu! Dessen Bezwinger, Guybrush Threepwood, ist zum unsterblichen Mythos für vergnügungssüchtige Computerbesitzer geworden. Die Wiederauferstehung des Geister-Piraten treibt Guybrush erneut in ein aberwitziges Abenteuer, das grafisch noch schöner und spielerisch schwerer zu lösen ist als der erste Teil.



Bei Monkey Island 2 darf der Abenteurer zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen.

Doch zunächst beginnt alles ganz anders für unseren jungen Piraten: Nach dem dramatischen Showdown im ersten Teil dürstet es den Ex-Schiffsjungen nach neuen Heldentaten, um sich endgültig in die Annalen der Piratenhistorie einzutragen. Wie gut, daß es der Karibik nicht an Geheimnissen mangelt: Angeblich soll der legendäre Schatz Big Whoop immer noch seiner Entdeckung harren. Was liegt für den jetzt bärtigen Helden also näher, als sich auf eine zünftige Schatzsuche zu machen? Dabei landet Guybrush auf Scabb Island und direkt in den Fängen der ehemaligen rechten Hand von Le Chuck. Eine neue Episode im threepwood'schen Seeräuberleben nimmt seinen Lauf.

Largo Le Grande herrscht nämlich als Diktator auf Scabb Island und verbietet zahlungsunwilligen Kapitänen das Auslaufen. Nur Rastafari-Käpt'n Dread ist bereit, Guybrush von der Insel wegzubringen, falls der Gast ausreichend Geld auftreibt und einen Talisman heranschafft. Zu guter Letzt muß auch noch Largo unschädlich gemacht werden. Zudem erfährt Guybrush, daß der "Big Whoop" bereits von vier anderen Piraten gefunden wurde. Diese Seeräuber teilten den Schatz samt Schatzkarte in vier Teile. Selbstmurmelnd muß Guybrush die vier Teile finden. Während Guybrush mit Schaufel und Laterne durch dunkle Friedhöfe schleicht, erweckt Largo Le Grande seinen alten Boss wieder zum geisterhaften Treiben: Le Chuck ist wieder da!

Der Spieler steuert Guybrush nun durch vier traumhaft inszenierte Inseln in die

Trutzburg des Geisterpiraten, um sich dem großen Showdown zu stellen. Monkey Island 2 setzt nicht nur grafisch noch eins auf den Vorgänger drauf, sondern auch spielerisch: Noch mehr Puzzles und noch mehr Gags warten auf den Seebären. Spätestens beim Versuch, dem schusseligen Wäschereibesitzer ein Gespräch aufzu-zwängen, schüttelt sich der Spieler in den ersten Lachkrämpfen. Bei der Durchsicht

den. Untermalt wird die Karibik-Traumreise erneut von stilvollen Reggae-Klängen, die beim PC das Geschehen hervorragend begleiten. Bei der Amiga-Version müssen dagegen akustische Abstriche gemacht werden. Trotz einiger weniger unlogischer Puzzles ist Monkey Island 2 alles andere als ein müder Abklatsch des Vorgängers. Bei Monkey Island ist jeder reif für die Insel!



Guybrush schreit vor Entsetzen, wir schreien vor Begeisterung.

der mit Seitenhieben gespickten Bibliothekskartei auf Phatt Island, nähert sich das Kicherbeben dann den ersten Lachstößen auf der nach oben offenen Gelächterskala. Bezwinger des ersten Teils dürfen sich zudem an endlosen Seitenhieben auf das bereits bestandene Abenteuer ergötzen: Stets trifft der Eingeweihte auf alte Bekannte wie die Wahrsagerin Mojo, das Piratentrio oder den Gebrauchtgaleerenhöckerer Hal, der nun in die Sarg-Branche umgestiegen ist. Dennoch lebt Monkey 2 nicht von einschlägigen Vorkenntnissen, sondern von den neuen Gags: Guybrush muß zum Beispiel einen abgefahrenen Wettbewerb im Weitspucken bestehen oder beim Wett-Trinken mit einem alten Seebären die Oberhand behalten.

Der Held bewegt sich mittels der gewohnt komfortablen Point-and-Click Steuerung: Gegenstände können per Mausclick untersucht, verwendet und eingesammelt wer-

ADVENTURE

- **Hersteller:** Lucas Arts
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** Hier stimmt fast alles: hervorragende Grafik, genialer Plot, toller Reggaesound, Festplatteninstallation beim Amiga optimal
- **Negativ:** Falls beim Amiga von Floppies gespielt wird, müssen lange Ladezeiten und häufige Diskettenwechsel in Kauf genommen werden; beim Amiga etwas schwacher Sound

▶ **PC** 
 ▶ **AMIGA** 

Schau mir in die Augen, Kleines

Rex Nebular

and the Cosmic Gender Bender

Rex Nebular hat Lippenstift am Kragen seines Raumanzugs, Kratzspuren auf dem Rücken und einen gut geölten Reißverschluß: Er ist die Inkarnation des Weltraum-Machos. Wen wundert's, daß die breitschultrige Labertasche keinem normalen Beruf nachgeht, sondern als intergalaktischer Glücksritter Aufträge aller Art annimmt. Rex' neuester Job ist es, eine wertvolle Vase aufzutreiben, die irgendwo im Weltraum verschollen ist. Doch überall lauern die Fettnäpchen: In Erwartung des üppigen Honorares jettet der Held mit seinem



Rex Nebular strandet mit seinem Raumgleiter „Slippery Pig“ auf dem Planeten Androgena



Microprose greift in die Special Effects-Kiste: Am unteren Bildrand rotieren die ausgewählten Gegenstände im Inventory. Über die Iconleiste können dem Mauszeiger unterschiedliche Funktionen zugeordnet werden!

Raumkreuzer durch das Universum, um direkt in eine Falle der bösen Androgenaerinnen zu laufen. Mit seinem angeschossenen Schiff gelingt es ihm immerhin, auf Terra Androgena notzulanden. Dort erkennt Rex die ganze schreckliche Wahrheit: Die Frauen des Planeten haben den großen Krieg der Geschlechter gewonnen und beherrschen nun den Planeten, der bar jeder männlichen Bevölkerung in einem versteckten schwarzen Loch im All schwebt. Wie gut, daß in der Zukunft so gut wie alles machbar scheint: Mit dem „Gender Bender“, einer ...äh... Geschlechtsumwandlungsmaschine, erhalten die wilden Frauen von Androgena ihr Emanzendasein am Leben. Rex muß nun lebend vom Pla-

neten entkommen und gleichzeitig die begehrte Vase ergattern, um sich auf dem Heimatplaneten eine neue Raumschleuder zu gönnen.

Wer hätte das gedacht, daß Roger Wilco dieses Jahr einen Konkurrenten bekommt, noch dazu von Microprose. Die Simulationsexperten mit dem Hang zur Sachlichkeit sind schon bei ihrem Erstlingsadventure zur absoluten Hochform aufgelaufen. Wenn sich das Notstromaggregat des schiffbrüchigen Raumkreuzers als Goldhamster im Laufrad entpuppt, das Weltraum-Restaurant in Form einer Toilette zum Verweilen einlädt und Sierra im intergalaktischen Softwareshop einen Seitenhieb nach dem anderen einfängt, dann windet sich

auch der miesepetrigste Tabellenkalkulator im Lachkrampf. Game-Designer Matt Gruson entwickelte sich vor allem bei den schreiend komischen Dialogen zum wahren Regie-Beserker. Der Lachanfall kommt nicht durch Zufall: In der Abenteurer-Rasselbande von Microprose findet sich ein Name, der Adventure-Fans in hysterische Entrückung versetzt: Steve Meretzky, Gott des Wortes und Kult-Autor der Spellcasting-Serie, hat teilweise an Rex Nebular Hand angelegt.

Technisch liegt das Weltraum-Epos voll im Trend der High-Tech-Spiele: Rex Nebular wird per Mausklick und Iconleiste durch die brillanten VGA-Szenarien geführt. Grandios ist die Animation des Raumpiraten gelungen, der einen geradezu dreidimensionalen Eindruck macht. Am unteren Bildrand erscheinen eingesammelte Objekte nicht nur als Sinnbild oder Bezeichnung, sondern als rotierende 3-D-Gegenstände. Vorbildlich ist auch der Sound der Weltraumodyssee. Im Vorspann darf der Spieler volldigitalisierter Sprache und einem opulenten Soundtrack lauschen.

Wie bei Sierras Roger Wilco warten auch auf Rex Nebular unzählige dramatisch animierte Todesfälle, die Speichermuffel und Destruktive jedoch gleichermaßen begeistern werden: Der Spieler darf nämlich nach seinem Ableben an der gleichen Stelle weiterspielen. Rex Nebular glänzt mit drei Schwierigkeitsstufen und ist trotz begrenzter Locations weitaus schwerer zu lösen als viele neue Sierra-Abenteuer. Dennoch konnten die Microprose-Coder auf unlogische Puzzles weitestgehend verzichten. Man darf gespannt sein, ob Sierra ohne die „2 Guys from Andromeda“ mit Space Quest 5 nochmals einen draufsetzen kann. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** Witzige Mischung aus Space Quest und Leisure Larry, hervorragende Grafik, sehr guter Sound, teilweise sehr gute Animationen, einfache Steuerung
- **Negativ:** -

PC



Der grüne Bogenschütze:

Conquests of the Longbow

Richard Löwenherz, König von England, hat die biblische Aufforderung zur steten Bekehrung heidnischer Völker zum Christentum wohl etwas zu wörtlich genommen. Den Monarchen treibt es nämlich alsbald in die Ferne, um Jerusalem zu befreien und den Palästinensern mit dem Christenkreuz ordentlich eins auf die Mütze zu geben. Wie wir aus der Geschichtsschreibung wissen, ging dieser Kreuzzug im 12. Jahrhundert so gründlich in die Hose, daß sich Löwenherz schleunigst wieder auf die Heimreise machte. Währenddessen plagten den deutschen Kaiser Heinrich VI. Geldsorgen. Wie geschickt, daß der adlige Angelsachse mit stark dezimiertem Heer gerade durch Kärnten schleicht und als Geisel des deutschen Kaisers eine Geldanlage mit immenser

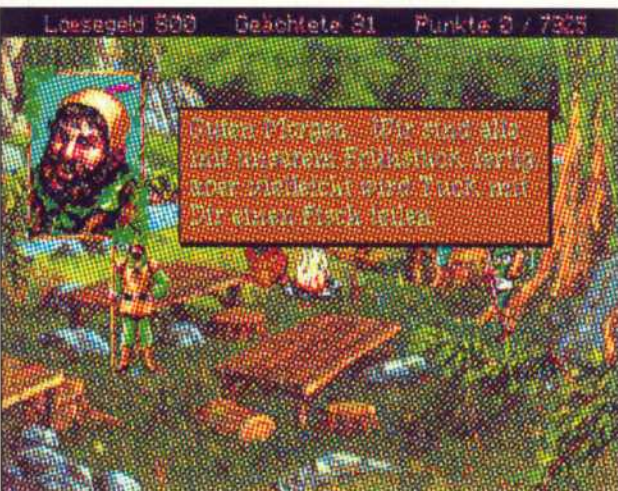
den Helden 13 Tage lang über die sierra-typischen VGA-Landschaften, während die Soundkarte mittelalterliche Lautenklänge intoniert. Dabei neigt sich der Tag erst dem Ende zu, wenn die zu lösenden Puzzles geknackt wurden. Nahen jedoch die Schergen des Sheriffs, hilft dem besten Robin Hood oft kein Gegrübel, sondern es muß mit Pfeil

den Spieler mit Leichtigkeit tief ins Geschehen eintauchen läßt. Andererseits gebührt Designerin Christy Marx höchstes Lob für die lebhaften Dialoge, in denen sich Robins Getreuen in deutscher Sprache freundschaftlich foppen und Witze reißen. Verglichen mit den salbungsvollen Platttheiten aus den King's Quest-Sprechblasen wirken die



Renditeerwartung ist. Während Löwenherz in deutscher Gefangenschaft darbt und auf das Eintreffen des Lösegeldes hofft, herrscht in England wildes Tohuwabohu um die Thronfolge. Nur Robin Hood scheint zum Ex-König zu stehen und zieht durch die Wälder, um den Reichen die horrende Summe zur Freilassung des Monarchen zu rauben.

Der Spieler darf nun in Sierras Sagen-Adventure in den Grünkittel des Geächteten schlüpfen und dessen überlieferten Tätigkeiten in Sherwood Forest nachgehen. Weder Bruder Tuck noch Guy von Gisborne, William Scarlett und die liebeliche Marian muß der Fan des Kappenträgers missen, wenn gegen den bösen Sheriff von Nottingham zu Felde gezogen wird. Der Spieler steuert



Bei den Dialogen entwickeln sich die Sierra-Designer zu wahren Computerspiel-Fellinis



Auch diesmal wird das geniale Maus-Interface von Sierra verwendet. Um Robin Hood zu bewegen, genügt ein einfacher Mausklick an die betreffende Stelle. Am oberen Bildrand kann eine Iconleiste eingeblendet werden.

und Bogen oder per Keule eingegriffen werden. Sierra stellt dem motorisch Unbegabten frei, diese Arcade-Sequenzen per auto-win zu überspringen. Auch bei "Conquests of the Longbow" findet das Standard-Interface Verwendung, in dem nur noch per Maus und Iconleiste am oberen Bildschirmrand gesteuert wird. Die Summe des gehorteten Geldes und die Zahl der angeworbenen Getreuen erscheint dazu auf einer Anzeige neben dem aktuellen Punktestand.

Mit "Conquests of the Longbow" findet Sierra nach einer ganzen Serie von Puzzle-Windbeuteln wieder zu alter Klasse zurück. Die zu lösenden Rätsel sind recht anspruchsvoll, aber im Allgemeinen fair, während die Story stilvoll das Leben des Robin Hood auf den Monitor bannt. Dazu trägt einerseits die traumhafte Grafik in 256 Farben bei, die

Texte der Rasselbande geradezu eloquent. Wer über acht Megabyte Ödland auf der Festplatte verfügt, darf den Sherwood Forest dort also bedenkenlos anpflanzen...

ADVENTURE

- Hersteller: Sierra
- Preis: ca. DM 130,-
- Schwierigkeitsgrad: mittel
- Positiv: stimmungsvolles Mittelalter-Epos mit guter Grafik
- Negativ: -

PC

AMIGA



Ohne Krimi geht die Mimi nie ins Bett

The Lost Files of Sherlock Holmes

London im Jahre 1888. Im dichten Londoner Nebel geschieht Mysteriöses: Eine finstere Gestalt im langen Lodenmantel huscht durch die verlassen Straßen... Irrt hier ein Tourist auf der verzweifelten Suche nach dem im Dunst verschwundenen Hotel umher? Oder strebt gar ein von den Naturgewalten überraschter Bürger nichtsahnend auf die nächste Hausmauer zu?

Mitnichten, denn echten Kriminologen schwant bereits Böses: Ein Messerstecher ist auf der Suche nach einem neuen Opfer! Diesmal muß eine junge Theater-schauspielerin dran glauben. Wenige Schritte vor dem Bühneneingang wird die hübsche Mimi von lüstern geschwungenen Skalpellschnitten dahingerafft. Am nächsten Morgen herrscht bei Scotland Yard weitgehende Übereinstimmung

Sherlock Holmes und Dr. Watson durch ganz London treiben, um das verwirrende Rätsel zu lösen. Dabei wandelt das Schnüffler-Duo im Sierra-Stil durch monumentale VGA-Szenen in 256 Farben. Per Mausklick auf die Iconleiste am unteren Bildrand kann der Spieler Gegenstände untersuchen und alles das tun, was man von einem neugierigen Schnüffler so erwartet. Der Privatdetektiv verhört Zeugen per Multiple-Choice-System, wobei vorgegebene Textalternativen per Mausklick ausgewählt werden. Währenddessen notiert Watson ungerührt sowohl weise als auch wirre Dialoge des Lupenschwingers, die der Spieler anschließend über die Menüleiste einsehen und ausdrucken kann. Wichtige Orte, die im Laufe des Abenteuers bekannt werden, erscheinen auf der im Reisemodus eingeblendeten London-Karte. Um einen solchen Platz zu erreichen, genügt ein Mausklick auf die Übersichtskarte.

Zudem darf Holmes Beweisstücke in der Pixelpracht einsammeln, die gegebenenfalls mit Watsons Chemiebaukasten analysiert werden. Doch Dr. Watson übernimmt auf der Jagd nach dem großen unbekannten nicht nur Handlangerdienste. Vielmehr darf auch der Rat des Akademikers eingeholt werden, wenn der Wust an Verdachtsmomenten ins Unüberschaubare zu wuchern droht. Oftmals ringt sich der Bowler-Träger einen Tip ab, der den ratlosen Sherlock Holmes wieder auf die heiße Spur führt.

Nicht nur Krimi-Fans werden von Electronic Arts' Schnüfflerspiel begeistert sein. Viele kleinere Puzzles, die packend inszenierte London-Kulisse des 20. Jahrhunderts und das hervorragende Point & Click-Interface machen "The Lost Files of Sherlock Holmes" zum besten Kriminalabenteuer des Jahres. Früher haben wir die Krimis heimlich unter der Bettdecke gelesen, heute müssen wir schon den ganzen PC auf die Matratze zwingen. Wenn das die Mutti wüßte...



Über eine Iconleiste am unteren Bildrand kann Sherlock Holmes Nachforschungen anstellen, Verdächtige befragen und Gegenstände befummeln.



Finstere Gestalten und dichter Nebel sorgen für schaurig-schöne Gruselstimmung.

über den mutmaßlichen Täter. Der berühmt-berüchtigte Jack the Ripper fröne wieder seinem blutigen Hobby, so die Beamten. Allein der herbeigeeilte Sherlock Holmes gerät beim Anblick der schaurig Verstümmelten ins Grübeln. Ist es des mordenden Meisters etwa würdig, ein stumpfes Skalpell ungelenk durch die Kehle des Opfers zu bohren? Und seit wann vergreift sich ein zünftiger Psychopath wie Jack the Ripper an den Wertsachen der Gemeuchelten? Je länger der Meisterdetektiv in sich geht, desto weniger leuchtet ihm Scotland Yards Schlußfolgerung ein. In "The Lost Files of Sherlock Holmes" darf der Spieler

ADVENTURE

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** tolle Atmosphäre, hervorragende Steuerung, Grafik und Sound
- **Negativ:** -

PC

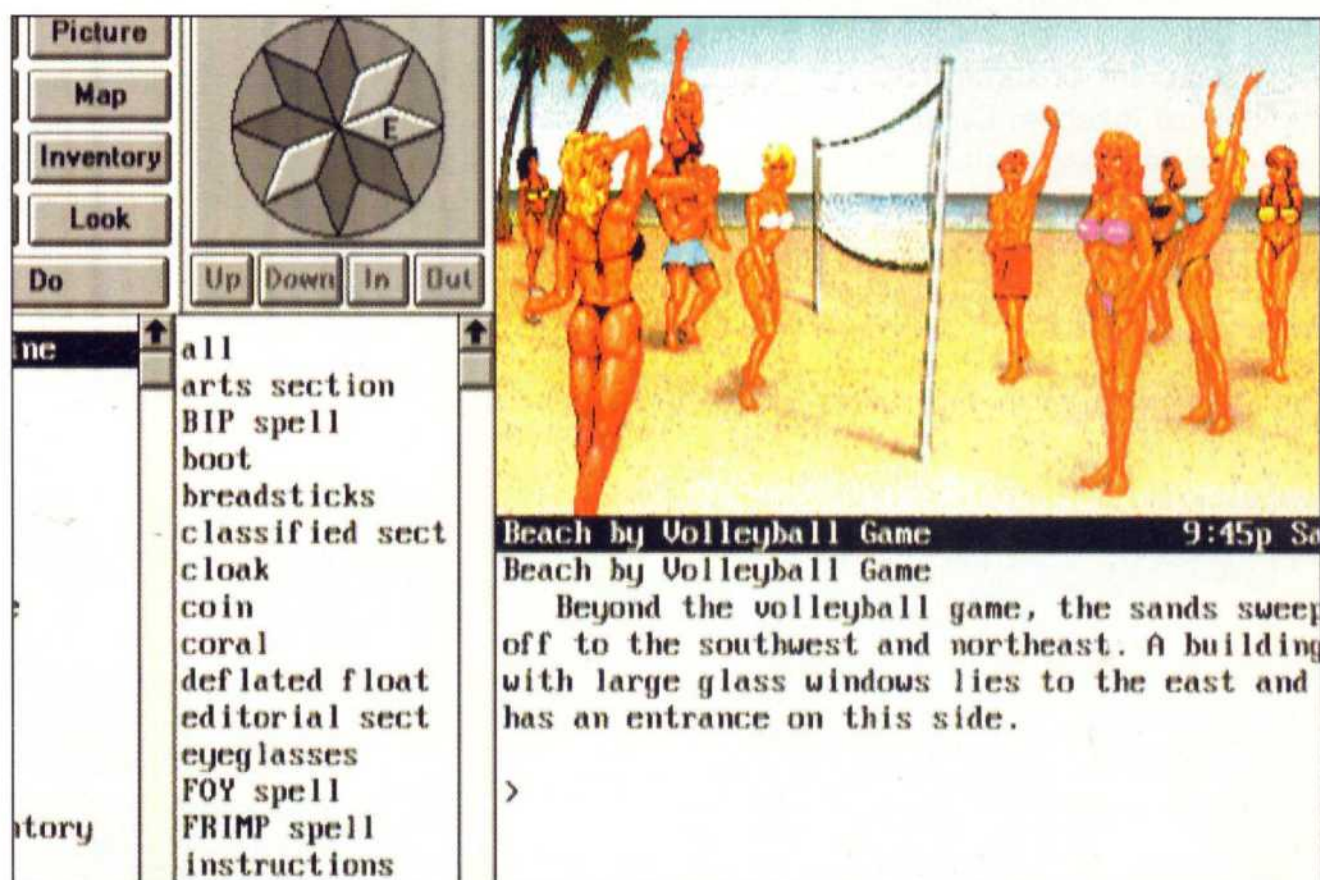


Kleider fallen, Stimmung steigt

Spellcasting 301: Spring Break

Earnie Eaglebreak wird vom Schicksal hart gebeutelt. Zwar hat ihm die Natur ein solides Interesse am weiblichen Geschlecht verliehen, aber auch eine Schulterbreite vom Format eines feuchten Handtuchs, handtellergroße Ohren und ein Antlitz, das einer Pizza gerade zur Ehre gereichen würde. Da bleibt dem verheirateten Casanova nur noch der Besuch der Sorcerer's University, um mit den zweckentfremdeten Lehrinhalten dieser Hochschule für Magie diverse Angebote einzulullen. Einige Semester später steht Earnie der größten Herausforderung seines Studentenlebens gegenüber: Der berühmte Springbreak in Fort Naughtytail droht! In diesen Frühjahrsferien fallen Tausende von Zauberstudenten in friedliche Küstenorte ein, verheeren die Strände, zechen bis zur Erblindung und nesteln an leichtbeschürzten Bikini-Girls herum. Da Earnie durch den von sachfremden Interessen beflügelten Wissensdurst zum besten Zauberstudenten des Semesters geworden ist, hofft er auf reiche Beute.

Doch schon die erste Offensive am Strand von Fort Naughtytail wird im Keim erstickt: Die mißgünstigen Kommilitonen von der St. Weinersburg Academy of Magic lassen Spargel-Tarzane und Pizzagesichter und wollen Earnie samt Studienkollegen aus dem Jagdrevier vertreiben. Kurz vor der Eskalation roher Gewalt mischt sich



Am genialen Interface hat sich nichts geändert. Befehle werden eingetippt oder mit der Maus zusammengeklickt.



Und ewig lockt das Weib: Steve Meretzky kredenzt dem Spieler üppige SuperVGA-Maiden.

eine Blondine in schwarzem Lederbikini (schwitz!) ein. Ein Wettbewerb solle entscheiden, wer der König des Strandes ist, so will es die geheimnisvolle Schöne. Earnie muß nun die Ehre seiner Bruderschaft und den freien Zugriff auf die Strandnixen retten und mit seinen Kommilitonen haarsträubende Wettbewerbe von der Sandburgkonkurrenz bis zum Wett-Trinken bestreiten. Klar, daß die Jungs von der Sorcerer's University jetzt alle Zauberkraft zusammenlegen müssen, um den Weinersburger Stiernacken zu trotzen.

Obwohl S 301 als Textabenteuer konzipiert ist, darf sich der lüsterne Zauberlehrling einer windows-ähnlichen Benutzeroberfläche mit Textfenster, Automapping und Wortlisten bedienen, wobei jeder Schauplatz mit teilweise animierten Grafiken illustriert wird. Earnie wandelt dabei per Mausklick auf den Kompaß durch die Schauplätze. Der noch vom letzten Zwerchfellrüttler geschüttelte Spieler irrt bei der Texteingabe jedoch nicht fingerkreisend über die Tastatur, sondern kann mit der Maus komplette Befehle aus Wortlisten auswählen. Zu guter Letzt darf der Spieler den Grad der erotischen Ausschweifung bestimmen: Im "Nice"-Modus erreichen Eroberungsversuche gerade mal das Niveau von Klassenparty-Knutschereien, während der Blutdruck im "Naughty"-Modus schon mal kritischere Werte annehmen kann. Der Anblick spärlich gekleideter Schönheiten und eindeutig zweideutige Bemerkungen sind jedoch der Gipfel der Intimität, den Earnie gemeinsam mit den Opfern seiner Zauberei vor den Augen des Zockers erklimmt. Mit dem dritten Teil der Spellcasting-Serie dürfte Software-Poet Steve Meretzky endgültig in den Zocker-Olymp eingegangen sein. Der Text-Guru hat einmal mehr

eine schreiend komische Mixtur aus Feuerzangenbowle und Fantasy-Parodie gebräut, gegen die Larry Laffer wie ein müder Potenzprotz wirkt. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte Earnie unbedingt nach Fort Naughtytail begleiten. Klemmt Euch das Beißholz zwischen die Zähne und folgt einfach der Spur aus verschüttetem Bier, zertrampelten Kartoffelchips und frischem Geifer...

TEXT-ADVENTURE

- **Hersteller:** Legend
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** schreiend komischer Plot; Steve Meretzky in Höchstform
- **Negativ:** einige bekannte Gags aus S 201 tauchen wieder auf; gute Englischkenntnisse erforderlich

PC



Kirk an Brücke

Star Trek

25th Anniversary

Luke Skywalker, Han Solo und Jabba the Hudd benötigten aufwendige Spezialeffekte, monatelange Dreharbeiten und Millionenbudgets, um ihre intergalaktischen Heldentaten auch in unserem Sonnensystem populär zu machen. Captain Kirk, Spock und Pille dagegen reisten nur einige Lichtjahre auf unseren Fernsehkanälen im Pappraumschiff umher und schon begrüßten sich die Erdenmenschen mit vulkanisch gespreizten Fingern, zogen ihren Kindern die Ohren lang und wünschten sich in unangenehmen Situationen

lieber mit seiner berühmten Crew beschäftigen. Da befragt Mr. Spock auf Geheiß den Bordcomputer, Scotty geht diversen technischen Zipperlein auf den Grund, Uhura empfängt und sendet seltsame Signale, Mr. Sulu schaltet auf Warp-Geschwindigkeit, während Chekov schließlich Photonen und Phaser lädt, auf daß der Captain im Weltall auch mal zünftig zündeln kann. Die Raumpkämpfe sind grafisch genial inszeniert; der Pixelfreund kann sich schon mal auf Wing Comman-



Ein Screenplay wie im Fernsehen; Kirk, Pille und Spock wandeln auf fremden Planeten.



Der Admiral mischt sich ein, wenn Kirk gelobt werden muß.

nicht mehr im Boden zu versinken, sondern von Scotty hochgebeamt zu werden. Interplay fiel nun die dankbare Aufgabe zu, nach vielen miserablen Star Trek-Adaptionen (ja, noch platter als die Serie) das 25jährige Jubiläum der Enterprisebesatzung stilvoll mit Pixelpracht zu begießen. Ergebnis der Bemühung ist ein opulentes Grafikadventure, in dem man als Captain Kirk durch unendliche Weiten schippert und unentdeckte Zivilisationen, Galaxien und Ärger sucht. Den kann es nämlich leicht geben, denn außer den berühmt-berüchtigten Klingonen darf sich der Enterprise-Fan noch auf Romulaner und Elasi-Piraten freuen. Der Spieler betrachtet zunächst die Kommando-Brücke aus der Totalen und kann entweder das Schiff per Maus steuern oder sich

der-Szenen freuen. Wenn dann alles so richtig friedlich vor sich hinwerkelt, kommt meist ein Anruf von der Admiralität, um den Captain mit einer von sieben im Adventure spielbaren Missionen zu betrauen. Da kommt zum Beispiel von einer Minenkolonie ein ängstlicher Hilferuf anlässlich einer vermeintlichen Alieninvasion oder es soll ein Piratenschiff abgebracht werden. Hat uns Mr. Sulu dann in Warp-Geschwindigkeit zum betreffenden Planetensystem befördert, darf man sich endlich zum Landgang wegbeamen lassen. Während solcher Ausflüge hantieren Kirk, Pille und Spock mit seltsamen Apparaturen, verhandeln mit Außerirdischen und tun eigentlich genau das, was man aus der Vorabendserie kennt, nämlich nicht allzu viel. Kirk kann sich ein Aktions-

panel einblenden, um per Icondruck Gegenstände aufzunehmen, zu verwenden und zu betrachten. Zudem darf der Captain Aliens wie Menschen in Gespräche verwickeln. Dazu wird aus verschiedenen möglichen Texten der passende Kommentar per Mausklick ausgewählt. Zwischendurch darf ein Klingone per Handphaser geröstet werden. Ist gerade kein Widersacher zur Hand, werden Puzzles gelöst.

Star Trek - The 25th Anniversary ist von den Dialogen und vom Plot her platt, ideenlos, stümperhaft und - schlichtweg genial! Denn wie sollte man anders ein Enterprise-Abenteuer inszenieren, wenn Kirk nicht dummes Zeug reden dürfte, Pille nicht auf Knopfdruck Sterbende zum Leben erweckt und Scotty in Sekunden-schnelle die auseinanderberstende Enterprise nicht wieder zusammenpappen könnte?

Star Trek-Fans müssen das Interplay-Adventure einfach haben - zu stimmungsvoll ist die TV-Serien-Atmosphäre auf Kommandobrücke und Alienplaneten eingefangen. Schade ist nur, daß die jeweils angesteuerten Planeten aus zu wenig Locations bestehen und sieben Missionen klar zu wenig sind. Dennoch: Echte Fans und Star Trek-Sympathisanten dürfen sich das Weltraum-Epos auf keinen Fall entgehen lassen. ■

ADVENTURE

- **Hersteller:** Interplay
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** leicht
- **Positiv:** bestes Star-Trek-Spiel aller Zeiten, konsequente Umsetzung der TV-Serie
- **Negativ:** zu wenig Missionen, unlogische Rätsel

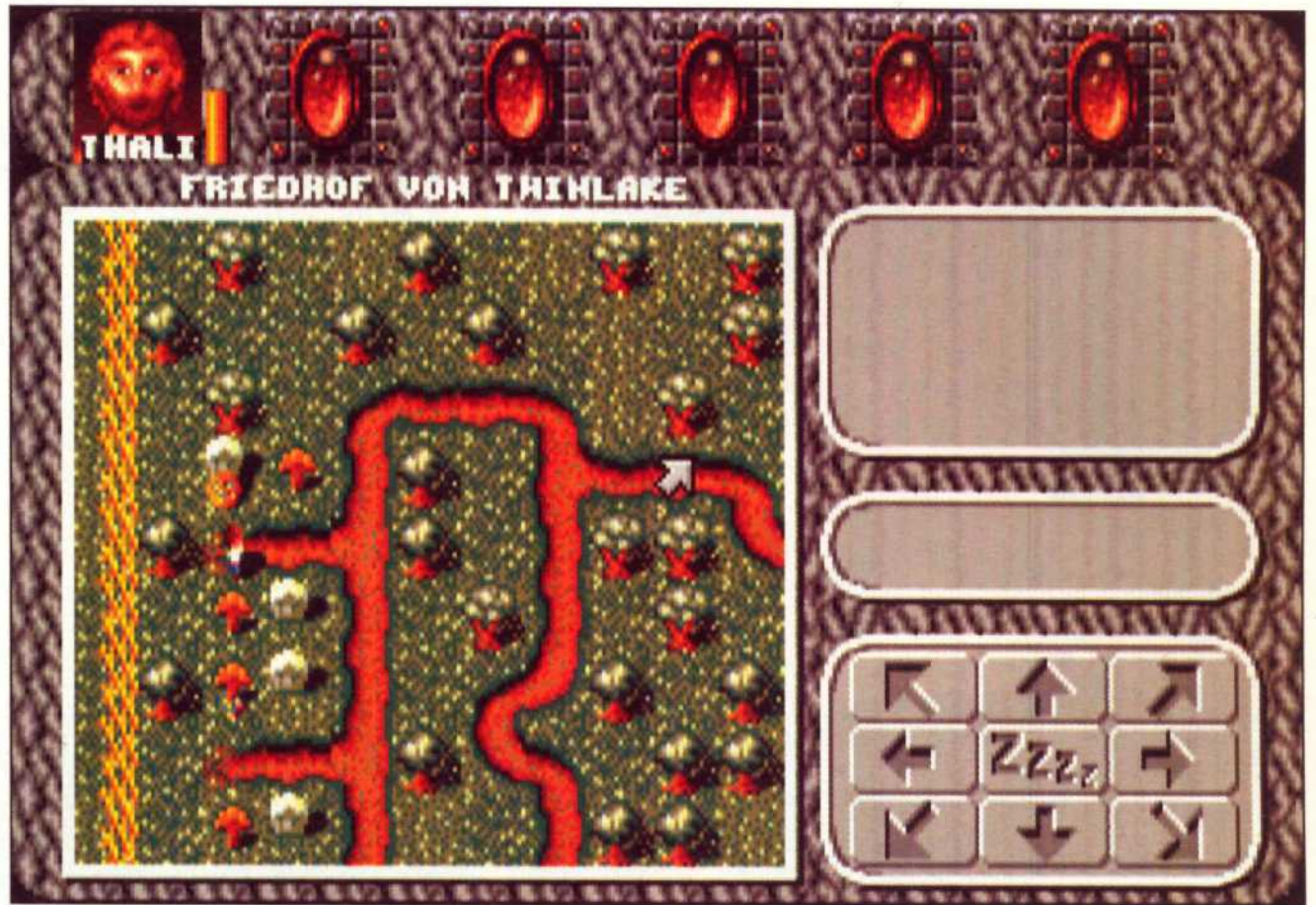
PC



Der gute Stern auf allen Straßen

Amberstar

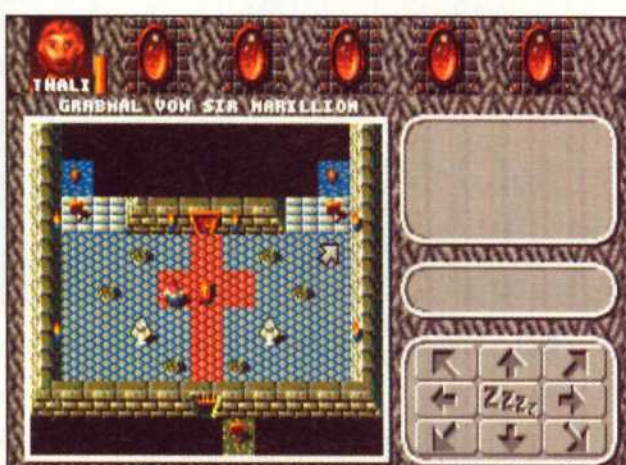
Lord Tarbos hat eine fixe Idee: Er hält sich für den Gott des Chaos und dazu berufen, sich das friedliche Lynamion untertan zu machen. Bei der Gelegenheit trachtet er zudem danach, die liebevolle Prinzessin Mylneh abzustauben. Solche üblen Pläne mit Vaterland und Tochter kann König Marakahn natürlich nicht dulden. Eilig trommelt er seine Magiere zusammen, besiegt den Unhold und verbannt ihn in die Ferne. Um die Rückkehr des Chaoten ein für allemal zu verhindern, versiegeln die Zauberer den Zugang zu Lynamion mit Hilfe des Amberstars. Dieses Juwel wird sicherheitshalber unter beeindruckenden Beschwörungsformeln in 13 Teile zerbro-selt und im ganzen Land versteckt. Kaum sind 1000 Jahre ins Land gegangen, rumort es im Exil: Ein böser Magier paktiert mit dem Teufel und will dem Gott des Chaos eine verheerende Revival-Tournee durch Lynamion ermöglichen. Jetzt liegt es am Spieler, die 13 Juwelensplitter wieder aufzutreiben und zusammenzusetzen, um den Rabauken endgültig eins auszuwischen. Die Suche nach dem Edelstein spielt sich



Reiseszenen dürfen aus der Vogelperspektive betrachtet werden.

auf vier Hauptbildschirmen ab. Zum einen gibt es eine Ansicht mit einem 3D-Fenster, die zum Beispiel in Städten, beim Kampf oder in Dungeons eingeblendet wird. Zum anderen wird eine Vogelperspektive für die Bewegung in geschlossenen Räumen verwendet. Bei drohenden Gesprächen erscheint dagegen ein Konversationspanel, auf dem Stichworte angeklickt oder auch eigene Texte zum Besten gegeben werden können. Zu Beginn ist der Recke auf sich allein gestellt und darf sich bis zu sechs weitere Charaktere anhängen, um die Durchschlagskraft der Party zu erhöhen. Über die Charakterbildschirme dürfen dann Gegenstände hin- und hergetauscht werden. Der berufliche Werdegang der Helden wird übrigens erst im Verlaufe des Spieles geklärt, indem man verschiedenen Gilden beitrifft. Anschließend sammeln die Helden Erfahrungspunkte und können dann klassenweise aufsteigen. Doch Thalio ruhte sich nicht nur auf bereits abgegriffenen Rollenspielelementen aus. Bei Amberstar tauchen zwischen den verschiedenen Rassen durchaus sprachliche Barrieren auf. Wenn man einer Zwergen-Oma über die Straße hilft und die alte Dame dafür einen Tip springen läßt, muß schon einer aus der Party der Zwergensprache mächtig sein, um aus dem Kauderwelsch schlau zu werden. Rundenweise ausgetragene Gefechte mit

Orks und ähnlichen Monstern kommen natürlich auch vor, aber der Schwerpunkt liegt bei Amberstar eindeutig auf dem Lösen von Puzzles. Obwohl Thalions Rollenspiel grafisch weniger spektakulär daherkommt als z.B. Beholder 2, wird dem Abenteurer doch spielerisch weit mehr geboten als in vielen anderen Fantasy-Metzgertouren. Da der Spieler sich auch noch eines bequemen Point & Click-Interfaces mit Iconsteuerung bedienen darf und ihm ein gelungenes Automapping zur Verfügung steht, sollte der Unhold alsbald nichts mehr zu lachen haben...



Gutes aus deutschen Landen: Amberstar bietet alles, was das Rollenspielerherz begehrt.

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Thalio
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** großer Spielumfang, interessante NPC-Interaktion, komfortable Bedienung
- **Negativ:** -



Uli Untot und die Zombies

Black Crypt



Nur mit einem Zauberschwert kann man diesen Wüterich auf die Finger klopfen. Ansonsten klopft er zurück - und zwar kräftig...

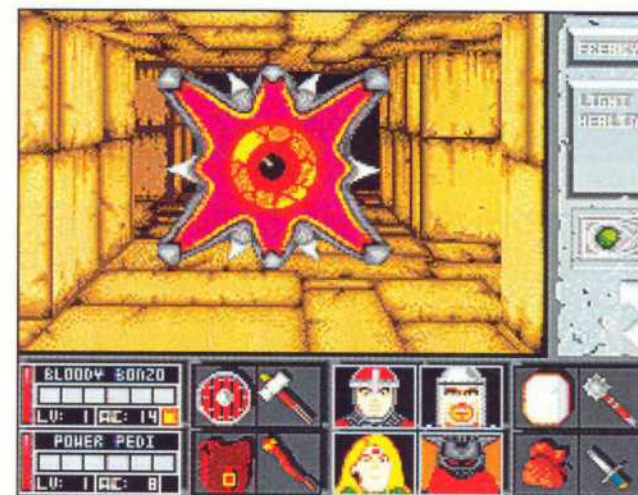
Bösewichtern haften oftmals Ähnlichkeiten zu australischen Eingeborenen-Bumerangs an: Kaum hat man sie in schweißtreibenden Gefechten verbannt, kehren sie auch schon flugs zurück, um Unfug größter Art mit tapferen Rittern oder friedlichen Königreichen zu treiben. Diesmal ist ein verschlagener Kleriker mit dem vielsagenden Namen Estrothon Paingiver aus Astera verbannt worden. Der Unhold nutzt seinen unfreiwilligen Aufenthalt im Exil, um mit einer ganzen Rasselbande aus Untoten und Dämonen zurückzukommen. Die Vier Gilden von Astera hatten inzwischen begriffen, daß dem Wüterich eine weltliche Verbannung nicht mehr angemessen schien. Daher katapultierte

man Paingiver mit vereinten magischen Kräften in eine andere Dimension, auf daß er nie, nie wieder auf Erden erscheinen möge. Wie immer zu Beginn eines Rollenspiels erweisen sich derartige Anstrengungen meist als umfassender Fehlschlag. So geschieht es, daß der Spieler mit einer vierköpfigen Party durch ein Dungeon tapen muß, um vier magische Waffen zu finden. Derart gerüstet, muß dann dem bösen Kleriker ein für alle mal der Garaus gemacht werden.

Zunächst dürfen die Charaktere des Rettungstrupps in der Generierungseinheit festgelegt werden. Um den Schöpferdrang des Rollenspielers nicht zu sehr ausufern zu lassen, muß das Quartett zwingend aus einem Kleriker, einem Krieger, einem Zauberer und einem Druiden bestehen. Immerhin dürfen zum Beispiel Muskelberge, Intelligenz oder Weisheit auf die Charaktere verteilt werden. Danach begeben sich die Helden in die Kellergewölbe. Das Verlies wird durch ein 3D-Fenster betrachtet, während die Bewegungsicons, Magieknöpfe und Charakterbilder um das Fenster herum liegen und bequem mit der Maus zu erreichen sind. Gegenstände im Dungeon können einfach per Mausklick aufgegriffen und der persönlichen Habe zugeführt werden. Bei der Gestaltung der Monster wurden die Raven-Coder von besonderem Ein-

fallsreichtum gepackt: Zweiköpfige Zyklopen, Augentyrannen, Hulkbestien und Skelettdrachen haben das Kriegsbeil ausgegraben. Durch einen einfachen Mausklick auf das jeweilige Portrait schlägt der Recke mit der Waffe zu, die ihm vom Spieler in die Hand gedrückt wurde. Jeder magisch Bewanderte darf zusätzlich in sein Zauberbuch schauen und bis zu fünf Sprüche gleichzeitig pauken. Je mehr Erfahrungspunkte der Formelbrabber gesammelt hat, desto mehr Beschwörungen erscheinen im Magie-Wälzer. Hat der Zauberer oder der Druiden dann ein Sprüchlein intus, muß nur noch der betreffende Zauber aus dem Magiefenster ausgewählt und angeklickt werden. Verfügt der Magier über die "Wizard Sight", wird ein Automapping eingeblendet, das bei dem riesigen Black Crypt-Dungeon mit seinen über 20 Ebenen höchst hilfreich ist. Dazu darf der Zocker auch noch in ein faszinierendes Unterwasser-Level eintauchen.

"Black Crypt" ist ein grafisch und spiele- risch faszinierendes Rollenspiel im "Dun- geon Master"-Stil. Besonders verblüffend ist die hervorragende Grafik und Animati- on dieser Keller-Klüngelei. Allein schon die magischen Sperren und die Wirkung der Zaubersprüche sind dabei sehens- wert. Wir wissen nicht, was der griesgrä- mige Ork empfiehlt, wir aber empfehlen den Gang durch die schwarze Krypta. ■



Jetzt gibt's Prügel: Die Schleimwürmer kennen keine Gnade.



Fighter Cleric, Mage und Druid - mehr Berufsklassen gibt es leider nicht bei Black Crypt.

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** 64-farbige Extra-Halbbrite- Grafiken, Automapping, großer Spielumfang
- **Negativ:** -

Amiga



Es ist wieder mal soweit gekommen, daß verschollen geglaubte Bösewichter auf wundersame Weise wieder auftauchen. Diesmal kramte SSI zur Fortsetzung der Buck Rogers-Reihe die bösen Waldschrate des RAM-Imperiums aus den ewigen Softwarejagdgründen. Das RAM-Bündnis hatte zwar schon im ersten Teil der Science-Fiction-Saga bei der Eroberung der Erde



Buck Rogers erteilt der Heldengruppe persönlich Anweisungen. Diesmal soll ein Kaiser bewacht werden.

gewaltig auf die Finger bekommen, aber je böser die Wichte sind, desto hartnäckiger rächen sie sich für Niederlagen. Doch soweit ist es noch nicht. Bislang hat der NEO-Pakt wieder weitgehend die Kontrolle über den Planeten. Zu Beginn des Weltraum-Epos schlägt es die sechsköpfige Party auf einen Raumkreuzer, wo das Elite-Team mit der Bewachung von Lord Berekley betraut wird. Seine Durchlaucht möchte sich nämlich just in diesem Moment zum Sonnenkönig krönen lassen. Ferner will er Menschen, Mutanten und andere Galaxis-Rübezahle vereinen und damit den RAM-Mutanten die Stirn bieten. Mit solchen Plänen macht sich Lord Berekley natürlich nicht in jedem Winkel des Weltalls beliebt - vor allem bei den RAMs nicht..

Doch im Vorfeld der Krönungsfeierlichkeiten geschieht Dramatisches: Der geniale Wissenschaftler Dr. Romney wird in der Lobby der Station von RAM-Rangern entführt. Gerade noch gelingt es ihm, den Raumsheriffs eine Botschaft an den Sonnenkönig zuzustecken und hastige Andeutungen über eine revolutionäre Erfindung zu keuchen, bevor er vom Ober-Ranger verschleppt wird. Schließlich stellt sich heraus, daß Romney einen Matrix-Würfel erfunden hat, mit dem man ungeheure Energien aus beliebigen Material erzeugen kann. Da staunt der Laie und der Fachmann wundert sich... Bald brodelt die Gerüchteküche zwischen Venus und Saturn und die ersten Neider tauchen auf. Die Merkurianer wollen Romney ans Leder, weil sie um ihr Energie-Monopol fürchten. Auch Raumpiraten und Rebellen grübeln schon, was für Schindluder sie mit dem seltsamen Gerät wohl treiben könnten, während die RAM-

Und da isser wieder

Buck Rogers 2

Matrix Cubed

Schergen ohnehin auf alles abfahren, was sich irgendwie zu finsternen Machenschaften zweckentfremden läßt.

Wen wundert's, daß der Spieler nun in ein Raumschiff schlüpfen muß, um das Geheimnis des Matrix Cube in Menschenhand zu bringen. Auf der Jagd nach dem Wunderapparat fliegt die Gang verschiedene Planeten an und darf, sofern sich ein Unhold blicken läßt, mit der Laserkanone kräftig dazwischenhauen. Bei den rundenweise ausgetragenen Prügeleien auf den Planeten wird einmal

fisch wenig beeindruckenden Spielsystem der SSI-Rollenspiele ist es so wie mit Textadventures: Man liebt sie oder man haßt sie. SSI hat trotz Belastung der Geschmacksnerven eine derart brillante und spannende Story entworfen, gegen die die Plots vieler optisch aufwendigeren Rollenspiele wie Omis Gute-Nacht-Geschichten wirken. Wer Bücher nicht dauernd nach Bildern durchblättert, wird an Buck Rogers seine helle Freude haben. Countdown läuft bis zum Abflug!



Der Weltraum bietet als Spielhintergrund wieder einmal alle Möglichkeiten zur Schaffung schaurig-schöner Monster.

mehr das bekannte SSI-Scharmützelsystem bemüht. Der Spieler blickt aus einer erhöhten Perspektive auf das Schlachtfeld und darf seine Krieger als Icons zu Felde führen. Je nach besuchtem Planet greifen neben den RAM-Robotern auch brüllende Venus-Sauriere, marsianische Sandwürmer oder trauerweidenähnliche Pflanzenmonster an. Im Bewegungsmodus blickt der Spieler dagegen durch ein 3-D-Fenster und kann sich per Mausklick oder Pfeiltasten fortbewegen. Alternativ dazu läßt sich ein Automapping abrufen. Ab und an darf außerdem mit NPC's angebandelt werden, deren Konterfei daraufhin eingeblendet wird. Mit dem gra-

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** SSI
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** atmosphärische Geschichte, die mit spielerischer Tiefe umgesetzt wurde; bewährtes Spielsystem
- **Negativ:** überholte Grafik, schwacher Sound

PC



Emanzen greifen an

Dark Queen of Krynn

Jetzt reicht's selbst General Lauralanthalasa. Nachdem ihre Helden schon vor einigen Monaten der Dark Queen sowie ihren Drakoniern böse eins über die Mütze gezogen haben, wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß sich die dunkle Schöne mitsamt finsterner Gestalten im Süden von Ansalon zusammenrottet. Lauralanthalasa bittet die Helden von Death Knights of Krynn, erneut zu Schwert, Zauberstab und Wünschelrute zu greifen, um den unruhigen Süden des Landes zu kontrollieren. Herumlungernde Drakonier, finstere Lords und vor allem dunkle Königinnen sind zum Abschluß freigegeben. Waidmannsheil!



Ins alte Spielsystem bastelten die SSI-Coder jetzt einige tolle Grafiken in 256 Farben.



Kein Rollenspiel ohne Drachen: Der Einzelkämpfer hat keine Chance.

Wer zu den serienweise unters Volk gestreuten SSI-Fantasy-Rationen im Taschenbuchformat greift, weiß meist, was ihn erwartet. Da altgediente SSI-Seriehelden zwar jeder Monsterhorde gelassen gegenüberstehen, aber wundersamerweise zur Panik neigen, wenn sie statt der gewohnten Benutzerführung grundlegende Innovationen entdecken, hielt sich SSI diesbezüglicher Tatendrang in Grenzen. Auch bei "Dark Queen of Krynn" verzichtet SSI auf revolutionäre Neuerungen, will man doch liebgewonnene Krynn-

Abenteurer nicht verschrecken. Um etwaige Neueinsteiger jedoch nicht zu vergraulen, wurde der letzte Teil der Dragonlance-Trilogie immerhin mit einigen schönen Grafiken in 256 Farben garniert. Zu Beginn findet der Krynn-Veteran jedoch alles so vor, wie er es in "Death Knights of Krynn" verlassen hat. Wer nicht schon eine Death-Knight-Gruppe importieren kann, darf sich zunächst eine Helden-Gang nach Wunsch erschaffen, die bereits die 11. Erfahrungsstufe erklimmen haben. Üppige Auswahl herrscht wie

immer bei Rassen und beruflicher Vorbildung, die man den Charakteren angeeignet läßt. Magiekundige können wegen der angeborenen Erfahrung bereits auf einen ansehnlichen Vorrat an Zaubersprüchen zurückgreifen, während die Schwertkunst eines Level-11-Rabauken auch bereits zu mehr taugt als nur zur theatralischen Rasur am Morgen. Natürlich ist die gehobene Kriegskunst auch auf die zu erwartenden Gegner verteilt, so

daß schon die erste Keilei mit dem originellen, aber fiesen Drachen hektische Flecken auf dem Antlitz des Abenteurers hinterläßt. Dabei blickt der Spieler von schräg oben auf das Schlachtfeld, in dem die Helden über Iconsteuerung rundenweise in den Kampf geführt werden. Sollte es ausnahmsweise zu friedlichen Wanderungen in Dungeons oder unter freiem Himmel kommen, so lugt der Spieler durch ein kleines 3D-Fenster, in dem Land, Leute und

nahe Monster ausgemacht werden können.

Das Finale der Krynn-Saga ist in gewohnter SSI-Brillanz inszeniert. Der Rollenspieler findet alles, um dem tristen Alltag zu entfliehen: Mit rund 100 Zaubersprüchen, über 60 verschiedenen Monstern und jetzt sogar einer Unterwasserwelt gibt der Kampf gegen die Dark Queen spielerisch einiges her. Schade ist, daß SSI auch beim Abschluß der Trilogie am zwar verfeinerten, aber inzwischen etwas staubigen Spielsystem festhält. Dragonlance-Ritter werden begeistert sein, Einsteiger müssen sich mental erst mal von grafisch Eindrucksvollerem freimachen. Wem es gelingt, wird so schnell nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen werden. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Troll oder Alchemisten. ■

ROLLENSPIEL

- Hersteller: SSI
- Preis: ca. DM 100,-
- Schwierigkeitsgrad: mittel
- Positiv: stimmungsvolles Fantasy-Epos, verbesserte Grafik gegenüber der Vorgänger-Serie
- Negativ: veraltetes Spielsystem

PC

AMIGA



Sinds die Augen, geh' zu Attic

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge

Riesige Orkhorden rotten sich zusammen, um plündernd und brandschatzend den Thorwal zu ziehen. Nur das sagenumwobene Schwert "Schicksalsklinge" kann den Orkhäuptling vom geplanten Waffengang abhalten. Was liegt da näher, als dem verzweifelten Bürgermeister mit einer sechsköpfigen Rollenspielparty unter die Arme zu greifen und das heilige Blechle zu finden?

Wie der eingeweihte Abenteurer dem Titel entnimmt, ist das neue Attic-Rollenspiel nicht der hauseigenen Phantasie entsprungen. Vielmehr hat die deutsche Softwareschmiede in Zusammenarbeit mit dem Lizenzgeber Schmidt-Spiele das nahezu komplette Regelwerk der gleichnamigen Brettspielserie auf Disketten gezwängt. Folglich dürfen in Floppy-Fantasien Charaktere zusammengewürfelt, Intelligenz verteilt und Bizepsumfänge bestimmt werden. Im Anfängermodus ist die Schaffung des Heldenrudels recht zügig erledigt, während sich der fortgeschrittene DSA-Freak stundenlang dem Schöpfertum hingeben darf.

Während der ersten Schritte in Thorwal bricht dann die ganze Komplexität des täglichen Söldnerdaseins über die Recken herein. Waffen sollten nicht einfach beim erstbesten Blechhökerer an der Ecke erworben werden, sondern man muß, ökonomischen Grundsätzen folgend, Preise vergleichen und die hoffentlich üppig verteilten Charismawerte beim



Was darf's sein, Fremder? Beim Waffenhändler darf um Rüstungen, Säbel und Morgensterne gefeilscht werden.



Durch das 3-D-Fenster darf die Fantasy-Welt beäugt werden.

Feilschen in die Waagschale werfen. Die ansässigen Ärzte sind zudem der Heilkunst in unterschiedlichem Maße mächtig. Ein begnadeter Wunddoktor kann bei der Bekämpfung einer Infektion durchaus versagen. Auch Übernachtungen in 4-Sterne-Herbergen oder in Abenteurer-Absteigen beeinflussen den Regenerationsgrad der Helden. Zudem kann die Gruppe geteilt werden: Während sich der ramponierte Magier an der Hotelbar erholt, marodiert der Rest durch finstere Verliese. Verzweifelte dürfen um göttliche Hilfe fle-

hen, die im Tempel zuweilen gewährt wird. Auch hier ist der Ort der Andacht wichtig: Die Anbetung der Liebesgöttin Rahja wird zur Wiederbelebung eines verblichenen Recken sicherlich wenig beitragen.

DSA bietet drei verschiedene Perspektiven: Schiffsreisen und Fußmärsche werden auf Karten angezeigt, während in Städten oder Dungeons in eine 3-D-Perspektive aus Heldensicht umgeschaltet wird. Das Gebaren der Recken im

Gefecht darf aus einer isometrischen 3-D-Ansicht gesteuert werden, wobei mit jeder Aktion die pro Runde begrenzten Bewegungspunkte verbraucht werden. Damit gewinnt das Scharmützel stark strategische Züge. Die Rassenvielfalt der Monstergilde hält sich in Grenzen, da schon zahlenmäßig überlegene Wegelagerer gefährlicher sind als ein schleimiger Krakenmolch oder eine zerfledderte Mumie. Wagt es der Abenteurer jedoch, mit modernster Speicherelektronik ins Schicksal einzugreifen und vor drohenden Niederlagen zu sichern, verlieren die

Helden wichtige Erfahrungspunkte. DSA ist trotz Automapping, mäßig anspruchsvoller Puzzles und komfortabler Iconsteuerung kein Zuckerschlecken für Abenteureramateure. Wer sich jedoch erst einmal im Optionsdschungel zurechtgefunden hat, wird sich in Gesellschaft von Zwergen, Zauberern und Elfen prächtig amüsieren. Alte DSA-Veteranen und ausgebuffte Rollenspiel-Ritter werden ohnehin an der stimmungsvollen Ork-Odyssee ihre helle Freude haben. ■

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Attic
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** gute Grafik, Automapping, gute Steuerung, großer Spielumfang
- **Negativ:** langwierige Rundenkämpfe; wenig Überraschungen im Spielverlauf

PC



Doppelhopper und Dämonen

Elvira 2

The Jaws of Cerberus

Der TV-Erfolg der Horror-Lady Elvira, deren Oberweite beängstigenden Druck auf ihr nachtschwarzes Gewand ausübt, bewog Accolade zur Erschaffung gleich zweier Software-Denkmäler.

In "Jaws of Cerberus" darf der Unerrockene mit Vergnügen feststellen, daß Elvira nun ein Filmstudio ihr Eigen nennt. Nach den vorangegangenen Abenteuern in Elviras Gruselschloß leuchtet ein, daß die Inhaberin hier nicht etwa Hänsel und Gretel-Filme inszeniert, sondern sich vielmehr der dunklen Seite



Nein, das ist nicht unsere geliebte Elvira, sondern die böse Hausmeisterin. . .



Hier toben die Geister:

In Elviras Filmstudio ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los.

der Cineasten zugewandt hat. Folglich sind auf dem Gelände Kulissen für einen Friedhof nebst Gruft, unterirdische Katakomben und für ein Spukhaus zu finden. Da verwundert es nicht, daß es im Kulissenwald tatsächlich spukt, nein, schlimmer noch, die üppig geformte Teufelsbraut wird von okkulten Mächten gefangengehalten! Diesmal erscheint ein zünftiger Kinderschreck in Form des Cerberus, einer dreiköpfigen Promenadenmischung mit beachtlichen Ausmaßen. Zudem hat Cerberus alle erreichbaren Kumpels zusammengetrommelt, so daß Zombies, Skelettkrieger und Riesenfledermäuse dem Special-Effects-Fundus entsteigen. Daß sich der Entzug der

wohlproportionierten Holden der besonderen Mißgunst zahlloser Bildschirm-Romeos erfreuen muß, entgeht den tumben Unholden.

Bevor dem Glücksritter die Gier ins Gebein fährt, muß er sich zuerst der rollenspielüblichen Charakter-Bildung hingeben und den Beruf des Messerwerfers, Privatdetektivs, Programmierers oder Stuntmans ergreifen. Mit der Wahl des Berufes ist die sonst oft langwierige Erschaffungsphase des Helden bereits abgeschlossen.

Der Spieler beäugt das spirituelle Treiben durch ein 3D-Fenster. Umrahmt wird das Geschehen von Iconleisten und einer Message-Box, die gleichzeitig als Inven-

toryfenster dient und die Habe des Helden zeigt. Der Geisterjäger kommt in den Genuß eines voll mausgestützten Point & Click-Interfaces, wobei Sinnbilder für bestimmte Aktionen angeklickt werden können. Der Held darf sich per Klick auf eine stilisierte Kompaßrose fortbewegen und zudem einen Bewegungsmelder beäugen, der die Ankunft von Hexen, Waldschraten und wandelnden Kleiderständen ankündigt. Eine weitere Anzeige informiert über den gegenwärtigen Gesundheitszustand sowie über Erfahrungs- und Stärkewerte. Zudem darf die Umgebung hemmungslos per Maus befummelt werden; stets bemüht, wichtige Gegenstände zu sammeln, mit denen Zaubersprüche ausgeheckt werden. Damit kann das lichtscheue Gesindel ohne lästige Vollkontakt-Scharmützel zerbröckelt werden. Gerade der Echtzeitkampf mit Schwert oder Dolch ist nämlich auch in der überarbeiteten Version kein Highlight im Spiel. Die unerfreulichen Waffengänge trüben den Spielspaß zwar, aber das Schauer-Epos rechtfertigt dennoch wohlwollende Beachtung. Accolade hat nämlich jetzt den Spielumfang erheblich erhöht und protzt mit 4000 Locations. Nicht nur die drei Kulissenwelten darf der Exorzist weihwasserspritzend erkunden, sondern auch in den Produktionsbüros geht das Böse um. Wirklich herausragend sind die grafischen Bemühungen der Programmierer. Viele wahrlich blutgetränkte Szenen beuteln den hoffentlich Fast-Food gestählten Magen des Helden. Die schauerlichen Slasher-Szenen bringen es mit sich, daß jüngere Geschwister tunlichst vom Monitor fernzuhalten sind, um eine verfrühte Paranoia im Kindesalter zu vermeiden.

Wer sich mit der Kampfsteuerung anfreundet und gerne modrigen Gruftengeruch in der Nase hat, darf sich trotz kleiner Schwächen gepflegt ängstigen. ■

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Accolade
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** gelungene Alpträumgrafik mit Gruselsound, großer Spielumfang
- **Negativ:** gewöhnungsbedürftige Kampfsteuerung

PC AMIGA ATARI ST

Jetzt gibt's auf die Augen

Eye of the Beholder II

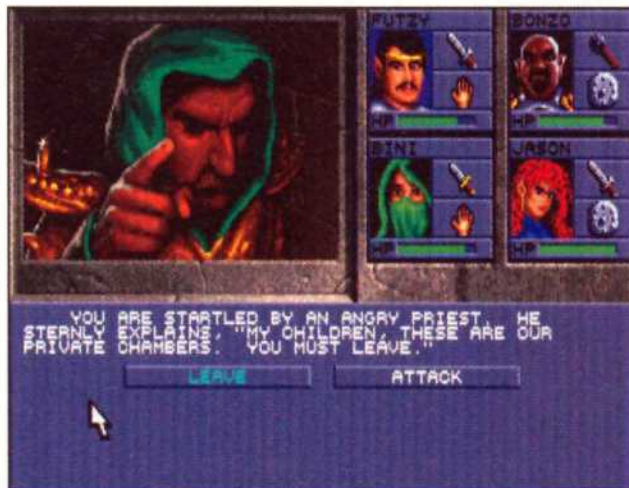
The Legend of Darkmoon

E ingedenk des riesigen Erfolges der ersten Beholder-Episode ließ Rollenspielspezialist SSI seine Grafik- und Programmiersklaven nicht ruhen, ehe ein weiterer Teil des farbenprächtigen Gruftenlabyrinths seine Pforten öffnen durfte. Wer den verschlungenen Dungeon-Pfaden folgt, wird mit Vergnügen feststellen, daß sich sowohl die Monsterschar als auch der Spielumfang gegenüber dem Vorgänger deutlich erhöht haben.

Wohnungsnot und Verkehrschaos als typische Probleme moderner Ballungs-

Dungeonmauern durch ein 3D-Fenster, wobei Gegenstände einfach per Mausklick betastet und eingesackt werden können. Treffen die icongesteuerten Kellner dann auf mutierte Widersacher, wird im Gegensatz zu den herstellertypischen, in Runden ausgetragenen Taktikgefechten in Echtzeit von Schwert und Axt Gebrauch gemacht oder auch ein zünftiger Zauberspruch gebrabbelt. Ins-

sich primär mit dem Einsammeln von Schlüsseln zur Öffnung von Türen und der Erkundung von Geheimgängen. Was den Profi gruselt, ist dem Hobby-Draufgänger hochwillkommen: In Punkto Einsteigerfreundlichkeit dürfte Beholder 2 kaum zu schlagen sein. Dennoch werden auch fortgeschrittene Abenteurer in den scheinbar endlosen Gängen des Darkmoon-Tempels ihre Freude haben, da der



Ein Fremder zwingt uns ein Gespräch auf....

zentren würden dem vom Schicksal gebeutelten Senat der Fantasy-Stadt Waterdeep nur ein müdes Gähnen entlocken. Den Gemeinderat trifft nämlich ein weit schlimmeres Los: Das Böse geht um! Diesmal stiftet die mysteriöse Darkmoon-Sekte Unheil und Verwirrung unter der Bevölkerung. Die magischen Mullahs thronen in einem gewaltigen Tempel mit Garten, drei Türmen und einem großzügigen Dungeon, das eine Vielzahl an originellen Monstern beherbergt. Der Spieler darf sich nun mit einer vierköpfigen Heldentruppe ins Verlies wagen und die lichtscheue Rasselbande aus den Katakomben vertreiben.

Dem rollenspielüblichen Schöpferdrang bei der Gestaltung der eigenen Heldengruppe wird in Form einer komfortablen Generierungseinheit gehuldigt. Dort dürfen den Kämpfern nach eigenem Gutdünken Charaktereigenschaften und Fähigkeiten zueigen gemacht werden. Der Spieler hat außerdem die Wahl zwischen sechs Rassen und sechs Berufsklassen, denen die Helden angehören können. Beholder 2 garantiert außerdem volle Helden-Kompatibilität mit den Veteranen, die bereits das erste Dungeon ausgeräuchert haben. Wer also den ersten Teil noch nicht von der Festplatte verbannt hat, darf seine liebgezwonnene Heldenschar übernehmen und mit den alten Freunden die Gemäuer der Darkmoon-Sekte verheeren.

Auch bei Beholder 2 beäugt der Held die ebenso farbenprächtigen wie modrigen



Jetzt gibt's Ärger: Ein Darkmoon-Mönch rastet aus

besondere bei der Gestaltung der Monster hat SSI Einfallsreichtum bewiesen: Nicht nur torkelnde Zombies und sabbernde Riesenspinnen behelligen die unerschrockenen Kämpfer, sondern auch Luftgeister, geflügelte Dämonen und gruselige Salamander bevölkern die Fantasy-Fauna. Ein Level wird sogar von Frostgiganten bewohnt, die sich auf den Knien durch das Labyrinth zwängen. Während Animation, Grafik und Steuerung auf Amiga und PC zu Lobeshymnen ermuntern, dürfen beim kritischen Punkt 'Puzzledichte' durchaus moderatere Töne angeschlagen werden. Zwar haben die SSI-Programmierer gemäß der Beteuerung auf der Verpackung den IQ attackierender Monstren angehoben, die Größe des Schauplatzes erhöht und auch mehr Story in das Dungeon-Drama hineingezwängt. Dennoch verharret der Spieler nicht nächtelang vor Puzzles, sondern beschäftigt

Unterhaltungswert des farbenprächtigen Fantasy-Spiels weit über dem Mittelmaß liegt.

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** SSI
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** klasse Grafik mit hervorragender Bedienung einige Schwächen des Vorgängers wurden ausgemerzt
- **Negativ:** geringe Puzzledichte, stark Actionbetont

PC
ATARI ST

Wer scrollt so spät durch Nacht und Wind?

Legends of Valour



Bei Legend of Valour darf man sich wie ein Brummkreisel drehen; mitgescrollt wird trotzdem.

Sie haben einen PC? Eine AdLib, Soundblaster oder Roland Soundkarte? Und auch noch genügend Platz auf Ihrer ansonsten immer zu kleinen Festplatte? Na, was könnte sich unsere rollenspielverliebte CPU denn noch mehr wünschen. Praktisch zum Fotofinish des Rennens um einen Platz in diesem Sonderheft, erreichte uns aus den Dungeons der US Gold-Softwareentwickler ein neuer, faszinierender Roleplayer.

Unser Wirken in der Fantasy-Welt beginnt in der Gestalt eines Dorfburschen, der einen schicksalhaften Brief mit wirrem Inhalt erhält. Ein Brief, der unser doch bis dato eher als langweilig-gewöhnlich zu bezeichnendes Leben im Nu aus der universellen Umlaufbahn wirft. Wir machen uns also auf zu einem Dorf, genauer gesagt nach Mitteldorf. Steuern lassen wir uns in einfachster Weise via Maus und dem bekannten Steuerblock "on screen". Dabei blicken wir durch ein 3D-Fenster, das von mehreren Aktions-Icons umrahmt wird. Der eigentliche Hammer ist jedoch, daß beim Umdrehen nicht ein neues Bild eingeblendet wird, sondern die Umgebung sensationell flüssig mitscrollt. So sind auch jederzeit Rotationen um die eigene Achse möglich. Live am Bildschirm werden uns ständig alle relevanten Daten und Informationen zugespielt, die sich mit unserem Wohlbefinden, unserem Hab und Gut, sowie der momentanen Aktion beschäftigen. Wer sich in den Combat-Mode begibt, kann sich an einem fein animierten Box- oder Schwertkampf aus des Kämpfers Augenwinkel erfreuen. Nicht neu, aber sehenswert. Selbst an die voyeuristischen Neigungen der Abenteu-

rer und Rollenspieler wurde gedacht. Wenn wir an ein Fenster herantreten, dürfen wir neugierig hindurchlugen.

Ziel ist es, sich möglichst schnell einen möglichst genauen Überblick über die eigene Situation im allgemeinen und die ominösen Vorgänge im Dorf im speziellen zu verschaffen. Klar, daß es dabei zu immer neuen Verwicklungen, Verwindungen und Verflechtungen kommt. Woher

soll man als junger Landmensch auch wissen, daß das Schlafen unterm Himmelszelt unter Umständen zum Verlust der gesamten Habe führt. Oder ist es etwa einleuchtend, daß einem die Hilfe eines gut ausgebildeten Mediziners gerade noch bis zur Türe eines undurchsichtigen Magiers führt, der uns gegen eine mehr als fürstliche Aufwandsentschädigung binnen Sekunden wieder gesunden kann.

Und ohne Zauber geht gleich gar nichts. Nach dem alten Frage-Antwort-Spielchen kommt man unter günstigen Umständen an Informationen, die einem weiterhelfen können. Sackgassen kannte man aber auch schon in Mitteldorf.

Doch auch U.S. Gold verfällt der Zauberei, wenn es um des Spielers Belustigung geht: Gegen Entrichtung

einer zumutbaren Gebühr und Einsendung des eigenen Fotos, wird die Möglichkeit angeboten, fortan mit dem bekannten Ausdruck zwischen den Ohren, dem Abenteuer im Rechner zu fröhnen. Zum Zeitpunkt der Hefterstellung, war einzig und allein die PC-Version in einem testfähigen Zustand. An den Amiga- und Atari-Versionen wird allerdings mit Hochdruck gearbeitet. Ein deutsches Manual und deutscher Bildschirmtext für alle ist Ehrensache. ■



Aha! Ein nichtsahnender Eingeborener, der zum Opfer unserer Redseligkeit wird...

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** US Gold
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** 360°-Scrolling, sehr gute Effekte beim "Fensterln", einfache Bedienung
- **Negativ:** -

PC





Verwirrte Helden dürfen auf das Automapping schauen.



Der greise König Burlock ist offensichtlich nicht mehr der Hellste. Der Monarch ist nämlich auf einen plumpen Trick des Dämons Xeen hereingefallen, der in der Gestalt des verschollen geglaubten Bruders in den Thronsaal platzt und den zu Tränen gerührten Herrscher fortan zu bösen Unternehmungen anleitet. Xeen will mit Hilfe von königlichen Suchtrupps einen magischen Spiegel finden. Warum sich gerade ein Kinderschreck mit derart schauderlichem Outfit einen Spiegel zulegen will, bleibt dem Außenstehenden zunächst verborgen. Nur Crodo, dem königlichen Berater, schwant Böses. Erfolglos versucht er, den umnachteten Despoten zu warnen. Doch irgendwann platzt auch dem gelassensten Dämon der Kragen. Xeen erträgt das lose Mundwerk des quengelnden Höflings bald nicht mehr

und sperrt Crodo in Darzogs Tower. Doch der Verbannte kann einfach nicht die Klappe halten: Die düsteren Visionen Crodos quälen eine sechsköpfige Abenteurer-Gang zu nächtlicher Stunde. Das Land müsse gerettet werden, so der Dissident, und jetzt seien die Helden dran, um dem Dämon die Maske herunterzureißen...

Schon sind wir wieder mitten drin im vergnüglichen Fantasy-Schlamassel. Nach einem knappen Jahr kredenzt New World Computing nun den 4. Teil der Might & Magic-Serie in gewohnter Monumentalinszenierung. Der Spieler blickt durch ein 3D-Fenster auf die Fantasy-Welt und bedient sich des nahezu unverändert vom Vorgänger übernommenen Iconsystems, mit dem gezaubert, gerastet und gekämpft wird. Zusätzlich sind die Bewegungsscons in einem extra Feld untergebracht, so daß im 3D-Fenster selbst nur noch Gegenstände mit dem Mauszeiger befummelt werden. Dafür mußten aus Platzgründen die beiden NPCs dran glauben, die sich im Vorgänger der Rasselbande angeschlossen haben.

Wie gewohnt locken Händler, Kneipen und Tempel mit nützlichen Kleinoden oder interessanten Dienstleistungen. In den Tempeln verdienen sich Mönche ein Zubrot, indem sie geschundene Abenteurer zusammenflicken. Händler bieten dagegen Waffen und Ausrüstung feil,

während die magischen Gilden praktische Zaubersprüche für Feuerbälle oder Eisstürme verhökern.

Neben der Hauptaufgabe tragen Dutzende von NPCs weitere kleinere Bitten und Aufträge an die Helden heran, deren Erledigung äußerst nützlich sein kann.

Ein Traum in 256 Farben ist wieder mal die Grafik, wobei bei speziellen Szenen in berauschende Vollbildschirmgrafiken umgeblendet wird. Während der Spieler sprachlos vor Begeisterung das Geschehen auf dem Monitor begafft, wird in Digi-Sprache fröhlich geplaudert oder schicksalsschwanger prophezeit.

Might and Magic 4 wird mit Sicherheit wieder Tausende unschuldiger Rolli-Fans in diesen magischen Bann ziehen und sie monatelang in lethargischer Erstarrung an den Monitor fesseln. Enorm viele Locations, Hunderte von Monstern und Dutzende von beinharten Puzzles erwarten den Wagemutigen. Besonders Letzteres läßt den Einsteiger beunruhigt aufhorchen. Doch keine Panik: Might and Magic-Greenhorns werden kaum einmal eines der schweren Puzzles zu Gesicht bekommen, da sie eh gleich von der nächstbesten Monsterhorde niedergemetzelt werden. Echtzeitscharmützel enden nämlich meist mit Trauerfällen in der noch unerfahrenen Nomadenfamilie. Doch was den Einsteiger frustrieren mag, spornt den geübten Schwertschwinger und Formelbrabber um so mehr an: Also kaufen oder von Omi zu Weihnachten herbeizaubern lassen!



Gegner tauchen im 3D-Fenster auf. Mit den Icons am rechten Bildrand darf zugeschlagen oder die Flucht ergriffen werden.

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** New World Computing
- **Preis:** ca. DM 110,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** teilweise digitale Sprachausgabe, schöne Grafik, nochmals verbessertes Bedienungssystem
- **Negativ:** -

PC



Auf der Suche nach dem verlorenen Globus

Planets Edge

Die Erdenbürger sind an Schusseligkeit offensichtlich kaum zu übertreffen: Früher verlor man Brieftaschen, Kriege oder schlimmstenfalls den Verstand. In der Zukunft aber trifft es die Menschheit noch härter: Plötzlich stellen verdutzte Wissenschaftler einer Forschungskolonie auf dem Mond fest, daß der ganze Erdball verschwunden ist! Natürlich gehört auch in kommenden Jahrtausenden etwas mehr als eine solide Vergeßlichkeit dazu, um einen derart sperrigen Gegenstand zu verlegen. Das fällt sogar den Kraterspe-



Weise Ratschläge gibt's in rauen Mengen ...



Die Flugszenen erinnern in Planet's Edge an das Enterprise-Interieur. Die Mannschaft nimmt auf Mausclick Befehle entgegen.

zialisten und Gesteinsklopfern auf dem Mond auf. Nach detektivischer Kleinarbeit wird das mysteriöse Verschwinden der Erde von den Forschern als böser Streich verfeindeter Aliens entlarvt. Die Tentakelträger waren es nämlich langsam leid, sich ständig mit der dreisten Menschheit herumzuärgern. Daher knobelten die grünen Gnome eine Geheimwaffe aus, mit der die gesamte Erde kurzerhand in ein anderes Sonnensystem gebeamt wurde. Wie gut, daß auf der Mondenklave gerade das richtige Team von Galaxis-Helden zur Hand ist, um den verschollenen Heimatplaneten wieder zurechtzurücken. Der Spieler kommandiert dabei eine vierköpfige Party, die im Weltall nach den acht

erforderlichen Zutaten für den Nachbau dieser Geheimwaffe fahnden muß, um die Erde wieder zurückzubeamen. Also ziehen die Helden der Galaxis von dannen, um über 100 Sonnensystemen zu bereisen. Im Raumschiff versinkt der Spieler in ein Enterprise-ähnliches Interieur mit großem Sichtfenster und neckischen Instrumenten. Die vier Crewmitglieder können durch Mausclick zu Kursänderungen, Preisgabe von Statusberichten oder zum Abfeuern der Bordwaffen bewegt werden. Der Spieler muß nicht im Vorwege Charaktere entwerfen, sondern bekommt bereits ein vom Computer zusammengewürfelten Verein gestellt. Entdeckt man einen verlockenden Plane-

ten, darf sich der Commander mit der Crew herunterbeamen lassen. Dort wird die Party aus der Vogelperspektive per Maus und Icons gesteuert. Nur der Anführer des Quartetts wird vom Spieler direkt bewegt, während die Kameraden brav hinterhertrotten.

Ungewöhnlich an Planet's Edge ist die Betonung der wirtschaftlichen Komponente, die in anderen Rollenspielen meist nur im An- und Verkauf von Breitschwertern und Wundertinkturen besteht. Statt dessen muß der Abenteurer gleich zu Beginn mit gegebenen Rohstoffen eine noch kärglich bewaffnete Raumschleuder zusammenbasteln, um überhaupt mit der Suche beginnen zu können. In anderen Sonnensystemen findet man jedoch neue Rohstoffe oder feilscht mit Alien-Hökern, die dem eigenen Raumgleiter zu größeren Triebwerken oder furchterregender Kanonenbestückung verhelfen. Dies bringt es mit sich, daß ein großer Teil der Planetenausflüge zu Einkaufstouren werden und nicht der eigentlichen Puzzellösung dienen.

Planet's Edge ist grafisch und spielerisch erstklassig gelungen. Besonders bei Einblendungen von Alienfratzen haben die Grafiker ausufernde Pixelorgien geschaffen. Punktabzüge gibt es nur für das störende Ruckeln in der Vogelperspektive und für die hakelige Partyführung. Wandert man schnellen Schrittes durch bizarre Alienwelten, bleibt nämlich immer wieder mal ein Crewmitglied an einem Hindernis hängen und muß dann erst wieder eingesammelt werden.

Ansonsten ist New World Computing ein ausgesprochen interessantes und gehaltvolles Rollenspiel mit Wirtschaftseinlagen gelungen. Science-Fiction-Fans werden sich bestens amüsieren. ■

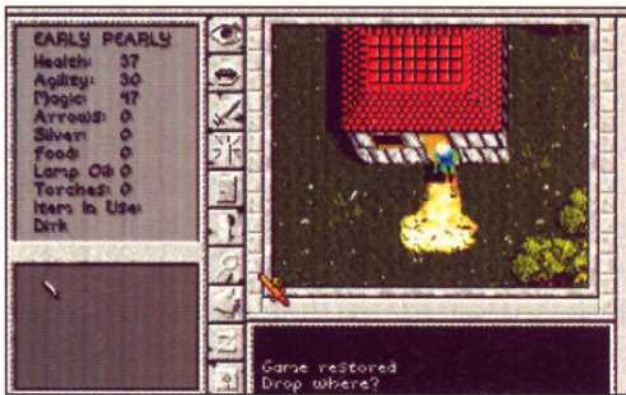
ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** New World Computing
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** enormer Spielumfang, stimmungsvolle Grafik, viel Abwechslung im Spielverlauf
- **Negativ:** hakelige Partyführung

PC



Ein Guru geht um



Normalerweise sieht man den Held aus der Vogelperspektive. Trifft man dagegen auf Gesprächspartner, so werden traumhafte Digi-Sequenzen eingespielt.



Ein Ork-Leben ist in Fantasy-Ländern meist nicht viel wert. Anders sieht es aus, wenn ein Mensch dahingerafft wird: Larkin von Banerwick, Heiler im gleichnamigen Städtchen, wird von einem gemeinen Attentäter hinterrücks erdolcht. Die Nachbarn laufen daraufhin wie aufgeschreckte Hühner durch die Gegend und verdächtigen fälschlicherweise den unschuldigen Lehrling des Mediziners. Wie gut, daß ihn im Dorf kaum einer kennt, so daß er dem Marterpfahl vorerst entgeht und statt dessen nachforschen kann, wer tatsächlich hinter dem Mord steckt. Natürlich konnten es die Dungeon-Coder von SSI nicht bei einem simplen Kriminalstück mit Fantasy-Kulisse belassen. Hinter dem Anschlag, so dämmert es Spieler wie Azubi, verbirgt

sich nämlich ein Ränkespiel des bösen Shadow-Lords, der das Inselreich bedroht...

Irgendjemand muß in den Programmierer-Dungeons von SSI eine verborgene Klappe zur Außenwelt aufgerissen haben. Anders ist es kaum zu erklären, daß die Rollenspiel-Gurus in "Prophecy of the Shadow" endlich ihr grafisch altbackenes Spielsystem renoviert haben. In diesem Fantasy-Epos stürzen nämlich dramatische Ereignisse nicht auf eine ganze Party, sondern auf einen Single-Charakter ein. Den Spieler verschlägt es nämlich in die Rolle und die mißliche Lage des verdächtigten Lehrlings, der seine Unschuld beweisen muß. Das Gebaren des Helden wird durch ein Grafikfenster überwacht, während man aus der Vogelperspektive Wälder, Dungeons und Städte per Mausklick durchwandert. Der Zocker leitet seinen Charakter ferner über eine Iconleiste zu gewünschten Aktionen an. Der Held kann so in dunklem Gebüsch herumsteln und nützliche Fundstücke aufnehmen, Gegenstände verwenden, kämpfen und -entsprechende Charaktereigenschaften vorausgesetzt - bis zu zwölf unterschiedliche Zaubersprüche klopfen. Aufgepeppt wird die Reise durch zahlrei-

che Puzzles, die für Gesprächsstoff mit NPCs sorgen. Kommt ein redseliger Bauer des Weges, so wird in einen Konversationsbildschirm umgeblendet, in dem der Angesprochene fragend aus dem Monitor schaut. Diese filmartigen Animationssequenzen mit echten Schauspielern erhöhen die Mitteilungsbedürftigkeit des Abenteurers ungemein, der sich aus Wortlisten das passende Gesprächsthema herausklickt. Weniger diplomatisch geht es bei Begegnungen mit Riesenspinnen, Räubern oder Zombies zu, auf die in Echtzeit eingedroschen wird. Der von Scharmützeln gezeichnete Held kann sich anschließend mit Heiltränken, Essensrationen und kleinen Nickerchen wieder aufpäppeln.

Es ist schon erstaunlich, wie Prophecy of the Shadow selbst Vogelperspektiven-Hasser vor den Monitor fesselt. Schuld sind nicht nur die schönen Digi-Animationen, sondern auch einige knifflige Puzzles, an denen der Held zu knabbern hat. Dabei enthüllt SSI den tieferen Sinn des Heldenlebens elegant im fortschreitenden Spielverlauf. Einige Schwächen in der Sprite-Steuerung können den Spaß am Monsterprügeln und Rätsellösen nicht verderben. Selbst angesichts der aktuellen Rollenspiel-Lawine darf der Fan des Genres seine Silberlinge mit gutem Gewissen dem Shadow Lord opfern. ■



Im 3D-Fenster erscheinen animierte Filmsequenzen oder die Vogelperspektive zur Fortbewegung.

ROLLENSPIEL

- Hersteller: SSI
- Preis: ca. DM 100,-
- Schwierigkeitsgrad: mittel
- Positiv: digitale Filmsequenzen bei den NPC-Unteraktionen
- Negativ: leichte Schwächen bei der Sprite-Steuerung.

PC



Hänschen Klein im Dungeon

The Summoning

Wenn sogar der sonst so gesellige Avatar in Origins Underworld mutterseelenallein durch finstere Gruften wandelt, dann wollen auch die Rollenspiel-Mogule von SSI einmal ihr Hänschen Klein ohne die übliche Party in die Dungeons schicken. Der Anlaß für das Single-Leben unter Tage dürfte kaum einen Rollenspieler überraschen. SSI gibt nämlich wieder mal Katastrophenalarm: Der Shadow Weaver marodiert nebst Gefolge im friedlichen Fantasy-Land. Inzwischen geht den Verteidigern lang-



Wenn eine Leiter angeklickt wird, steigt der Held in animierten Zwischenszenen in andere Levels.



Ein geniales Magie- und Kampfsystem sorgt dafür, daß der Spieler nicht mit der Steuerung, sondern mit den Unholden kämpft.

sam der Vorrat an lebenden Kriegeren zur Neige. Da kommt die Vision einer Hohepriesterin gerade recht, die die Existenz eines talentierten Bauerntölpels verrät. Dieser Recke könne nach einer entsprechenden Ausbildung in Magie und Kriegskunst zum Alptraum für böse Feldherren werden, so versichert die Hohepriesterin. Der verdutzte Held wird daher vom Rat der Weisen zur Begutachtung in die Gewölbe teleportiert, an Ort und Stelle für geeignet befunden und nach besagtem Training im Dungeon ausgesetzt. Dort soll der Shadow Weaver durch stete Dezimierung seiner Schergen dazu gezwungen werden, vom gebeutelten Land abzulassen.

In "The Summoning" wird der Helden-Sprite im gesamten Spiel aus einer isometrischen 3D-Perspektive per Maus durch die Gänge gesteuert, während man mit der rechten Maustaste nützliche Gegenstände mitgehen läßt. Der Charakterbildschirm kann bei Bedarf vom unteren Bildrand einfach über den ganzen Screen hochgezogen werden. Dort drückt man seinem Helden verschiedene Dinge in die Hand oder beäugt die verbliebene Lebensenergie. Die wichtigsten Icons sind jedoch stets auf dem Bildschirm zu sehen. Je nachdem, was der Held gerade in die Finger kriegt, werden mögliche Verwendungsarten als Sinnbilder angezeigt. Umklammert der Held mit der Rechten ein

Schwert, so erscheinen die drei Funktionen Stechen, Hacken und Säbeln. Um eine dreiste Riesenspinne in Echtzeit zu zerstückeln, postiert sich der Held nur noch vor dem Untier und klickt bis zu dessen Ableben auf das Kampf-Icon. Außerdem kann der Draufgänger so manchen Hokuspokus vom Stapel lassen. Wunder geschehen jedoch nicht durch schicksalschwangeres Formelgenuschel, sondern durch theatralische Gestik. Dazu findet man immer wieder Zauberrollen mit den nötigen Handgriffen für Wundheilung oder Eisstürme. Über ein Zauberpanel dürfen die Fingerzeige dann zusammengeklickt und damit gelernt werden. Wie bei den Aktions-Icons erscheinen die gepaukten Zauber auf Magie-Icons und können per Maus aktiviert werden.

In "The Summoning" findet zudem ein ausgefeiltes Konversationssystem mit NPCs Verwendung, bei dem der Held durch Anklicken von Schlüsselwörtern zu bestimmten Themen nachbohren darf. Endlich hat SSI eine wohlthuende Alternative zu den bekannten SSI-Endlosserien auf den Markt geworfen. Das Einzelkämpferdasein bietet mit dem genialen Zaubersystem, Automapping und teils recht kniffligen Puzzles monatelangen Spielspaß. Trotzdem wird das Kampfsystem noch von so manchen Zipperlein geplagt. Ärgerlich ist zudem die auch auf dem Charakterbildschirm unerbittlich weiterlaufende Echtzeit. So können attackierende Monster nicht ausgemacht werden, wenn man seinem Krieger gerade ein anderes Käppchen aufsetzt oder im Inventory kramt. Spaß macht das Dungeon-Drama trotz dieser Marotten. Wer Wizardry 7 und Ultima schon durchgespielt hat, kann das Kettenhemd also gleich anbehalten... ■

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** SSI
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** ausgefeiltes Konversationssystem, geniales Magiemenu, viele Puzzles und Actioneinlagen, Automapping
- **Negativ:** Echtzeit läuft auch auf dem Charakterbildschirm weiter, gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem

PC



Budenzauber in Britannia

Ultima 7

The Black Gate

Zweihundert Britannia-Jahre nach seinem letzten Besuch im Fantasyland wird der blondgelockte Avatar von dunklen Visionen gepeinigt. Die Fratze eines Waldschrates taucht im PC-Monitor des Reckens auf, um den verblüfften User mit schicksalschwangeren Prophezeihungen, unheilvollen Drohungen und einer kräftigen Portion leeren Gewäschs zu belästigen. Wenigstens hat die Kartoffelnase die Festplatte nicht gelöscht. Während wir Normalsterbliche meist erst ab zwei Promille aufwärts in den Genuß solcher Begegnungen kommen, weiß der paranoia-erfahrene Avatar, daß das friedliche Leben in der nur ihm zugänglichen Parallelwelt von der Ankunft eines großen Fieslings überschattet wird. Zu allem Überfluß tut sich dem Avatar ein magisches Mondtor auf, das der Held flugs durchheilt, um den alten Britannia-Kumpels Beistand zu leisten. In der Fantasy-Stadt Trinsic trifft er auf seinen Freund Iolo, der Schreckliches zu berichten weiß: Eine Kultmordserie beutelt die Stadt! Der Spieler darf nun in der Gestalt des Avatars den entsetzten Britanniern bei der Aufklärung der Morde helfen. Eingeweihte ahnen längst, daß hier kein umnachteter Ripper umgeht, sondern daß die Mächte der Finsternis am Werke sind. Schnell erkennt der Avatar, daß inzwischen eine kuttentragende Sekte der neueste Schrei unter der abergläubischen Bevölkerung ist. Die Brüder-



Der Avatar ist wieder unterwegs. Diesmal wandelt er in einer screenfüllenden Vogelperspektive, zwängt sich zwischen Pop-Up-Menüs hindurch und glänzt mit einem tollen Konversationssystem.



Erstmals kann Ultima auch Vogelperspektivenfeinde vor den Monitor bauen.

schaftler schmieden finstere Pläne, um ihren okkulten Meister zum Herrscher über Britannia zu machen. Nur das verraten sie vorerst niemandem. Listig, listig... Mit Ultima 7 erschüttert Origin die Glaubensgrundsätze der 3D-Fanatiker und Vogelperspektivenfeinde in den Grundfesten. Vorbei sind die Zeiten, in denen der Avatar durch ein enges Fensterchen blinzeln mußte, während die Helden per Iconschungel durch unübersichtliches Terrain dirigiert wurden, um Gargoyles zu ohrfeigen und Zaubersprüche zu faseln. Die umstrittene Optik der Monumentalserie wich einer screenfüllenden Vogelperspektive, in der erstmals eine Detailvielfalt

erreicht wurde, die auch Beholder-Fans tief in die Story eintauchen läßt. Origins Grafik-Beserker pinselten das Gelände so penibel, daß man fast schon die Astlöcher in den Bäumen zählen kann. Auch an atemberaubenden Effekten wurde nicht gespart - da ziehen die Schatten der Wolken über das Gelände, während Mensch und Tier ein reges Eigenleben führen. Auf Icons wurde diesmal ganz verzichtet, um die Panoramasicht nicht zu versperren. Der Spieler greift stattdessen mit der Maus ins Geschehen ein, wobei angeklickten Gegenständen eine Beschreibung entlockt werden kann. Will der Schatzsucher eine verlockende Truhe öffnen, so wird deren Inhalt als Pop-Up-Menü dargestellt. Ähnliches geschieht beim Anklicken des Avatars. Der Charakterbildschirm erscheint und zeigt das augenblickliche Befinden und die Habe des Helden. Gespräche mit der Bevölkerung werden aus mehreren Frage- und Antwortalternativen zusammengekllickt. Doch nicht alle sind redselig: Oft genug gibt ein Axthieb den anderen. Hier besteht für den Avatar die Möglichkeit, eine z.B. defensive oder offensive Kampfweise zu bestimmen und dem Helden beim automatisch ablaufenden Scharmützel ängstlich über die Schulter zu schauen.

Ultima 7 ist ein prächtiges High-End-Spiel und jedem zu empfehlen, der über mindestens einen 386er verfügt. Trotzdem ruckelt es beim Scrolling so erbärmlich, daß sich Seine Majestät Lord British nicht unerhebliche Punktabzüge gefallen lassen muß. Die geniale Inszenierung des Rollenspiel-Epos macht das zuckelige Britannia dennoch zum lohnenden Teleporter-Ziel. Fans und Einsteiger können getrost zu Schwert und Rüstung greifen, um den finsternen Mächten einmal mehr das Handwerk zu legen...

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Origin
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** detaillierte Grafik mit hervorragenden Wittereffekten, sehr guter Sound mit teilweise digitaler Sprachausgabe
- **Negativ:** extremes Ruckeln beim Scrolling

PC



Ein Platz für Grottenolme

Ultima Underworld

The Stygian Abyss

Selbst der Avatar tappt mal in ein randvolles Fettnäpfchen. Als er sich einmal mehr von der unsrigen Welt nach Britannia beamt, landet er direkt vor dem Himmelbett einer Prinzessin. Gerade will der Spieler zum schmierigen 3-Promille-Grinsen ansetzen, als er feststellt, daß die Schöne gar nicht im Raum ist. Dafür stürmen die Wachen ins Gemach, um den Avatar festzunehmen. Das Töchterlein war nämlich just in diesem Moment entführt worden, als sich der in Britannia sonst so angesehene Recke in der Tür irrte.



Die Monsterrate muß dran glauben: Kämpfe werden bei Underworld in Echtzeit ausgefochten.



Was bei Ultima Underworld geboten wird, ist bis dato bei Rollenspielen unerreicht: Flüssiges 360°-Scrolling, Sprünge und Schwimmen werden in flüssiger 3D-Grafik ohne Umlenden präsentiert.

Leider erkennt ihn wieder mal keiner mehr als der Avatar. Vielmehr vermutet der König, daß der Spieler selbst Hand an das geliebte Töchterlein gelegt hat und die Schöne jetzt in der Stygian Abyss darbt, einem verrufenen Monumetal-Dungeon. Während sich die Wachen schon darauf freuen, den Spieler mit einem nassen Lappen zu erschlagen, wird der König von einem Geistesblitz geblendet: Der angebliche Avatar soll doch selbst im Stygian Abyss nach der Prinzessin schauen. Wäre der Fremde nämlich tatsächlich der Avatar, so könnte er die Kidnapper spielend niedermetzeln. Ist er nicht der Avatar, so

hätte sich die Sache mit dem nassen Lappen von selbst erledigt...

Obwohl sich Underworld an die Ultima-Saga anlehnt, läßt sich das Dungeon-Drama von Origin schon von der sensationellen technischen Umsetzung her kaum mit den anderen Teilen der Serie vergleichen. Der Avatar betrachtet die Unterwelt nicht aus der typischen Vogelperspektive, sondern durch ein 3D-Fenster. Dabei werden jedoch nicht die üblichen platten Bildchen umgeblendet, sondern die Umgebung scrollt sauber mit, wenn sich der Avatar bewegt. Diese phantastische Scrollingtechnik bringt dem Spieler aber noch mehr als nur

einen perspektivischen Eindruck des Dungeons. Abgründe können nämlich im Sprung überwunden werden, während man Gewässer dagegen auch durchschwimmen kann. Sensationell ist sogar das Automapping. Hier pinselt der Kämpfer nicht nur die Umgebung fleißig mit, sondern notiert auch Anmerkungen des Entdeckers auf die Karte. Außerhalb des 3D-Fensters wird dem Abenteurer der Anblick auf die Habe, die verbliebene Vitalität und das für das Hokuspokus wichtige Manna gegönnt. Über Aktions-Icons werden dem Mauszeiger verschiedene Funktionen zugeordnet, so daß der Spieler im Dungeon Gegenstände befummeln, untersuchen und aufnehmen kann. Erfahrene Rollenspielhasen wissen, daß kein Dungeon ungemütlich genug sein kann, um nicht doch als Behausung für eine Vielzahl von Kreaturen zu dienen. In Underworld trifft der Held durchaus auf mitteilungsbedürftige Echsenmenschen, redselige Zwerge und Krieger mit loser Zunge, die einem Gespräch nicht abgeneigt sind. Dazu darf der Held Multiple-Choice-Antworten per Mausklick herauspicken. Bei Schleimwürmern, Golems oder Zombies verläuft der Meinungs-austausch dagegen weniger anregend. Üblicherweise prügeln diese Unholde ohne langes Ansagen auf den Avatar ein, der sich in Echtzeit wehrt und im Kampfmodus Schwertstreiche austeilen darf.

Ultima Underworld ist ohne Zweifel eines der besten Rollenspiele dieses Jahres. Nicht nur die einmalige technische Realisation läßt des Zockers Unterkiefer herunterklappen, sondern auch die vielen Details, an die gedacht wurde. Wer mit einem 386er gesegnet ist und einige Bugs im verfluchten 7.Level erträgt, sollte schleunigst sein Kettenhemd aus dem Schrank holen und die Holde aus den Gruften befreien. ■

ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Origin
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** phantastische Präsentation, geniale Dungeoneffekte, knackige Puzzles, sehr gutes NPC-Kommunikationssystem
- **Negativ:** -

PC



Morgenstern und Laserkanone

Wizardry VII

Crusaders of the Dark Savant

Während Albert Einstein der Nachwelt lediglich eine scheinbar mickrige Formel und ein zugegebenermaßen beeindruckendes Bild mit herausgestreckter Zunge hinterließ, wütete in den Laboren des fernen Wizardry-Universums ein wissenschaftliches Genie namens Phoonzang. Der Forscher entdeckte nämlich etwas ungeheuer Wichtiges, das der Laie vage als das Geheimnis des Lebens umschreibt. Dabei ging es mitnichten um die alte Geschichte, die jeder Familienva-

In Guardia angekommen, fällt zunächst die seit dem Vorgänger nochmals verfeinerte Bedienbarkeit auf. Vor dem Abenteuer liegt eine Bewegungsicongruppe, die einfach angeklickt wird. Taucht dann eine mordgierige Rattkin-Streetgang im 3-D-Fenster auf, wird rundenweise geprügelt. Der Abenteurer kann vorher festlegen, ob der Krieger das Schwert schwingt oder lieber die Keulenschläge des Feindes pariert. Magiere, Psionics und Dru-

sationssystem zahllose NPCs in Gespräche verwickelt, bestochen oder um Rat gefragt werden.

Mit Wizardry 7 sind die schlimmsten Alpträume von Origin,SSI und Co. zur Bitmapwirklichkeit geworden. Sir-Tech hat es endlich geschafft, der Gilde der Rollenspieler eine Odyssee von unglaublicher spielerischer Tiefe zu bieten, die zudem grafisch voll überzeugt. Allerdings sollte der Abenteurer mangels deutscher Versi-



Wir basteln uns einen Helden:
Der Charakterbildschirm bei Wizardry

ter zu Genüge kennt, sondern um die Kraft, ganze Galaxien zu erschaffen und zu vernichten. Da eine solche Erkenntnis in der Hand eines Finsterlinges schreckliches Unheil anrichten könnte, erschuf Phoonzang kurzerhand den Planeten Guardia, bevölkerte ihn zur Wahrung des Geheimnisses mit gefährlichen Kreaturen und versteckte dort seine Entdeckung, die legendäre Astral Dominae. Viele Tausend Jahre später treiben sich tatsächlich sowohl die von Phoonzang gefürchteten Unholde wie der geheimnisvolle Dark Savant und seine Schergen, als auch gutartige Heldengruppen auf Guardia herum, um des Geheimnisses habhaft zu werden. Erfahrene Rollenspieler werden angesichts dieser dramatischen Entwicklung bereits unruhig mit den Füßen scharren, denn es ist nun die Aufgabe des Glückritters, mit einer eigenhändig geschaffenen Gang das Mysterium schneller als die vielen anderen Jäger des verlorenen Wissens zu lüften. Wizardry 7 hebt sich nicht nur durch die etwas einfallsreichere Story vom Rollenspiel-Fußvolk ab, sondern kann auch mit einem grafisch und spielerisch wahrlich imposanten Innenleben aufwarten. Die Zeiten, in denen Sir-Tech prähistorisch anmutende EGA-Bildchen produzierte, scheinen endgültig vorbei. Doch bevor der Rollenspieler die mit 256 Farben colorierten 3-D-Dungeons, Städte und Oberwelten bewundern darf, gilt es, nach alter Rollenspielsitte eine sechsköpfige Party zu schaffen oder die Heldengruppe aus "Bane of the Cosmic Forge" zu importieren.



Das fiese Grinsen des Waldschrates verheißt nichts Gutes: Ein falscher Spruch und die Lippe . . .

den können über ein Magiefenster Zaubersprüche klopfen, die einfach aus einer Liste zusammengeklickt werden. Statt sich nach siegreich beendeten Scharmützel die Schrumpfköpfe gefallener Gegner an den Gürtel hängen zu dürfen, hagelt es nach derartigen Heldentaten Erfahrungspunkte.

Doch die Begegnungen auf Guardia müssen nicht immer bössartiger Art sein. Vielmehr können mit einem genialen Konver-

on des Englischen mächtig sein und bereits etliche Dungeon-Kilometer abgelaufen haben, da sowohl Puzzles als auch Gegner nicht von Pappe sind..



ROLLENSPIEL

- **Hersteller:** Sir-Tech
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** traumhafte Grafik, großer Spielumfang, interessante NPC-Interaktion, hohe Langzeitfähigkeit
- **Negativ:** Mischung zwischen Science-Fiction und Fantasy ist Geschmacksache

PC



Eine Seefahrt die ist lustig

1869



Hinter dieser Weltkarte verbergen sich ungeahnte Menüs.

In vielen Computerzimmern bricht spät abends des öfteren die Weisheit aus. Da wird nicht etwa mit simplen Ballerspielen dem prähistorischen Rache-wahn gefrönt, sondern immer mehr nach intellektuell anspruchsvoller Zerstreuung gefahndet. In 1869 werden bis zu vier solcher Denker in die Zeit der Tee-Klipper Mitte des 19. Jahrhunderts katapultiert und zum Geschäftsführer einer Reederei ernannt. Der Schiffseigener darf die Weltmeere als Übungsterrain für kapitalistische Fähigkeiten nutzen und mit seinen Klippern an sieben Kontinenten Handel treiben.

Doch bevor die ersten zarten Keime erfolgreichen Geschäftsgebarens sprießen, muß der Reeder seinen Firmenstandort wählen und dort vom mageren Startkapital ein Gebrauchtschiff erstehen. Dann eilt der frischgebackene Schiffseigner in die nächste Kneipe - nicht um darauf gleich einen zu heben, sondern um eine Handvoll Seebären als Mannschaft anzuheuern. Der Arbeitsmarkt des 19. Jahrhunderts bietet unterschiedlich qualifizierte Matrosen: Wer gerne spart und Überraschungen liebt, greift zum wasserscheuen Dorftrottel-Team, während der qualitätsbewußte Reeder lieber erfahrene Segler ans Ruder bittet. Spätestens nach der Heuer empfiehlt sich ein Besuch beim Kredithai, um das schmale Budget aufzustocken. Alle Lokaltäten wie Lagerhäuser, Kontore, Werften und Kneipen haben eine frappierende Ähnlichkeit mit den Monkey Island-Grafiken, wobei der Reeder seine Wünsche aus verschiedenen Antwortalternativen aussucht und per Mausklick zum Besten gibt. Nachdem man noch schnell beim Kontor vorbeigeschaut hat, um sich nach begehrten Waren zu erkundigen, darf der Anker gelichtet werden. Die gute alte Weltkarte dient als Hauptmenü, dem der Reeder per Mausklick Informationen über die vorhandenen Exportgüter der einzelnen Häfen entlocken kann. Zudem können auf dem prächtigen Kärtchen die Reiserouten für die eigene Handelsflotte

festgelegt werden. Der Waren- und Finanzjongleur erkennt unschwer, daß das Ziel bei 1869 im Ausbau des Unternehmens zu einem Weltkonzern besteht. Doch der Weg zum Reederei-Magnaten ist mit zahlreichen Unbilden gesäht. Wichtigster Erfolgsfaktor ist die hohe Transportgeschwindigkeit der Waren. Nicht nur Flautegebiete müssen dabei umschifft werden, sondern es lohnt auch ein Besuch bei der Werft, um nach den ersten Monaten auf See den bremsenden Muschelbesatz vom Schiffsrumpf zu schaben. Zudem wird der Reeder in den Strudel damaliger politischer Ereignisse gerissen. Wer zum Beispiel vor dem Ausfall der Südstaaten-Baumwollernte während des amerikanischen Bürgerkriegs kräftig Zwirn hortet, dem wird diese Ware in den Londoner Textilbetrieben später nahezu mit Gold aufgewogen. Ärgerlich dagegen, wenn wegen Kolonialreibereien wieder mal eine lustige Seeblockade den Zugang zu schwarzafrikanischen Rohstoffen verwehrt. Derartige Ereignisse kann der Spieler in dem hervorragend gemachten Handbuch nachlesen.

1869 ist eine geschichtlich akkurate und grafisch prächtige Wirtschaftssimulation. Zwei kleine Patzer sind Max Design dennoch unterlaufen. Einerseits mißfällt das konfuse Interface, in dem fleißig mit beiden Maustasten abwechselnd an Orten geklickt werden muß, hinter denen auch der ausgebuffte Suchbildexperte niemals weitere Menüs vermuten würde. Andererseits sollte Max Design die Schamröte ins Gesicht schießen, da in den Bilanzen Umsätze mit Deckungsbeiträgen verwechselt werden. Wahrscheinlich wundern sich die Jungs eh schon, warum sie immer diesen Ärger mit ihren Steuererklärungen haben. Den Otto-Normal-Simulanten werden diese Risse in der Takelage angesichts der ansonsten tadellosen Präsentation jedoch kaum stören. Also Anker lichten, bevor der Holzwurm an der Handelsflotte nagt!



Zu Beginn der Karriere muß man sich noch mit gebrauchten Kuttern begnügen. Die echten Tee-Klipper kann man sich erst später leisten.

SIMULATION

- **Hersteller:** Max Design
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** hervorragende Grafik, historisch akkurat gemachter Spielhintergrund
- **Negativ:** konfuse Menüführung, peinliche Fehler in der Saldenbilanz

PC

AMIGA



Unter Zugzwang

A-Train

Es gibt immer wieder Spiele, die nicht nur der Zockergemeinde, sondern auch altgedienten Bundesbahnschaffnern und Lokomotivführern Tränen der Rührung in die Augen treiben. Die von Maxis unters europäische Simulantenvolk gestreute Wirtschaftskeilerei A-Train entstammt den flinken Coderfingern der japanischen Software-Mogule Artdink, die schon seit geraumer Zeit im Land des geldgierigen Lächelns eine ans Hysterische grenzende Eisenbahn-Paranoia munter am Kochen halten.

Der Märklin-Veteran thront bei A-Train auf dem Chefsessel eines Eisenbahnunternehmens und leitet die wirtschaftlichen Geschicke des Konzerns. Dabei blickt der Lokomotivhüptling durch ein nahezu screenfüllendes Aktionsfenster auf die im Anfangsszenario noch bäuerliche Landschaft, die unberührt vom kapitalistischen Expansionsdrang vor sich hinschlummert. Da juckt's dem Schienenleger natürlich in den Fingern: Per Menüleiste darf der Manager im Options-Dschungel versinken und Bahngleise verlegen. Im Anfangsszenario wird der Tatendrang des Zugzockers lediglich durch vereinzelte Hügel geschmälert, während Hartnäckige in höheren Entwicklungsstufen schon mal zur Verwirklichung infrastruktureller Träume das eine oder andere Wolkenkratzerchen umholzen müssen. Doch ähnlich wie engagierte Betreiber der von Vati gesponserten Keller-Eisenbahn, darf des Schienenlegers Spieltrieb nicht gänzlich außer Kontrolle geraten: Jede Kurve treibt die Baukosten in schwindelnde Höhen und die Fahrgäste auf die Zugtoilette. Anschließend dürfen Personen- oder Güterzüge auf dem Streckennetz ausgesetzt werden. Verdutzt wird der Spieler feststellen, daß die Züglein ohne Zutun des Eigentümers frohgemut losdampfen und nur durch listig

gestellte Weichen in die gewünschte Richtung rollen. Zu Beginn gilt es, vor allem Güterzüge mit Baumaterial in entlegene Winkel des Spielfeldes rollen zu lassen, um die vorher errichteten Bahnhöfe mit Apartments, Hotels, Einkaufszentren zu garnieren und zudem Fabriken zu errichten, die ihrerseits Baumaterial für weitere Gebäude produzieren. Spätestens jetzt erkennt der unbedarfte Eisenbahner die wirkliche Tragweite leichtfertig gefaßter Entschlüsse: Hinter dem vermeintlichen Schaffnerspielchen verbirgt sich eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation, die das Schienenstranggewerbe bald nur noch als Aufhänger für das hemmungslose Ausleben kapitalistischer Triebe nutzt: Immobilienspekulation, Aktienschieberei und Kreditgeschäfte gehören zu den Grundfähigkeiten, die der Investor beherrschen muß. Neben erschreckend raffinierten Computergegenspielern bastelte Artdink realitätsnahe Wirkungsketten zusammen. Fehlt es in Fabriknähe

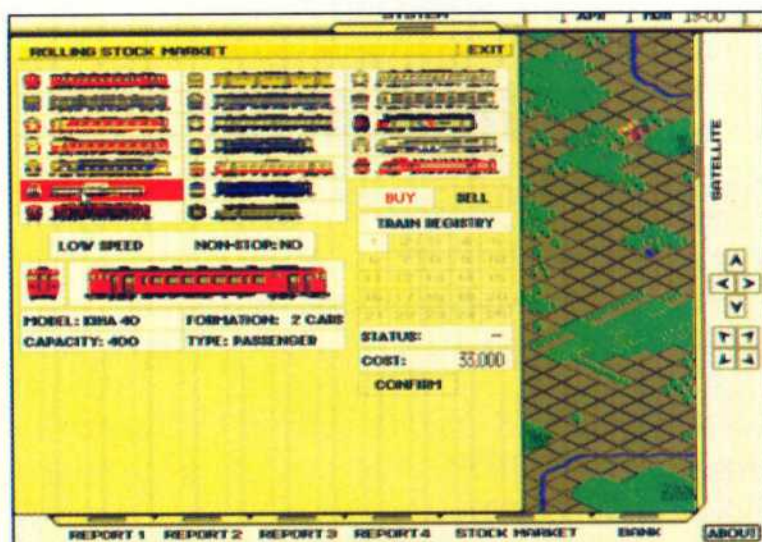
und Realitätsnähe machen A-Train zu einer Spitzensimulation mit Suchtpotential, gegen die sogar Railroad Tycoon wie der Kaufmannsladen der kleinen Schwester wirkt.

Maxis verlor bei der Umsetzung dieses Kapitalistenknüllers übrigens keineswegs die Zielgruppe aus den Augen: Auch dem gestreßten Manager, der in der Bahn zu einem Geschäftstermin eilt, wird für das Monochrome-Laptop der passende Grafiktreiber geliefert.

Wirtschaftssimulanten sollten A-Train also schleunigst ordern, bevor Softwarespekulanten den Preis in die Höhe treiben...



Der Traum aller A-Trainer ist nicht nur der Aufbau einer Eisenbahnlinie, sondern die Erschaffung ganzer Zivilisationszentren.



In leicht zu durchschauenden Menüs darf der Eisenbahn-Mogul neue Züge einkaufen.

an Wohnraum, so produzieren die Werke mangels Personal ineffizient. Satte Arbeiter verlangen dagegen nach Zerstreuung - ergo muß eine Sportanlage, ein Vergnügungspark oder gar ein Stadion her. Mit zunehmender Lebensqualität steigen die Bodenpreise, wobei sich der geduldige Immobilienhai in Erwartung fatter Spekulationsgewinne schon mal ein gieriges Grinsen gönnen darf.

Übersichtliche Bedienung, ordentliche Grafik und vor allem die hier nur vage angerissene Komplexität

SIMULATION

- **Hersteller:** Maxis
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** genial einfache Menüführung bei sehr hohe Spielkomplexität
- **Negativ:** zickige Maussteuerung beim Streckenbau, englisches Handbuch

PC



Nachschlag für den Roten Baron

Aces of the Pacific

Der schlitzäugige Nikolaus kam einen Tag zu spät und hatte noch dazu ausgesprochen miese Laune: Am 7. Dezember 1941 startete die japanische Luftwaffe ihren berühmten Luftangriff auf den amerikanischen Flottenstützpunkt Pearl Harbour. Bis auf einige Flugzeugträger, die gerade anderweitig unterwegs waren, wurde fast die gesamte amerikanische Pazifikflotte versenkt. Der Schock über diese vernichtende Niederlage sitzt bei den Amerikanern ähnlich tief wie das



Mehrere Perspektiven sind bei Aces of the Pacific selbstverständlich.



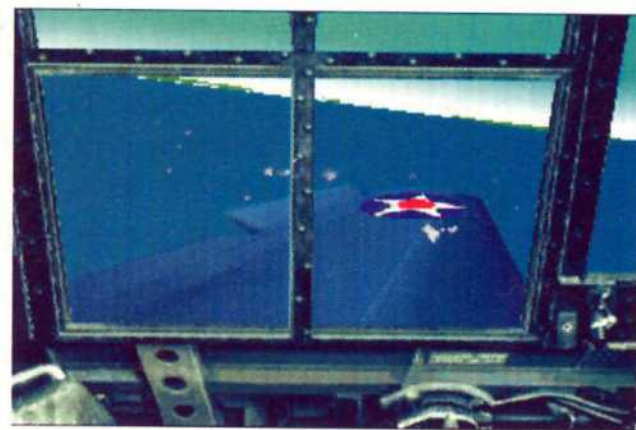
Jedes Cockpit ist bei Aces anders detailliert: Dazu darf der Held der Luft in verschiedene Himmelsrichtungen nach Feinden Ausschau halten

Vietnam-Debakel: Selbst Präsident George Bush brach seine Rede vor Pearl-Harbour-Veteranen mit tränenerstickter Stimme ab. Dynamix läßt die Zeit des Pazifik-Krieges nun mit Aces of the Pacific wieder aufleben. Wie auch schon beim Vorgänger Red Baron bemüht sich Dynamix um eine vollkommen neutrale Haltung und läßt dem Flieger die Wahl, für welche Seite er sich in die Lüfte erhebt. Ringt man sich zur japanischen oder amerikanischen Marinefliegerei durch, hebt man vom Flugzeugträger ab; als normaler Luftwaffenpilot startet man dagegen von Landstützpunkten. Einerseits kann sich das Fliegeras an vielen verschiedenen Einzelmissionen und an

historischen Einsätzen versuchen, andererseits darf man eine komplette Pilotenkarriere starten. Dort nimmt der Flieger an einem Feldzug seiner Wahl teil und bekommt nach Dienstantritt Aufträge zugeteilt, die zu den historischen Begebenheiten passen. Vor Flugantritt wird im Options- und Realismus-Menü vielerlei eingestellt. Der Pilot kann dort zum Beispiel bestimmen, ob seine Maschine beschädigt werden darf oder ob er von Sonnenblendung, Blackouts und MG-Klemmern gezeißelt werden will. Ferner läßt sich die Flugformation, die Stärke der Gegner und der Grad der flugphysikalischen Realitätsstreue festlegen. Vergeßliche können sich auch On-line-

Anweisungen erteilen lassen, in denen dem Flieger vor der Landung das Ausklappen des Fahrwerks angeraten wird. Hat der Flieger dann endlich luftige Höhen erklommen, darf man sich per Autopilot zum Einsatzort transportieren lassen. Dort gilt es, Schiffe zu versenken, Bodenziele anzugreifen oder feindliche Bomber und Jäger zu Boden zu bringen. Dazu darf der Held der Luft in alle vier Himmelsrichtungen nach Feinden Ausschau halten. Nahende Flugzeuge, Schiffe und Bodendetails sind in Vektorgrafik dargestellt. Hat man dann einen der Bösen getroffen, zieht das trudelnde Flugzeug eine Pixelrauchfahne hinter sich her. Doch die Dummheit der Gegner hat auch im Anfänger-Modus Grenzen. Wer eine japanische Zero ungehindert am eigenen Heck herumturnen läßt, hat bald mehr Ärger als ein Blinder im Minenfeld. In aller Regel genügt nämlich eine gut gezielte 20-Schuß-Salve, um ein Jagdflugzeug vom Himmel zu holen. Da hilft dem Piloten nur noch hektisches Herumkurbeln oder ein Hilferuf an die Kameraden, der per Funk abgesandt werden kann. Hat es dann doch eingeschlagen, wird das Cockpit von Einschußlöchern übersät.

Das neue Werk von Dynamix bietet alles Erdenkliche, was sich Flugbegeisterte wünschen können. Wer sich zu Flugsimulationen hingezogen fühlt, sollte dieses As von Dynamix im Ärmel der Bomberjacke haben. ■



SIMULATION

- **Hersteller:** Dynamix
- **Preis:** ca. DM 130,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** Flugverhalten, Optionsfülle, Grafik, Sound, hohe Langzeitmotivation.
- **Negativ:** -

PC



Kokain rafft Menschen hin:

ATAC

Drogenbaron Cesar macht das längste Gesicht im ganzen kolumbianischen Urwald. Jüngst prasselten nämlich einige Bömbchen auf sein so attraktiv mit Palmwedeln getarntes Kokainlabor. War's der böse Kollege Sanchez? Oder gar ein Verräter aus eigenen Reihen? Weit gefehlt, Herr Baron: ATAC, eine internationale Anti-Drogen-Einheit, bescherte das Feuerwerk, um den kolumbianischen Digi-Dealern die Freude an der Giftmischerei zu vermiesen.



Nimm was Du kriegen kannst: Die Waffenauswahl bei ATAC.

Solche drastischen Zurechtweisungen sind noch ein Wunschtraum der mafia-gebeutelten Amerikaner. Microprose war nämlich vor irgendeinem fiktiven Koksbaron mit dem langen Gesicht an der Reihe: In der Königsdisziplin von Microprose treibt immer noch dieser unangenehm erfolgreiche Simulations-Emporkömmling Dynamix sein vergnügliches Unwesen. Also rieb man sich die Augen und wagte einen kühnen Blick in die Kristallkugel, um zukünftige Tragödien weltpolitischer Dimension zu erraten und damit ein neues Flug-Konzept zu schaffen. Und siehe da: Drogenkartelle werden neben religiösen Fanatikern und rassistischen Gebietsansprüchlern die Hauptfeinde der Zivilisation sein. Da vor allem die Kokainhörer die Sprößlinge der westlichen Hemisphäre bedrohen, fühlte sich Microprose dazu berufen, die genannte Spezialeinheit auf die Rauschgiftörer zu hetzen. Der Spieler als Kopf der Truppe verfügt über acht Piloten, die entweder mit einer F-22 oder einem Apache-Hubschrauber zünftigen Budenzauber in den Koks-Enklaven anzetteln dürfen. Das Besondere dabei ist, daß der Flugsimulant nicht mit den üblichen Missionen betraut wird, sondern daß er selbst darüber befindet, wer wann und wieso in den zweifelhaften Genuß eines Luftangriffes kommt. Geheimdienstberichte informieren den Spieler über Drogen- und Kokatransporte und die Standorte der feindlichen Stützpunkte. Kolumbiens Drogenmafia hat nämlich nichts gemein mit den Stanniol-

päckchenschiebern an dunklen Straßenecken. Vielmehr verfügen die Koksmillionäre über kampfstarke Privatarmeen nebst Luftwaffe. Ziel ist es, die Kriegskosten für die vier Kartelle so hoch zu treiben, daß die Ruinierten entnervt das Handtuch werfen. Es muß also nicht immer ein Angriff auf einen Transportzug sein, der die Portemonnaies der Syndikate schröpft. Auch eine lustige Brandschatzung der gegnerischen Luftwaffenbasis kommt die Drogenhauptide teuer zu stehen. Ärgerlicherweise erhöhen die Kollegen sofort die Produktion, wenn ein Kartell der Kokainnachfrage nicht mehr nachkommt. Zudem können die acht Piloten nicht ersetzt werden. Das bedeutet, daß der Kommandeur ängstlich darauf bedacht sein muß, gestrandete Piloten notfalls auch mit dem Hubschrauber aus der Gefah-

pelpack von Gunship 2000 und Falcon 3.0, sondern bietet wegen schwachem Sound und durchschnittlichem Bodendetail in der Simulation "nur" obere Mittelklasse. Zudem dürfte das Szenario für Falcon-Veteranen zu wenig Tiefgang haben, da die Drogenmafia oft sogar nur mit wenig furchteinflößenden MIG-17 auftrumpft. Spaß macht das Pilotendasein aber trotzdem - vor allem Gelegenheitsspieler und Otto-Normal-Simulanten treibt es immer wieder an den Joystick, da die Verbindung zwischen



Entweder mit einem Apache-Hubschrauber oder einer F22 geht es den Drogenhändlern an den Kragen.

renzone zu bergen. Der Spieler hat also die Aufgabe, strategisch sinnvolle Aktionen zu planen und darf sich auch selbst in einen Hubschrauber oder einen Jet zwängen. Die Flugsimulation selbst wartet von der Waffenwahl über verschiedene Blickwinkel bis zum Zeitraffer mit nahezu allem auf, was man vom Genre heute erwarten darf.

ATAC ist trotzdem kein preiswerter Dop-



einer Flugsimulation und einer taktischen Einsatzplanung nur selten in der Simulations-Masse zu finden ist. Es ist halt ein verdammt harter Job, aber irgendjemand muß ihn eben tun...

SIMULATION

- **Hersteller:** Microprose
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** vollkommen freie Wahl der Aktionen bei der Erfüllung der militärischen Ziele
- **Negativ:** für Profis zu wenig spielerischer Tiefgang

PC



Oh Margarethe, gib' mir die Knete

Der Patrizier

Der Durchschnitts-Dagobert hat es nicht leicht: Die meisten Wirtschaftssimulationen bieten wenig mehr als Geld und Zinsen, um den Finanzhai zu erfreuen. Bei "Der Patrizier" von Ascon klinkt sich der Spieler dagegen zur Zeit der Hanse ins computersimulierte Kaufmannsleben ein. Ziel des Lebensmittel- und Luxusgüter-Hökers ist es nicht nur, den maximalen Gewinn im Geldspeicher zu horten, sondern zum Ältermann, dem Häuptling der Hanse-Bürgermeister, gewählt zu werden.



Der Marktplatz ist der Brennpunkt des öffentlichen Lebens.



Hier thront der Reeder: Im Kontor genügt ein Mausklick auf das Kassenbuch, um die Bilanzen einzusehen.

Dazu gehört natürlich ein gottgefälliges Leben, kräftige Finanzspritzen in des Pfarrers Klingelbeutel und ab und zu eine Fete, die man für den Pöbel springen läßt. Wer sich zudem durch die erfolgreiche Bekämpfung der Piraterie profiliert, darf der nächsten Bürgermeisterwahl gelassen entgegensehen.

Novum im optisch oft tristen Strategen- und Finanzalltag sind die in traumhaften Farben gepinselten Grafiken in 32 bzw. 256 Farben. Die im Rembrandt-Stil geschaffenen Häuserzeilen der Städte beherbergen jeweils Untermenüs, die auf Mausklick Einblick in die Lagerbestände, den Zustand der eigenen Handelsflotte und die Angebots- und Nachfragesituati-

on am jeweiligen Ort gewährt. Außerdem lauert hinter der opulenten Optik ein riesiger Handlungsspielraum, der im heutigen Wirtschaftsalltag den wenigsten Jungunternehmern vergönnt sein dürfte. Der Koggen-Manager kann nicht nur Kredite nehmen und vergeben, sondern unter anderem auch Ratsherren bestechen, Konvois zum Schutz vor Piraten bilden, Schiffe bauen, Gilden beitreten und bei Versteigerungen mitbieten.

Dabei muß der Hanseat darauf achten, daß er sich nicht im komplexen Gewirr sozialer und wirtschaftlicher Zusammenhänge verfängt und das Ziel der Ältermannposition im Rausch der Biberpelz- und Tuchspekulation aus den Augen ver-

liert. So empfiehlt es sich, entsprechende Begüterung vorausgesetzt, Senat und Volk mit Ausschweifungen und öffentlichen Orgien zu beglücken. Derartige Gesten lassen das für Wahlen wichtige Ansehen in der Gemeinde stetig wachsen.

Will man endlich dem tristen Junggesellenleben entsagen und eine fette Mitgift einstreichen, dürfen die Dienste des buckligen Werbers in Anspruch genommen werden, der offensichtlich Damen jeden Alters mit seinem greulichen Outfit derart zusetzt, daß die Holden scharenweise in die Arme des Auftraggebers flüchten.

Wirtschaftlich gesehen, ist das Gebaren als Patrizier relativ schnell unter Kontrolle zu bekommen. Mit einigen geschickten Zügen dürfte der Kaufmann finanziell nach etwa 20 Stunden Spielzeit ganz gut zurechtkommen. Richtig interessant wird das Schicksal des Emporkömmlings aber erst durch die Notwendigkeit des politischen Aufstiegs, der das Strategenhirn und den Geldbeutel auf harte Proben stellt.

Dem mittelalterlichen Kapitalismus darf auch im Multiplayer-Modus gefrönt werden. Bis zu vier Ökonomen balgen sich dann um Geld und Ansehen. Da wird der beste Freund schon mal zur Manager-Bestie, wenn der zynisch grinsende Kumpel im Bremen gerade die ebenso begehrte wie steinreiche Ratsherrenwitwe anbaggert, während man selbst grün vor Eifersucht im fernen Nowgorod weilt und dem bösen Treiben keinen Einhalt gebieten kann.

Der Patrizier ist mit einfacher Bedienung und komplexen Zusammenhängen einer der ganz großen Knüller unter den Wirtschaftssimulationen. Hoffentlich haben die Kaufleute von Ascon genug Rohdisketten in den Lagerhäusern gehortet, um der Nachfrage an diesem Spitzenspiel nachkommen zu können...

SIMULATION

- **Hersteller:** Ascon
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** grafisch hervorragende Wirtschaftssimulation, sauber recherchiert, leichte Maussteuerung, hohe Komplexität, sehr guter Sound
- **Negativ:** -

▶ **PC** 
 ▶ **AMIGA** 
 ▶ **ATARI ST** 

Nur Fliegen sind schöner

Falcon 3.0

Simulationsfreaks werden begeistert sein, daß im Laufe der letzten 12 Monate nicht nur Flipper, Ameisen und Eisenbahnen zum Opfer der Simulationswut wurden. Spectrum Holobyte hat erkannt, daß Lokomotiven, Insekten oder Spielzeug eher weniger dazu geeignet ist, die Bösen dieser Welt aufzuhalten. Vielmehr bedarf es eines waffenstarrenden Jagdfliegers, um religiösen Fanatikern und irren Tyrannen

len. Mit einem Mission-Editor dürfen eigene Aufträge gebastelt werden, zudem lockt eine Flugschule mit Trainingsmissionen und eine "Instant Action"-Option, in denen der Held der Luft den unfallträchtigen Start überspringt und den Bösewichtern sofort eine Sidewinder-Rakete überbraten darf. Diesmal haben auch die Grafiker kräftig den Pinsel geschwungen und dem Edel-Simulator ein gänzlich neues Outfit verpaßt. Vor jeder Mission werden prachtvolle Digi-Animationen eingespielt, während das Cockpit mit detailliertem Interieur und Head-Up-Display aufwartet. Flugbewegungen werden mit dem Joystick

bezüglich mehrfach belegter Tastaturkommandos die Tiefe dieses Fliegertraumes erspielen können. Wer mal eben eine Platzrunde drehen will, sitzt bei Falcon im falschen Cockpit. Kompromißlos sind auch die Hardwareanforderungen: 11 MB freie Festplatte, DOS 5.0 und ein rasanter 386er sind angesagt, um von der Rollbahn abzuheben.

Zum Entsetzen vieler Firmenchefs ist Falcon 3.0 auch noch netzwerkfähig. Wen wundert's, daß so manche ausgeklügelte Betriebsablaufpläne gehörig ins Wanken geraten, wenn die Buchhaltung mit der Vertriebsabteilung schwere Luftkämpfe auszufechten hat... Seit Falcon 3.0 darf bezweifelt werden, ob Fliegen wirklich schöner ist als diese Top-Simulation. Ready for Take-Off!



Bei Falcon 3.0 kann so ziemlich alles ausgewählt werden, was das Fliegerherz begehrt.

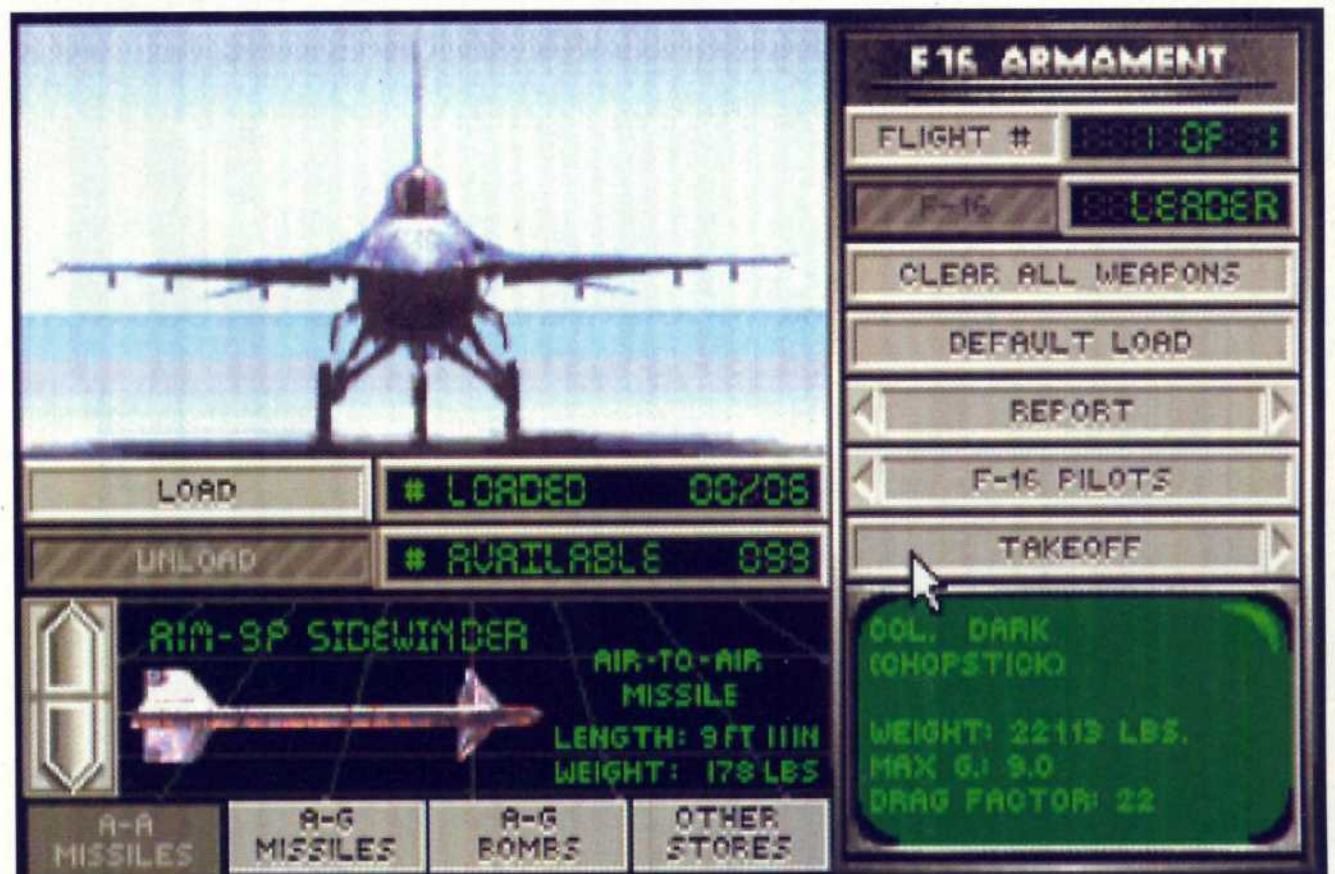
das Handwerk zu legen. Mit Falcon 3.0 steigt ein komplett überarbeiteter Jet in den digitalen Luftraum auf, der in Punkto Realitätsnähe wohl kaum noch zu schlagen ist.

Drei Unruheherde sollen mit dem Falcon befriedet werden. Zunächst darf der Spieler wieder einmal in die Kuwait-Krise einsteigen und dort an der Operation "Desert Sabre" teilnehmen.

Auch in Israel vermutet Spectrum Holobyte handfesten Budenzauber, wenn die Syrer sich militärisch auf die Seite der Palästinenser schlagen und Israel in einen offenen Krieg verwickeln. Wegen diplomatischer Winkelzüge seit der Kuwait-Krise können die USA den eben noch verbündeten Syrern nicht mit eiserner Hand an die Kehle greifen. Daher muß der Spieler ohne große Unterstützung durch andere Waffengattungen strategische Ziele angreifen und die israelische Grenze verteidigen.

Seltsamerweise findet man im feucht-heißen Klima von Mittel- und Südamerika reichlich Diktatoren und Despoten, die offensichtlich gerade dort ausgezeichnet gedeihen. Gerade das antiamerikanische Verhalten des panamesischen Präsidenten stößt den Amerikanern sauer auf. Ergo schaut man dort einfach mal mit der Luftwaffe vorbei...

Im Cockpit des Falken hat sich seit der Vorgänger-Version einiges getan: Der Flieger darf jetzt eine ganze Staffel befehligen und den Wingmen über eine Multiple-Choice-Auswahl Anweisungen ertei-



Wahl der Waffen: Von Sidewinder bis zu Fliegerbomben darf der Falke mit Waffen behängt werden.

ausgeführt, während sich die zahllosen weiteren Eingriffsmöglichkeiten hinter einer Vielzahl an Tastaturkommandos verbergen.

Angeichts des unerbittlich näherrückenden Seitenendes kann der Wust an Optionen, Schwierigkeitsgraden und Spielmöglichkeiten hier nur ansatzweise angerissen werden. Falcon 3.0 ist schlichtweg der umfangreichste und beste Flugsimulator des Jahres. Trotz "Instant-Action"-Option und Trainingsmodus werden jedoch nur beinharte Simulationsfreaks mit großer Lernfähigkeit

SIMULATION

- **Hersteller:** Spectrum Holobyte
- **Preis:** ca. DM 140,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** Grafik, Sound, Realitätsnähe, Optionsfülle, Einsteigermodus
- **Negativ:** hohe Hardwareanforderung

PC



Der Tag, an dem der Fall-Out kam:

Global Effect

Die Erde ist schon ein launisches Kügelchen. Alles nimmt sie einem irgendwie krumm, egal ob man mal die Tür vom Atomkraftwerk versehentlich offenläßt oder etwa nur ein bißchen Haarspray in die Atmosphäre schießt. Trotzdem haben wir sie alle auch irgendwie lieb, die Gute... Millennium hat erkannt, daß nicht nur den benachbarten Schrebergärtner kaum etwas so zu erfreuen mag, wie wenn hartes Ödland unter eigener Aufsicht biodynamisch aufgrünt. In Global Effect läßt uns Millennium folgerichtig zu besonderen Ehren kommen und befördert uns



Die gute, alte Erde darf bei Global Effect nach allen Regeln der Ökologie verhätschelt werden.



Ein Iconsystem sorgt für Übersichtlichkeit. Mit ein paar Mausklicks kann sich der Ökologe über das Befinden des Planeten informieren.

zum Präsidenten eines fiktiven Weltstaates, den wir ökologisch verhätscheln dürfen. Doch das glücksselige Grinsen des stolzen Erdenbürgers angesichts seiner steilen Karriere schwindet bald. Was Millennium nämlich unter verschiedenen Szenarien versteht, entpuppt sich bald als ein reichhaltiges Gruselkabinett an allen nur denkbaren Katastrophen. Da kränkt unsere Heimat am nuklearen Fall-Out, schwitzt mangels Ozonschicht unter der

atmosphärischen Aufheizung oder wird durch jahrhundertlange Giftmüll-Schlamperei verhandelt. Wer lieber selber mit Unrat um sich werfen will, darf auch einen noch jungfräulich unberührten Erdball mit acht unterschiedlichen geologischen und klimatischen Bedingungen zivilisieren. Liebt der Ökologe Überraschungen, läßt er sich auf der Vulkanwelt nieder, wo frischgebaute Städte dazu neigen, in einer magmaspeienden Erdspalte

zu verschwinden. Oder man bewaffnet sich mit Ohrwärmern und Pudelmütze und besiedelt eine Eiswelt. Zu guter Letzt kann der Strategie nicht nur mit den Kräften der Natur ringen, sondern auch mit dem Computergegner oder einem modemverbundenen Kumpel. Dabei dürfen sich Mensch und Maschine um die militärische oder wirtschaftliche Vorherrschaft balgen. Der Ökologe betrachtet die zu zivilisierenden Kontinente durch ein iconumrahmtes Sichtfenster aus der Vogelperspektive und kann per Werkzeuganwahl Städte, Kraftwerke und Industrieanlagen bauen. Dreh- und Angelpunkt für die individuellen Eingriffe in die Natur ist jedoch der Energievorrat. Also lassen wir an den Küsten Windkraftwerke wedeln, räuchern mit Kohleenergie oder ringen uns zur saubersten Lösung durch, nämlich dem Kernkraftwerk. Dabei scheint übrigens der Bau der letztgenannten Anlage in Vulkannähe nicht sonderlich ratsam, obwohl man etwaige Überbevölkerungsprobleme damit gegebenenfalls recht zügig in den Griff bekommen könnte. Jede Aktion des Baumeisters steht in unmittelbarer Wechselwirkung zur nachtragenden Umwelt. Eine kleine Havarie im AKW oder auch erhöhter CO₂-Ausstoß bei fortschreitender Industrialisierung kann so manchen kühnen Plan in Kürze zunichte machen...

Bevor die Sim Earth-Veteranen den "Kennen wir schon"-Sprechchor anstimmen, sei versichert, daß aus einer bekannten Idee durchaus ein durchweg durchdachtes strategisches Simulationsspektakel werden kann. Erfolgreiche Erdenretter, die dem atomaren Nebel trotzen, dürfen die rollenspielenden Zockerkollegen mit Recht belächeln: Hier hilft eben kein zünftiger Feuerball, um das ökologische Gleichgewicht wieder herzustellen. Echte Strategen sollten Global Effect besser gleich zweifach ordern: Ein Exemplar für zu Hause, ein zweites für Umweltminister Töpfer...

SIMULATION

- **Hersteller:** Millennium
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** gute Wirtschaftssimulation mit engem Bezug zu ökologischen Wirkungszusammenhängen
- **Negativ:** -

PC
Amiga



Während viele Softwareschmieden sich dazu berufen fühlen, die Zockergemeinde mit unterschiedlichsten Simulationen zweifelhafter Güte und Notwendigkeit zu behelligen, landete dieses Jahr ein Newcomer ein beachtliches Debüt im Floppy-Geschäft. Nicht etwa der x-te Versuch einer Flugsimulation wurde den Computer-Realos unterbreitet, sondern ein rundum gelungener Flipper-Simulator erblickte das Licht des Monitors und sucht seitdem auf dem Amiga seinesgleichen.

Digital Illusions kredenzt dem Spieler in Pinball Dreams vier verschiedene Flipper-tische, die jeweils eine andere Hintergrund-Thematik haben. Der "Ignition"-Tisch katapultiert den Spieler weit in die Zukunft und die Kugel durch die Galaxis. Der Wild-West-Flipper "Steel Wheel" huldigt der amerikanischen Pionierzeit, in der das Feuerroß eine von verdutzten Weiß- und Rothäuten bestaunte High-Tech-Revolution war. Dem "Beat Box"-Flipper können dagegen heiße Rhythmen entlockt werden, während der Chromball verschiedene musikalische Epochen durchrast. Rutscht die Kugel jedoch beim "Nightmare"-Flipper in die Zockergruft, spottet der Horror-Flipper mit höhnischem Dracula-Gelächter und Gruselsound.

Alle vier Tische sind nicht komplett auf dem Screen zu sehen, sondern werden mit dem Ball vertikal mitgescrollt. Dabei kann von Ruckeln keine Rede sein: Jedes der fein gepinselten Flipper-Details ist auch in hektischen Momenten klar zu erkennen.



Bei Pinball Dreams begeistert vor allem die realistische Darstellung der Ballphysik.

Dennoch hat die Liebe zum Detail in den ersten Minuten ihren Preis: Wer das Gerät noch nicht gut kennt, muß wegen der Scrolling-Augenbinde quasi blind Rampen, Ballfallen und Bonusmultiplikatoren anschießen. Doch die hervorragend dargestellten Flipperlabirynthe, der klassische Spielhöhlen-Sound und die ultrarealistische Animation der Kugel tröstet sowohl Highscore-Jäger als auch Hardcore-Simulanten. Digital Illusions hat geradezu penibel auf das korrekte physikali-

Pinball Dreams



Auf den vier Flippertischen wird jedes Detail in großartiger Grafik dargestellt. Das Bild scrollt dabei vertikal mit der Stahlkugel mit.

sche Verhalten der Metallkugel geachtet. Spätestens wenn die erste Kugel zitternd auf der Trennschiene zwischen Bonushöhle und Abgrund verharret, tropft der Zockerschweiß von der Zimmerdecke. Nun darf wie in der Spielhalle nachgeholfen werden: Per Spacetaste kann zur Überlistung der Schwerkraft stilgerecht am Tisch gerüttelt werden, um die Kugel vor dem Flipper-Nirwana zu retten. Hektiker und verspielte Gewalttäter werden jedoch mit dem "Tilt" bestraft, wenn zu kräftig Hand angelegt wird. Die Schlagflossen versagen dann den Dienst, während die Kugel vor den schreckensgeweiteten Augen des Spielers in die ewigen Highscorejagdgründe eingeht. Gesteuert wird per Tastatur, nur zum Einschießen der Kugel bedarf es der Maus. Da bis zu acht Spieler hintereinander Bonusbälle und Jackpots einsacken dürfen, gibt es für jeden Flipper eine eigene Highscoreliste, in der die Leistungen der Pinball-Helden verewigt werden.

Allein die schlampige Anleitung, deren Lektüre vor allem Flipperamateuren nur einen geringen Erkenntnisgewinn über die Möglichkeiten zur Punktescheffelei verschafft, trübt das Bild. Geradezu faszinierend dagegen ist die Eskalation psy-

chischer Abhängigkeit bei Pinball Dreams, obwohl die vermeintlich zu geringe Zahl von vier Flippern geradezu nach Fortsetzungsdisk schreit. Sowohl Simulationsfreaks als auch Actionfreunde dürfen bestehende Freundschaften getrost kündigen und jeglichen familiären Bindungen entsagen - denn was kann die schöne Außenwelt schon bieten, wenn der Spieltisch lockt: "Player 1, launch extra ball"....

SIMULATION

- **Hersteller:** 21th Century
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** realitätsnahe Darstellung der Ballphysik, genialer Arcade Sound, sauberes Scrolling, hervorragende Grafik
- **Negativ:** zu wenig Flippertische, schwer lesbares Lauflicht am oberen Bildschirmrand

AMIGA



Flippern bis zum Ausflippen

Pinball Fantasies

Seit 21st Century ihre Flipper-Simulation Pinball Dreams auf den Markt warfen, mehrten sich die Vermissenanzeigen verzweifelter Eltern und der Andrang jugendlicher Kundschaft bei Psychiatern. Mit dem Chromglitzern der Stahlkugel in den Augen, zog es die ausgeflippten Amiga-Zocker vor die Monitore der Nation. Pinball Dreams setzt seitdem keineswegs als angebotene Relique in den Regalen des Handels Staub an, sondern erfreut sich weiterhin lustig quirlender Absatzzahlen. Das schwedische Coder-Team 21st Century ließ derweil wiederum die Stahlkugeln rollen. Der Nachfolger Pinball Fantasies wartet mit vier weiteren Flippern auf, die mit ähnlichen Tugenden glänzen:

Traumhafte Grafik, sauberes Scrolling und die gleiche geniale Simulation der Ballphysik zeichnen die Metallkugel-Randale aus.

Der Partyland-Flipper verspricht den Zocker in das Reich von Mummenschanz und Gaukelei. Erstmals darf der Flipper-König mit drei Schlagflossen ausholen und den Ball durch ein wesentlich trickreicheres Labyrinth als bei Pinball Dreams treiben. Die Kugel saust über drei Ram-



Nachschlag für Flipper-Freaks: Vier neue und bessere Flipper warten auf den Zocker.

pen, schleudert durch einen Looping und kann in mehreren Ballfallen aufgefangen werden. Zudem verschwindet der Chromball in versteckten Bonushöhlen und Geheimeingängen, um blitzschnell wieder auf die Schlagflossen geschleudert zu werden. Im Hintergrund musiziert ein Drehorgelverein, während das schrille Clowngelächter beim Ballverlust neckt. Übersichtlicher wirkt auf den ersten Blick der Speed Devil-Flipper, der automobilen

Leidenschaften huldigt. Auch auf diesem Tisch ist der Einsatz von drei Schlagflossen nötig, um Extra-Bälle, den Multi-Bonus und die Jackpots zu kassieren.

Der Solo-Flipper im oberen Drittel hämmert den Ball auf eine Minirampe, hinter der sich Roll-Overs und eine Ballfalle verbergen. Da verwundert es nicht, daß Unfallgeräusche beim Ballverlust eingeblendet werden, um den Zocker vollends ins Schleudertrauma zu treiben. Wer dann bei Speed Devil lässig High Scores absahnt, darf sich größeren Herausforderungen stellen.

Beim Billion Dollar Gameshow-Flipper blickt der Spieler auf einen von langbeinigen Schönheiten umringten Millionär, der breit grinsend zwischen Bumpen, Ballfallen und Schalterzielen hervorlugt. Der Jackpot-Junkie darf fünf abenteuerliche Rampen erklimmen, von denen der Ball zum Teil in Schlangenlinien zu den unteren Flippern zurückrollt. Wiederum muß ein dritter Flipper im oberen Drittel des Tisches bemüht werden, um spezielle Rollbahnen zu erreichen. Zudem harren Tunnels, Umlauf-Passagen, Roll-Overs und Bumpers dem Ballkontakt.

Wer auf Totenglockengeläut, unheimliche Orgelklänge und verdächtiges Glucksen abfährt, darf sich an den Grusel-Flipper Stones 'n' Bones heranwagen. Der Flipper-Freak kommt mit zwei Schlagflossen aus, um die Stahlkugel in den Looping-Tower, über Zwillingen- und Single-Rampen und über Roll-Overs zu schießen. Technisch gleicht Pinball Fantasies dem Vorgänger fast bis aufs Haar. Tischrütteln, Tilt und das mit der Kugel scrollende Bild wird der Spielhallen-Fan auch diesmal mit Behagen zur Kenntnis nehmen. Einige Details wie das Message-Lauflicht sind diesmal verbessert worden, während der Tischaufbau noch interessanter geworden ist.

Keine Frage: Wer von Pinball Dreams begeistert war, wird ohne Pinball Fantasies seines Lebens nicht mehr froh. ■

SIMULATION

- **Hersteller:** 21st Century
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** viele gute und neue Ideen bei der Tischgestaltung, Verbesserung des Lauflichts am oberen Bildrand
- **Negativ:** zu wenig Tische werden mitgeliefert

AMIGA



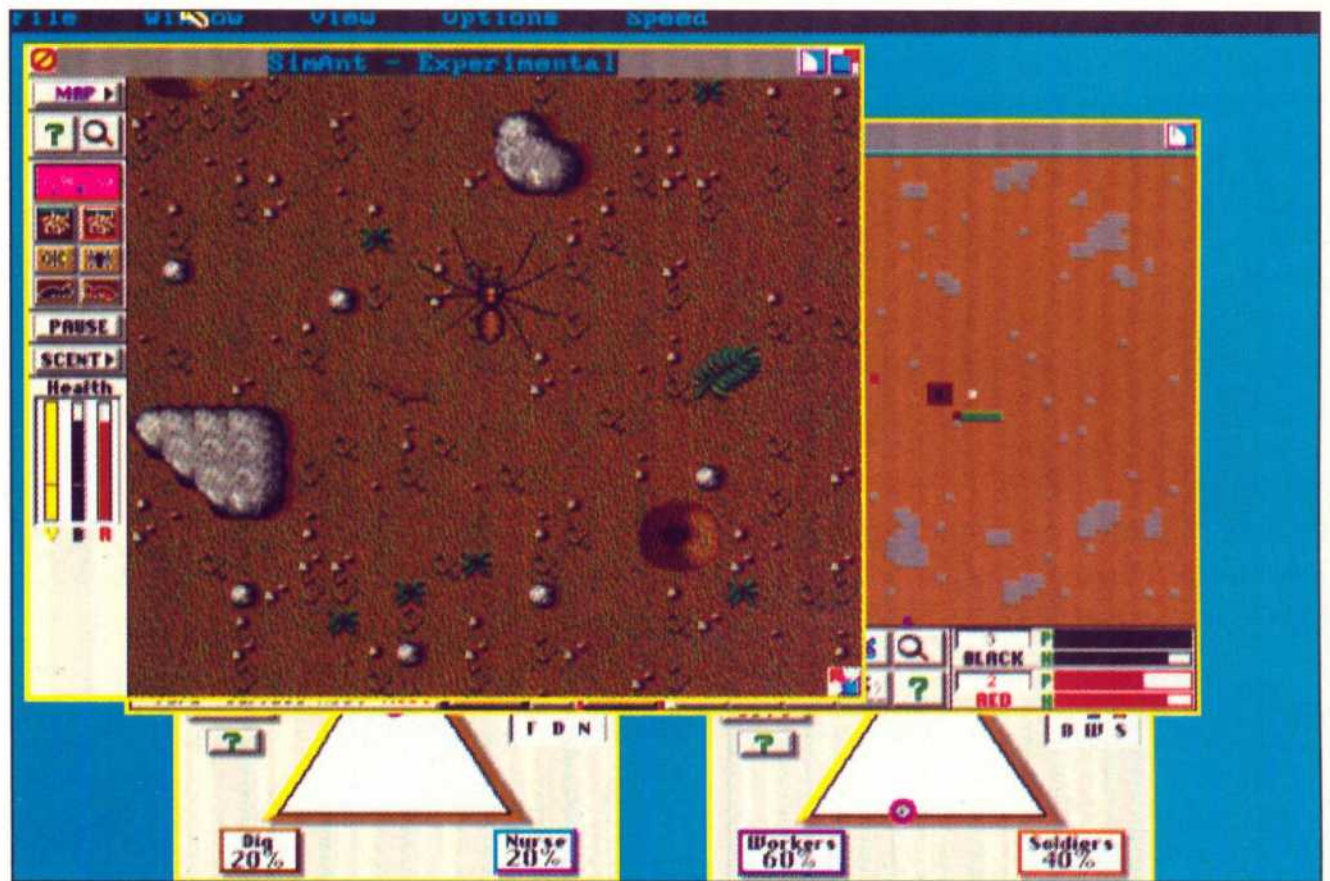
Der Simulationsfimmel der Softwareschmiede Maxis nimmt inzwischen geradezu unheimliche Formen an. Während ich mich noch an meinen ersten Gruselfilm namens "Der Angriff der Killer-Ameisen" im zarten Kindesalter erinnere, der in einem cholerischen Schreikrampf endete, will mir Maxis mit Sim Ant weismachen, daß Ameisen doch ganz nette Kumpels sein können. Dabei entpuppt sich diese abgefahrene Simulation einer Ameisenkolonie als eines der besten strategiela-stigen Spiele überhaupt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über eines jener Krabbeltiere, die man normalerweise zerquetscht unter den Sohlen von Gärtner-gummistiefeln findet. Über ein windows-ähnliches Interface blickt der Ameisenmanager aus der Vogelperspektive auf den Erdboden, wo er seine Lieblingsameise auswählen und steuern darf, die gemäß Mausklick in die gewünschte Richtung wuselt.

Aber was macht man so den ganzen Tag als Ameise? Nun, schon nach den ersten gekrabbelten Schritten erkennt der Bio-Simulant, daß der Boß eines Ameisenhaufens erheblich mehr auf dem Zettel hat als der bundesdeutsche Durchschnittsarbeitnehmer. Zur Erhaltung der Kolonie muß man nicht nur Arbeiter einteilen, sondern auch Soldaten in den Kampf führen, Futter horten und Gänge bauen. Außerdem darf die Ameise kräftig Brutpflege betreiben: Auf einem Extrapanel wird festgelegt, wieviel Soldaten, Arbeiter und Brüter herangezogen werden sollen. Doch das reine Festlegen von

Brutquoten schafft noch lange kein neues Ameisenvolk. Wer bei Regen die Eier in den überfluteten Gängen vergißt, muß mit Personalengpässen rechnen. Da dem Insektenhüptling ständig Angriffe von den verfeindeten roten Ameisen drohen, kann ein solches Versäumnis böse enden. Da sich die Miniaturzivilisation im

Und ewig droht der Rasenmäher

Sim Ant

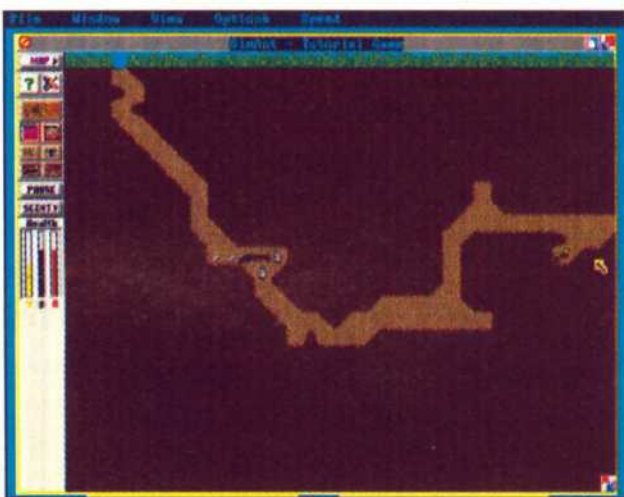


Der Ameisenhaufen in Sim Ant wird über eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche gesteuert. Über ein Vogel-perspektiven-Fenster darf die Ameise auf dem Erdboden herumgeführt werden.

Kleingarten eines Einfamilienhauses befindet, kann es jedoch auch noch schlimmer kommen. Wenn Vati mit dem Rasenmäher über das Gras tapst, können ganze Armeen vernichtet werden. Der Traum des Ameisenchefs und ein Greuel für jede Hausfrau ist es, in die mit Nahrung gesegnete Küche des Hauses einzudringen. Die Dame des Hauses verteidigt dann die Küche nicht nur mit spitzen Schreien, sondern schlimmstenfalls mit biologischen Kampfmitteln: Ein Insekten-spray kann zum Drama werden.

Maxis gebührt dieses Jahr der Preis für die originellste Spielidee. Sim Ant vereint einfache Bedienung mit hoher Komplexität. Dabei scheint es dem Laien, daß die Designer von Maxis tatsächlich an fast alles gedacht haben, was sich auf dem Erdboden abspielen kann.

Insektenhasser müssen jedoch gewarnt werden: Sim Ant hat klare persönlichkeitsverändernde Wirkung. Einerseits ist der Suchtfaktor dieser sauber recherchierten und liebevoll inszenierten Simulation enorm hoch. Andererseits ertappen sich auch eingefleischte Insektizidsprüher und Krabbeltiersadisten im Sim Ant-Fieber dabei, bäuchlings auf dem Rasen liegend lautstarke Anfeuerungen gen Boden zu brüllen, wenn die eigenen Gartenameisen gerade eine Spinne überwältigen oder schwere Grashälme schleppen.



Sim Ant ist eine der innovativsten Simulationen der letzten zwölf Monate.

SIMULATION

- **Hersteller:** Maxis
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** geniale Simulationsidee, hohe Komplexität, bei einfacher Menüführung, Tutorial-Programm
- **Negativ:** -

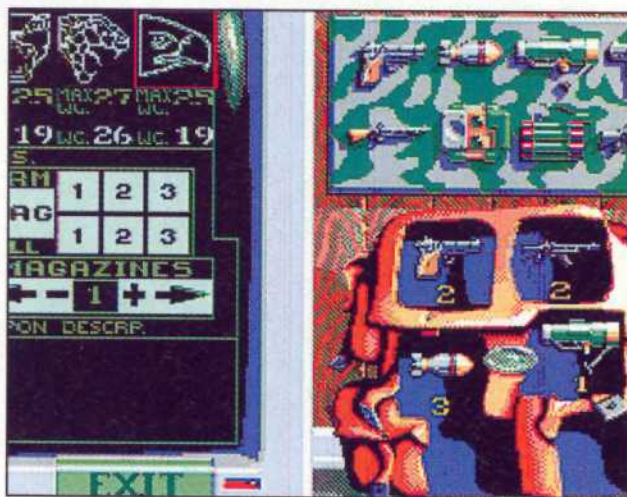
PC AMIGA



Rambo kann zu Hause bleiben

Special Forces

Wenn Sly Stallone wieder mal seltsam gewandet durch die Cinemascopewälder irrt und mit Pfeil und Bogen Vietkongs, Hubschrauber und den Vogel abschießt, dann lockt nicht etwa die runzlige Robin Hood-Geschichte Tausende von Kinobesuchern in die Lichtspielhäuser. Es hat sich herumgesprochen, daß der Mime den Special Forces-Killer John Rambo markiert, ungeachtet berechtigter Zweifel darüber, ob der Muskelberg Kolben und Mündungsdämpfer eines



Hier darf der Marine sein Bündelchen schnüren.



Acht Soldaten mit jeweils anderen Spezialkenntnissen stehen dem Kommandeur zur Verfügung. Der Einsatz selbst wird aus der Vogelperspektive befehligt.

Gewehres unterscheiden kann. Jedenfalls wird kaum ein anderer Berufszweig mit so glühender Bewunderung bedacht wie die heldenhaft operierenden Sondereinsatzkommandos, die es mit scheinbar jeder Übermacht aufnehmen können. Microprose trug dieser Glorifizierung schon vor Jahren mit der Einzelkämpfersimulation Airborne Ranger Rechnung. Jetzt dürfen beim Nachfolger Special Forces gar vier Recken auf Unholde unterschiedlicher Gesinnung gehetzt werden. Der Nahkämpfer darf zunächst seinen Lieblings-Krisenherd wählen, in dem er seines Amtes walten will. Microprose

ahnt natürlich, daß die Bösewichter dieser Erde seit neuestem vornehmlich im Irak wohnen. Zudem darf die Heldenschar in den 16 angebotenen Missionen aber auch ausziehen, um Drogendealern in Südamerika, einer Militärjunta in der gemäßigten Zone und einer Terroristenbande in der Antarktis eins auszuwischen. Der Feldherr verfügt zu Beginn über acht Soldaten mit unterschiedlichem Fachwissen. Da trifft der hinterhältige Scharfschütze jede Stubenfliege im Tiefflug, der Sprengstoffexperte zündelt fröhlich an ferngesteuerten Bomben und der Elektronikfachmann verkabelt in Windeseile

Laserzieleinrichtungen zur Orientierung für Jagdbomber. Je nach Auftrag müssen dann die schweren Jungs von der Infanterie taktisch gewitzt zusammengestellt werden. Bei heimlichen Attentaten auf einen Drogenboß läßt man den Feuerwerker besser zu Hause, während der Raketenspezialist beim Kampf gegen Panzer eine recht passable Figur macht. Am Einsatzort angekommen, werden die Recken aus der Vogelperspektive gesteuert, wobei immer nur ein Soldat direkt gelenkt werden kann. Befindet sich die Gang im Gruppen-Modus, so trotten die anderen dem Anführer brav hinterher. Im Einzel-Modus hält die Gruppe die jeweilige Stellung, während der Boß z. B. nach Gegnern Ausschau hält oder Sprengladungen anbringt. Ambitionierte Metzger sind bei den Special Forces jedoch fehl am Platz. Vielmehr wird der grübelnde Taktiker mit Neigung zum Leithammel gefordert. Soll zum Beispiel ein gut bewachter Kriegsgefangener aus den Klauen von Terroristen befreit werden, so sollte sich die Gruppe teilen: Der Sprengstoffexperte lockt den Feind mit einer zünftigen Explosion zum Westtor des Lagers, während der Rest der Rasselbande durch das Osttor huscht, um den dar-benden Kameraden zu befreien.

Trotzdem sind auch schnelle Reaktionen erforderlich, wenn die Helden ins Echtzeit-Handgemenge geraten. Gerade die direkte Kampfsteuerung wird von manchem Zipperlein geplagt. Zudem sind die 16 Missionen auch nicht gerade üppig. Grafisch geht's auf allen Systemen recht bunt zur Sache, während der Sound eher mager ist. Das hohe Maß an taktischer Raffinesse, einfallsreichen Missionen und hoher Realitätsnähe dieser ungewöhnlichen Simulation bügeln solche Mängel jedoch locker wieder aus.

Wer die Special Forces-Missionen überlebt hat, kann über Rambo nur noch milde lächeln...

SIMULATION

- **Hersteller:** Microprose
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** hervorragende taktische Simulation, die ohne blindes Gemetzel auskommt
- **Negativ:** gewöhnungsbedürftige Kampfsteuerung, schwacher Sound

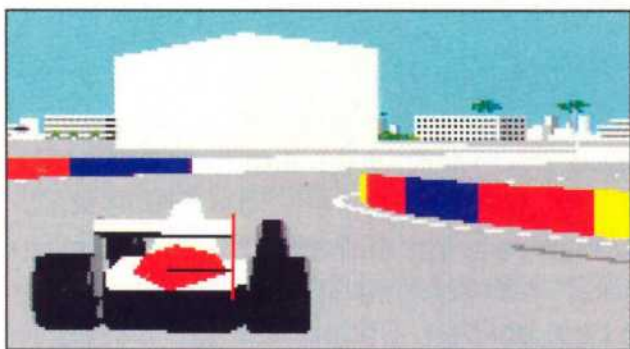
PC AMIGA ATARI ST



Schleudertrauma auf dem Nürburgring

Microprose Formula One Grand Prix

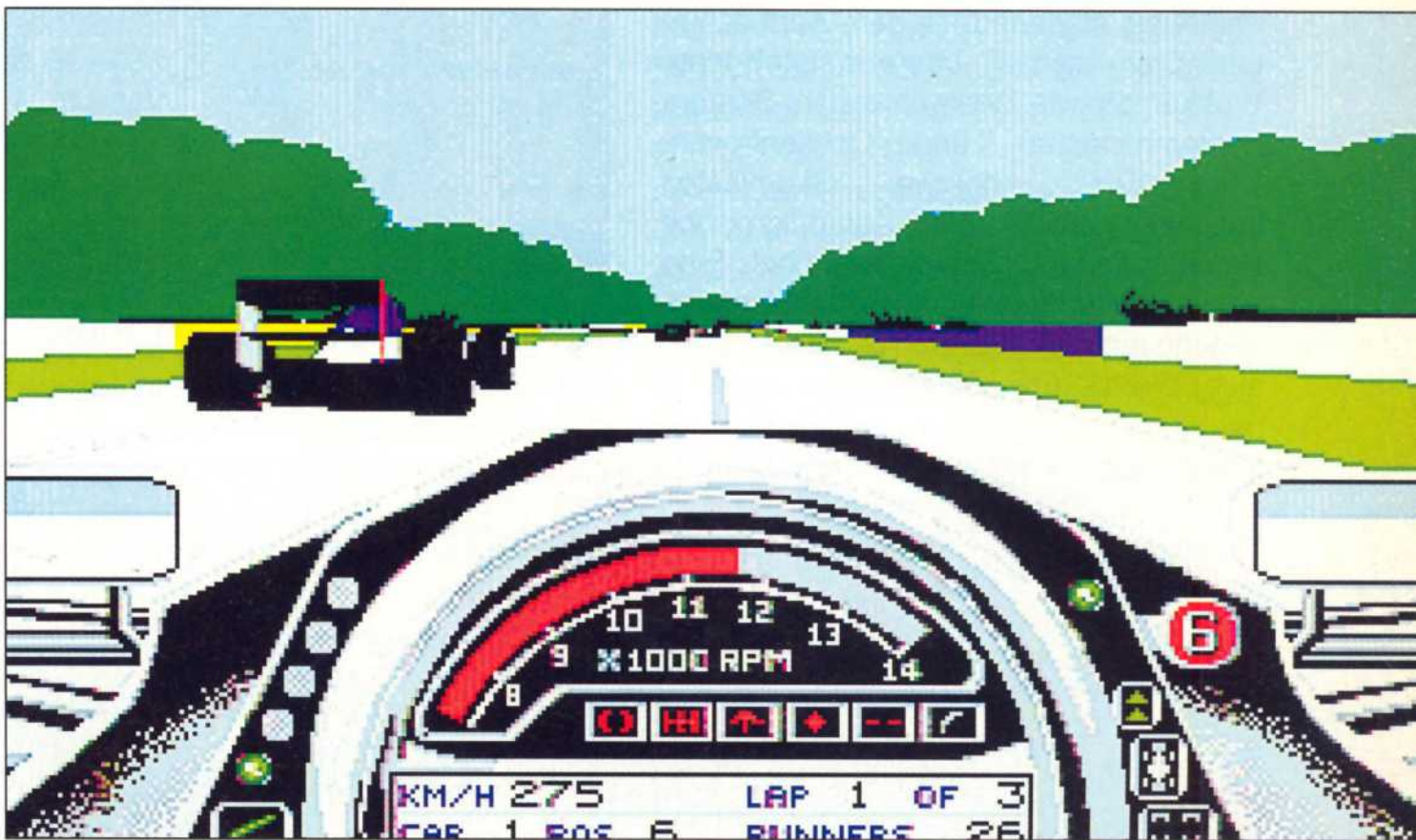
Es ist schon schwer zu ergründen, warum die alljährlichen Formel-1-Rasereien Millionen von Schaulustigen an die Rennstrecken und an die Fernsehschirme locken. Im Grunde geschieht doch nichts anderes, als daß irgendwelche armen Teufel mit merkwürdig entstellten Auto-Flundern in irrsinniger Geschwindigkeit im Kreis fahren, ohne sich einen handfesten Drehwurm einzufangen. Fasziniert der Rennsport nur wegen der hohen Geschwindigkeiten und der damit verbundenen stillen Hoffnung auf spektakuläre Unfälle? Lockt der pure Anblick der leicht beschürzten Mädchen an den Boxen? Oder wird das Interesse sogar nur aus purem Neid auf die Magnum-Sektflaschen genährt, die die Sieger in die Hand gedrückt bekommen? Um so schlimmer trifft es die Rennsport-Fans, die ihre brach liegenden Talente auf verwaisten Landstraßen ausleben wollen und statt Ruhm und Ehre lediglich Strafzettel und Beulen im Kotflügel ernten... Geoff Crammond, ein alter Hase im Software-Business, verdingte sich bei Microprose, um die großartigste Formel-1-



Der Fahrer kann mehrere Perspektiven abrufen.

Simulation zu schaffen, die es zur Zeit gibt. Microproses Formula 1 Grand Prix hat damit nichts mehr gemein mit den zwar sicherlich amüsanten, aber mehr actionbetonten Pixelrasereien im Stil von Vroom oder Lotus Turbo Challenge. Vielmehr setzte sich der Meister das Ziel einer wirklich realitätsnahen Darstellung des Rennfahrerdaseins.

Während dem Formel-1-Piloten in den unteren Schwierigkeitsstufen die meisten taktischen Entscheidungen und einige Steuerungsmöglichkeiten vom Computer abgenommen werden, bricht in der höchsten Schwierigkeitsstufe die ganze Komplexität des Renngeschehens über den Fahrer herein. Der Spieler steuert seinen Wagen mit Joystick oder der Tastatur und betrachtet die vorbeiflitzenden Kulissen aus der Fahrerperspektive. Dabei dürfen die 16 originalgetreu nachempfundenen Grand-Prix-Rennstrecken entweder einzeln oder innerhalb einer Weltmeisterschaft befahren werden. In den winkligen Gassen des Monaco-Rundkurses stimmen sogar die Positionen der Zebrastreifen, während der kundige Formel-1-Fan in Phoenix die Tribünen genau dort entdeckt, wo sie auch immer im Fernsehen



Besonders beeindruckend ist bei Microproses Rennspektakel die gelungene Froschperspektive aus dem flachen Formel-1-Flitzer.



zu sehen sind. Selbst an die Brems Spuren hat Geoff gedacht.

Zu den normalen Weltmeisterschaften darf der Spieler sogar noch an der 91'er Saison teilnehmen, in der alle realen Fahrer und die Teamfarben der echten Rennställe vorkommen. Im Weltmeisterschaftsmodus muß dem Profi schon klar sein, welchen der vier unterschiedlich harten Reifensätze er vom Boxenteam aufziehen läßt oder ob er lieber zu Qualifikations- oder Regenreifen greift. Ferner muß der Fahrer entscheiden, wie er die Getriebeübersetzung, den Spoilerwinkel und die Bremsbalance einzustellen gedenkt. Bevor die Boxen zu Reparaturzwecken oder Reifenwechseln angelaufen werden, ist das Support-Team per Tastendruck auf das Eintreffen des Rennwagens vorzubereiten, damit die Mechaniker ohne Zeitverluste Hand an das Auto legen können.

Angesichts des hervorragenden Handbuchs mit über 160 Seiten leuchtet es ein, daß die Fülle der Einstell- und Auswahloptionen von der Fahrzeugwahl über den Schwierigkeitsgrad hier nur im Groben aufgeführt werden können. Wer statt Actionrasereien echten Benzingeruch in der Nase spüren will, darf sich die brett-harten Formel-1-Flundern von Microprose nicht entgehen lassen.

SPORT

- **Hersteller:** Microprose
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** ausufernde Optionsfülle, sehr gut nachempfundene Rennatmosphäre, die derzeit beste ernst-hafte Formel-1-Simulation
- **Negativ:** leichtes Ruckeln in der Grafik, lange Ladezeiten und häufiger Diskwechsel, wenn ohne Festplatte gespielt wird.

► **Amiga**    

► **ATARI ST**    

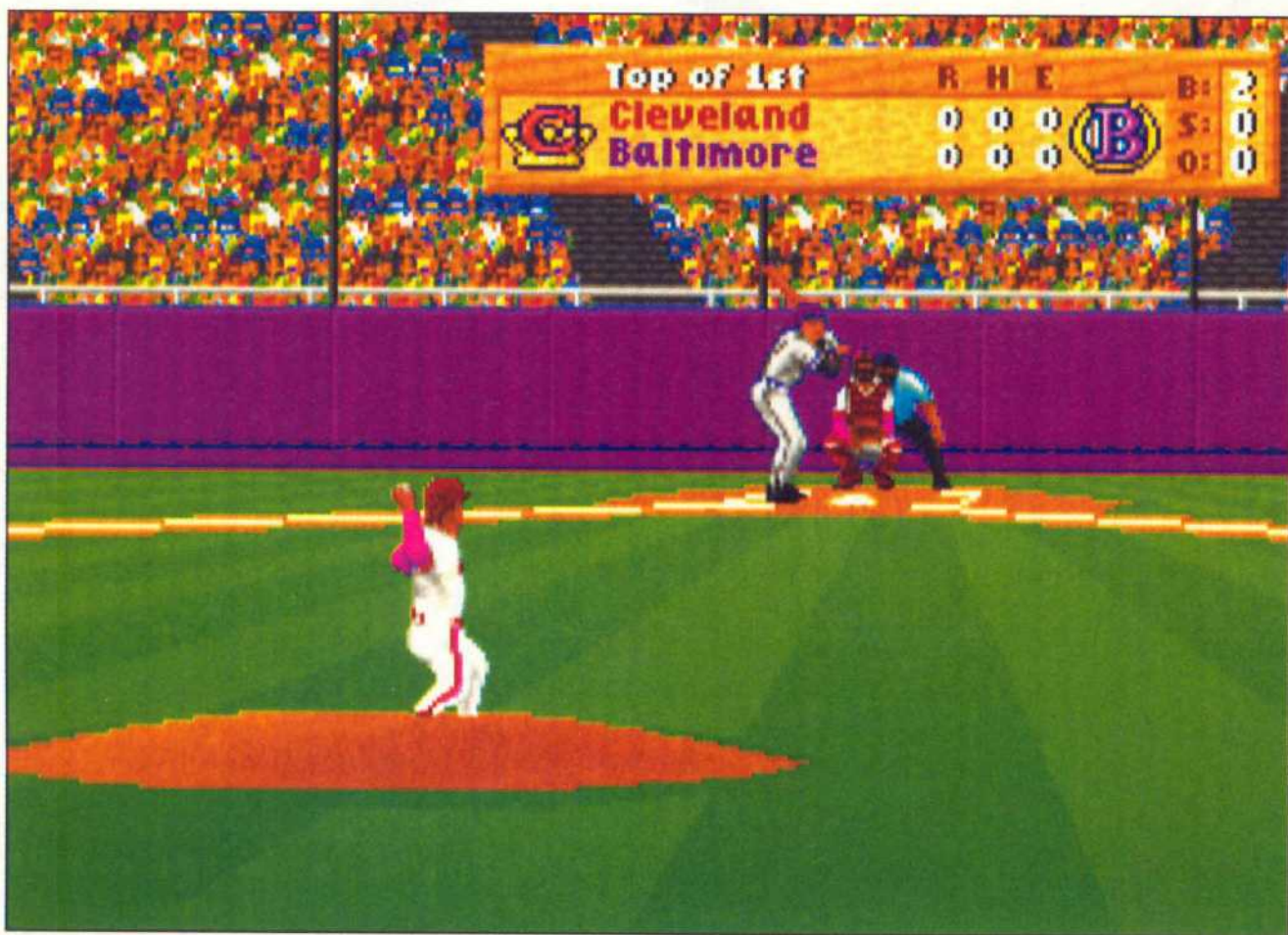
Amerikanische Volksbelustigung

Hard Ball III

Es gibt Sportarten, bei deren Anblick Amerikaner hysterische Verzückungsschreie ausstoßen, der Rest der Welt jedoch nur ungläubig staunend mit dem Kopf schüttelt. Dazu zählen überaus intelligente Wettkämpfe wie Zwergerwerfen, Damen-Schlammcatchen und Ochsenfrosch-Wetthüpfen. Ähnliche Skurrilitäten beschert auch der amerikanische Rasensport dem johlenden Pöbel. Eine noch recht zahme Variante der Volksbelustigung mit kleinen Bällen ist Baseball, wo sich Werfer und Schläger in sicheren



Bei Hard Ball III versinkt der Baseballer im Optionschungel.



Wer Baseball lernt, wird von Accolades Simulation begeistert sein: Lebensechte Animation und Kommentare von TV-Reporter bringen Stimmung ins Heimstadion.

Abstand gegenüberstehen und sich grimmig ansehen.

Da die Mehrheit der männlichen amerikanischen Bevölkerung dieser Sportart verfallen ist, ließ sich Accolade dazu verleiten, dieses Jahr den dritten Teil ihrer Hard Ball-Serie auf den digitalen Rasen zu schleudern. Auch die deutschen PC-Besitzer kommen trotz der oft nur vagen Vorstellung über Baseball in den Genuß dieser großartig präsentierten Sportsimulation. Tatsächlich hat sich seit dem Vorgänger einiges im Baseball-Stadion getan. Geräuschfetischisten werden schnell bemerken, daß diesmal der redselige TV-Reporter Al Michaels jeden sportlichen Schritt des Spielers mit weisen Anmerkungen über die Soundblasterkarte kommentiert. Vom Gameplay her

findet der Baseball-Fan Innovationen und Traditionen von Accolades amerikanischer Leibesertüchtigung in einer bunten Mixtur zusammengewürfelt. Die Qual der Wahl lauert schon im ersten Auswahlmenü, wenn zwischen Ligamodus und Ein- oder Zweispieleroption gewählt werden darf. Neulinge sollten ihre Fähigkeiten als Werfer oder Fänger jedoch erst einmal im Trainingsmodus stählen. Fühlt man sich für das erste Match gerüstet, dürfen weitere Optionen angewählt werden. So kann der Spieler unter acht verschiedenen Stadien wählen, fünf Spielerperspektiven einstellen, Action-Replays einstellen und Spielstände und -szenen speichern. Wer seine eigene Mannschaft aufstellen will, darf den Team-Editor bemühen. Dort darf fast alles eingestellt

werden, was sich der Keulen-Anhänger wünschen kann: Anders als im richtigen Leben darf man den Manager selbst benennen und Kittelfarben, Teamnamen, Heimatstadion und Spieler entwerfen. Zudem kann das Vereins-Emblem mit einem integrierten Malprogramm selbst gepinselt werden.

Gesteuert wird die Keulenschwingerei mit Joystick oder Keyboard, während auf dem Spielfeld je nach Spielsituation eine Halb-totale oder eine Direktansicht des Werfers oder Schlägers eingeblendet wird. Der Menüwust kann außerdem mit der Maus durchklickt werden.



Vor allem Greenhorns sollten das englische Handbuch jedoch genauestens lesen, wenn noch Unkenntnis über das mysteriöse Regelwerk des amerikanischen Volkssports herrscht. Hard Ball III setzt nämlich im Grunde genommen einen soliden Bodensatz an Baseball-Kenntnissen voraus und erklärt die Spielregeln nur beiläufig und über das ganze Handbuch verteilt. Dafür gibt es dann auch in unserer Wertung harsche Punktabzüge. Schade drum, denn von der Präsentation und der Spielbarkeit her gebührt Accolade für Hard Ball III wieder einmal saftiges Lob. Für Insider und Hartnäckige ist Hard Ball dennoch ein grandioses Vergnügen.

SPORT

- **Hersteller:** Accolade
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** enorme Optionsvielfalt, Digi-Kommentare eines TV-Reporters, gute Animation, gute Grafik
- **Negativ:** Spielregeln werden im englischen Handbuch nur beiläufig erwähnt

PC



Der mit dem Golf tanzt

Jack Nicklaus

Signature Edition

Man sollte den Softwareherstellern schon dankbar sein, daß sich immer mehr Spieledesigner dem elitären Golfsport annehmen und auch dem Normalsterblichen Zutritt zum erlauchten Parcours ermöglichen. Denn wer sich die Mitgliedsbeiträge und Aufnahmegebühren locker aus dem Ärmel schüttelt, ist sicher kein Tariflohnempfänger und schon gar nicht Redakteur einer Spielzeitschrift. Zum wiederholten Mal greift Accolade zu Caddie und Driver, um eine möglichst perfekte Simulation des Rasensports auf den Monitor zu bannen. Wieder einmal dient Golf-Guru Jack Nicklaus als Aushängeschild und Lockvogel und führt die Spieler zum Sherwood Country Club oder zum English Turn Golf and Country Club. Zunächst darf der Golfer im Options-



Ohne die Kursübersicht wäre es wohl nicht möglich, sich seelisch und taktisch richtig einzustellen.

dschungel kramen und eine Vielzahl von Platz- und Spielereigenschaften bestimmen. Zunächst darf man sich einen Spieler auswählen oder, sofern man diese Neigung verspürt, auch im Golf-Röckchen den Rasen betreten. Wer gerne mit dem Wetter herumspielt, kann Wind und Bodenbeschaffenheit einstellen.

Auf dem Parcours betrachtet der Spieler seinen Golfer von hinten und kann über eine hervorragend zu bedienende Schlagsystematik schwingen, putten und chippen. Am unteren Bildschirmrand entdeckt der Spieler einen Schwungbalken, der Ausholen, Schlag und Schnitt aufzeigt. Um mit der Ausholbewegung zu beginnen, tippt der Spieler zunächst auf die Space-Taste. Deutet die Anzeige ausreichend Power an, reicht ein erneuter Tastendruck, um den Schläger abwärts sausen zu lassen. Ein dritter, gut getimter Tastendruck legt schließlich den Schnitt am Ball fest. Da der Schlag mit der Tastatur zu steuern ist und die übersichtliche Schwunganzeige beim Einschätzen des Timings hilft, kommt auch der Einsteiger relativ schnell mit der Steuerung zurecht. Zudem wird dem Spieler wahlweise der richtige Schläger in die Hand gedrückt, wobei die Entfernung zum Loch und die Reichweite des Schlägers direkt am unteren

ren Bildschirmrand ablesbar ist. Durch die Skaleneinteilung auf der Schwunganzeige erkennt man schnell, wie kräftig ausgeholt werden muß, um den Ball in der richtigen Länge zu spielen. Am oberen Bildrand ist die Richtung des Fähnchens angezeigt, das der Spieler durch das Verschieben eines kleinen Golfballes absolut genau anpeilen kann. Hilfloze dürfen Digi-Nicklaus trotzdem um Rat fragen, der geduldig Tricks und Tücken der jeweiligen Bahn preisgibt.

mulation von Access. Zudem läuft der Bildaufbau erheblich schneller und einen Kurseditor sucht man beim Konkurrenten eh vergebens. Dafür muß der Nicklaus-Jünger auf einige Details wie Fußstellungen und Kommentare per Digi-Stimme verzichten und mit etwas gröberer Grafik vorlieb nehmen. Wer ohne lange Einarbeitungszeit den Putter schwingen will, kann das neueste Werk von Accolade trotzdem empfohlen werden. ■



Schneller Grafikaufbau, sehr gute Animation und hohe Spielbarkeit verhelfen dieser Golf-Variante zu einem Platz in den Rängen.

Ein besonderer Gag ist der Kurseditor. Damit darf man eigene Golfplätze anlegen und zum Beispiel deren Bewaldung, Hintergründe und Bodenbeschaffenheit bestimmen. Im Turniermodus können schließlich sowohl die eigenen Kumpels als auch selbst geschaffene Computergegner zum Abschlag gebeten werden. Jack Nicklaus Signature Edition hat gegenüber dem überragenden Links 386 Pro einen ganz entscheidenden Vorteil: Man benötigt zum Golfen nur einen 286er. Doch auch im Vergleich zum normalen Links bietet Jack Nicklaus handfeste Pluspunkte. Hier ist es wesentlich leichter, die Schläge zu erlernen und die richtigen Distanzen zu treffen als bei der Nobelsi-

SPORT

- **Hersteller:** Accolade
- **Preis:** ca. DM 110,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** schneller Bildaufbau, Einsteiger-freundliche Steuerung, Parcourseditor
- **Negativ:** weniger Optionen als z.B. bei Links 386Pro

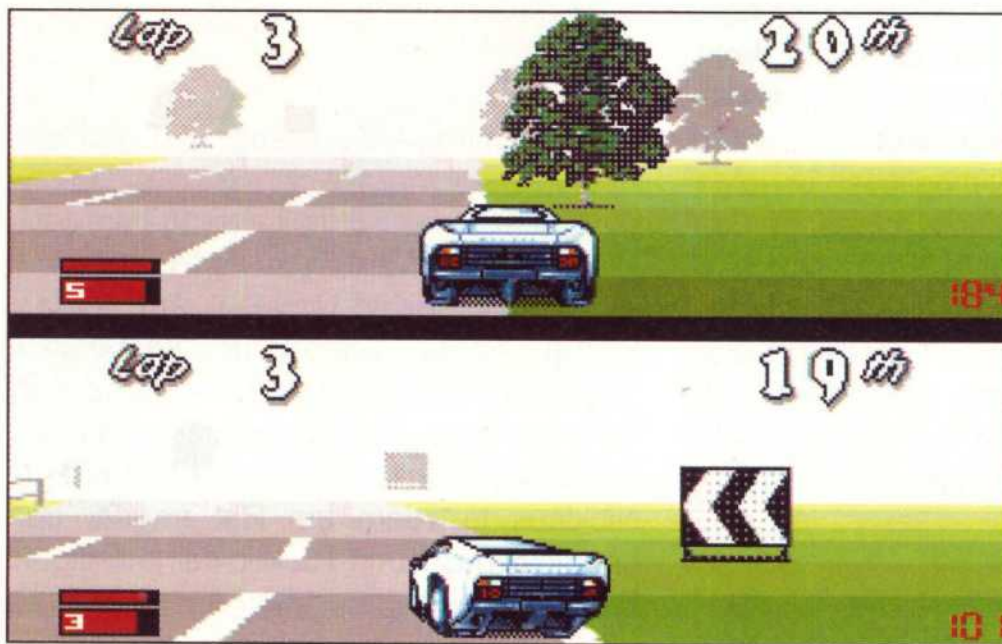
PC



Rasen bis der Asphalt brennt

Jaguar XJ 220

Inzwischen scheint echten Asphalt-Anarchos die Frustration über die hartnäckige Verbreitung von Tempo 30-Zonen schwer aufs Gemüt zu schlagen. Verzweifelte Pistenpiraten wälzen sich ruhelos im Bett und summen Fahrgeräusche, andere schleichen gedrückt zur Selbsterfahrungsgruppe des lokalen Manta-Clubs. Die am härtesten betroffenen Benzinjunkies stürzen sich gar in eine Scheinwelt am Computer, in der man wenigstens mit unbezahlbaren Sportwagen vorgegaukelt bekommt, was man in glücklicheren Tagen live erlebte. Diesen Opfern des modernen Urbanisierungswahns will Core Trost spenden. Die englische Softwareschmiede lockt ben-



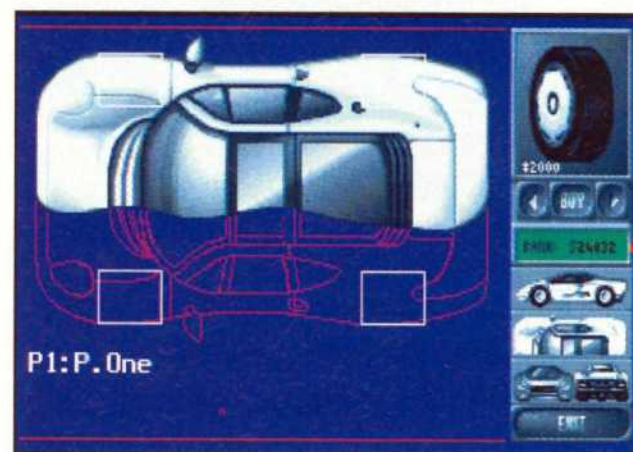
Zu Zweit darf bei Jaguar XJ220 über Splitscreen gerast werden.



Der Ferrari hat nichts zu lachen: Über 36 Levels in zwölf verschiedenen Ländern geht es um Meisterschaftspunkte, Ruhm und Geld.

ten der Screen gesplittet wird. Das Scrolling der verschiedenen Pixel-Landschaften ist zwar eine Motorumdrehung zuckeliger als bei Lotus 3, aber dadurch wird der Spielspaß noch lange nicht in den Straßengraben geschüttelt. Vor allem die vielen und abwechslungsreichen Levels

bieten enorme Langzeitmotivation. Verwehte Sandpisten, winklige Waldstrecken, enge Serpentinstraßen, Nebelstrecken oder gar Eisbahnen - alles, was irgendwie gefährlich sein könnte, darf vom Jaguar-Piloten durchrast werden. Dazu zaubert Core auch noch einen



Streckeneditor aus dem Kofferraum, der einigen Bastlern sicher besser gefällt als der von Lotus 3.

Jaguar XJ 220 ist zweifellos ein Spitzenpiel für verhinderte Rennfahrer und Actionfreaks. Daß ein großer Teil des Spiels klar von Gremlin abgekupfert wurde, braucht den Raser angesichts der größeren Streckenauswahl eigentlich nicht zu kümmern. Wer nicht immer nur gegen die gleichen Lotusse in verschiedenen Farben fahren will, darf den Bleifuß hemmungslos wüten lassen. ■

zinblütige Asphaltpiraten mit einem Traumwagen: Der Jaguar XJ 220 soll automobile Leidenschaften wiederbeleben. Doch Cores Pistenhatz dient nicht etwa der Erzeugung cooler Effekte durch Kavaliertests an der Tankstelle um die Ecke. Nein, die Engländer haben den Fahrer des Wunderautos zu Höherem bestimmt und ein Rennen auf dem öffentlichen Straßennetz ersonnen. Über 36 Strecken in 12 Ländern geht es darum, den konkurrierenden PS-Bestien Marke Porsche, Lamborghini und Ferrari bei Geschwindigkeiten jenseits von 250 km/h einen Blick auf den eigenen Heckspoiler zu gönnen. Rutscht der Raser unter die

ersten Ränge, so hagelt es Preisgelder. Die sind auch dringend nötig, bedenkt man, daß man für den Preis einer zerbeulten XJ-Tür schon locker einen VW Golf erstehen kann. Core liebt's nämlich realistisch: Der Heizöl muß sowohl nachtanken, als auch Verschleißteile wechseln. Diese Idee allerdings auf der Verpackung als "strategisches Finanzmanagement" zu preisen, zeugt schon von einem schweren Schleudertrauma. Auf der Piste entdeckt der Lotus-Veteran frapierende Ähnlichkeiten mit Gremlins Arcade-Raserei: Die Fahrzeuge werden von hinten betrachtet, während im 2-Spieler-Modus genauso wie beim Konkurren-

SPORT

- **Hersteller:** Core
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** flüssiges Scrolling, 32 verschiedenen Strecken, Streckeneditor, 2-Spieler-Option
- **Negativ:** -

AMIGA



Ein Spiel ohne Handicap

Links 386 Pro

Eigentlich ist es ja der gespielte Witz: Da grübeln Menschen jahrhundertlang darüber nach, wie man sich wohl am besten belustigen könnte und ihnen fällt neben anderen abstrusen Ideen nichts besseres ein, als Löcher in unberührte Biotope zu bohren. Um den Unterhaltungswert dieser Löcher ins Schwindelerregende zu treiben, wird aus angemessener Entfernung ein Ball mit einem Schläger gen Bohrstelle geschlagen, auf daß er dann sogar noch dort hineinfallen möge... Dabei entbehrt das professionelle Golfspiel heutzutage nicht einer gewissen Dramatik. Da meditieren Profis minutenlang über dem Ball, halten den angefeuchteten Finger in die Brise und sinnieren über mögliche Tücken der Schwerkraft nach, während sich das Publikum unauffällig um die Wiedererweckung eingeschlafener Füße bemüht. Bei Links 386 Pro dürfen nun Golfbegeisterte, die mit mindestens einem 386er gesegnet sind, in den edlen Parours wüten. Im Prinzip funktioniert Schlagen, Putten und Chippen wie bei Links: Ein Mausklick läßt den Spieler ausholen, um mit einem erneuten Klick zum Schlag bewogen zu werden sowie eine markierte Stelle auf der Schwunganzeige erreicht wird. Mit einem dritten Klick zur rechten Zeit wird dann noch der Schnitt bestimmt. Schon saust der Ball von dannen, während der Golfer der Flugbahn in theatralischer Pose hinterherblickt. Schlägt das Geschoß auf dem geplanten Parours ein, applaudieren unsichtbare Zuschauer und sprechen lobende Worte. Oft genug plumpst der Ball aber ins Wasser, knallt an einen Baum oder schlägt beim Putt aus der beliebten 5cm-Distanz am Loch einen Haken. Das quält wohlmeinende Zuschauer ebenso wie den Spieler selbst. Unter dem kollektiven Aufseufzen der Augenzeugen rutscht dem Golfer so manche verbale Selbstkasteiung oder ein unschuldiges "Did I really hit the tree?" heraus. Bei Links 386 Pro kann sich der Spieler in einer kaum noch überschaubaren Optionsfülle suhlen: Enorm viele Schlagvarianten, Statistiken, Schläger, Schwierigkeitsgrade und Geländean-sichten sind anwählbar. Auffälligste Merk-



Bei Links läßt sich von der Fußstellung bis zum Golfdreß alles einstellen, was man sich vorstellen kann.

male im Unterschied zum Normal-Links sind die traumhafte SuperVGA-Auflösung des Golfplatzes, die erheblich geschmeidigere Spieleranimation und der wesentlich schnellere Bildaufbau. Der Club-Schwinger darf sich außerdem das oftmals hinter dem Gebüsch verborgene Fähnchen heranzoomen, um sich besser zum Loch orientieren zu können. Langwieriges Verharren bis zum Erscheinen der Übersichtskarte entfällt damit. Geblieben sind jedoch die Folgekosten der sportlichen Betätigung: Auch bei Links 386 Pro ist nur ein Golfplatz den Bemühungen des Spielers ausgeliefert.

Immerhin können die Links-Zusatzdisketten in niedrigerer Auflösung konvertiert werden, während Access bereits mit weiteren Parours droht.

Das Besondere an Links 386 Pro ist, daß sowohl Erstkäufer als auch Wiederholungstäter von dieser phantastischen High-End-Simulation begeistert sein werden. Selbst andere gute Golfspiele wie PGA Tour Golf wirken wie Minigolfbahnen gegen das ausgefeilte Chip- und Putt-Spektakel von Access. ■



Auch Frauen dürfen in Super VGA den Golfschläger schwingen.

SPORT

- **Hersteller:** Access
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** nahezu grenzenlose Optionsfülle, geniale Präsentation mit toller Grafik und gutem Sound
- **Negativ:** nur ein Golfplatz vorhanden

PC



Wer bremst, verliert

Lotus Turbo Challenge 3

Die Psychologen sind ratlos: Schon im zarten Vorschulalter verfallen ganze Bevölkerungsschichten einer verfrühten Geschwindigkeitshysterie, der zu Beginn noch mit dem energischen Schubsen von Matchboxautos gefrönt wird. Später ufern solche Neigungen bereits in halsbrecherischen Go-Kart-Rennen in Sandkastennähe aus. Jahre später gipfelt der Temporaus schließ- lich in der ersten Spritztour mit Vatis Opel, bei der die mitreisende Verwandtschaft der dringende Verdacht durchschaut, der jugendliche Fahrer wolle die Reise ins Jenseits mit größtmög- lichem Gefolge antreten.



Selbst im 2-Spieler-Modus scrollt der Split-Screen in irrsinniger Geschwindigkeit.



Bei Lotus 3 würfelen die Gremlin Coder die wichtigsten Elemente der ersten beiden Teile zusammen. Jetzt ist sowohl ein Zeitetappenmodus und eine Meisterschaftsoption dabei.

Gremlin hat ein Herz für Bleifüßler, die paranoiden Hochgeschwindigkeitshantastereien hinterherjagen. Die englische Softwareschmiede kennt auch im dritten Teil von Lotus Turbo Challenge keine Gnade für Sonntagsfahrer: Lotus 3 soll den vorangegangenen Pixelrase- reien vorerst die Krone aufsetzen. Dazu würfelte man die wichtigsten Merkmale der Vorgänger zusammen und entwarf zusätzlich einen Streckeneditor, dem die gewünschte Anzahl an Kurven, Windböen und Schlaglöcher in Prozen-

ten eingegeben werden. Der Joystick-Junkie ist mit dem angelsächsischen Nobel-Hobel dann nicht auf dem üblichen Asphaltkreisel unterwegs, sondern kämpft sich durch mehrere Levels, in denen es allen physikalischen Widrigkeiten zum Trotz gilt, unter Zeit- druck verschiedene Checkpoints zu erreichen oder eine Plazierung unter den ersten zehn Ankömmlingen zu ergattern. Überwundene Levels werden mit Paßwörtern honoriert, die Zugang zur nächsten Etappe gewähren. Doch

auf dem Weg zum Ziel lauern allerlei Tücken auf den eiligen Teerkocher: Mal kreuzt ein überlanger Schwertransporter den Weg, dann wieder liegen Baum- stämme, Steine oder Konkurrenten vor der eigenen Kühlerhaube oder die Natur rächt sich mit Nacht und Nebel. Erstmals darf der Tempoterrorist beim 3. Teil auch Orkanpisten und Schlamm- wege erkunden und eine futuristische Stadt aus den Augenwinkeln beäugen, in der der Fahrer von Lasergeschützen und Magnetfeldern im Sportsitz hin- und hergerüttelt wird. Kollisionen wer- den wie bei Lotus 2 nicht mit spekta- kulären Überschlügen sondern mit empfindlichen Zeitverlusten geahndet. Wer schon mal morgens die drohende Mathearbeit verpennt hat, kennt die mit derartigen Zeitstrafen verbundenen Herzstillstände. Trotz zahlreicher Neu- zu- lassungen auf den digitalen Ver- kehrswegen begeistert immer noch das seidenweiche Scrolling der Landschaft und die ausgezeichnete Straßenlage der englischen Nobelkarossen. Wahl- weise darf mit Automatik oder Gang- schaltung beschleunigt werden, wobei das Schlingern des eigenen Fahrzeugs argwöhnisch von hinten betrachtet wird. Wer alle Etappen gemeistert hat, darf den Geschwindigkeitsrausch auch zu zweit über Splitscreen erleben. Die Modem-Option blieb dagegen auf der Strecke.

Wenn noch kein Lotus-Renner im Soft- wareregal des Spielers parkt, ist der dritte Teil bedenkenlos zu empfehlen. Vielen Veteranen werden die Neuerun- gen jedoch zu dünn sein: Der Streckeneditor ist schön und gut, aber die drohende Ideen-Ebbe mit der kom- pletten Pistenausstattung von Lotus 2 zu übertünchen, ist ein wenig dreist. Für sich allein betrachtet, ist Lotus 3 dennoch das zur Zeit beste Arcade- Rennen, das es auf dem Amiga gibt. ■

SPORT

- **Hersteller:** Gremlin
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** extrem flüssiges und schnelles Scrolling auch im 2-Spieler-Modus, Streckeneditor
- **Negativ:** teilweise wurden die Strecken 1:1 aus dem Vorgänger übernommen

► Amiga



Der Preis ist heiß

No Second Prize



Mit einem Hubi im Replay-Mode der Führungsgruppe hinterherzufliegen, hat eindeutig Filmqualitäten.



Am Start noch auf der letzten Position, kann jedoch durch einiges Können ordentlich an Boden gewonnen werden.

Thalion schickt sich mit dem Motorradknüller No Second Prize an, die Computerrennstrecken dieser Welt im Sturm zu erobern. Es handelt sich bei No Second Prize zwar um eine akkurate Motorradrennsimulation, doch man fährt erfreulicherweise nicht, wie bei einem älteren Motorradrennspiel namens Super Hang On oder The Cycles, gegen ein Dutzend anderer Fahrer um die Weltmeisterschaftspunkte oder sonstige werbewirksame Trophäen. Zu Beginn des Spiels darf unter sechs schicken, lifestyle-trendigen Yuppies wählen, bei denen sogar zwei Mädels vom Schlage einer Jill Sander vertreten sind. Deren gemeinsame Freizeitbeschäftigung ist es, auf zwei Rädern ohne Dach und Heizung die Rennstrecken dieser Welt unsicher zu

machen. Hat man zu Beginn des Spiels eine geschickte Wahl getroffen, indem man einen Allroundkünstler auf seine Maschine setzt, soll man sich zunächst in ein dringend notwendiges Training begeben, um ein Gefühl für die Steuerung zu bekommen. Gespielt wird komplett mit der Maus. Mit dem rechten Mausknopf wird Gas gegeben, während der linke Mausknopf als Bremse dient. Ein famoses Intro, das mit einem wunderschönen Copperhimmel und wilden Kameraschwenks aufwartet, zeigt schon, was einem im

ten hatte man bisher ein so berauschendes Grafikerlebnis am Monitor. Gab es in den bisherigen Rennspielen meist gezeichnete Grafikelemente zu sehen, die per Zoomroutine vergrößert und auf den Screen gebracht wurden, so wartet No Second Prize mit der eigentlich veralteten Polygontechnik auf, wie sie auch in Stunt Car Racer vorkommt. Es werden Vielecke zum Aufbau der Grafik berechnet und dargestellt. Die Anzahl der Polygone ist jedoch dermaßen hoch, daß man kaum auf Details verzichten muß. Außerdem entsteht durch den gekonnten Einsatz der Polygone eine einzigartige futuristische Atmosphäre, die durch den guten Sound von Mathias Steinwachs noch verstärkt wird. Zur Krönung des Ganzen wird der Bildschirm mit über 25 Hertz, das heißt über fünfundzwanzig mal pro Sekunde, neu aufgebaut. Dadurch ergibt sich für das menschliche Auge fast der Eindruck einer fließenden Animation, der einen die anderen Rennspiele vergessen läßt. Besonders viel Spaß macht es auch, mit einem Hubschrauber die Spitzengruppe zu verfolgen. Dabei erreicht die brillante technische Inszenierung ihre größte Wirkung. Letztendlich fanden wir keinen erwähnenswerten Kritikpunkt an No Second Prize. Die Grafik ist brilliant, das Gameplay perfekt und der Sound passend. Langzeitmotivation ist durch die zwanzig Kurse auch garantiert. Mehr könnt Ihr als Motorradfan auch kaum von einem unkomplizierten Rennspiel verlangen. ■

Spiel erwartet. Man düst fünf Runden lang über insgesamt zwanzig originalgetreu nachprogrammierte Rennstrecken und versucht die Gegner hinter sich zu lassen. Um gefährliche Manöver von vorne herein zu unterbinden, sollte man den vor sich liegenden Fahrer genau beobachten. Sonst findet man sich plötzlich im Graben, und sucht die Teile seines Motorrads zusammen. Leider ist das Motorrad realistischlicherweise nicht unbegrenzt stabil. Nach einer bestimmten Anzahl von Kollisionen mit Schildern und Betonmauern dürft Ihr das Rennen aus dem Hubschrauber mitverfolgen. Um nicht alle zwanzig Rennstrecken an einem Stück fahren zu müssen, wurde an eine Speichermöglichkeit gedacht, die man jedoch nicht unbegrenzt oft einsetzen darf. Sel-

SPORT

- **Hersteller:** Thalion
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** rasend schnelle, fast fließende Grafik, gute Steuerung
- **Negativ:** keine Motoreinstellung o.ä.

Amiga



Aus dem Hintergrund müßte Rahn schießen

Sensible Soccer

Wenn es im englischen Strafraum lichterloh brennt, Berti Vogts hektisch am Spielfeldrand umhereilt und die Dänen im Mittelfeld Jo-Jo spielen, wittern die Softwarehäuser das große Geld. So drängelte sich dieses Jahr im Schlepptau der Fußball-EM ein imposantes Aufgebot an Fußballsimulationen in den Regalen der Softwareshops. Selbst Veteranen des Genres und ausgemachte Flaschen sind im Handel plötzlich wieder präsent und hängen sich an den rollenden EM-Zug. Auch Sensible Soccer ließ im Europameisterschaftsrausch die Waden-



Erfgreulich ist die relativ schnell durchschaubare Steuerung auf dem Spielfeld.

Mannschaftskameraden gekickt wird. Beharrliches Pressen des Feuerknopfes löst dagegen einen Gewaltschuß in Laufrichtung aus. Die Flugbahn des Leders kann nach dem Schuß noch durch Joystickbewegung abgefälscht werden. Untermalt wird die Rasenschlacht mit waschechten Fan-Gesängen, Schirri-Gepfeife und adrenalinstoßbeflügelten Publikumsseufzern bei Lattenknallern, während gefoulten Gegenspielern masochistisches Gestöhne entlockt werden kann. Das Geschehen orientiert sich streng an den realen Fußballregeln: Eckbälle, Freistöße, Elfmeter und Einwürfe will der echte Fußballfan natürlich nicht missen. Aber auch weniger eingefleischte Stollenträger kommen bei Sensible Soccer auf ihre Kosten. Die Steuerung ist zwar nicht so ganz einfach, läßt sich aber doch nach einiger Zeit recht angenehm bedienen. Taumelt die eigene Elf in den ersten Minuten noch stümperhaft über den Rasen, kann man nach einigem Training durchaus schon die gegnerische Abwehr terrorisieren und den Torhüter zu akrobatischen Rettungsaktionen zwingen.

Wie üblich, fängt bei Fußballspielen besonders im Multiplayer-Modus die Grasnarbe Feuer. Da jeder Spieler eine Mannschaft kontrollieren darf, kann der Freundeskreis gleich rudelweise zum Match gebeten werden: Bis zu 64 Mannschaften tippeln nämlich im UEFA-Cup umher und prophezeihen ein ausverkauftes Heimstadion...



Doll, Illgner und Riedle dürfen auch mitspielen: Im Team-Editor darf die Lieblings-Elf gebastelt werden.

Bei Sensible Soccer stimmt alles: Wenn mit Doppelpaß im Strafraum gezaubert wird, grölen die Fans.

muskeln spielen und entpuppte sich dabei als eines der besten Talente auf dem digitalen Rasen. Man ahnt schon von der Thematik her, daß bei Sensible Soccer 11 Kickermännchen aus der Vogelperspektive unter einen Hut gebracht werden wollen. Zunächst darf der Spieler im Menüdschungel herumfummeln und anschließend die Kontrolle über eine von 34 Nationalmannschaften oder einen durch Europameisterschaftsteilnahme wohl beleumundeten Fußballclub steuern. Wer will, kann komplett eigene Mannschaften auf den Rasen treiben. So

kommt es endlich zu dem Traumduell WSV Tangstedt gegen Juventus Turin. Doch damit nicht genug: Die putzig über das Grün wetzenden Kleinode können zudem nach Belieben in verschiedenfarbige Kittel gezwängt werden; sogar mit Haut, Haaren und Namen der Fußballer darf jongliert werden. Haben die Zocker dann ihre schöpferische Ader in der Optionsvielfalt ausgelebt, geht es endlich ins Stadion. Der ballführende Spieler bewegt sich brav gemäß den Weisungen des Joysticks, wobei durch ein kurzes Feuerknopf-klicken ein Paß zum nächstbesten

SPORT

- **Hersteller:** Sensible Software
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** enorme Optionsfülle, gute Steuerung, guter Sound
- **Negativ:** -

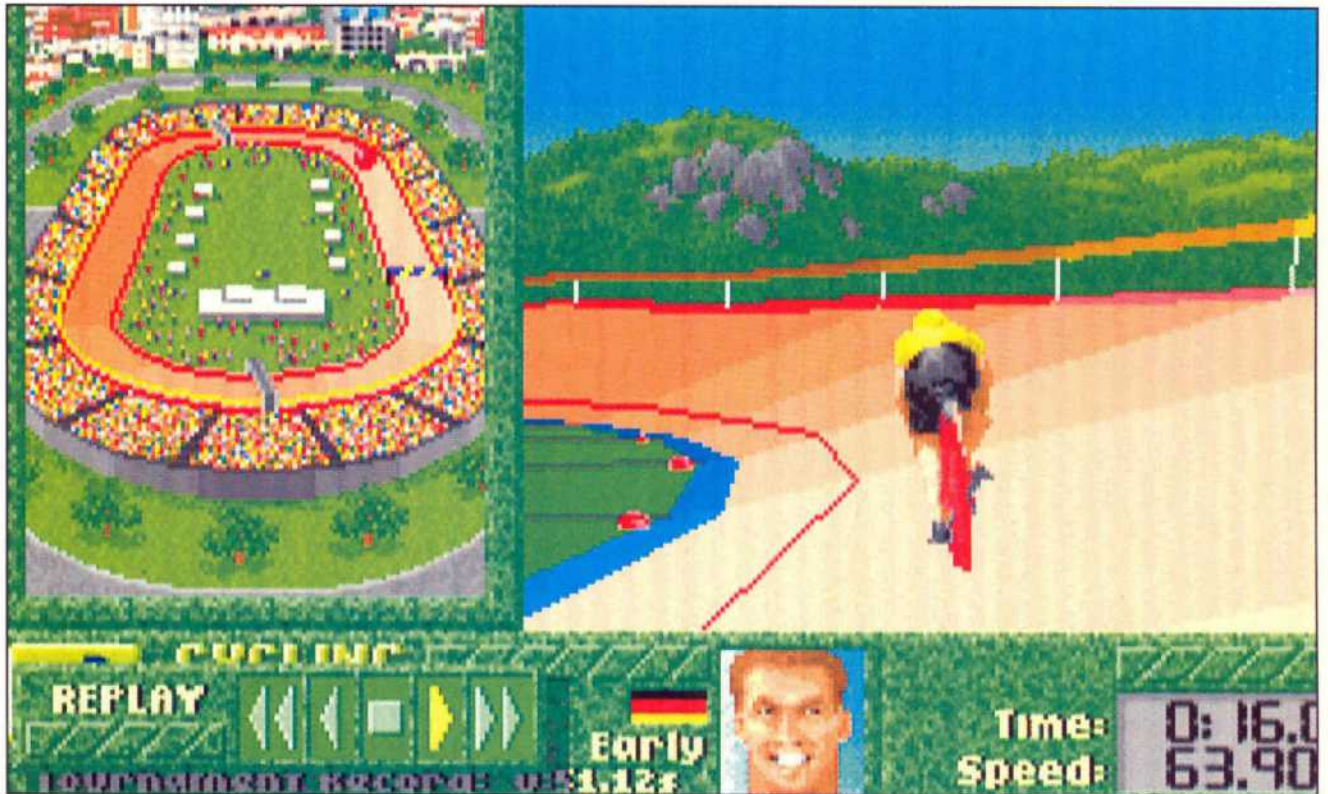
Amiga



Dabei sein ist alles

Summer Challenge

Sport ist Mord, reimte schon Winston Churchill und zog genüßlich an seiner Zigarre. Der Anblick begnadeter Körper von tückisch grinsenden Speerwerfern, tumb dreinschauenden Boxern und flinken Bogenschützen belehrt uns jedoch alle vier Jahre eines Besseren. Doch nicht jedem ist die Teilnahme an olympischen Wettkämpfen vergönnt. Daher läßt Accolade nach den Daunenjackensportlern luftiger gewandete Athleten bei Summer Challenge an den Start gehen. Spielerisch erinnert die digitale Sommerolympiade stark an die vorangegangene Winter Challenge: Diesmal werden acht verschiedene Leibesertüchtigungen angeboten, die zunächst trainiert werden können. Anschließend dürfen bis zu zehn Freunde zusammengetrommelt werden, um sich nacheinander in einem ganzen Wettkampf in allen Disziplinen zu messen. Reicht die Zahl der Kumpels nicht aus, so füllt der Computer die leeren Plätze mit Kraftpaketen aus, deren Geschick einstellbar ist. Beim Kanu-Wettkampf zwingt sich der Spieler in ein Ein-Mann-Kajak, mit dem ein Bächlein unter Zeitdruck durchpaddelt werden muß. Um den Wassersportler noch weiter zu gängeln, müssen zusätzlich die im Wasser aufgestellten Tore durchfahren werden.



Ja, mir san mim Radl da: Das Bahnradrennen ist einer der Höhepunkte in der Digi-Olympiade. Am linken Bildrand sieht der Spieler, wie weit das Ziel noch entfernt ist.

Höhen katapultiert, darf bei beiden Varianten die Lattenhöhe eingestellt werden. Auch hier gilt es, den richtigen Sprungpunkt und die korrekte Geschwindigkeit zu erwischen. Ganz ungeschickten Olympiateilnehmern sollte es sogar gelingen, den Hochspringer neben der Matte aufschlagen zu lassen. Dann reibt sich der Athlet mit schmerzverzerrtem Gesicht den Rücken und wirft einen säuerlichen Blick gen Spieler.

Weniger anfällig für destruktive Anwendungen ist das Bogenschießen. Der Schütze darf ein zittriges Fadenkreuz auf der Zielscheibe bewegen und hoffen, daß der Pfeil ins Schwarze geht.

Wer ungern selber über Sandbahnen hetzt, widmet sich der Springreiterei. Dabei trabt der Berittene über einen Parcours und hofft, daß der Gaul nicht vor einem Hindernis bockt und den Reiter aus dem Sattel katapultiert. Wiederum geht es um Zeit und um die Vermeidung von Fehlerpunkten.

Schließlich lockt noch das Radbahnrennen und der Speerwurf. Grundsätzlich werden alle Sportarten mit Tastatur oder Joystick gesteuert, während beim Joystick für Anläufe und höhere Geschwindigkeiten normalerweise auf den Feuerknopf gehämmert wird. Der zweite Knopf löst dagegen meist einen Sprung oder beim Speerwerfen den Abwurf aus. Man

sieht den eigenen Sportler stets von hinten und kann an verschiedenen Karten am linken Bildrand die Leistungen des Recken ablesen.

Mann soll es nicht für möglich halten, aber Summer Challenge macht trotz des unveränderten Spielprinzips sogar noch etwas mehr Spaß als Winter Challenge. Vor allem wegen des phantastischen Kanuwettkampfes und des Radrennens kommt besonders im Multiplayer-Modus echtes Wettkampf-Feeling auf. Sport-Fans sollten im Sprint zum nächsten Softwareladen hetzen, denn dabei sein ist alles!



Kanu-Fans werden sich freuen: Auch diese Disziplin darf bei Summer Challenge ausgeübt werden.

Dem Sport-Fan wird bereits aufgefallen sein, daß olympische Disziplinen oftmals frappierende Parallelen in der Zielsetzung aufweisen. So geht es auch beim 400-Meter Hürdenlauf darum, möglichst gute Zeiten aus den Sohlen zu quetschen. Doch die Hürden sind Bürden für den eiligen Aschenbahn-Spezialisten. Wer falsch abspringt, bringt den Läufer ins Straucheln oder muß sogar mit ansehen, wie der Athlet längs hinschlägt. Diese Sturz- und Strauchelszenen sind derart phantastisch animiert, daß mancher Joystick-Artist sich dabei ertappt, den Sportler absichtlich mit sadistischem Lächeln in die Hindernisse zu treiben.

Ähnlich riskant geht es beim Stabhochsprung und beim einfachen Hochsprung zu. Bevor sich der Springer in luftige

SPORT

- **Hersteller:** Accolade
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** abwechslungsreiche Sportsimulation mit Suchteffekt im Multiplayer-Modus, sehr gute Animation und Sound.
- **Negativ:** geringere Motivation im Solo-Modus

PC



Der Berg ruft

The Games: Winter Challenge

Mindestens ebenso viele Ski-Amateure stümpfern jeden Winter auf den Pisten herum, wie sich auch Programmierer zur Schaffung von oft kläglichen Wintersport-Simulationen genötigt sehen. Accolade zeigt dagegen Zweifeln und Ski-Geschädigten, daß winterliche Leibesübungen keineswegs in digitale Schneekatastro-

phen ausufern müssen. Der Spieler darf bei "The Games: Winter Challenge" an den Olympischen Winterspielen teilnehmen und seine Neigung zu waghalsiger Tiefschneeakrobatik relativ ungefährdet am Monitor ausleben. In acht Disziplinen gilt es, mit Computergegnern oder bis zu zehn Kumpels um Medaillenplätze und Zehntelsekunden zu ringen. Natürlich darf



Einfache Steuerung, tolle Grafik und masochistisches Gestöhne bei Bruchlandungen machen das Skispringen zum Vergnügen.



Nicht nur Sport-Fans fahren auf Winter Challenge ab wie ein gutbesetzter Viererbob

sich der Unbeholfene zunächst einmal im Trainingsmodus auf den Pisten die Beine vertreten oder heimlich einen Sprung von der Schanze wagen, ohne daß sich Zuschauermassen in kollektiven Lachkrämpfen winden. Wer sich früher auf dem Spielplatz für den König der Rutschbahn hielt, eilt am besten gleich zur Bob-Bahn. Dort sinkt der Sportler auf einem Rennschlitten nieder oder zwingt sich in geselliger Zweierunde in einen Bob. Folgt man der Ideallinie, schießt der Bob in atemberaubender Geschwindigkeit über Steilkurven und Schikanen die Eisröhre hinunter. Wer dagegen auf Unfälle steht, muß nur mal etwas krumm in die Kurve fahren, um sich an einer zünftigen Schlitten-Havarie zu ergötzen.

Doch nicht nur die auf das Eis schlagenden Köpfe der Schlittenfahrer sorgen für Knalleffekte. Beim Biathlon wagt man sich bewaffnet auf die Schneedecke und muß trotz Atemnot nach dem Langlauf die Ziel-

scheiben auf den Schießständen treffen. Pazifistischer gehts beim konventionellen Langlauf zu, wo im molligen Strampelanzug eifrig mit den Skistöcken geschwungen wird.

Eiliger hat es da schon der hektisch mit den Armen wedelnde Eisschnellläufer im Gummidreß, den man hurtig über das Glatteis führen darf, sofern man zur Beschleunigung fleißig auf den Feuerknopf oder die Entertaste hämmert.

Flugbegeisterte werden dagegen am Skispringen Gefallen finden und möglicherweise das Geheimnis lüften, warum Profispringer adlergleich von der Schanze aufsteigen, während andere wie ein nasser Sack zu Boden plumpsen. Die eigentliche Berechtigung zur Einnahme von Jager-Tee, Obstlern und ähnlichen Doping-Mitteln hat aber nur der alpine Pistenpirat. Beim Riesenslalom und beim Abfahrtslauf gilt es, auf halsbrecherischen Buckelstrecken talwärts zu rasen oder hüftschwingend durch die Slalom-Parcours zu schlingern.

Bei jeder Disziplin blickt der Spieler von hinten auf seinen Athleten, während er im geräumigen 3D-Fenster durch die Vektorwelt fährt. Horizonte und Sprites sind als Pixelbilder dargestellt. Neben dem 3D-Fenster zeigt eine Übersichtskarte den jeweiligen Parcours, wo die Gesamtstrecke mit dem eigenen Standort betrachtet werden kann. Gesteuert wird stets mit Joystick oder Keyboard.

Bei Accolades winterlicher Leibesübung stimmt einfach alles: Grafik, Präsentation, Sound und Steuerung gehören zum Besten, was man über der Schneefallgrenze finden kann. Vor allem mit mehreren Spielern kommt im Turniermodus wahres Wettkampffieber auf. Nur die Obstler für das Ski-Après müssen selbst kaltgestellt werden; alles andere liefert dieser Olympia-Knaller frei Haus. ■

SPORT

- **Hersteller:** Accolade
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** hervorragende Präsentation, leichte Steuerung, sehr gute 3D-Grafik mit z. T. atemberaubenden Geschwindigkeiten, ideal im Multiplayer-Modus.
- **Negativ:** im Solo-Modus geringere Langzeitmotivation.

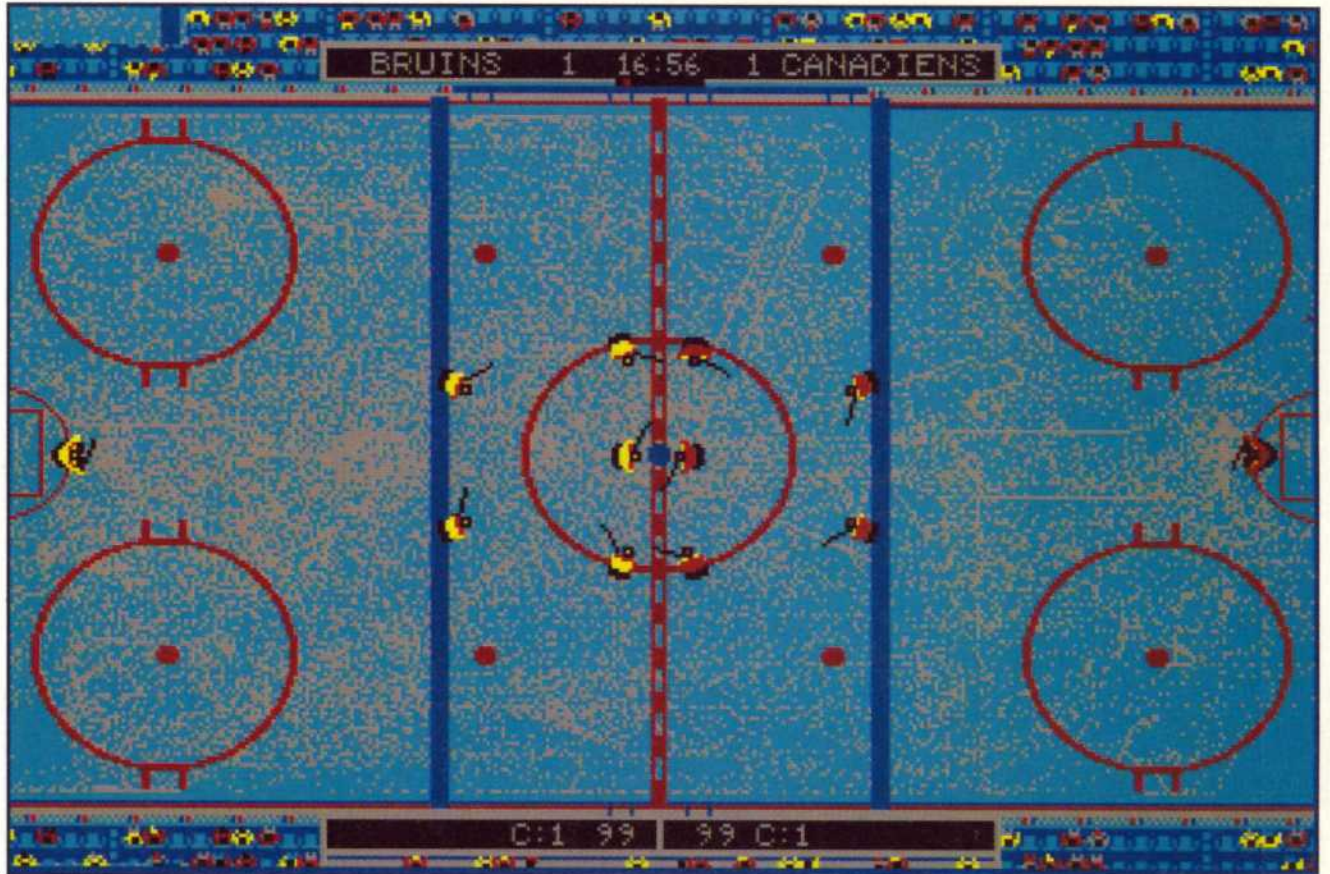
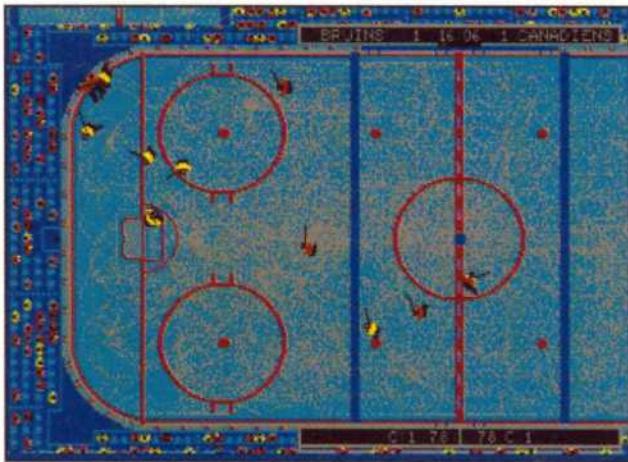
PC



Stellenweise Glatteis

Wayne Gretzky Hockey 2

Es herrscht wieder mal schwerer Bodenfrost auf unseren Monitoren: Eishockeystar und Software-Stehaufmännchen Wayne Gretzky schlenzt einen zweiten Teil der bejubelten Puck-Prügelei in die Computerzimmer der deutschen Nation. Diesmal wurde unter dem Namen des behelmtten Schlittschuhidols eine noch größere Optionsfülle ins Softwarebündelchen gezwängt. Zunächst nahm man sich der 2-Spieler-Option an und gestattet befreundeten Spielern diesmal auch in einem Team zu spielen, statt sich gegeneinander zu tackeln. Dafür wurde den Gegnern ein neues Intelligenzsystem eingehaucht, um gegen das menschliche Duo bestehen zu können. In der PC-Version darf dem Gejohle der Schlachtenbummler, den Stadionsdurchsagen und



Bei Wayne Gretzky blickt der Spieler aus der Vogelperspektive auf das eisige Schlachtfeld.



Tor-Replays und Zuschauergegröle treiben den Adrenalin-Spiegel in die Höhe.

den aufs Eis krachenden Stöcken und Unterkiefern nun via Soundblaster- und AdLib-Karte gelauscht werden. Zusätzlich wird dem Schaulustigen eine Instant Replay-Option geboten, mit der man sich an gefallen Toren erneut ergötzen kann. Der Hit für echte Schlittschuhrüpel ist die einstellbare Empfindlichkeit und Strenge des Schiedsrichters. Von tyrannisch bis tumb läßt sich die Gemütslage des Schiris bestimmen. Im Play Editor können vorab bis zu 16 besonders gewitzte Spielzüge ausgetüftelt werden, die dann im Match zum Besten gegeben werden. Ansonsten ähnelt die Neuauflage dem Vorgänger. Geblieben ist die enorme Optionsfülle bei der Mannschaftsaufstellung und -einteilung und die angenehme Steuerung des Eisläufersports. Der Spie-

ler wählt einen Spieler aus der Vogelperspektive an und steuert ihn am besten mit der Maus oder optional per Joystick oder Tastatur. Je weiter der Mauszeiger vom kontrollierten Spieler entfernt ist, desto schneller flitzt er dem Cursor hinterher. Um einen Pass anzufordern, reicht ein Klick auf die rechte Maustaste. Ist der Spieler dann im Ballbesitz, muß wie wild auf die linke Maustaste eingehackt werden, um den Puck zu führen. Wer im Dribbelstreß kalte Füße bekommt, darf die schwarze Scheibe mit einem einzelnen, beherzten Tastendruck gen Tor pfeffern oder einem Mitspieler zugepassen. Will man lieber einen anderen Mannschaftskameraden unter die gepolsterten Arme greifen, klickt man den Auserwählten schlicht an.

Vor dem Match darf auch diesmal zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden gewählt werden. Bei dem üblichen Niveau von Bethesda Simulationen verwundert es auch nicht, daß auch die Trikotfarben und die Namen der Spieler abänderbar sind. Bei so vielen Optionen bleibt nur im Dunkeln, warum keine direkte Meisterschaft spielbar ist und die Motivation der Spieler nicht mit dem Erhalt güldener Trophäen in noch schwindelerregendere Höhen getrieben wird. Trotzdem macht "Wayne Gretzky Hockey 2" vor allem im

Multiplayer-Modus einen höllischen Spaß und taugt für viele heiße Gefechte am Monitor. Veteranen des ersten Teils sollten jedoch sicherheitshalber erst einmal probespielen und dann entscheiden, ob die Verbesserungen zum erneuten Griff in die Mannschaftskasse berechtigen. Wenn Ihr Wayne Gretzky noch nicht kennt, solltet Ihr den Puck zwischen die Zähne klemmen und Euch aufs Glatteis führen lassen. Und nicht vergessen: Pfeift der Schiri einmal schlecht, haut der Schläger Dir Dein Recht...

SPORT

- **Hersteller:** Bethesda Softworks
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** riesige Optionsfülle, logische Steuerung, hervorragendes Multiplayer-Spiel
- **Negativ:** -

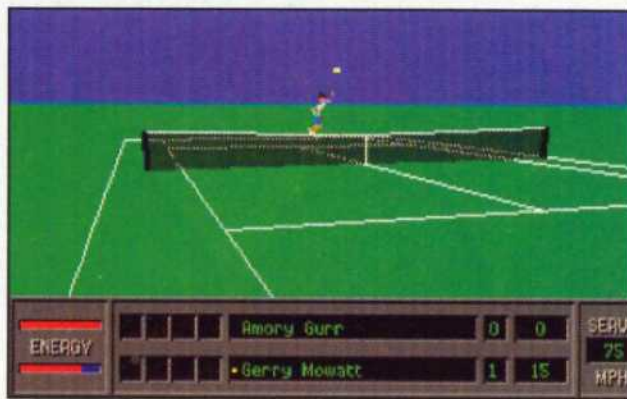
▶ PC    

▶ AMIGA    

Ääääh, also spiel' ich Tennis

World Tennis Championships

Au Backe! Michael Stich dümpelt im Tennis-Mittelfeld herum, Charly Steeb nagt verzweifelt an seiner Milchschnitte und Boris ist in der Weltrangliste inzwischen in den freien Fall übergegangen. Armes Deutschland? Nein, denn jetzt dürfen tapfere Talente aus dem Volk der Computerbesitzer die magnesiabestäubten Hände um die Maus ballen. Mindscape wagt sich mit einer völlig ungewohnten Tennissimulation auf die Vektor-Centercourts dieser Welt. Statt ein Sprite über den Platz zu



Die Perspektive ist einzigartig. Noch nie war man so nah am Tenniscourt.



Eine Totalperspektive gibt es nur im Replay-Modus. Der Schiedsrichter zählt dabei ungerührt die Punkte mit.

treiben, muß sich der Filzballheld selbst auf den Platz bemühen und das Geschehen aus der Spielerperspektive betrachten. Dem so rabiät ins Rampenlicht gezerrten Spieler sausen alsbald krachende Returns des Gegners um die Ohren, die hoffentlich auf dem eigenen Schläger statt auf dem Kopf aufschlagen. Besonderer Gag ist, daß die Augen des Spielers wie in der Realität den Ball verfolgen. Bevor der Tennisrecke jedoch theatralisch ausholt und zuschlägt, wetzt man automatisch zu der Stelle, an der der Computer den kommenden Ball wähnt. Nun darf der Spieler eingreifen und den

Ball per Space-Taste gegen Gegenspieler hämmern. Wichtig ist hier nur, daß der Ball an der richtigen Stelle getroffen wird. Ob ein Vorhand-Volley oder ein Stop gespielt wird, entscheidet der Blechkamerad je nach der augenblicklichen Position auf dem Platz. Immerhin kann dem getroffenen Ball mit gewitzter Mausezuckung noch ein Spin mit auf den Weg gegeben werden und ein Lop eingestreut werden. Nach dem Schlag darf man dann selbst an eine taktisch günstige Stelle rennen, von wo aus der Computer erneut in die Bewegung eingreift. Hat man sich dabei verzettelt und ist zu weit aus dem Feld

gelaufen, kann auch der freundliche Auto-pilot nicht mehr helfen und der Ball setzt mit einem trockenem "Plopp" an einer unerreichbaren Stelle auf. Dann frohlockt der Gegner schon mit hochgerissenen Armen, während der Schiri trocken die Punkte mitzählt.

Das Drumherum im Tenniszirkus hat Mindscape, abgesehen vom fehlenden 2-Spielermodus, im üblichen Stil eingefangen. Einerseits darf man sich im Karriere-modus in der Weltrangliste mit allen wichtigen Turnieren nach oben hangeln, andererseits können unverfängliche Schaukämpfe gewählt werden, die auf den Listenplatz keinen Einfluß haben. Eine Practice-Option bietet zudem die Möglichkeit, alle nur erdenklichen Schläge zu trainieren, wobei der Trainer wohlmeinende Tips und Kommentare abgibt. Außerdem darf ein eigener Filzballheld mit Lieblingshautfarbe und Tennisdreß nach Wahl zusammengebastelt werden. Wer seine Heldentaten mit dem Racket für sehenswert hält, darf den Videorecorder anschmeißen und ganze Matches als Replay aufzeichnen.

Das Einzigartige an World Tennis Championships ist, daß das Geschehen erstmals aus der wirklichen Spielerperspektive gezeigt wird und auch übergewichtige Spieletester tief in die Tenniswelt eintauchen läßt. An der Vektordarstellung scheiden sich allerdings die Geister. Wie auch bei "4D Sports Boxing" werden die einen kalkweiß vor Ekel in den Umkleidekabinen verschwinden, während die anderen begeistert über den Polygonplatz pflügen, um Big Points zu erhaschen. World Tennis Championships kann auf der spielerischen Seite bis auf einige kleinere Haken überzeugen und gehört in die obere Region der digitalisierten Weltrangliste. Fanatische Pixelfreaks sollten jedoch vor dem Kauf probespielen, alle anderen dürfen schon mal das Schweißband überstreifen.

SPORT

- **Hersteller:** Mindscape
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** einzigartige Spielerperspektive, große Auswahl an Schlägen
- **Negativ:** Vektordarstellung teilweise mit zu geringem Detail

PC

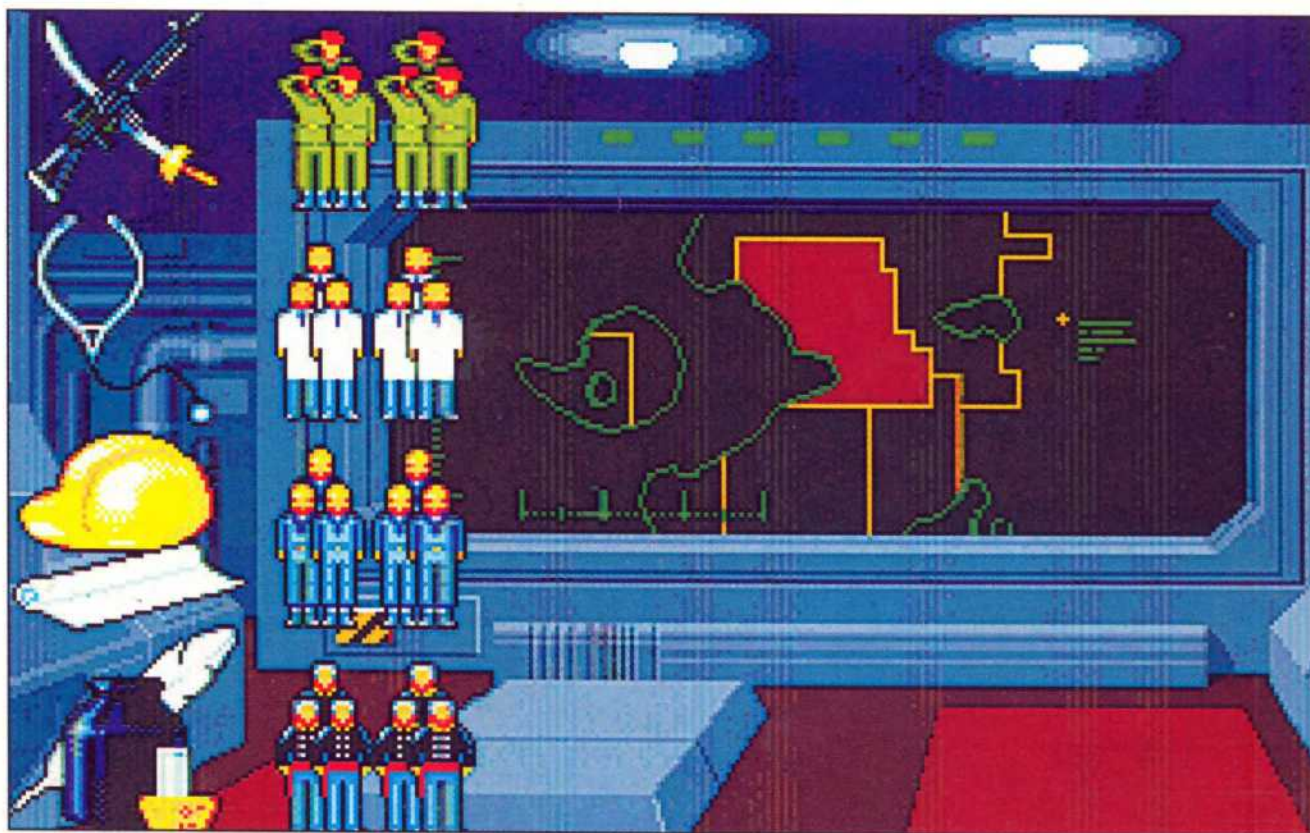


Asche auf Gorbis Haupt

Ashes of Empire

Es fällt auf, daß Softwarehersteller eigentlich immer versuchen, nahezu unlösbare Aufgaben als Grundlage für Computerspiele zu machen. Kaum Zehnjährige werden schon dazu auserkoren, Formel-1-Rennwagen über halsbrecherische Kurvenstrecken zu chauffieren; gestreßte Angestellte sollen noch nach Feierabend einer maroden Reederei zu neuer wirtschaftlicher Blüte verhelfen und sogar Redakteure von Spielezeitschriften sind dazu verdammt, zu mitternächtlicher Stunde böse Zauberer dingfest zu machen. Und doch wirken diese Aufgaben wie der Inhalt eines Pfadfindertagebuchs gegenüber der Mission, die uns Software-Designer Mike Singleton aufzubürden gedenkt. In *Ashes of Empire* darf der Strategie fünf Republiken der ehemaligen Sowjetunion (im Spiel KSR genannt) befrieden, die nach dem Fall des Eisernen Vorhangs im Chaos wirtschaftlicher Unbilden und innerer Unruhen umhertrudeln. Da die Mehrheit der Republiken noch über Atomwaffen verfügt, ist ein Mißerfolg der Mission am Rauchpilz ablesbar, der am Horizont aufsteigt.

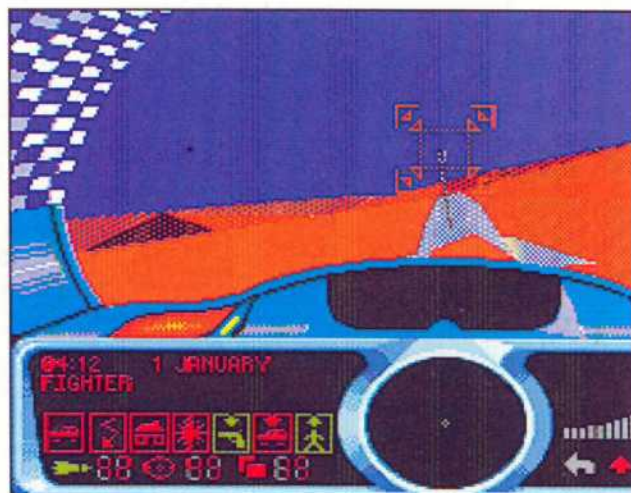
Doch wie befriedet man so einen lustig brodelnden Unruheherd? Zunächst geht es darum, die Sicherheit mindestens in der Hauptprovinz und zwei weiteren, kleineren Provinzen zu gewährleisten. Ist dies geschehen, flaut auch der Widerstand in den anderen Landstrichen ab. Als Gesandter der UNO müssen Hilfsmaßnahmen ergriffen werden, damit das Vielvölkergemisch wieder guter Dinge ist. Grundsätzlich darf man jede Provinz mit individuell gestalteten UNO-Programmen behelligen. Im Aufbau- und Abrißpro-



Nur wer seine Beziehungen spielen läßt, hat bei *Ashes of Empire* Zugriff auf die erforderlichen Arbeitskräfte, um das Land aufzubauen.

Hardliner der ehemals Roten Armee pflegen immer noch ihre alten Kommandostrukturen. Da die Bemühungen des Spielers natürlich auf die Entmachtung dieser Seilschaften hinauslaufen, werfen die Generäle dem Retter des Volkes zunächst Knüppel zwischen die Beine. Sabotage, Intrigen und Klüngelei bedrohen nach kurzer Zeit das wirtschaftliche Wohl der jungen Republik und schwächen damit die innere Sicherheit. Anders als bei vielen Achteck-Verschiebespielchen mit Brettlayout kann die Welt nicht nur durch einfaches Icongeschiebe gerettet werden. Der Strategie muß vielmehr tief in die Hierarchien eintauchen und vor allem herausbekommen, wer welche Schlüsselpositionen innehält. Gelingt es dem UNO-Gesandten, Generäle, Mediziner, Techniker oder Bürokraten auf seine Seite zu ziehen, so darf er verschiedene wichtige Ressourcen nutzen. Dabei bedient sich der Zocker einer adventure-ähnlichen Benutzeroberfläche und muß bei Treffen mit den genial animierten Fachkräften und Schlüsselfiguren der Republik verschiedene Icons anklicken, um bis zu acht verschiedene Überzeugungstaktiken anzuwenden. Auch diese Gespräche kosten natürlich wertvolle Zeit. Zudem muß der Spieler wie im richtigen Leben einige phantastisch gemachte Action-Sequenzen überstehen.

Ashes of Empire dürfte eines der Kult-Spiele des Jahrzehnts werden. Die brenzlige Thematik und die recht umfassende Berücksichtigung der Probleme im Osten wird sehr drastisch vor Augen geführt. Das beeindruckte selbst unseren Amiga, der angesichts eines solchen Strategie-Hammers ebenfalls mit Superlativen aufwarten wollte und mit fast 10 Minuten Ladezeit neue Rekorde aufstellte. Ungeduldige dürfen derweil das Einführungsvideo anschauen, das ebenso wie das Spiel selbst und die Anleitung komplett in deutscher Sprache verfaßt ist. Löblich, löblich...



Einige Action-Szenen lockern das eh schon nervenaufreibende Strategiedasein auf.

gramm können z.B. Krankenhäuser aufgebaut und ehemalige Parteizentralen abgerissen werden. Das Befriedungsprogramm zielt dagegen auf den Abbau von militärischen Einheiten und Einrichtungen. Das Programm für ethnische Harmonie soll schließlich den Volksgruppen ein streßfreies Zusammenleben ermöglichen. Doch sowie der Spieler eine Provinz betritt, beginnt bereits der Zeitdruck:

STRATEGIE

- **Hersteller:** Mirage
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** hochbrisantes Szenario, das sensationell in Szene gesetzt wurde, Tutorial-Video in der Packung enthalten
- **Negativ:** sehr lange Ladezeiten bei Spielbeginn

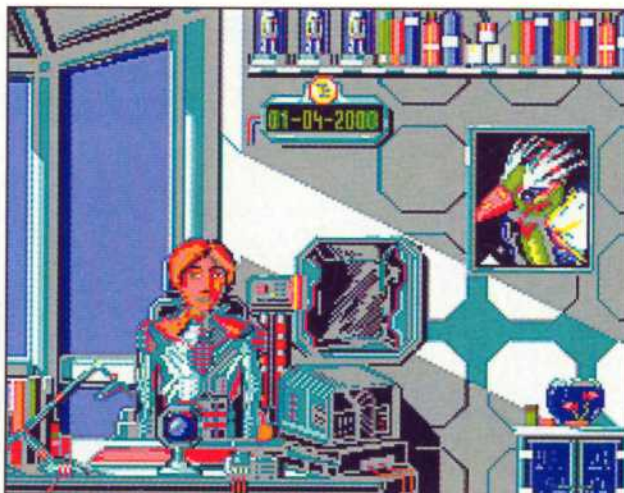
Amiga

Wohnungsnot

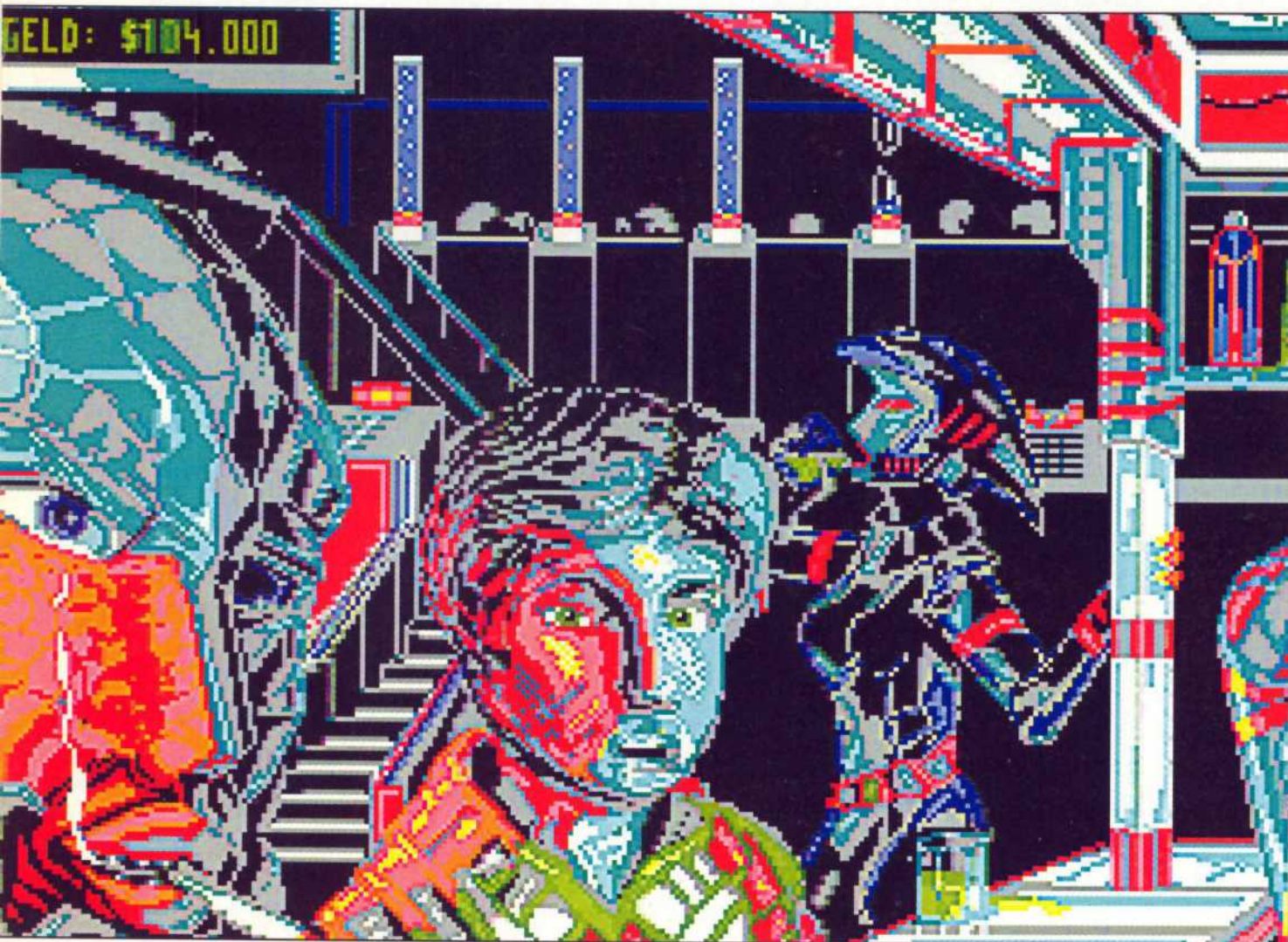
Centerbase

Centerbase, eine exzellente Wirtschaftssimulation, die in der Zukunft des 22. Jahrhunderts angesiedelt ist, bringt Euch und bis zu drei Freunde in die Position eines besorgten Immobilienmaklers.

Der zukünftige Wohnungsmarkt gestaltet sich ausbeuterisch wie eh und jeh. Die Zunahme der Bevölkerung sorgte dafür, daß kein überflüssiger Baugrund mehr zu Verfügung steht. Nun müßt ihr also die restlichen Plätzchen noch bestmöglich nutzen. In riesengroßen Zentralstädten wird der Platz nach strengen geometri-



Bei Centerbase erreichen Wohnungspreise neue Dimensionen.



Bis zu 4 Wohnungsschieber makeln in den Metropolen der Zukunft. Fehlende Spieler werden durch den Computer ersetzt.

schen Richtlinien unter bis zu vier Maklern verteilt. Sollten sich weniger beteiligen, übernehmen weniger kollegiale Computergegner diesen Part. Zeitgemäß wird der geldgierige Möchtegernmakler die meiste Zeit an seinem Computer verbringen, über den man durch ein spezielles Terminalprogramm mit der Außenwelt verbunden ist. Der Programmeinstieg bereitet keinerlei Probleme. Bereits nach wenigen Spielminuten werdet Ihr Euch zurechtfinden, denn die klaren Menüs sor-

gen für einen logischen und flüssigen Spielablauf, der in einzelne Spielrunden mit der Dauer eines Monats aufgeteilt wird. Nach jeder Spielrunde kommt ein anderer Spieler an die Reihe, der auf Wunsch sogar die Aktionen der Konkurrenz sabotieren kann. Vielfältige Ereignisse während des Maklerdaseins sorgen für gewitzte Spielesessions, die sogar ausgebuffte Wirtschaftsprofis längere Zeit beschäftigen werden. Äußerst wichtig während des Spiels ist die Datenbak TV-

SAT, in der Ihr Statistiken über verschiedene Wohnungen oder Wettervorhersagen abrufen könnt. Wenn beispielsweise eine Hitzeperiode zu erwarten ist, sollte man dafür Sorge tragen, daß genügend Wasser verfügbar ist. Je höher die Quecksilbersäule im Thermometer klettert, desto mehr wird auch der Wasserverbrauch ansteigen. Im Kontrollmenü könnt Ihr Euch um den Bau von Wohnungen, die Mieten und allem, was dazu gehört, kümmern. Wenn Ihr mal mehr Geld auf Eurem Konto finden solltet, gilt es neunstöckige Träger zu verwenden, auf dem dann bis zu achtzehn Apartments Platz haben. Schließlich besteht das Ziel natürlich darin, möglichst viele Mieter zu möglichst lukrativen Preisen in seinen Wohnungen einzuquartieren, was mit Luxusapartments am ehesten gelingt. Das Leben spielt sich natürlich nicht nur auf Ihrem Computer ab. Nach Scottie-Manier können Sie sich mittels eines Transmitters an die Börse, das Lebensmittelwerk, das Wasserwerk, das Kraftwerk oder ins Vergnügungsviertel beamten lassen. Verschiedene Actionsequenzen, die für ein abwechslungsreiches Gameplay sorgen, erwarten Sie dort. In einem astreinen Space Invaders-Verschnitt mit knuffiger Grafik muß man böse Eindringlinge aus dem All zu einer Umkehr überreden. Außerdem gibt es noch exzellente Tüftelspiel-Einlagen, die in der Qualität Vollpreis-Vertretern kaum nachstehen. Darin kümmert Ihr Euch dann um die Wassergewinnung, Energieerzeugung oder Lebensmittelernte, sofern Ihr Euch noch keine der praktischen Roboter zugelegt habt, auf die Ihr auf lange Sicht kaum verzichten könnt. Centerbase weiß vor allem im Mehrspieler-Modus zu gefallen, der insbesondere gleichwertigen Spielern herzhaftes Vergnügen vor dem Monitor ermöglicht. Die Grafik ist für ein Wirtschaftsspiel ebenso wie die Benutzerführung sehr gut gelungen. Wem Oil Imperium gefallen hat, dem wird auch die Sci-Fi-Simulation Centerbase zusagen. Übrigens ist es das letzte Spiel von der Hannoveraner Softwarefirma Reline. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Softgold
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** 4 Spieler gleichzeitig, exzellente Zwischenspiele
- **Negativ:** -

Amiga

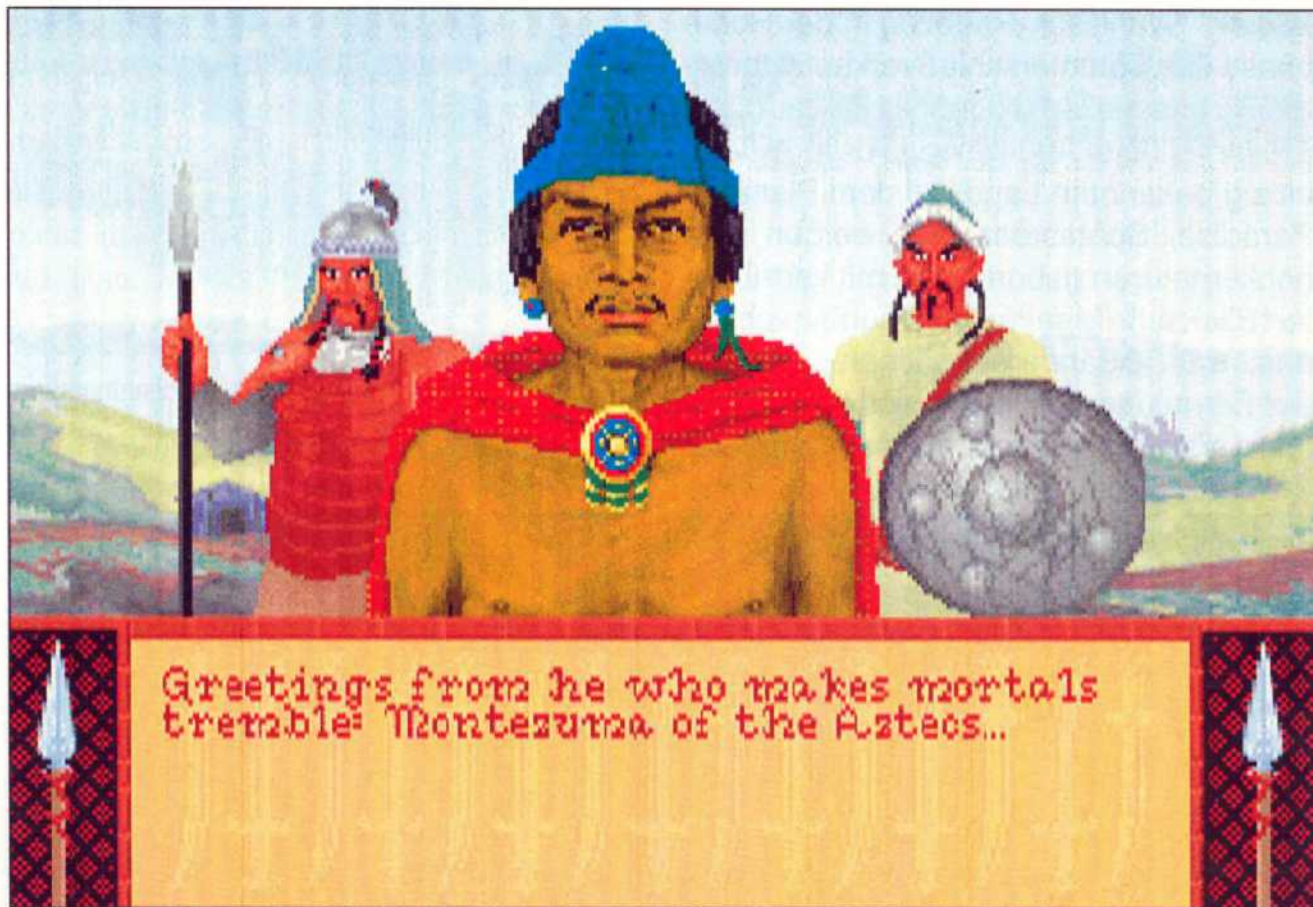


Entwicklungshilfe im Neandertal

Civilization

Civilization versetzt den Strategen in die Rolle eines keulenschwingenden Nomadenhäuptlings einige Tausend Jahre vor Christi Geburt. Das eigene Volk steht der geistigen Kapazität eines Neandertalers noch recht nahe: Man rasiert sich mit dem Faustkeil, schleift Frauen an den Haaren nach Hause und hält Bärenfell-Lendenschurze für total angesagt. Eine solide Bauernschläue befähigt jedoch bereits zum Bau von befestigten Behausungen anstelle der üblichen Wigwams, die beim Umzug lästig mitgeschleppt werden müssen. Als Häuptling dürfen wir unseren Stamm behaarter Jäger und Sammler so lange durchfüttern, bis die Nachfahren der einstigen Lendenschurzfans das erste Siedler-Raumschiff in andere Galaxien verschicken.

Doch gemacht, Freunde der Hoch-Kultur: Zunächst müssen wir die ersten Hütten zimmern und darüber befinden, was man mit seiner 300-Seelen-Gemeinde überhaupt anfängt. Als Häuptling verfügen wir nämlich über einen riesigen Aufgabenbereich, der militärische, wirtschaftliche und soziale Entscheidungen erfordert. Zum Glück gehen dem Despoten Fachberater zur Hand, die Tips geben, welche Maßnahmen am schnellsten zu ergreifen wären. Der Militärberater drängt auf die Befestigung des Kraals gegen marodierende Barbarenhorden, der Landwirt-



Fremde Völker besuchen den Herrscher und drohen mit Krieg oder locken mit Handel.



Bei Civilization entdeckt man seine Umwelt erst im Laufe des Spiels.

schaftsberater nervt mit seinem Wunsch nach einer Kornkammer, während der Wissenschaftsberater verschiedene Forschungsrichtungen vorschlägt. Also stürzt sich der Häuptling in den Optionsdschungel und gebietet, wie die vorhandenen Ressourcen genutzt werden. Wir dürfen zum Beispiel darüber befinden, ob wir mehr Siedler oder mehr Militär heranziehen, welche Bauwerke errichtet werden und welches wissenschaftliche Geheimnis zu erforschen ist. Später streifen unsere Armeen durch das Land, Siedler bauen Straßen und neue Städte und Händler per Mausklick verschoben werden können. Über Pull-Down-Menüs dürfen wir Informationen über das Gedeihen der Zöglinge einholen. Civilization ist ein unglaublich komplexes Strategiespiel, das in

seiner Emporkömmlingen. Ist der Nachbar mit hochentwickelten Städten gesegnet, empfiehlt sich zur schnellen Aneignung des Wissens eine entschlossene militärische Intervention. Rasselt der Anrainer jedoch selbst mit dem Säbel, sollte von derartigen Abenteuern tunlichst Abstand genommen werden. Stattdessen macht sich die Entsendung sympathischer Diplomaten recht gut, die im Erfolgsfalle Konsulate im Ausland einrichten. Alle paar Jahrzehnte lacht dazu ein Wissenschaftler aus dem Monitor und kündigt neue Erfindungen an. Leider werden die Forscher nicht aus heiterem Himmel von Geistesblitzen geblendet, sondern müssen auf vorherigen Errungenschaften aufbauen. Wer gerne eine Eisengießerei errichten würde, muß bereits der Kunst der Bronzeverarbeitung mächtig sein. Erst mit der Eisenschmiede können die ersten Legionen in blitzende Harnische gehüllt werden.

Als Häuptling betrachten wir die bereits erforschten Landstriche durch ein iconumrahmtes Aktionsfenster, in dem Truppen, Diplomaten, Siedler und Händler per Mausklick verschoben werden können. Über Pull-Down-Menüs dürfen wir Informationen über das Gedeihen der Zöglinge einholen. Civilization ist ein unglaublich komplexes Strategiespiel, das in

seiner spielerischen Tiefe und den ausgefeilten Wirkungszusammenhängen dieses Jahr unangefochten an der Spitze des Genres steht. Auch die VGA-Grafik in 256 Farben und die Gags im Spielverlauf zeugen davon, daß das Microprose-Völkchen die Kunst der Unterhaltung bereits vor Jahren erfunden hat. Eroberer und Entwicklungshelfer sollten mit diesem interessanten Stamm schleunigst Handel treiben.

STRATEGIE

- **Hersteller:** Microprose
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** extrem komplexes Strategiespiel, das militärische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Aspekte miteinander verbindet; dennoch einsteigerfreundlicher Aufbau
- **Negativ:** -

▶ **PC** 
 ▶ **AMIGA** 

Land in Sicht

Conquestador

Das schönste Palmenparadies wird ungemütlich, wenn ein Strandspaziergang wie ein Wühltisch-Raubzug in der Hochphase des Sommerschlußverkaufs anmutet. So geschehen im Jahre 1798 auf dem fiktiven Eiland Andromeda, dem bislang einzig bekannten Land auf dem Planeten Paradise. Spätestens jetzt werden Entdeckernaturen geboren, die mit verträumten Blick aufs Meer schauen und nachsinnen, was für andere Kontinente wohl in der Ferne unentdeckt vor sich hinschlummern könnten. Auch dem König graut vor



Schöne Grafiken stimmen auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise ein.



Noch drängelt sich das Völkchen auf der Mini-Insel. Bald geht es aber auf große Fahrt.

Gouverneure eignen sich dagegen ausschließlich, um die Kolonisten zur Besiedlung anzuleiten. Hitziger als in der Strategiephase wird es im Actionteil, in dem Seeschlachten und Landscharmützel bestritten werden können. Natürlich dürfen Siedlungen auch geplündert und gebrandschatzt werden. Zwar sinkt die Produktivität derart gegängelter Kolonisten ins Bodenlose, was aber den von Geldsorgen bedrängten Eroberer kaum davon abhalten wird, diesem einträglichen Hobby zu frönen.

Zur wirkungsvollen Ausbeutung eines Kontinents müssen die Kolonisten aber auch Muße zur Ausübung friedlicher Tätigkeiten finden. Man errichtet dann Siedlungen und Häfen, transportiert Gold und Waren und handelt mit dem Nachbarn.

"Conquestador" spielt trotz der fiktiven Kontinente auf die spanischen Entdecker des 15. Jahrhunderts an, die im Goldrausch Azteken, Inkas und Mayas aufmischten. Beeindruckend ist die Handlungsvielfalt für den Kolonialherren, der sowohl wirtschaftliche als auch militärische Erfordernisse unter einen Hut zu bringen hat. Bei den PC- und Amiga-Versionen konnten noch mehr Optionen und opulenter Grafiken eingebaut werden als beim C-64. Dennoch ist "Conquestador" gerade für Commodores Kleinsten ein Riesenhit, da aus der versiegenden Softwarequelle für den Brotkasten in letzter Zeit kaum etwas Vergleichbares sprudelte. Für 16-Bit-Rechner gibt es thematisch ähnliche Strategie-Knüller wie z.B. "Battle Isle", mit denen es "Conquestador" nicht aufnehmen kann. Trotzdem ist die Kolonialisierungstournee auch auf dem Amiga und PC ein Top-Programm für Eroberer, die nicht nur Icons verschieben wollen, sondern auch gerne mal im Rahmen einer actiongeladenen Seeschlacht zum Entertaining greifen wollen. ■

dem Bevölkerungsdickicht im Reich. Umso besser, als die von ihm ausgesandte Expeditionsflotte mit froher Kunde zurückkehrt: Tatsächlich existiert noch ein anderes Land von ungeheurer Größe, das geradezu nach Besiedlung schreit. Eilig werden Conquestadoren ins Amt berufen, die Militär und Kolonisten als Admiräle, Kommandeure, Generäle oder Gouverneure in das gelobte Land führen sollen. Es liegt nun am Spieler, die ausgesandte Flotte zu leiten und den neuen Kontinent zu besiedeln. "Kein Problem!", wird der vom Tatendrang beflügelte Laie ausrufen. Doch die Geschichtsschreibung lehrt, daß neue Kontinente mindestens zwei unangenehme Eigenschaften haben. Einerseits lungern dort in der Regel bereits Ein-

geborene herum, andererseits könnten feindliche Kolonialherren an fernen Gestaden auftauchen. Bei "Conquestador" geschieht prompt letzteres: Bis zu vier Mitspieler klinken sich ins Entdeckertum ein, während der Computer nicht spielergesteuerte Kolonialmächte selbst zu Felde ziehen läßt. In der Strategiephase muß der Eroberer Conquestadores, Kolonisten und Truppen anwerben, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten gesegnet sind. Es ist einsichtig, daß ein General während einer Seeschlacht eher ratlos von Backbord nach Steuerbord läuft und mit den Breitseiten gegnerischer Segelschiffe wenig anfangen kann. Ebenso verzweifelt rauft sich ein Admiral bei Kesselschlachten auf dem Festland die Haare.

STRATEGIE

- **Hersteller:** German Design Group
- **Preis:** ca. DM 60-80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** interessantes Kolonialherren-Epos mit vielen Überraschungen, gute Grafik, beim C64 mit Szenario-Editor, tolle Action-Szenen
- **Negativ:** -



Wir schreiben das Jahr 1985. Der vertrottelte Hardcore-Stalinist Konstantin Tschernenko stirbt nach einjährigem Vorsitz im Politbüro in völliger geistiger Umnachtung. Kaum sind die angeordneten Tränen an der Kremlmauer versiegt, beginnt der Budenzauber im Zentralkomitee. Hardliner und Stalin-Fans

Wodkamarke mit markantem Namen konnte ungeheuren Absatzzuwachs verbuchen.

Während viele Historiker und Politologen noch heute nicht so recht begriffen haben, was im kalten Osten eigentlich so plötzlich geschehen ist, dürfen politische Besserwisser jetzt in Spektrum Holobytes Polit-Stratego selbst die Nachfolge von Tschernenko antreten. Zunächst muß sich der Stratego zu einer politischen Grundrichtung durchringen. Vom beinharten Stalinisten über den Glasnost-Genossen bis zum Jelzin-Jünger stehen die drei wichtigsten politischen Gallionsfiguren der Sowjetunion zur Auswahl. Im Hauptmenü blickt der Herrscher über das Imperium auf eine Weltkarte, die von zahlreichen Anzeigen und Icons gesäumt ist. Per Mausklick kann der Kremlbewohner sich über des Volkes Meinung informieren, die marode Wirtschaft beäugen oder aktuelle Krisen in der Bevölkerung ausmachen. Ferner sind die Staatsbudgets und die politische Marschrichtung veränderbar, die sich in differenzierte Sparten aufteilen. Dabei können 5-Jahres-Pläne, diplomatische und militärische Grundhaltungen sowie der Grad der Menschenrechtsverletzung festgelegt werden. Im übrigen harrt der Chef des Politbüros der Dinge, die da kommen werden. Bald treffen auch



Das aktuellste Strategiespiel des Jahres kommt von Spektrum Holobyte.



Hat der jeweilige Gegenspieler im Politbüro gewonnen, schauen russische Familien im Fernsehen zu.

auf der einen Seite und Nationalisten und Ultra-Liberale auf der anderen Seite, ringen um die Macht über das damals noch scheinbar rüstige Mütterchen Rußland. Aus den Geschehnissen der letzten Jahre wissen wir, daß vorerst kein Vertreter der extremen Flügel das Rennen machte, sondern Reformkommunist Michail Gorbatschow zum Dompteur des russischen Bären berufen wurde. Die folgenden sieben Jahre brachten weltbewegende Umwälzungen mit sich: Die Mauer fiel, die Sowjetunion zerbröselte, der Warschauer Pakt wurde aufgelöst und eine deutsche

schon hektische Anrufe, Telexe und Briefe von den Ministern oder dem KGB ein, die kritische Situationen kundtun und dem Präsidenten Handlungsalternativen anbieten, die von der Militäraktion bis zur Schlichtungskonferenz reichen. Nach dem Anklicken einer Alternative kann man an verschiedenen Übersichten ablesen, welche Wirkung die eigene Entscheidung hatte.

Spektrum Holobyte hat ein hochaktuelles Strategiespiel auf den Markt geworfen, der normalerweise mit längst vergangenen historischen Abschnitten über-

Krisenstimmung
hinter Kremlmauern

Crisis in the Kremlin

schwemmt wird. Allein schon die echten, vollanimierten CNN- und BBC-Fernsehberichte lassen den Spieler erneut die Dramatik des Umbruchs miterleben. Da sieht der Spieler Boris Jelzin das Volk aufwiegeln, während man selbst mit eiserner Faust durchgreifen möchte. Oder die Litauer fordern nationale Unabhängigkeit, wo man doch schon aus wirtschaftlichen Gründen unbedingt die UdSSR erhalten wollte.

Leider hat das politische Ränkespiel für erfahrene Strategen einen nicht unwesentlichen Haken. Der Spieler kann nur auf Ereignisse reagieren, aber nicht selbst agieren. Wenn man z.B. erkennt, daß die Lebensmittelversorgung der Bevölkerung stockt, kann man nicht so einfach die USA um eine Getreidelieferung anhauen. Zuerst muß auf den Anruf des verzweifelten Landwirtschaftsministers gewartet werden, der dann ein breites Spektrum an möglichen Optionen vorschlägt. Trotz dieser Einschränkung ist "Crisis in the Kremlin" ein gutes und realistisches Strategiespiel. Mit mehr aktiven Eingriffsmöglichkeiten wäre daraus wahrscheinlich der Strategiekoller des Jahres geworden. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Spektrum Holobyte
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** hochaktuelles Strategiespiel mit technischer Brillanz; eingeblendete CNN-Originalaufnahmen.
- **Negativ:** eingeschränkte Handlungsoptionen.

PC



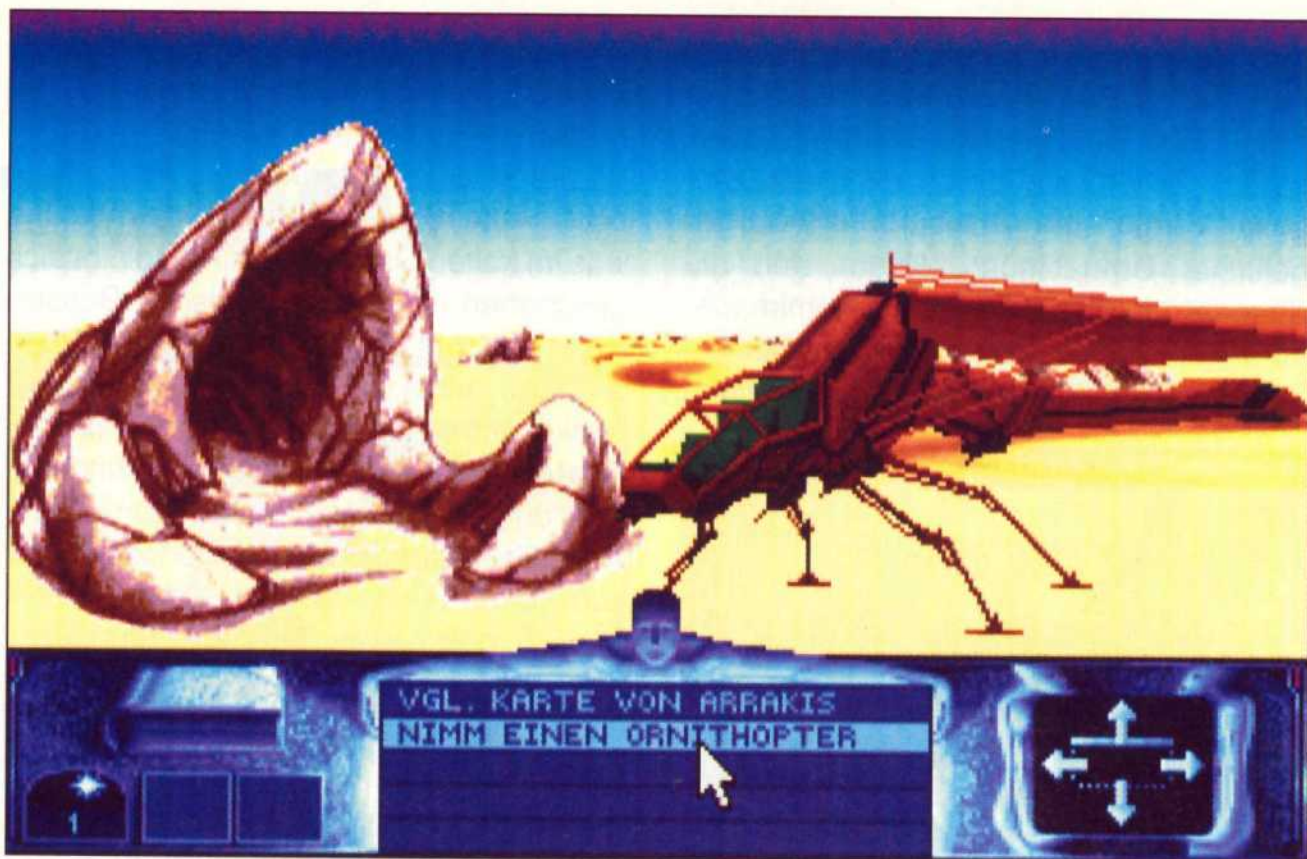
Drama in den Dünen

Dune

Wenn irgendwo im Universum absolut tote Hose herrscht, dann auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Im 350° heißen Sand fühlen sich nur die riesigen Sandwürmer wohl, die munter unter der Erdoberfläche wühlen. Außerdem fristet das Wüstenvolk der Fremten ihr unterirdisches Dasein, betört sich mit dem Gewürz Melange und träumt von einer fruchtbaren Welt. Trotzdem hat der Planet seine Reize: Das fast unbezahlbare Gewürz Melange kann nämlich nur hier abgebaut werden. Melange wirkt nicht nur lebensverlängernd und wetzt die ersten Lachfältchen aus, sondern verschafft den Raumnavigatoren helllichtige Fähigkeiten, ohne die die Piloten im Weltall kräftig aufgeschmissen wären. Seit Generationen besitzen die bösen Harkonnen die Schürfrechte für das edle Gewächs und halten sich die Fremten als Minensklaven, die die Melange abbauen müssen. Zum Entsetzen der Harkonnen erhält auch der verhaßte Artreides-Clan Minenclaims auf dem Wüstenplaneten. Eine fürchterliches Gemetzel auf Leben und Tod droht der Artreides-Familie... In der PC-Umsetzung des SF-Films "Dune" rutschen wir nicht in ein klassi-



Es darf palavert werden: Mit dem Auswahlpanel am unteren Bildrand werden verschiedene Gesprächsthemen angeschnitten.



Dune lebt größtenteils von den traumhaften Grafiken und der Bereitschaft des Spielers, die Geheimnisse des Wüstenplaneten Stück für Stück zu enträtseln.

sches Adventure, sondern in eine bizarre Mischung aus Strategiespiel mit Adventure-artigem Interface. Wir übernehmen auf dem unwirtlichen Planeten die Rolle von Paul Atreides und müssen die Fremten für uns gewinnen. Einerseits graben die Wüstensöhne dann für uns nach der Melange, andererseits ergibt sich mit ihnen die Möglichkeit, die Harkonnens endgültig aus dem Universum zu vertreiben. Mit Paul und seinem Gefolge dürfen wir in phantastischen Flugszenen über die Sanddünen flitzen und die Fremten besuchen. Während wir kritisch Fördermengen, Probebohrungen und technisches Gerät begutachten, müssen auch ökologische Aufgaben übernommen werden. Gelingt die Gewinnung der minimalen Luftfeuchtigkeit mit Windfallen, können bald die ersten Pflanzungen angelegt werden, die den Planeten urbar machen. Damit steigt wiederum die Motivation der von blühenden Wiesen träumenden Fremten. Damit lassen sich auch die Harkonnen gut gängeln, da auf fruchtbarem Land keine Melange mehr gewonnen werden kann. Bevor jedoch überhaupt etwas angepflanzt werden kann, muß der Öko-Guru der Fremten erst gefunden werden. Statt also schlichte Anweisungen zu erteilen, müssen einige Strategiefunktionen in Adventure-Manier durchgespielt werden. Die Überwachung der Melange-Minen, die technische Ausstattung der Arbeiter und die Auftragsvergabe wird wiederum über Menüfunktionen gesteuert. "Dune" ist für diejenigen gewöhnungsbedürftig, die die Story nicht kennen. Zu Beginn stolpert man als Paul recht planlos durch die traumhaften Grafiken in 256 Farben. Nur die Eltern und Berater geben Tips, was zu tun ist. Nach einiger Zeit aber werden die anfangs geheimnisvollen Vor-

gänge geschickt in einen Gesamtzusammenhang geführt, in dem man langsam die Bedeutung der Fremtenreligion, der Sandwürmer und der Harkonnen begreift. Ähnlich monumental wie der Film ist auch die Inszenierung der PC-Version. In den unglaublich beeindruckenden Bildern des Wüstenplaneten erkennt man sofort die Atmosphäre des Films wieder. Wer "Dune" gelesen hat, wird vom Spiel restlos begeistert sein. Ohne Vorbildung werden dem Spieler jedoch knackige Hürden in den Weg gelegt. Wir finden uns nämlich exakt in Pauls anfängliche Situation auf Arrakis versetzt: Er weiß nicht so recht, was er an einem solchen Ort soll. Wer jedoch etwas Geduld und Interesse an der faszinierenden Story hat, darf schon mal den Raumanzug überstreifen und sich auf großartige Grafiken und hervorragenden Sound freuen. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Virgin
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** unbeschreiblich gute Grafik mit gelungener Sounduntermalung, leichte Benutzerführung
- **Negativ:** die ungewöhnliche Story und die sich erst im Spielverlauf stellenden Aufgaben sind für Ungeduldige eine echte Einstiegshürde

PC



Flucht vor der Apokalypse

Exodus 3010

Wir schreiben das Jahr 3010. Die Menschheit war trotz technischen Fortschritts nicht in der Lage, die Umweltverschmutzung auf der Erde einigermaßen unter Kontrolle zu halten. So tritt das ein, was Umweltschützer schon lange befürchtet haben: Die Erde ärgert sich, die Polkappen schmelzen, und die Erdlinge sind dem Untergang geweiht. Seltsamerweise sind die Wissenschaftler im Raumschiffbau immer noch wesentlich engagierter als beim Aufräumen des eigenen Unrates. Ihnen bleibt nämlich noch kurz vor der Apokalypse genug Zeit zum Entwurf eines Raumkreuzers, der volle

drei Milliarden Menschen aufnehmen kann und diese zu einem noch unverdorbenen Planeten fliegen soll. Diese Mega-Station darf der Spieler nun als Kapitän übernehmen. Doch statt Captain's Dinner und schicken Partys, herrscht Totentanz auf den Kabinendecks: Die letzten Menschen werden schockgefrostet, um nach

den Tentakelwesen als Austausch für wertvolle Maschinenteile in die Hand gedrückt bekam, darf man im Bordlabor vielsagende Analysen einleiten.

Der Spieler blickt in den meisten Fällen auf grafisch ordentlich gemachte Fenster und Panels mit verschiedenen Icons. Nur beim Einsatz der kleineren Raumschiffe dürfen Vektor-Raumer durch ein Fenster beobachtet, gesteuert oder befehligt werden. Natürlich sollten dazu vorher einige Piloten per Mikrowelle aus dem Tiefschlaf erweckt werden, um drohende Alien-Angriffe abzuwehren. Die Piloten werden dann mitsamt den Raumern ins All gebeamt und führen die Befehle "Angriff", "Warten" und "Zurückkehren" aus. Zudem darf der Captain bestimmen, wann der Pilot auf den Selbstzerstörungsknopf seines Raumgleiters tippen und wann er aus dem Fluggerät per Rettungskapsel entfliehen darf. Außerdem stürzt sich der Pilot auf Anweisung im Kamikazesturz auf den Gegner - so wollen wir zumindest hoffen. Langweilt sich der Kapitän einmal im Optionsdschungel, kann er sich selbst in den Kleinraumer beamen und eine Runde um die Raumstation drehen.

So unsinnig die Hintergrundgeschichte von "Exodus 3010" wieder einmal ist, um so mehr gerät sie auch bald in Vergessenheit angesichts der gelungenen Mischung aus Action, Adventure und Strategie, mit der Demonware in der Schwerelosigkeit aufwartet. Exodus 3010 ist trotz der Auflockerung durch Flugeinsätze eher der Wirtschaftsstrategie-Sparte zuzurechnen. Science-Fiction-Fans mit Feilscherqualitäten dürfen sich freuen. ■



Es darf auch im Maschinenraum gekramt werden: Wenn die richtigen Teile für Reparaturen fehlen, gerät das Raumschiff ins Trudeln.



Normalerweise fummelt man sich durch solche Panels und hofft, das Richtige zu tun.



der mehrere Lichtjahre dauernden Odyssee noch frisch und knackig in der neuen Heimat anzukommen. Doch plötzlich wird der Captain aus dem Schlummer gerissen: Ein Alienraumschiff nähert sich... In "Exodus 3010" hat der Spieler die Aufgabe, ein umfassendes Galaxis-Asylantentum zu managen. Wenn ein Raumschiff 3 Milliarden Menschen fassen kann, verwundert es auch nicht, daß auch noch ganze Fabrikanlagen und üppige Rohstoffspeicher an Bord gezwängt werden können. Die Produktionseinrichtungen haben zweierlei Aufgaben. Zum einen müssen genug Waffen und kleinere Raumschiffe zur Verteidigung des intergalaktischen Flüchtlingsschiffes gebaut werden, zum anderen lassen friedliebende Aliens schon einiges springen, wenn man ihnen einen zünftigen Raketenantrieb spendiert. So kann sich der Kapitän wichtige Rohstoffe und Materialien sichern, um die Reise guter Dinge fortsetzen zu können. Ist man sich unklar darüber, was man von dem geschäftstüchtig grinsen-

STRATEGIE

- **Hersteller:** Demonware
- **Preis:** ca. DM 70,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** interessante Mischung aus Strategie, Adventure und Action, einsteigerfreundlich die Bedienung
- **Negativ:** unübersichtliches Handbuch, Grafik hätte einfallsreicher ausfallen können

AMIGA



Plündern und Brandschatzen

Global Conquest

Immer wieder erheben besorgte Eltern, akademisch erleuchtete Pädagogen und Vertreter der BPS warnend die Stimme, wenn es um die Verbreitung von Kriegsspielen geht - vielleicht nicht ganz zu Unrecht. Kriegsspiele mit Zivilisationsdrogencharakter geraten dabei jedoch kaum in die Schußlinie. Kein noch so feinfühligster Pazifist protestiert gegen das militaristische Schachspiel, wo dem benachbarten Landwirt hinterrücks die Schädeldecke eingeschlagen wird...



Der Zufall hilft mit. Per Zufallsprinzip werden Terroranschläge, Sintfluten und Erdbeben verkündet.



Jeder Spieler fängt mit einigen wenigen Einheiten in seinem Hauptquartier an. Ziel ist es, die gegnerische Kommandozentrale zu stürmen.

In Global Conquest wird das Prinzip des Schachspiels zumindest als Ansatz für ein neues Strategiespiel mit militärischem Hintergrund gewählt. Auf einer fiktiven Weltkarte werden vier Spieler ausgesetzt, die zunächst nur ihren jeweiligen Heimatkontinent kennen. Falls nicht genug Kum-pels zur Hand sind, übernimmt der Computer fehlende Strategen. Ziel des Spieles ist es, die noch unbekannte Welt zu entdecken und die jeweilige Kommandozentrale des Gegners zu erobern. Doch soweit ist es noch lange nicht. Alle Parteien dürfen in ihren Städten Truppen aufbauen, die nach einer gewissen Anzahl an Spielzügen einsatzfähig sind. Die Palette an zu befehlighenden Truppengattungen umfaßt Flugzeuge, U-Boote, Kriegsschiffe, Flugzeugträger, Infanterie und Panzereinheiten. Um die bei derarti-

gen Unternehmen typischerweise einsetzende Neugier gegenüber gegnerischen Aktivitäten zu befriedigen, können Spione in die Fremde ausgesandt werden. Welche Truppen jedoch letztlich aufgebaut werden, hängt von den verfügbaren Ressourcen und Rohstoffen ab. Wer Glück hat, findet auf von allen Parteien unentdeckten Gebieten geeignetes Material zum Ausbeuten. Ansonsten hilft eben ein zünftiger Überfall auf den Nachbarn. Im Kampf können den Truppen verschiedene Befehle erteilt werden. Infanterie und Panzer führen verschiedene Marsch- und Angriffsbefehle aus, Flugzeugträger jagen feindliche Schiffe und Flugzeuge können sogar zu Kamikazeangriffen bewogen werden. Schon seit Menschen-gedenken ist bekannt, daß jeder Feldzug nur solange dauert, wie das Taschengeld



des Generals ausreicht, um der Armee Sold und Unterhalt zu bieten. Daher muß der Schlachtenlenker auch die wirtschaftliche Seite des Eroberungsdranges beachten und gelegentlich einmal in seinen Bilanzen und Produktionsstatistiken nach dem Rechten sehen. Nutzt die schönste Balgerei nichts mehr, so packt die Kontrahenten oft die Vernunft. Bei solchen Anfällen können die Parteien Bündnisse schließen und natürlich bei abflauer Sympathie auch wieder brechen. Zu guter Letzt gesellt sich neben den Feldherren noch ein fünfter Unruheherd in das Spiel. Zufallsereignisse wie Terroranschläge, Flutwellen, Seuchen oder Streiks gängeln die Spieler je nach Schwierigkeitsgrad in unterschiedlicher Intensität. Global Conquest kann in vier verschiedenen Szenarien bestritten werden. Zudem lockt ein Tutorial, mit dem der Einstieg ins Spiel erleichtert wird. Je nach Szenario ändert sich das Ziel des Spieles geringfügig. So gewinnt mal die wirtschaftliche Stärke an Bedeutung, dann gibt es wiederum mehr Punkte für den angerichteten Schaden beim Gegner oder es wird die Größe der eigenen Städte bewertet.

Mit Global Conquest ist Microplay ein außergewöhnliches Strategiespiel mit besonderem Spielspaß im Multiplayer-Modus gelungen. Seltsamerweise macht der Eroberungsdrang auch im Single-Modus fast genausoviel Spaß. Bis auf einige unbedeutende Macken bei der Maussteuerung haben die Microplay-Designer eine hervorragende Mischung aus Stratego, Risiko und Schach geschaffen, die lange Zeit motivieren kann. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Microplay
- **Preis:** ca. DM 110,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** tolles Game-Play im Multiplayer- und im Single-Modus.
- **Negativ:** -

PC



Drei Gnome in Not

Gobliiins

Der Wahnsinn hat viele Gesichter. Eines davon scheint sich Goblin-König Angoulafre zugewandt zu haben: Seine Majestät windet sich in Lachkrämpfen, zuckt im darauffolgenden Moment hysterisch kreischend zusammen oder versinkt gänzlich in lethargischer Erstarrung. Hinter diesen wundersamen Anwendungen steckt nicht etwa eine bekannte deutsche Brauerei, sondern ein mysteriöser Finsterling, der den Regenten mit einer Voodoo-Puppe geißelt. Nur weiß das natürlich keiner der weisen Hofärzte, deren Diagnosen meist in langen Gesichtern enden. Also werden die drei Goblins Oups, Ignatius und Asgard ausgesandt, um ein Heilmittel für den entrückten Monarchen aufzutreiben. Erste Adresse für derartige Tränke ist ein alter Magier. Um den Kuttenträger zu erreichen, müssen jedoch 22 Puzzle-Bildschirme überwunden werden, in denen



Endlich mal ein lustiges Knobelspiel: Gobliiins wartet neben harten Kopfnüssen auch mit einigen Lachern auf.



Jeder der drei Goblins ist auf etwas anderes spezialisiert: Ignatius kann zaubern, Asgard ist der Kraftmensch und Oups ist zu technischen Glanzleistungen fähig.



die jeweils anstehenden Probleme gelöst werden müssen, um zum nächsten Bild weiterzukommen. Die drei vom Spieler geführten Trolle helfen dabei auf ganz unterschiedliche Weise: Asgard ist vielleicht nicht der Hellste im Trio Infantil, dafür kann er aber klettern und kräftig hinlangen, wenn mal ein Baum gefällt werden soll. Ignatius ist ein Zauberer, der manches nutzlose Objekt in wertvolle Werkzeuge verwandeln kann. Oups treibt dagegen den IQ des Dreierteams wenigstens auf akzeptables Niveau. Der eher schwächliche Denker kann Gegenstände verwenden und aufheben. Mit diesen so unterschiedlichen Talenten geht es hinaus in die feindliche Welt. Gesteuert wird jeweils ein Däumling per Maus. Will man sich eines anderen annehmen, so klickt man den betreffenden Helden einfach an. Je nach Fähig-

keit des Auserwählten kann dem Zeiger mit der rechten Maustaste eine bestimmte Funktion zugeordnet werden. Die geballte Faust steht für Handlungen, Anwendungen oder Zauberei, während die greifende Hand nur dem technisch begabten Oups zur Verfügung steht. Die Puzzles können zum Beispiel darin bestehen, der Obertarantel in einer Spinnenhöhle ein wichtiges Objekt unter dem haarigen Hintern wegzuziehen. Bezwungene Levels werden mit Paßwörtern belohnt. Erschreckt sich einer der liebenswerten Dussel dabei oder fällt er gar hin, wird dem Dreierteam Energie abgezwickelt. Rutscht die Energieskala auf den Nullpunkt, muß neu begonnen werden.

Coktel Vision hat endlich ein Knobelspiel auf den Markt geworfen, das nicht nur für greise Tüftler ersonnen wurde. Vielmehr droht der Knobel-Fan angesichts zum Schreien komischer Comic-Animationen selbiger geistiger Umnachtung zu verfallen wie der zu rettende Herrscher. Will man einen der Goblins zu einer unsinnigen Aktion bewegen, so tippt er sich empört an die Stirn, während länger nicht bewegte Zwerge herzhaft gähnen oder ungeduldig mit den Füßen tippeln. Wer sich trotz solcher Kalauer noch auf teilweise anspruchsvolle Kopfnüsse konzentrieren kann, sollte sich dem Trio Infantil anschließen. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Coktel Vision
- **Preis:** ca. DM 80,- – 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** lustiges Tüftelspiel mit guter Comic-Grafik und herrlichen Animationen.
- **Negativ:** kein Sound

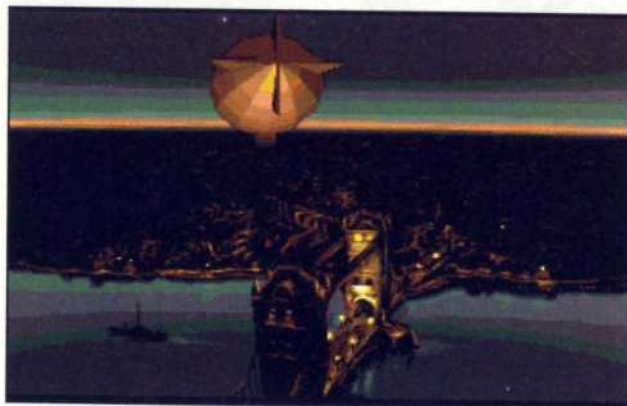
PC	■	■	■	■
AMIGA	■	■	■	■
ATARI ST	■	■	■	■

Geschichte fast zum Anfassen

History Line

1914 - 1918

Der erste Teil der neuen History Line Serie von Blue Byte hat sicherlich Maßstäbe gesetzt, an denen andere Strategiespiele schwer zu knabbern haben. Battle Isle-Strategen werden lange Monate vor dem Monitor verweilen, ganz besonders wenn sie sich zu zweit in dieses vergnügliche, geschichtlich angehauchte Strategieabenteuer begeben. Ein 60-seitiges Begleitbuch erläutert auf leicht verdauliche Art und Weise die Gründe des Kriegsausbruchs. Das Spiel wird kaum Hard-



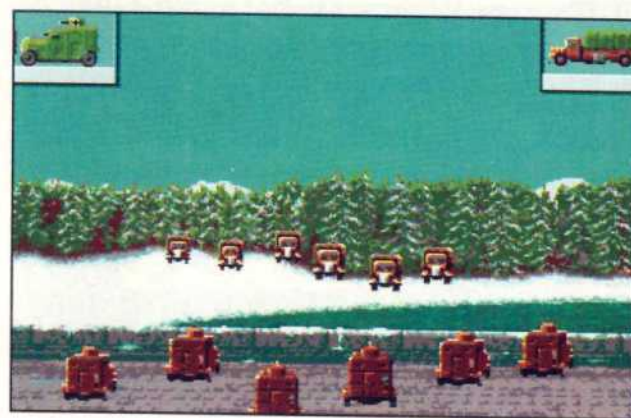
Animierte Zwischensequenzen machen aus einem Strategiespiel ein fantastisches Erlebnis.



Es können die einzelnen Einheiten nicht nur platziert, sondern auch Informationen über selbige abgerufen werden.

core-Actionfreaks ansprechen, wer jedoch an Tüftelaufgaben gefallen findet, wird die History Line lieben. Der sechseinhalbminütige Vorspann teilt sich auf zwei Teile auf. Zunächst sieht man die in schwarz-weiß gehaltene, sehr gut animierte Darstellung der Ereignisse in Sarajevo und anschließend den Landkartenabschnitt. Im Multimedia-Stil wird grafisch spektakulär durch ein Buch geblättert. Die politisch aktiven Gebiete werden farblich hervorgehoben und eine Textinformation klärt über die Vorgänge auf. Der Vorspann endet im Jahre 1913, wo nun der Einsatz des Spielers beginnt, der sich entweder als Angehöriger der Alliierten oder als Mitglied der Mittelmacht an die Front begeben kann. Der Bildschirm teilt sich wiederum auf zwei Hälften auf, die entweder für zwei menschliche Spieler oder einen

menschlichen und einen elektronischen Gegner bestimmt sind. Aus der Vogelperspektive blickt man auf das mit militärischen Einheiten gespickte Kampfgebiet. Grundsätzlich muß man versuchen, den Gegner durch geschickte Waffeneinsätze zu dezimieren und so die Vorherrschaft über ein Gebiet zu erringen. Die ersten Karten sind noch relativ einfach, so daß auch Strategieneueinsteiger eine realistische Chance zur "großartigen" Militärlaufbahn haben. Die späteren Karten werden jedoch auch ausgebufften Battle Isle-Profis die letzten Not-Karamellen aus dem oliv-grünen Rucksack abverlangen. Insgesamt warten knapp 50 neue Einheiten auf den Spieler, die spielerisch interessanter geworden sind. Weiterhin werden bereits eingesetzte Einheiten nun durch ein mausgraues Äußeres gekennzeichnet,



während in Battle Isle noch ein Karo-Muster darüber gelegt wurde, das zur grafischen Unkenntlichkeit führte. Die Übersichtskarte wurde um den Faktor 4 vergrößert, ist bunter und läßt, was spielerisch interessant ist, nun wesentlich mehr Details erkennen. Grundsätzlich teilt sich das komplett mausgesteuerte Spiel immer auf den Zug und Attack-Modus auf. Im Zug-Modus manövriert man seine Einheiten zu hoffentlich taktisch geschickteren Räumlichkeiten, während im Attack-Mode der Schlagabtausch per Waffen erfolgt. Wenn Gebiete für eine Einheit unerreichbar sind, wird dies nun nicht mehr durch darübergelegte Sechsecke angezeigt. Eine grafische Abdunkelungen der nicht erreichbaren Gebiete erfüllt diese Aufgabe grafisch schöner und effizienter. Nachdem man seine Züge abgeschlossen und den Einheiten Befehl zum Angreifen gegeben hat, kann man in ausgefeilten Kampfsequenzen den Ausgang der Schlacht verfolgen. Vor verschiedenen detaillierten Grafik-Hintergründen kann man seine Verluste am Bildschirm abzählen. Artillerie, Luftwaffe und Marine bekämpfen sich grafisch spektakulär vor Ihren Augen. Sowohl die Amiga als auch die PC-Version bieten Strategiegenuß pur, den man sich nicht entgehen lassen sollte. Die rechner-spezifischen Unterschiede beschränken sich auf ein Minimum. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Preis:** ca. DM 120,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** hervorragende Grafik für ein Strategiespiel, historisch exakt, langanhaltende Motivation, Modus für zwei Spieler gleichzeitig
- **Negativ:** -

PC
AMIGA





Locomotion ist ein geniales Tüftelspiel, das gerade wegen seines simplen Prinzips begeistert.



Beamen wir uns einige Jährchen zurück in unsere frühere Kindheit. Wir erinnern uns, als wir daheim die ersten Schienenstränge der Kellereisenbahn verlegten, Bahnhöfe bastelten, auf deren Bahnsteigen winzige Plastikpygmäen aussetzten und Vati die merkwürdigen bunten Kabel zusammenlöten durfte.

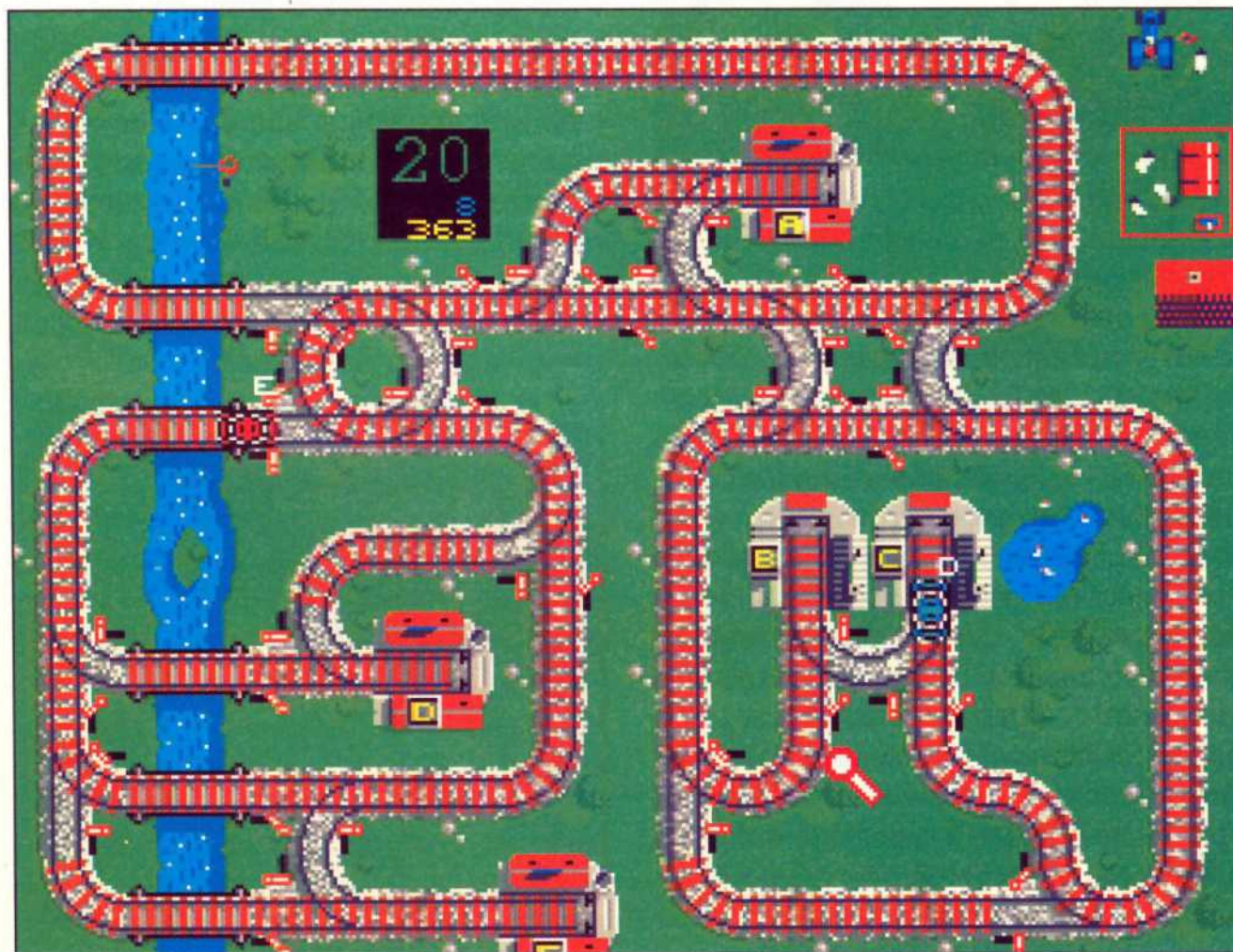
Als dann endlich die zweite Lokomotive vom Taschengeld abgestottert war und auf dem Schienenstrang umherzuckelte, war das Problem da: Um Zugunfälle zu vermeiden, mußten Ausweichgleise her und hektisch Weichen gestellt werden, wenn beide Züglein unverdrossen aufeinander zuhielten.

An dem Tüftelspiel Locomotion erkennt man, welchen Tätigkeiten die Programmierer von King Soft in früher Jugend nachgegangen sind. Locomotion konfrontiert den Spieler mit denselben dramatischen Entscheidungssituationen, die auch schon den Betreiber der Spielzeugeisenbahn quälten. Der Spieler thront bei Locomotion über einem Schienennetz mit mehreren Bahnhöfen und Weichen. Aus der Vogelperspektive beobachtet der Märklin-Veteran, wie sich in den verschiedenen Bahnhöfen Züge anschicken, zu einem per Zufallsgenerator gewählten Ziel zu zockeln. Per Maus stellt der Hobby-Schaffner Weichen, um die Lokomotiven sicher in den Bestimmungsbahnhof rollen zu lassen, der bei Fahrtbeginn neben dem Zug vermerkt ist. Während das erste

Züglein noch keuchend seine Runde dreht, stürzen sich schon die nächsten Dampftrösler auf die Gleise, um wiederum zu einem anderen Bahnhof zu fahren. Das Ziel scheint simpel: Möglichst wenige Züge dürfen zusammenstoßen. Während die ersten Eingewöhnungslevels auch dem weniger aufmerksamen Lokomotivführer noch mit Erfolgserlebnissen schmeicheln, kommt in höheren Levels schon gepflegte Hektik auf. Da stampfen bis zu einem guten Dutzend Züge auf dem Schienennetz umher, die zudem unter Zeitdruck ans Ziel gebracht werden müssen. Die Loks können zwar per Weichenstellung vorerst gestoppt werden, aber gerade dies will King Soft dem Spieler durch das Zeitlimit vermiesen.

Fühlt sich der Zocker den von Haus aus vorhandenen Strecken gewachsen, darf er zur Selbstkasteiung schreiten und eigene Schienennetze per Editor entwerfen. Dort können verschiedene Hintergrundlandschaften, Geländeobjekte oder sogar im PCX- und IFF-Format eigenhändig per Malprogramm erstellte Bilder als Garnierung der selbstgebastelten Strecken eingebunden werden.

Locomotion gehört in die Sparte der Simpelspiele ohne spektakuläres Pixeldrumherum, die den Spieler auf unheimliche Weise stundenlang vor dem Monitor fesseln. Blitzmerker und Intelligenzbestien werden begeistert sein.



Wer sich sein Hirn richtig durchleuchten lassen will, bastelt sich mit dem Streckeneditor einfach ein neues Schienennetz.

STRATEGIE

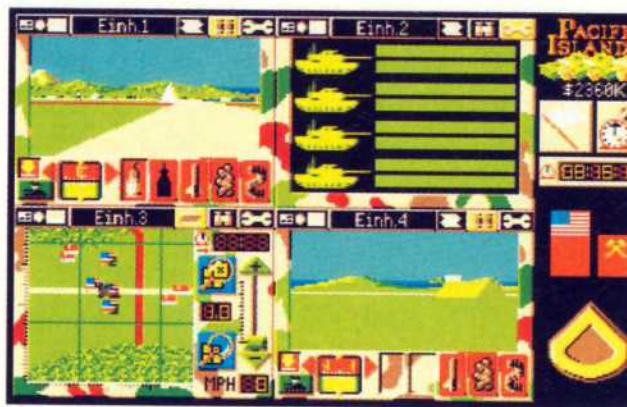
- **Hersteller:** Kingsoft
- **Preis:** ca. DM 50,- – 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** geniales Tüftelspiel mit einfacher Steuerung, Streckeneditor
- **Negativ:** –

▶ **PC** ♀ ♀ ♀ ♀
 ▶ **AMIGA** ♀ ♀ ♀ ♀
 ▶ **C 64** ♀ ♀ ♀ ♀

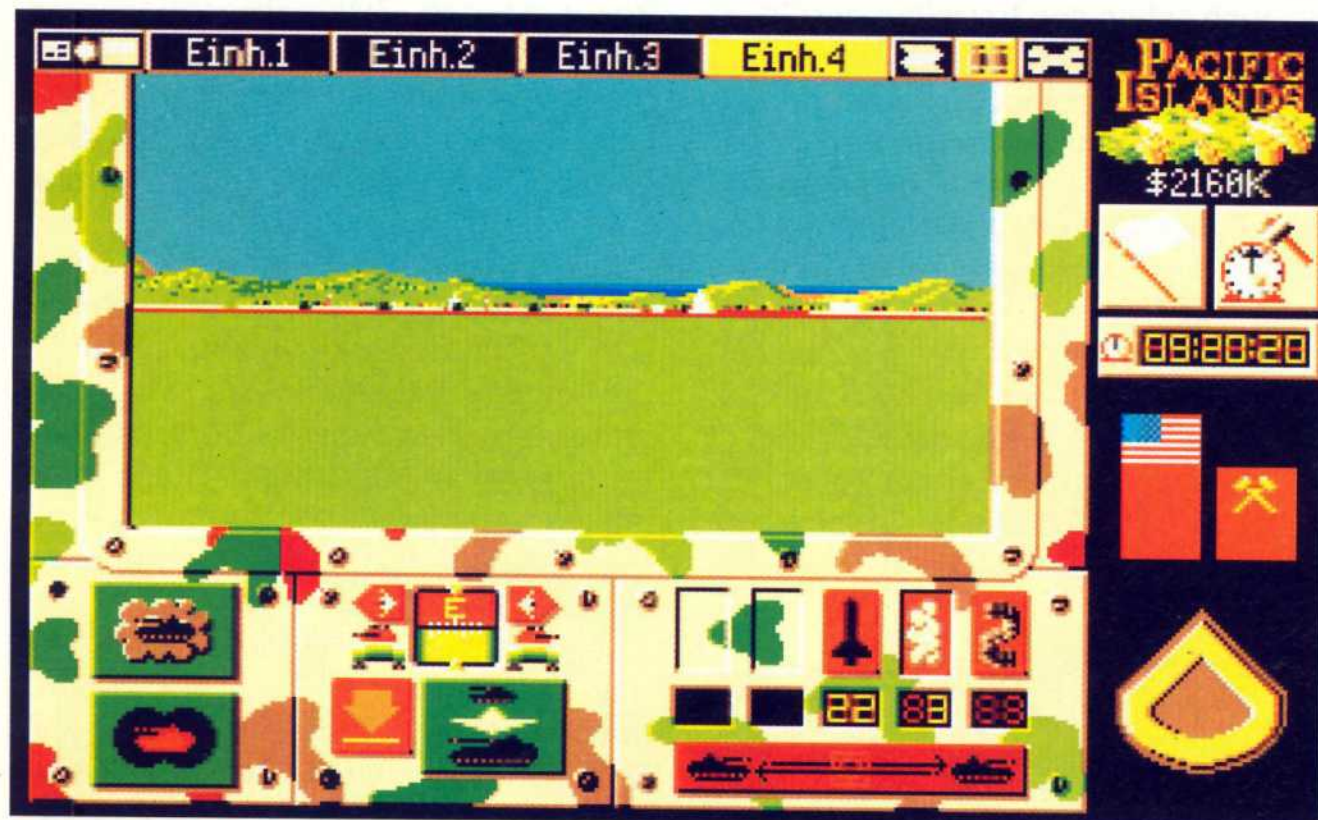
Panzer in der Pampa

Pacific Islands

Im sibirischen Winter müssen Träume von der Südsee besonders faszinieren. Selbst die verbliebenen Hardcore-Kommunisten in Rußland erliegen beim Gedanken an ferne Länder mancher Verlockung. Und so kommt es, daß ein Häuflein Stalin-Touristen entgegen anderslautender Wünsche der inzwischen gemäßigten russischen Regierung zum Yama-Yama-Atoll aufbricht, um sich dort vom Schock der Demokratie zu erholen. Dagegen wäre nichts einzuwenden, hätten die Rotarmisten nur Badetücher



Auf diesen Bildschirmen kann der Panzerkommandant seine Einheiten dirigieren.



Pacific Island bietet eine interessante Mischung aus Action und Strategie.

und Sandschäufelchen statt Panzer, Klappspaten und wirrer Weltanschauung an die sonnigen Strände mitgebracht. So zürnt also die freie Welt den Invasoren und schickt eigene Panzer in den Süden, die der Spieler nun führen darf. Strategisch gesehen ist es natürlich vollkommener Unsinn, dichtbewaldete Inseln mit schweren M1-Abrams-Kampfpanzern zu zerpflegen, aber wir sind es inzwischen ja gewohnt, uns bei einigen Spielideen intellektuell auszuklinken. Entgegen aller unserer Erwartungen an eine Südseeinsel findet der Strategie nämlich überraschenden Freiraum für seine Brummis vor: Sogar vier Panzergruppen mit zusammen 16 Kettenfahrzeugen dürfen simultan über lauschige Urwaldwege und großzügige Grünflächen gesteuert werden. Derart gerüstet müssen die fünf

Inseln nacheinander vom unerwünschten Tourismus befreit werden. Der Spieler kann sich über ein iconumrahmtes Sichtfenster in den jeweiligen Kommandopanzer einblenden und per Mausklick Schüsse abfeuern oder argwöhnisch ins tropische Gebüsch schauen. Bewegt wird der Kommandopanzer über eine Übersichtskarte, auf der Zielpunkte einfach angeklickt werden. Daraufhin zuckelt das gewichtige Quartett los, wobei die zur Einheit gehörenden Stahlkolosse dem Kommandotank in einer von sechs wählbaren Formationen hinterherrollen. Natürlich dürfen wie beim Vorgänger "Team Yankee" auch alle vier Perspektiven der Kommandopanzer entsprechend verkleinert auf den Bildschirm gezwängt werden. Dem Panzergeneral stellen sich bei jeder Mission ganz unterschiedliche Aufgaben.

Damit die gegnerischen Aufklärer unsere Truppenbewegungen nicht verpetzen können, hilft ein guter Treffer auf die Satellitenschüssel einer Funkstation. Nach Möglichkeit sollten auch Feind-Depots mit dem Munitionsvorrat dran glauben, damit dann nicht gar so wütend zurückgeschossen werden kann. Gewonnene Schlachten werden mit finanziellen Zuwendungen bedacht, mit denen neue Fahrzeuge und Gerät gekauft werden kann.

Pacific Islands ist eine tolle Mischung aus taktischem Kampf und actionlastigen Gefechtseinlagen, die jedem fingerfertigen Strategen zu empfehlen ist. Allerdings gleicht Pacific Islands - von einigen Details abgesehen - dem Vorgänger "Team Yankee" bis aufs Haar. Wer den ersten Teil schon hat, kann sich den Kaufpreis und den Gang zum Software-Höckerer sparen. Alle anderen dürfen trotzdem bedenkenlos mit den Panzerketten rasseln.

STRATEGIE

- **Hersteller:** Empire
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** interessanter Mix aus Taktik und Action.
- **Negativ:** für Team-Yankee-Veteranen mangels entscheidender Neuerungen unbrauchbar

PC
AMIGA



Nobody is perfect

The Perfect General

Früher war alles so einfach: Hatten zwei grunzende Neandertaler Streit, griffen sie kurzerhand zum nächstbesten Knochen und prügelten mit animalischem Gegröle aufeinander ein. Interessierte Archäologen können derartige Konfliktlösungen auf steinzeitlichem Niveau heute nur noch während der großen Pausen auf den Schulhöfen beobachten. Verfällt nämlich ein Despot der Gegenwart dem Expansionsdrang, so bedarf es mehr als nur üppiger Muskulatur und solider Schläfenknochen. Vielmehr werden moderne Schlachten oft nur durch die strategischen Entschlüsse des Feldherren entschieden. Die Aufgabe des modernen Schlachtenlenkers umfaßt dabei ein weit größeres Handlungsspektrum als zu Zeiten des tumbe Höhlenmenschen. Der Strategie hält sich nämlich selbst tunlichst vom eigentlichen Kampfgeschehen fern und plant in beschaulicher Feldbettidylle den



Auf dieser Karte dürfen die Truppenteile bewegt werden (oben). Waffen und Fahrzeuge werden auf einem Extra-Panel ausgewählt (links).

Einsatz von Infanterie, Panzereinheiten, Artillerie und Nachschub. Wegen der beruhigenden Entfernung zum eigentlichen Scharmützel scheint die Militär-Strategie zum besonderen Hobby vieler Menschen zu avancieren. Gängiger Zeitvertreib eines nahöstlichen Diktators war es ja, spaßeshalber bei Nachbarstaaten einzumarschieren. Da der Vorrat an Panzern, Raketenwerfern und Söldnern in deutschen Zivil-Haushalten jedoch begrenzt ist, können Computer-Feldherren in The Perfect General jetzt wesentlich preiswerter und risikoloser versuchen, dem aus dem Titel erkennbaren Spielziel nahe zu kommen.

In 14 Szenarien darf der Hobby-General entweder den Verteidiger oder den Angreifer in einer Schlacht der jüngeren Vergangenheit mimen. Die Szenarien lehnen sich dabei zum Teil an reale Konflikte an, ohne jedoch den Anspruch auf Authentizität zu erheben. Vielmehr geht es zum Beispiel bei der Schlacht um El Alamein darum, von einem gegebenen Budget 10 Truppenteile für Rommel oder Montgomery in die Wüste zu schicken. Der Taktiker hat dabei die Wahl zwischen verschiedenen Kampf- und Spähpanzereinheiten, Infanterie, leichter und schwerer Artillerie und anderen furchteinflößen-

den Horden. Auf der Schlachtfeldkarte dürfen dann die Startpunkte der Einheiten innerhalb eines bestimmten Aufmarschgebietes festgelegt werden. Es leuchtet dabei ein, daß eine Infanterieeinheit zwischen Sanddünen träger auf Marschbefehle reagiert als eine Panzerarmee, die über eine ausgebaute Rollbahn zuckelt. Das Gefecht wird in Runden ausgetragen, in denen die Einheiten je nach Bodenverhältnissen und Beweglichkeit eine bestimmte Zahl an Bewegungspunkten erhält. Werden einer motorisierten Pioniereinheit zwei Bewegungspunkte zugedacht, kann man also seine Spatenpaulis zwei Felder vorrücken lassen. Haben sich dann endlich Panzer, Artillerie und Infanterie auf Schußweite herangeschlichen, darf eine erreichbare Feindeinheit als Ziel gewählt werden. Je nach Entfernung und Truppenteil wird die Trefferwahrscheinlichkeit auf einem Anzeigefeld neben der Schlachtfeldkarte verkündet. Ziel der Tüftelei ist es, entweder eine verteidigte Schlüsselstellung zu erobern oder eben die Angreifer selbst abzuschlagen. Nach einer Runde werden taktische Höhenflüge mit Punkten honoriert, die wiederum das Budget beeinflussen, das der General für Waffen ausgeben darf. An der Perfektionierung strategischer Fähigkeiten

dürfen sich auch zwei Spieler abwechselnd an einem Computer oder per Modem versuchen.

The Perfect General ist in der komplett deutschen Fassung mit Tutorial-Programm und drei Schwierigkeitsgraden einerseits erfreulich leicht zu erlernen, andererseits bietet diese Strategen-Kopfnuß auch dem fortgeschrittenen Kommandeur noch ausreichende strategische Herausforderung. Mit dieser überzeugenden Leistung reiht sich UBI Softs Strategiespiel in die Elite der diesjährigen Taktik-Tüfteleien ein. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** UBI Soft
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** gutes Strategiespiel mit ange-deutetem historischen Hintergrund
- **Negativ:** -

▶ **PC**    

▶ **AMIGA**    

Die Götter müssen verrückt sein

Populous 2

Es gibt sicherlich kaum eine reizvollere Perspektive als sein Dasein als Gott zu fristen. Voraussichtlich wäre man allmächtig, könnte das hektische Treiben auf der Erde gelassen betrachten und wüßte wahrscheinlich schon erheblich früher, wie am nächsten Tag der Dow-Jones-Index steht. Leider hat dieser Wunsch den bekannten Haken, daß er nicht erfüllbar ist. Daher behelfen sich viele Sterbliche mit unterschiedlichen Tätigkeiten, um zumindest ein wenig weltliche Macht ausüben zu können. Man läßt sich zum Staatsoberhaupt wählen, heuert bei der



Oh Gott, was für ein Anlitz: Mit der Portraitveränderung wird der Charakter bestimmt.



Über dieses Land herrscht der Gott. Hinten links befindet sich die Übersichtskarte, vorne die Detailkarte. Ganz rechts im Kolosseum verbirgt sich eine Anzeige, die die Stärke der beiden Völker zeigt.

Verkehrspolizei an oder verdingt sich gar als Chefredakteur einer Spielezeitung. Bullfrog weiß dagegen, daß so ein Aufwand überhaupt nicht nötig ist, um in höheren Sphären zu schweben. Mit Populous 2 präsentieren die Strategie-Spezialisten eine wahrhaft göttliche Fortsetzung des revolutionären Erstlingswerks.

Der Strategie darf allerdings nicht als alleinherrschender Heiland in Erscheinung treten, sondern wird in die Götterwelt des antiken Griechenlands versetzt. Als Aushilfsgott tritt man an Zeus heran und bewirbt sich um einen ständigen Platz im Olymp. Zeus zürnt zwar angesichts eines solch dreisten Ansinnens noch nicht, aber er kann sich bei der Götterwahl

keine Pleiten leisten: Bevor irgendeinem Emporkömmling auf der Erde gehuldet wird, soll das Bengelchen doch erst mal beweisen, was es so auf der Pfanne hat! Der Anwärter auf den Götterstatus muß sich zunächst gegen die 32 anderen Götterheiten durchsetzen, die bereits auf dem Olymp herumsitzen. Ziel ist es, die Fangemeinde des Gegners in der jeweiligen Welt auszurotten und die eigenen Gläubigen zu hegen und zu pflegen.

Zu Beginn darf der Spieler das Outfit seines Gottes anhand eines Portraits bestimmen, bei dem Gesichtszüge und Haarpracht gewählt werden dürfen. Doch schon hier droht der tiefere Sinn: Ein Gott mit weisem Blick wird von den gegnerischen Göttern leichter mit List und Tücke

hereingelegt, während das Volk von finster dreinschauenden Göttern eher überfallen wird.

Anschließend wird der Spieler samt göttlicher Macht auf die Welt losgelassen. Ähnlich wie beim ersten Teil blickt der Spieler auf die Erdoberfläche und sieht sein Volk herumwuseln. Damit sich die Menschen kräftig mehrten und aus Hütten Häuser oder gar Festungen werden, bedarf es einiger göttlicher Eingriffe. Man darf Land ebenen, Straßen bauen und Mauern um bereits errichtete Siedlungen ziehen. Durch göttliche Visionen kann zudem das Verhalten der Bevölkerung beeinflusst werden, worauf Siedler ausziehen, um neue Landstriche zu bebauen oder Gegner zu überfallen. Bevor auf göttliches Geheiß Streit vom Zaun gebrochen wird, empfiehlt sich zunächst einmal, das gegnerische Volk ein wenig zu gängeln: Erdbeben, Feuersäulen, Springfluten, Blitzschläge oder gar eine krachlederne Beulenpest unter den Ungläubigen erhöht die Siegchancen für die eigenen Schützlinge schon erheblich. Als Gott hat man natürlich noch viel mehr Gemeinheiten auf Lager. Schade nur, daß der eben nicht Allmächtige nur über begrenzte Energie für solche Eingriffe verfügt.

Hat man einen Gott samt Anhängerschar niedergedrungen, verweist Zeus noch wenig beeindruckt auf den nächsten Gegner, der sich natürlich mit gleichen Mitteln zur Wehr setzen kann. Schließlich kommt es zum Endkampf zwischen dem Spieler und Zeus persönlich...

Populous 2 ist mit weit größeren Eingriffsmöglichkeiten, einer On-Line-Hilfe, wesentlich besserer Grafik und Modemoption ein originelles und spielerisch nahezu perfektes Strategiespiel gelungen, das auch weniger frommen Strategen dringend empfohlen werden kann. ■

Populous 2 ist mit weit größeren Eingriffsmöglichkeiten, einer On-Line-Hilfe, wesentlich besserer Grafik und Modemoption ein originelles und spielerisch nahezu perfektes Strategiespiel gelungen, das auch weniger frommen Strategen dringend empfohlen werden kann. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Bullfrog
- **Preis:** ca. DM 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** hervorragender Nachfolger von Populous, jetzt noch besser spielbar und mit ein paar neuen Ideen
- **Negativ:** -

AMIGA 
ATARI ST 

Domino macht Zocker froh

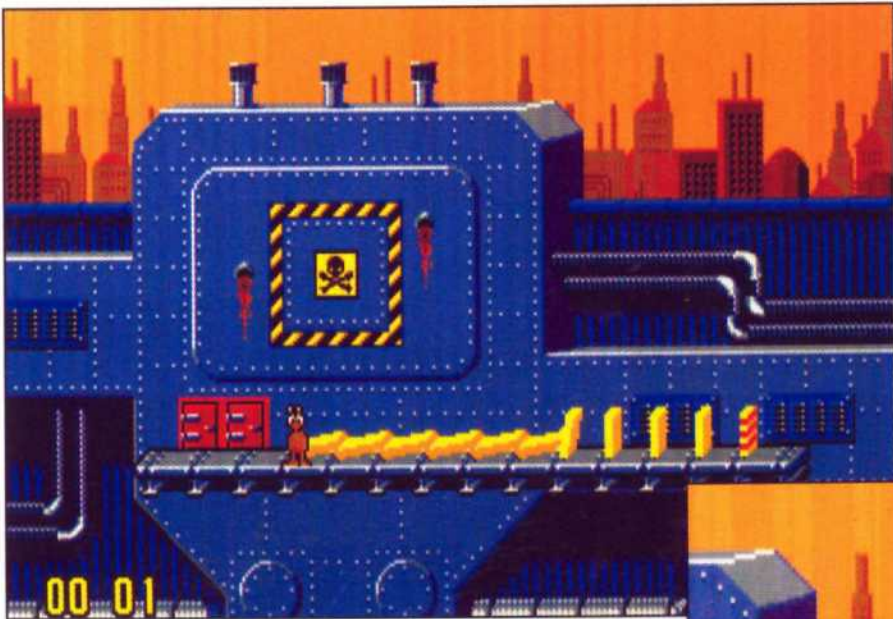
Push Over

Mal tauchen sie bei "Wetten daß" auf, dann wieder bei Volksfesten oder landen in schwereren Fällen in einschlägigen Anstalten: Die Dominofreaks! Gemeint sind nun nicht diejenigen, die Dominosteine nach konventioneller Manier zusammenlegen, sondern die berüchtigten Dominosteller. Diese Tüftler verbringen Wochen und Monate wie in Trance damit zu, Tausende von Dominosteinen in hochkomplizierten Parcours aufzustellen, um später mit dem Stein des Anstoßes eine faszinierende Kette umstürzender schwarzer Holzstückchen auszulösen. Bei Push Over geht es um eine ganz ähnliche Problema-

zwangsläufig auf einer Etage, sondern können sich auf mehreren Plattformen verteilen. Hat der Strategie ein Level überwunden, kassiert er einen Levelcode, um später bereits gelöste Levels überspringen zu können. Zusätzlich bekommt der Spieler ein Token zugesteckt, das Continues im Level erlaubt. Jeweils zehn überwundene Levels werden mit einer der verlorenen Quavers-Tüten belohnt. Um das Hirn des Grüblers erst richtig durchzukneten, erscheinen in den höheren Ebenen neben den Endsteinen und den normalen Steinen auch noch acht weitere Arten von Klötz-

ler zu finden, die in zwei Teile zerfallen und so Kettenreaktionen in beiden Richtungen auslösen. Zu guter Letzt gibt es noch die Explodierer und die Verschwinde, die genau das tun, was ihre Bezeichnung bereits vermuten läßt. Explodierer reißen Lücken in Plattformen, während Verschwinde eben nach dem Anstoß verschwinden.

Gerade diese Sondersteine machen Push Over zu einem Knobelspiel für echte Denker, die eine Steinlawine auch in mehreren Etagen unter Kontrolle halten können. Ocean garnierte die Levels zusätzlich mit herrlichen Animationen der G.I.-Ant. Push Over ist vom Spielprinzip her einfach genial und genial einfach zugleich - genau der richtige Zeitvertreib bis Weihnachten 1993. ■



Zu Beginn ist Push Over noch recht leicht zu durchschauen...

tik. Hier werden dem Spieler 100 Levels vorgesetzt, in denen er eine Reihe aus Dominosteinen so umkippen soll, daß ein speziell gekennzeichnete Stein als letztes auf dem Boden aufschlägt.

"Warum mache ich das eigentlich?", wird sich nun der ein oder andere Leser fragen. In unserer unermeßlichen Güte wollen wir den Hintergrund dieser Aufgabe kurz beleuchten. Colin Curry, amerikanischer Süßigkeiten-Guru, verlor seine Quaver-Fruchtgummis in einem Ameisenhaufen. Wie gut, daß gerade sein Kumpel G.I. Ant vorbeischaute. Die Ameise will dem beliebten Kalorien-Junkie nun helfen und stürzt sich in den Ameisenhaufen, der geradewegs in die Dominowelt führt. Um von Level zu Level zu kommen, muß der Spieler nun die eingangs erwähnten Domino-Puzzles lösen. Dabei darf die G.I.-Ameise per Tastatur oder Joystick gesteuert werden. Der Tüftler läßt seine Ameise einerseits Dominosteine umkippen, andererseits kann G.I. Ant auch Klötzchen aufnehmen und herumschleppen. Fällt nach entsprechenden Umschichtungen tatsächlich der Endstein als letzter in der Reihe um, so öffnet sich eine Ausgangstür ins nächste Level. Bedingung ist, daß alle Steine auf einen einzigen Stoß hin umfallen. Dazu stehen die Reihen nicht



...in höheren Levels beißen sich aber selbst hartnäckige Knobler die Zähne aus.

chen in abweichenden Farben. Diese Sondersteine haben ganz unterschiedliche Funktionen. Stopper können nicht umfallen, wohl aber weggetragen werden. Überschlagblöcke überschlagen sich dagegen so lange, bis sie einen anderen Block umstoßen. Aufsteiger sind Steine, die beim Anstoßen nicht umfallen, sondern nach oben wegschweben. Treffen sie auf ein Hindernis, schweben sie eben wieder zurück. Überbrücker können dagegen Abgründe überbrücken, in die andere Steine ansonsten hineinfallen würden. Ein Verzögerer läßt gegen ihn fallende Steine zunächst abprallen, bevor er selbst umstürzt. Einige Steine sind als Teil-

STRATEGIE

- **Hersteller:** Ocean
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** schwer
- **Positiv:** toller Knobelspaß mit herrlichen Comic-Einlagen; 100 Levels
- **Negativ:** -

PC



My home is my castle

Rampart

Wer bei Rampart Festungen baut, hofft nicht etwa auf den Zuzug entzückender Burgfräuleins in die frischgemauerten Gemächer. Vielmehr benötigt der Burgherr Stellplätze für neue Kanonen, mit denen die Residenz gegen benachbarte Neider verteidigt werden muß. Doch auch ohne weibliche Reize verfällt der ritterliche Strategie dem Eroberungsdrang, da aus allen Himmelsrichtungen feindliche Kanoniere herbeieilen, um dem Baumeister die Freude am Eigenheim gründlich zu vermiesen...

Die Spielidee von Rampart scheint auf den ersten Blick eine gar wunderliche Mischung aus Tetris und Schiffe-Versenken zu sein: Unter Zeitdruck darf der Burgherr eine Festung errichten und mit Geschützen bestücken. Ist das Bauwerk



Die Zeit rennt: Wer beim Wiederaufbau trödeln, hat verloren.



Action-Strategie für Destruktive: In wenigen Sekunden müssen die Nachbarburgen eingäschert werden.

fertiggestellt, müssen die von bis zu zwei Mitspielern verteidigten Nachbarburgen mit voller Feuerkraft beharkt werden, um an möglichst ungünstig zu stopfenden Stellen Löcher ins Mauerwerk zu schießen. Nach dem Schlagabtausch greifen die Streithähne zur Maurerkelle und erhalten zufallsgesteuert unterschiedlich geformte Bausteine, um unter irrem Zeitdruck Schäden am Gebäude zu

reparieren und möglichst noch eine größere Grundfläche zu erschließen. Zusätzlicher Landgewinn wird nämlich mit einer größeren Kanonenzahl honoriert. Oft genug erliegt der Spieler jedoch beim Versuch der baulichen Expansion dem Größenwahn und vergißt im Rausch kreativen Tatendrangs die eine oder andere Lücke in den ramponierten Zinnen zu schließen. Dreimal pro Fehde bekommt

der so schmachlich Unterlegene eine neue Burg, um sich für die bleihaltigen Grüße der bösen Nachbarn zu rächen. Doch nicht nur mit einfachen Haubitzen darf dem Gegner getrotzt werden: Sabotageballons, die Propagandaflugblätter abwerfen, zwingen feindlichen Kanonen die

eigenen Befehle auf. Außerdem kann man statt vier kleiner Kanonen einen furchterregenden Riesenmörser aufstellen, dessen Einschläge in den gegnerischen Burgmauern nicht mehr reparabel sind.

Obwohl sich die vor dem Monitor versammelte Spielerschar in den ersten Gefechtsminuten noch über das vermeintlich zu kleine Schlachtfeld und den schweißtreibenden Zeitdruck beim Wiederaufbau der Burgen ärgert, so offenbart sich die ausgeklügelte Raffinesse des Spielsystems schon nach kurzer Zeit: Je größer und zerklüfteter die Burgen werden, desto schwieriger wird die Schadensbehebung, so daß die Stirn des mächtigen Großgrundbesitzers meist von tieferen Sorgenfalten zerfurcht wird als die des tiefstapelnden Zwergenburgenbauers. Denn erst die drangvolle Enge auf dem Spielfeld fordert das Tüftlerhirn, wenn es um den Wiederaufbau der Burgruine geht.

Im Einspielermodus bleibt einiges vom Reiz des geselligen Burgen-Vandalismus auf der Strecke. Hier wird Haus und Hof des einsamen Feldherren von einer nahenden Armada bedroht, die von der Küste aus versenkt werden muß. Ohne Zusatzgimmicks, wie die erwähnten Sabotageballons und Riesenkanonen, leidet die Langzeitmotivation erheblich. Wer jedoch bis zu zwei Mitspieler auftreiben kann, darf bedenkenlos zugreifen. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** actionhaltiger Strategen-Vandalismus mit extremer Suchtgefahr, geniales Multiplayer-Spiel
- **Negativ:** teilweise ungenaue Steuerung mit Joystick und Maus, geringere Langzeitauglichkeit im Solo-Modus

PC



Orks auf dem Kriegspfad

Siege

F eierabend-Strategen, Hobby-Feldherren und Gelegenheits-Generäle stürmten Anfang Oktober mit kauflustigem Glitzern in den Augen die Etablissements des Softwarehandels. Als man zu wissen begehrte, welchem Spiel eine solche Ehre zuteil werde, war den Aussagen der Kauflustigen allenfalls hilflose Stammelei und gutturales Gestotter zu entnehmen. Der Name des begehrten Objektes lautete nämlich "Siege", eine wahre Geißel für deutsche Artikulationstechniken. Siege



Richtige Truppenauswahl und Feldstärke entscheiden oft über Sieg oder Niederlage.



Die Burgen können noch so groß sein, wenn man gut geplant angreift, werden auch diese Mauern fallen.

(angelsächsisch: Belagerung, sprich: siedsch) gibt dem Englischkundigen dagegen präzise Auskunft über den Inhalt des Spiels. Vier Trutzburgen aus der Magic-Candle Rollenspielwelt sollen innerhalb von 24 Szenarien belagert bzw. verteidigt werden. Dazu wird der Strategie zum Oberbefehlshaber der "Kinder des Lichts" oder der "Mächte der Dunkelheit" ernannt. Der Feldherr führt aus der Vogelperspektive eine Elfen-, Menschen- und Zwergenarmee oder freundet sich mit sabbernden Orks, verwachsenen Trollen oder Minotauern an. Ist es dem Angreifer gelungen, seine Flagge innerhalb von 90 Tagen in der Burg zu hissen, so wird der Sieg mit prächtigen Schlußgrafiken beweihräuchert. Doch vor dem Schulter-

klopfen muß der Feldherr seine Truppen über ein Einsatzmenü zusammenstellen und bis zu 300 Krieger in Echtzeit über das Schlachtfeld lenken. Im Gefecht gilt es dann, den Blutdurst der Recken an strategisch sinnvollen Orten zu stillen. Der Feldherr verschafft sich beim betreffenden Truppenteil per Mausclick Gehör, worauf Befehle per Icon- oder Menüleiste erteilt werden. So bläst der Siegesichere zum Frontalangriff, während der Grübler vermeintliche Schlüsselpositionen bis aufs Blut verteidigt und Verzweifelte auch schon mal zum Ausweinen ins Heerlager fliehen. Es dürfte einleuchten, daß eine derart drastische Vollstreckung einer Räumungsklage mehr erfordert als tumbe Keulenschwingerei. Vielmehr müssen auch Bogenschützen, Zauberer, Zombies und Riesenspinnen ins Feld getrieben werden. Pioniere basteln derweil Pontonbrücken und Belagerungstürme und bedienen Katapulte. Im Unterschied zur Bundeswehr motivieren zudem heldenhaft kämpfende Unteroffiziere das launische Fußvolk. Neigt sich der Tag dem Ende, so werden Verlustzahlen beider Seiten eingeblendet.

Der Feldherr betrachtet den Schauplatz in

drei Zoomstufen, in deren größten Stufe man fast schon Grashalme zählen kann. Doch dem Heerführer wird keine Muße zu botanischen Betrachtungen bleiben, da der Echtzeitfeind nicht lange mit seinen Zügen fackelt. Wichtigstes Werkzeug des Strategen ist daher die Pausentaste, aus deren Schutz man sich nur gut gerüstet wagen sollte.

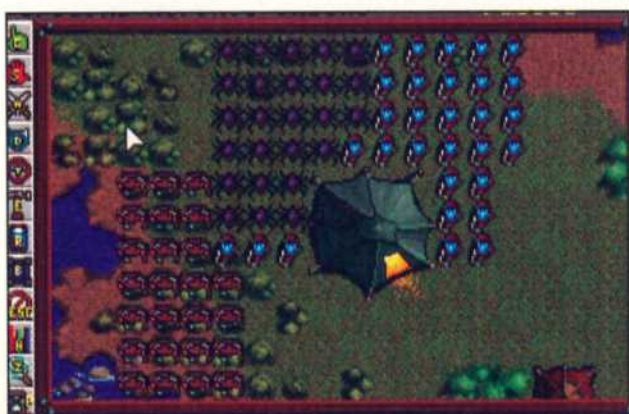
Zeitweise wird das Chaos umhertapsender Horden unterschiedlicher Gesinnung und Befehlslage nämlich so groß, daß selbst kaltschnäuzigen Generälen der Überblick entgleitet. Genau dies, so entnehmen wir dem englischen Handbuch, sei die Kunst des Feldherrndaseins: Die Kontrolle über mehrere Hundertschaften brüllender Mordbuben zu behalten. Doch nicht nur der Neuling verliert ebensolche im Scharmützel, sondern auch schnellere Rechner gönnen sich quälend lange Verschnaufpausen, um das Gebaren der Heere zu berechnen.

Trotzdem ist Siege für tückische Tüftler genau die richtige Abwechslung im Strategenalltag. Das Fantasy-Szenario bietet dem Schlachtenlenker enorme Handlungsmöglichkeiten. Die Grafik ist für ein Strategiespiel angemessen, während die martialischen Kampfgeräusche auch den jähzornigsten Feldweibel zufriedenstellen. Strategen, die eine schwere Aufgabe nicht fürchten, sollten mobil machen. Denn welcher Bundeswehr-Grünkittel kann schon von sich behaupten, jemals einen Kompaniemagier mitsamt Zombie-Infanterie befehligt zu haben? ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Mindcraft
- **Preis:** ca. DM 110,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** sehr komplexe strategische Simulation in Echtzeit, mit gutem Sound und guter Grafik ansprechend präsentiert
- **Negativ:** teils störende Rechnerzeit beim Bildaufbau

PC



Erst fragen, dann schießen

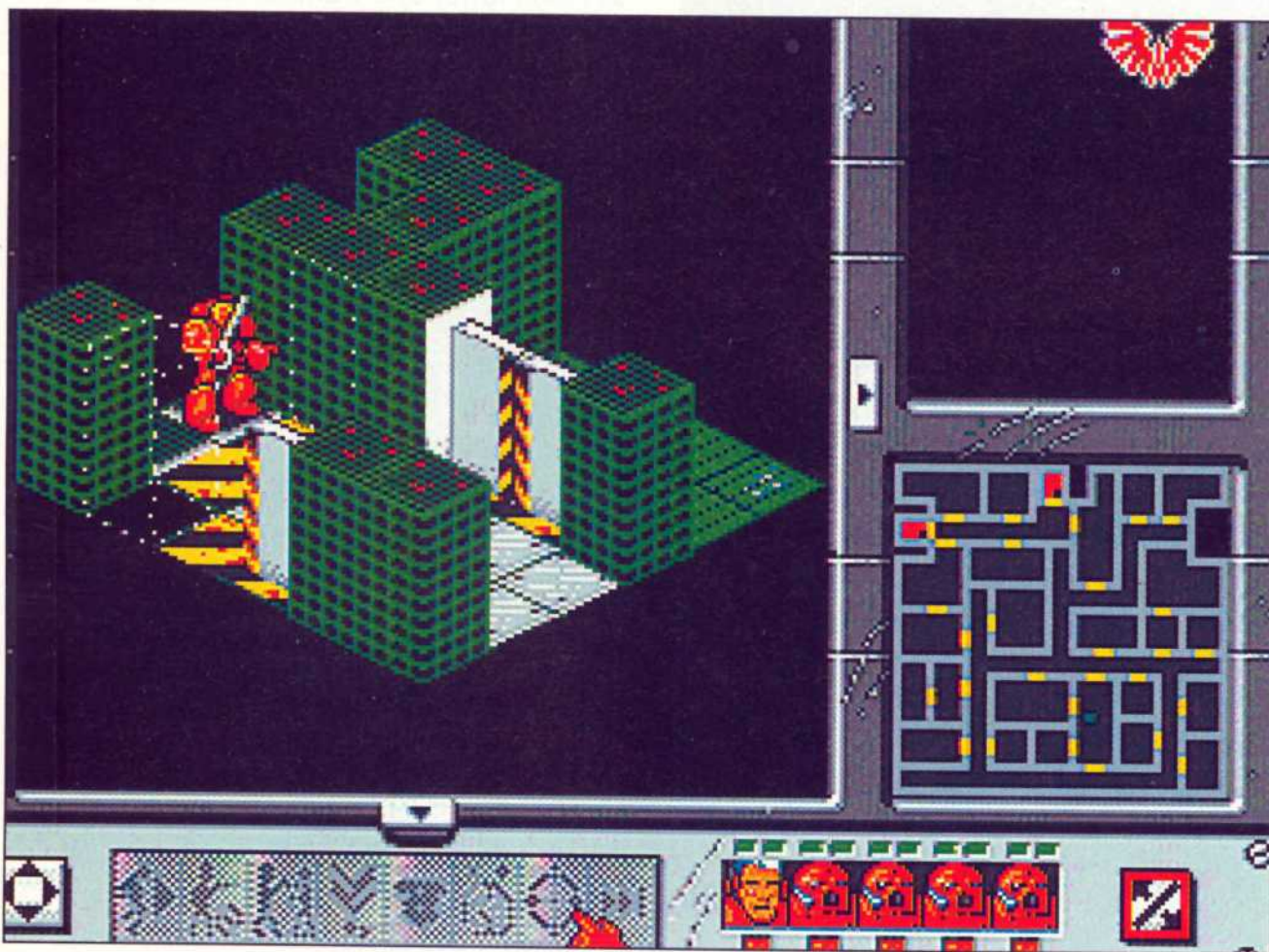
Space Crusade

Wir befinden uns in der Zukunft. Nicht nur so ein bißchen, um vielleicht ein wenig in Endzeitstimmung zu geraten, sondern gleich satte 25 Millionen Jahre - was im übrigen nicht unbedingt von düsteren Gemütslagen abhalten muß...

Jedenfalls hatten die Menschen bis dahin ausreichend Zeit, den Warp-Antrieb zu erfinden, so daß sie Planetensysteme in unglaublicher Entfernung besuchen konnten. Vorteile hatte die technische Errungenschaft der Reisen in Warp-Geschwin-



Wollt Ihr lieber zu den Blut-Engeln oder zu den Ultra-Marines gehören?



Bei Kampfszenen wird in eine 3D-Perspektive umgeschaltet. Der Rest des Spektakels wird aus einer Vogelperspektive betrachtet.

digkeit indes nicht - vielmehr brach großes Übel über die eiligen Erdlinge herein. Wenn nämlich auf irgendeine Weise eine böse Macht entfesselt werden kann, dann kann man sicher sein, daß die Menschen schon darauf kommen werden, wie man so etwas macht. Diesmal war es eben die Nutzung des Warp-Antriebs, der einen uralten Dämon zum Leben erweckte. Die Lakaien des Chaos konnten nur von einer Macht im Universum besiegt werden - den Space Marines! Diese humanoiden Elitesoldaten warfen die Rasselbande nach nur 5000 Jahren wieder aus dem menschlichen Einzugsbe-

reich - ein schlagender Beweis für ihre übermenschlichen Kräfte. Seither sind die Space Marines auf Aliens schlecht zu sprechen und bringen jedes Alien-Schiff auf, das sich aus der Warp-Zone wagt. Die Softwareschmiede Gremlin läßt den Spieler nun bei waschechten (na ja...) Space Marines-Einsätze mitmischen. Dabei geht es darum, in treibende Alien- raumschiffe einzudringen und die Tentakelträger einzuäschern. Der Spieler sieht die Plattform des Alienschiffes aus der Vogelperspektive und führt seinen Commander und vier Space Marines in die finsternen Gemäcker der Außerirdischen. Am

unteren Bildrand dürfen verschiedene Bewegungs- und Kampficons angeklickt werden. Werden die Grünhäute irgendwo aufgetrieben, eröffnen die Guten sofort das Feuer. Dennoch ist Space Crusade beileibe kein Action-Spiel. Zwar erinnert das Layout des Screens deutlich an Alien Breed, aber die schwer gepanzerten Space Marines sind viel zu träge für hektischen Aktionismus. Vielmehr handelt es sich bei diesem Taktik-Thriller um eine direkte Computerumsetzung des bekannten Brettspiels mit ähnlicher Thematik. Es geht darum, seine Crusaders zunächst mit den richtigen Waffen für den richtigen Zweck auszustatten. Meint man schwachbrüstigen Unholden nahe rücken zu können, genügt meist eine elegant geschwungene Breitseite mit der Kampfaxt und ein anschließender Fangschuß mit der Bolzenpistole. Breitere Alien-Schultern sollte man dagegen mit Kampfschwertern und Kampfhandschuhen bearbeiten. Für noch kräftigere Pestbeulen sollten dann schon wieder Bolter, Angriffskanonen, Raketenwerfer oder gar Plasmakanonen geschultert werden. Der Haken an schweren Waffen ist jedoch, daß die so gerüsteten Krieger weniger mobil sind und vier statt bis zu sechs Felder vorrücken können. Häufig gilt es jedoch auch, schnellstens zurückzuziehen, da die Aliens in sehr unterschiedlichen und teils extrem gefährlichen Spezies auftauchen. Die Krönung des Grauens ist der Dreadnought, eine waffenstarrende Kampfmaschine, bei deren Anblick selbst der schicke Panzer der Space Marines verdächtiges Klappern laut werden läßt...

Space Crusade kann wegen des festen Regelwerks auch ohne weiteres Normalstrategen begeistern, die lieber erst fragen und dann schießen. Wegen des ungewöhnlichen Szenarios lohnt es sich allemal, in dieses Spiel einmal hereinzuschauen...

STRATEGIE

- **Hersteller:** Gremlin
- **Preis:** ca. DM 60 - 80,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** ungewöhnliche Konfliktsimulation mit Aliens, direkte Umsetzung des bekannten Brettspiels
- **Negativ:** -

▶ PC 
 ▶ AMIGA 
 ▶ C 64 

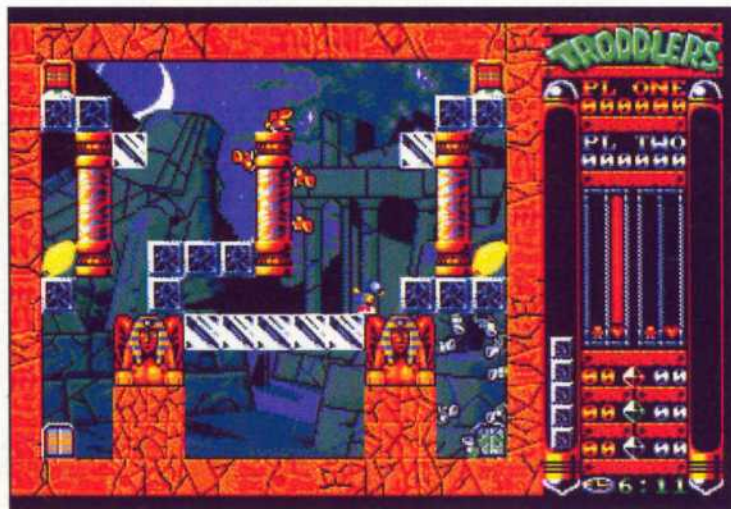
Trottell im Anmarsch

Troddlers

Sie sind klein, niedlich und dumm wie die Nacht: Die Lemm ...äh... die Troddlers! Nicht wesentlich intelligenter scheinen die Zauberberlehrlinge Hokus und Pokus zu sein. Deren Schusseligkeit ist es nämlich zu verdanken, daß sich das stur in eine Richtung wandernde Pygmäenvölkchen durch eine Teleportertür zwingt und den Turm des cholerischen Magiers Divinius in ein wuseliges Chaos verwandelt. An sich sind die kleinen Gnome ja relativ harmlos, wenn nicht einige verwunschen wären und sich zu böartigen Troddler-Zombies verwandeln würden. Die beiden Zauberberlehrlinge müssen jetzt versuchen, die guten Troddlers unter Zeitdruck zum rettenden Ausgang zu führen und die Zombies genau davon abzuhalten. Ein Intropanel gibt jeweils Auskunft darüber, wieviel Troddler in welcher Zeit gerettet werden müssen. Lemmings-Veteranen werden schon siegessicher lächelnd zur Maus greifen, doch so einfach kupferte Storm das bekannte Spielprinzip nun wieder auch nicht ab. Die vertrottelten Troddlers können nämlich auch problemlos an der Decke wandeln und laufen dadurch in Fallen, aus denen sie nur unter empfindlichen Zeitverlusten befreit werden kön-



In diesen Levels laufen die Troddlers herum. Rechts wird verbliebene Zeit und Energie angezeigt.



nen. Der Spieler übernimmt im Solo-Modus Hokus oder Pokus und darf Klötzchen setzen, die die Troddlers beklettern und - so hoffen wir - zum Ausgang führen. Zudem müssen teilweise noch andere Aufgaben übernommen werden: Da gilt es zum Beispiel, Diamanten oder Power-Ups einzusammeln, um die Mission zu erfüllen. Die gesamte Action spielt sich in einem rechteckigen Feld ab. Beim Eingang wird der Spieler ausgesetzt und muß blitzschnell seine Taktik festlegen. In Kürze stolpern nämlich schon die ersten Troddlers hinterher, die dann mit geradezu unverschämter Borniertheit durch die Gegend wandeln. Die Zombies zwacken dem Spieler dagegen Energie ab und zerstören die eigenen Schützlinge, die natürlich auch diesen Fieslingen ungerührt in die Arme laufen. Im Gegensatz zu anderen Kleintierspielen können den Troddlers selbst keine Funktionen zugeordnet werden. Vielmehr muß der

Spieler eingreifen und kann Klötze mit verschiedener Wirkung einsetzen. Die normalen Bauklötze dienen ausschließlich zur Rettung der Troddlers und können eingebaut oder wieder aufgenommen werden. Mit solchen Klötzen kann der Hektiker aber auch gute wie böse Troddlers zerquetschen. Außerdem dürfen Bremsklötze verwendet werden, die den Marsch der Gnome abbremsen. Soll die wandernde Horde dauerhaft gestoppt werden, greift man am besten zum Eisklotz oder zu einem runden Felsen. In höheren Levels tauchen dann weitere Fieslinge auf. Sadistische Spechte zerhacken die vom Zocker trickreich gesetzten Klötze, rotierende Drehwürmer wirbeln die niedlichen Trottell durcheinander und wandernde Lagerfeuer stoppen den unbedachten Marsch der Däumlinge. Geht es dem Spieler schlecht, darf er Power-Ups einsammeln. Früchte und Herzen putzen die Energieleiste auf,

während eingesammelte Wecker mehr Zeit zum Vollenden des Levels einbringen.

Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu zwei Spieler gleichzeitig in 50 Levels entweder miteinander oder gegeneinander antreten.

Obwohl das Grundprinzip der Troddlers klar mit den grünhaarigen Lemmings verwandt ist, hat sich Storm eine

doch eigenständige Mischung aus Taktik- und Actionspiel einfallen lassen. Besonders der Multiplayer-Modus fesselt lange vor dem Monitor. Aber auch Solisten dürfte es nicht schwerfallen, der putzigen Rasselbande dauerhaft zu verfallen. ■

STRATEGIE

- **Hersteller:** Storm
- **Preis:** ca. DM 90,-
- **Schwierigkeitsgrad:** mittel
- **Positiv:** toller Lemmings-Klon mit vielen neuen Ideen
- **Negativ:** -

AMIGA



Wicki und die starken Männer

Vikings

Die Wikinger waren seit jeher neben ihrer erstaunlichen Resistenz gegen die fatale Wirkung von Met noch dazu ein ausgesprochen reiselustiges Volk. Bevor sie ihre USA-Tourneen im Langboot starteten, schauten oft und gerne auch an normannischen Stränden vorbei, um zu plündern und zu brandschatzen. Daß die Einheimischen durch solche prägenden Erlebnisse dem ausufernden nordischen Fremdenverkehr nicht sonderlich wohlgesonnen waren, leuchtet ein. Doch gerade nach dem Ableben von Wilhelm dem



In England gibt's Ärger: Wilhelm der Eroberer ist gestorben, die Untertanen streiten sich um den Thron und die Wikinger plündern.



Auf dieser Landkarte darf das eigene Territorium gehegt und gepflegt werden. Mit der rechten Iconleiste kann sich der Eroberer über das Gedeihen des Volkes informieren.

Eroberer nutzten die Wikingerhorden die Zwietracht im Lande, um ihre Beutezüge auszuweiten. Während die zeitgenössischen Überlieferungen über das Gebaren der nordischen Stämme wie die Beschreibung eines Heavy-Metal-Konzertes anmuten, ahnen die Historiker, daß eine derart massive Ausbreitung der Hornhelmträger ohne listige taktische und stra-

tegische Überlegungen kaum durchführbar gewesen wären. Der Spieler klinkt sich just zu diesem Zeitpunkt als angelsächsischer Lehnsherr in die Wirren des Mittelalters ein, als einerseits die Wikinger das Land bedrohten, andererseits die Landesfürsten von Britannien um den Thron kämpften. Selbst ein Landesfürst, will man im Streit um die Krone natürlich mitmischen. Ziel des Spiels ist es, alle anderen Fürsten zu vertreiben und selbst zum König von England ausgerufen zu werden. Insgesamt findet der Eroberer 199 Territorien vor, von denen je nach Schwierigkeit etwas mehr als die Hälfte unter die eigene Knute gezwungen werden muß, um zur Königswürde zu kommen.

Beim militärischen und wirtschaftlichen Tauziehen dürfen bis zu sechs Machthungrige teilnehmen. Sind nicht genug

Lehnsherren aufzutreiben, simuliert der Computer die restlichen Landesfürsten. Zu Beginn darf jeder Spieler seine Heimatburg wählen. Schon hier ist mit Bedacht vorzugehen: Die wirtschaftliche Lage, der landwirtschaftliche Ertrag und der Rohstoffreichtum bestimmt später wesentlich die Möglichkeit, Armeen zu unterhalten. Dabei versucht sich jeder Feudalherr an der Eroberung neuer Territorien, um aus der Bevölkerung Truppen zu rekrutieren und den Einwohnern Steuern abzwacken zu können. Dieses Ansinnen kann aber nur dann verfolgt werden, wenn die Menschen wohlgenährt sind - was hilft uns schon ein magerer Hänfling, wenn gegen die Muskelprotze des Nachbarn mobil gemacht werden soll. In fortgeschrittenen Phasen der Expansion sollten zudem Burgen, Seehäfen und Schiffe gebaut werden, um weitere Inseln des Königreichs erobern zu können. Natürlich sollte sich der Eroberer nicht nur tumbes Fußvolk halten, sondern darf auch Bogen- und Armbrustschützen, Pikeniere, Ritter und Generäle ausbilden. Die Spieler thronen während ihrer Entscheidungsfindung über folgende Schachzüge vor einer scrollbaren Landkarte der britischen Inseln und bewegen ihre Truppen über Icons. Meint der Strategie die Dinge zu seiner Zufriedenheit geregelt zu haben, kann er seinen Zug beenden, worauf dann der Gegner an der Reihe ist.

Vikings ist aufgrund seiner gleichzeitigen Berücksichtigung von militärstrategischen und ökonomischen Gesichtspunkten einer der Highlights für Schlachtenlenker und Strategen. Die Steuerung ist durchdacht, die Grafik zweckmäßig und der geschichtliche Hintergrund wirkt auflockernd auf das Spielgeschehen. Wie bei derartigen Spielen üblich, macht der mittelalterliche Imperialismus mit mehreren Spielern noch mehr Spaß. Aber auch als Einzelkämpfer bleibt bei den zum Teil beinhaltenen Computerfürsten und den Digi-Wikigern kein Auge trocken... ■



STRATEGIE

- **Hersteller:** Krysalis
- **Preis:** ca. DM 100,-
- **Schwierigkeitsgrad:** einstellbar
- **Positiv:** schönes Strategiespiel, in dem militärische und ökonomische Komponenten berücksichtigt werden
- **Negativ:** -

AMIGA



Impressum

Verlag:

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Projektleitung Sonderheft:

Christoph Holowaty

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Redaktion:

Alexander Geltenpoth, Hans Ippisch,
Oliver Menne, Christian Müller,
Thorsten Szameitat

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner,
Dieter Steinhauer, Simon Schmid

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Urheberrecht:

Alle in Play Time veröffentlichten
Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen, schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Nur der Joystick hört mein Seufzen...

Megabyte-Blamagen

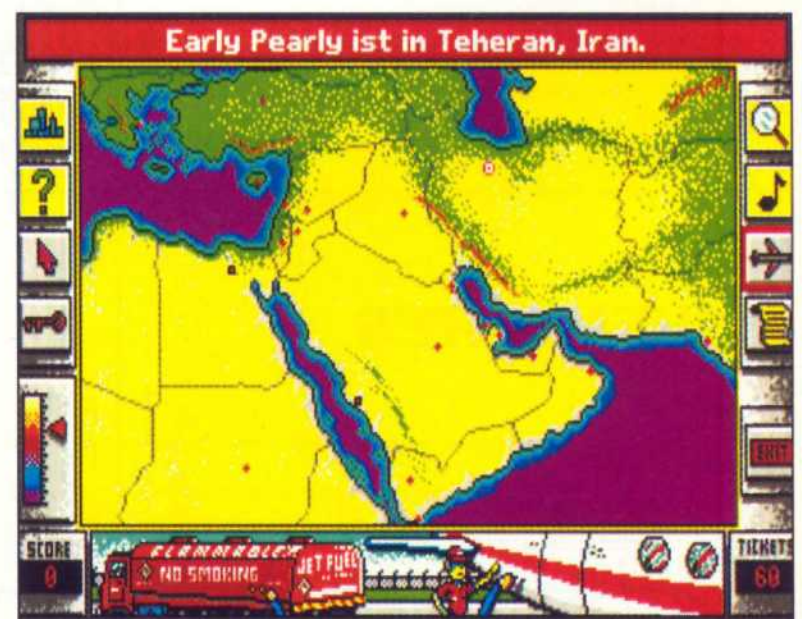


Jeder Vorteil hat sein Hinterteil, jeder Computer seine Macken und jeder Redakteur einen Chefredakteur. So gibt es auch bei der Spielesoftware peinliche Flops, die oftmals unerkannt im Handel auf ahnungslose Opfer lauern. An dieser Stelle wollen wir unserer Fürsorgepflicht nachkommen und zum Beispiel vor **Crime City** der Firma IF warnen, das immer noch mit an Bosheit grenzender Hartnäckigkeit feilgeboten wird.

Auch bei **Loriciel** darf Katastrophenalarm ausgelöst werden. Die Simulation **Paragliding** versetzte die Redaktion beim bloßen Anblick in Angst und Schrecken. Markus Gurnig, damals zum Test dieses Spiels verurteilt, irrt seitdem mit Gesichtslähmung und entrücktem Blick ziellos durch die Redaktions-Dungeons, während er zusammenhangloses Zeug faselt... Rette sich, wer kann.



Die Wertung von **Bush Buck** aus dem Hause **Activision** unterbot mit ganzen 8 % sogar noch Loriciels **Paragliding**-Bauchlandung. Unserem Tester Martin Müller hatte den meisten Spaß an **Bush Buck**, als die Meldung "20 file(s) deleted" beim Löschen des Spiels von seiner Festplatte erschien. Es gibt eben Programmierer, denen einfach gar nichts zu peinlich ist...



Inserentenverzeichnis

B.A.T.....	132	Selling Points	19, 130
Electronic Arts	130	Soft & Sound	23
Schneider	27	Thalion.....	7, 11

ACTION	SYSTEM	SPIELER	T STEUERUNG			SPRACHE	DISKS	CPU	MHZ	BETRIEBS-SYSTEM
			T	M	J					
Addams Family	AMIGA	1	-	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
AlienBreed	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	3	68000	-	1.2
Apidya	AMIGA	1	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
Assassin	AMIGA	1	-	-	●	E/E	2	68000	-	1.2
Aquatic Games	AMIGA	1-4	-	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
B. C. KID	AMIGA	1-2	●	●	●	E/E	1	68000	-	1.2
Bug Bomber	AMIGA	1-4	●	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
	ATARI	1-4	●	-	●	D/E	1	68000	-	-
	C 64	1-4	●	-	●	D/E	1	-	-	-
Creatures 2	C 64	1	-	-	●	D/E	1	-	-	-
D/Generation	PC	1	●	●	●	E/E	2	8088	10	3.0
Dynablaster	AMIGA	1-5	●	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
Epic	PC	1	●	●	●	D/E	5	386SX	16	3.0
	AMIGA	1	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
	ATARI	1	●	●	●	D/E	1	-	-	-
Fire And Ice	AMIGA	1	●	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
First Samurai	AMIGA	1	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
Harlequin	AMIGA	1	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
Hudson Hawk	AMIGA	1	-	-	●	E/E	1	68000	-	1.2
Leander	AMIGA	1	●	-	●	D/E	3	68000	-	1.2
Lethal Xcess	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
Parasol Stars	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
Project X	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	4	68000	-	1.2
Risky Woods	PC	1	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
	AMIGA	1	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
Shadow Of The Beast 3	AMIGA	1	●	-	●	D/E	3	68000	-	1.2
Titus The Fox	PC	1	-	-	●	D/E	2	286	10	2.0
	AMIGA	1	●	●	●	D/E	1	68000	-	1.2
Ugh!	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
	C 64	1-2	-	-	●	D/E	1	-	-	-
Videokid	AMIGA	1	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
Wolfchild	AMIGA	1	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
Zool	AMIGA	1	-	-	●	D/E	2	68000	-	1.2
ADVENTURES										
B. A. T. 2	PC	1	-	●	-	D/D	8	286	12	4.0
Dark Seed	PC	1	●	●	●	E/E	5	286	12	3.0
Eco Quest	PC	1	●	●	-	D/D	4	286	10	3.0
Eternam	PC	1	●	●	-	D/D	5	286	16	3.0
Gateway	PC	1	●	●	-	E/E	8	286	10	3.0
Indiana Jones 4 - Fate Of Atlantis	PC	1	●	●	●	D/D	5	286	10	3.0
Kings Quest 6	PC	1	●	●	-	E/E	9	286	10	3.0
Laura Bow 2 - The Dagger Of Amon Ra	PC	1	●	●	-	D/D	6	286	10	3.0
Legend Of Kyrandia	PC	1	●	●	-	E/E	4	286	12	3.3
Lure Of The Temptress	PC	1	●	●	-	E/E	4	286	10	3.0
	AMIGA	1	●	●	-	E/E	4	68000	-	1.2

ORDERUNG

HARDWAREUNTERSTÜTZUNG

RAM	HDD	2. LW	GRAFIK	HDD	2. LW	RAM	GRAFIK	SOUND A = AdLib SB = Soundblaster RL = Roland ASP = Audio Spectrum Pro	FARBEN						BETRIEBS- SYSTEM
									256	32	16	4	SW*	C**	
512 KB	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	●	●	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
640K	●	-	CGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	●	-	-	
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, AL	●	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	2.0
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	-	●	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
512K	-	-	CGA	●	-	-	VGA	A	●	-	●	●	-	-	
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
512K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL, ASP	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL, ASP	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	e	VGA	A, SB	●	-	-	-	-	-	
512K	●	-	CGA	●	-	-	SVGA	A, SB, RL	●	-	●	●	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	e	VGA	A, SB, RL, ASP	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	-	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
1 MB	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0

* SW = SCHWARZ/WEISS MÖGLICH
 ** C = FARBMONITOR ERFORDERLICH

ADVENTURES	SYSTEM	SPIELER	STEUERUNG			SPRACHE	DISKS	CPU	MHz	BETRIEBS-SYSTEM
			T = TASTATUR M = MAUS J = JOYSTICK							
Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge	PC AMIGA	1 1	●	●	-	D/D D/D	5 11	286 68000	10 -	3.0 1.2
Rex Nebular	PC	1	●	●	-	D/E	7	286	16	3.0
Robin Hood - Conquest Of The Longbow	PC	1	●	●	-	D/D	7	286	10	3.0
The Lost Files Of Sherlock Holmes	PC	1	●	●	●	D/E	10	286	10	3.0
Spellcasting 301 - Springbreak	PC	1	●	●	-	E/E	4	286	10	3.0
Star Trek - 25th Anniversary	PC	1	●	●	-	D/E	5	286	10	2.1
ROLLENSPIELE										
Amberstar	PC	1	●	●	-	D/D	5	286	10	3.3
Black Crypt	AMIGA	1	●	●	-	D/E	3	68000	-	1.2
Buck Rogers 2: Matrix Cubed	PC	1	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
Dark Queen Of Kryn	PC	1	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge	PC	1	●	●	-	D/D	5	286	10	3.0
Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus	PC ATARI	1 1	●	●	-	E/E E/E	5 2	286 -	10 -	3.0 -
Eye Of The Beholder 2	PC	1	●	●	-	E/E	2	286	10	3.0
Legend Of Valour	PC	1	●	●	-	D/D	2	286	10	3.0
Might And Magic 4 - Clouds Of Xeen	PC	1	●	●	-	D/E	6	286	10	3.0
Planet's Edge	PC	1	●	●	-	E/E	5	286	10	3.0
Prophecy Of The Shadow	PC	1	●	●	-	E/E	2	286	16	3.0
The Summoning	PC	1	●	●	-	E/E	2	286	10	3.0
Ultima 7 - The Black Gate	PC	1	●	●	-	D/E	6	386SX	16	3.0
Ultima: Underworld	PC	1	●	●	-	D/E	4	386SX	16	3.0
Wizardry 7 - Crusaders Of The Dark Savant	PC	1	●	●	-	E/E	2	286	10	3.0
SIMULATION										
1869	PC	1-4	●	●	-	D/D	2	286	10	3.0
A-Train	PC	1	●	●	-	E/E	3	286	10	3.0
Aces Of The Pacific	PC	1	●	●	-	D/E	3	386SX	16	5.0
ATAC	PC	1	●	●	●	D/E	3	286	10	3.0
Der Patrizier	PC AMIGA	1 1	●	●	-	D/D D/D	2 2	286 68000	10	3.0 1.2
Falcon 3.0	PC	1-2	●	●	●	E/E	4	286	10	5.0
Global Effect	PC	1-2	●	●	-	D/E	3	286	10	3.0
Pinball Dreams	AMIGA	1-4	●	-	-	D/E	2	68000	-	1.2
Pinball Fantasies	AMIGA	1-4	●	-	-	E/E	2	68000	-	1.2
Sim Ant	PC	1	●	●	-	D/E	2	286	10	3.0
Special Forces	PC AMIGA ATARI	1 1 1	●	●	●	D/E D/E D/E	2 3 3	286 68000 68000	10 - -	3.0 1.2 -

ORDERUNG

HARDWAREUNTERSTÜTZUNG

RAM	HDD	2. LW	GRAFIK	HDD	2. LW	RAM	GRAFIK	SOUND A = AdLib SB = Soundblaster RL = Roland ASP = Audio Spectrum Pro	FARBEN 256 32 16 4 SW* C**						BETRIEBS- SYSTEM
									256	32	16	4	SW*	C**	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL, ASP	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	e	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	SVGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	CGA	●	-	e	VGA	A, SB, RL	●	-	●	●	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB	●	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	e	VGA	A, SB	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	
640K	●	-	EGA	●	-	e	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	e	VGA	A, SB, RL, ASP	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	CGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	●	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K+2MB	●	-	VGA	●	-	2 MB	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K+2MB	●	-	EGA	●	-	2 MB	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB	●	-	●	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	
640K+2MB	●	-	VGA	●	-	2 MB	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	●	-	EGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	●	-	●	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	
640K+1MB	●	-	VGA	●	-	1 MB	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
640K	-	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	2.0
640K	●	-	CGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	●	●	-	-	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	●	-	-	-	-	-	2.0
1 MB	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	

* SW = SCHWARZ/WEISS MÖGLICH
** C = FARBMONITOR ERFORDERLICH

SPORT	SYSTEM	SPIELER	T STEUERUNG			SPRACHE	DISKS	CPU	MHZ	BETRIEBS-SYSTEM
			T	M	J					
T = TASTATUR M = MAUS J = JOYSTICK										
Formula One Grand Prix	AMIGA	1-35	●	●	●	D/E	4	68000	-	1.2
	ATARI	1-3	●	●	●	D/E-	4	68000	-	-
Hard Ball 3	PC	1	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
Jack Nicklaus Signature Golf	PC	1-15	●	●	-	E/E	2	286	10	3.0
Links 386Pro	PC	1-4+	●	●	-	D/E	4	386SX	16	3.0
Lotus Turbo Challenge 3	AMIGA	1-2	-	-	●	D/E	2	68000		1.2
No Second Price	AMIGA	1-2	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
Sensible Soccer	AMIGA	1-2	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
The Games: Summer Challenge	PC	1-10	●	●	●	E/E	1	286	10	3.0
The Games: Winter Challenge	PC	1-10	●	●	●	D/E	1	286	10	3.0
Wayne Gretzky Hockey 2	PC	1	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
World Tennis Championship	PC	1-25	●	●	●	D/E	2	286	12	3.0
STRATEGIE										
Ashes Of Empire	AMIGA	1	-	-	●	E/E	5	68000	-	1.2
Centerbase	AMIGA	1	●	●	-	D/E	1	68000	-	1.2
Civilization	PC	1	●	●	-	D/D	4	286	10	3.0
	AMIGA	1	●	●	-	D/D	4	68000		1.2
Conquestador	PC	1-4	●	●	-	D/D	2	286	10	3.0
	AMIGA	1-4	●	●	-	D/D	2	68000	-	1.2
	C 64	1-4	●	-	-	D/D	1	-	-	-
Crisis In The Kremlin	PC	1	●	●	-	D/E	4	286	10	3.0
Dune	PC	1	●	●	●	D/E	3	286	12	3.0
Exodus	AMIGA	1	●	●	●	D/E	2	68000	-	-
Global Conquest	PC	1-4	●	●	●	D/E	2	286	10	3.0
Gobliins	PC	1	●	●	-	D/E	3	286	10	2.11
History Line 1914-1918	PC	1	●	●	-	D/D	-	286	10	3.0
	AMIGA	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Locomotion	PC	1	●	●	●	D/E	1	286	10	3.0
Pacific Islands	PC	1	●	●	●	D/E	2	286	10	2.0
Perfect General	PC	1-2	●	●	●	D/E	1	286	10	3.0
	AMIGA	1-2	●	●	●	D/E	2	68000	-	1.2
Populous 2	AMIGA	1-2	●	●	-	D/E	1	68000	-	1.2
Push Over	PC	1	●	●	●	D/E	3	286	10	3.0
Rampart	PC	1-3	●	●	●	D/E	3	286	10	3.0
Siege	PC	1	●	●	-	E/E	2	286	12	3.0
Space Crusade	PC	1-3	●	●	●	E/E	2	286	10	3.0
	AMIGA	1-3	●	●	●	E/E	2	68000	-	1.2
	C 64	1-3	●	-	●	E/E	-	-	-	-
Troddlers	AMIGA	1-2	●	-	●	D/E	1	68000	-	1.2
Vikings	AMIGA	1-6	●	-	●	E/E	1	68000	-	1.2

ERFORDERUNG

HARDWAREUNTERSTÜTZUNG

RAM	HDD	2. LW	GRAFIK	HDD	2. LW	RAM	GRAFIK	SOUND A = AdLib SB = Soundblaster RL = Roland ASP = Audio Spectrum Pro	FARBEN 256 32 16 4 SW* C**	BETRIEBS- SYSTEM
1 MB	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	- - - - ●	
640K	●	-	EGA	●	-	2 MB	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	-	● - - - -	
640K+2MB	●	-	SVGA	●	-	2 MB	SVGA	A, SB, RL	● - - - -	
-	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - - - -	
640K	-	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	
640K	-	-	CGA	●	-	E	VGA	A, SB	● - ● ● -	
640K	●	-	EGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	
1 MB	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	- - - - -	2.0
640K 1 MB	●	-	EGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	2.0
640K 1 MB	-	-	CGA	●	-	-	VGA	A, SB	● - ● ● -	2.0
-	-	-	-	-	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
640K	●	-	EGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	
640K	●	-	VGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - - - -	
-	-	-	-	-	-	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A	● - ● - -	
512K	-	-	CGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - ● ● -	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB	● - - - -	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	- - - - -	
640K	-	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB	● - ● - -	
640K	-	-	CGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - ● ● -	
640K	-	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	2.0
-	-	-	-	●	-	-	-	-	- - - - -	2.0
1 MB	-	-	-	-	-	-	-	-	- - - - -	2.0
640K	-	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	- - ● - -	
640K	●	-	EGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - ● - -	
640K	●	-	VGA	●	-	E	VGA	A, SB, RL	● - - - -	
640K	●	-	VGA	●	-	-	VGA	A, SB, RL	● - - - -	2.0
-	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	- - - - -	2.0
-	-	-	-	●	●	1 MB	-	-	- - - - -	2.0

* SW = SCHWARZ/WEISS MÖGLICH
** C = FARBMONITOR ERFORDERLICH

Wirre Worte

Zockerlexikon

Welterfahrene Globetrotter verwundert es kaum, daß im Himalaya die deutsche Sprache weniger gebräuchlich ist. Um so härter trifft es die des Deutschen Mächtigen, wenn der Klassenkamerad oder Arbeitskollege entmenscht von seinem neuen Highscore und dem seidenweichen Parallaxscrolling faselt, bei dem er screenfüllende Sprites wegtriggern konnte. Spieler sind nämlich mitnichten schweigsame Eigenbrötler, die tagelang wie in Trance auf den Monitor starren. Vielmehr bedienen sich Joystick-Jünger und Parser-Junkies untereinander einer höchst wunderlichen Sprache, wenn es um das digitale Spielzeug geht.

Play Time fühlt sich nun dazu berufen, Eingeweihte und Ahnungslose auf verbaler Ebene zu vereinen. Im Play Time Sprachkurs lernt auch der Gelegenheitsspieler, wie man Heldentaten am Monitor von Zocker-Mund zu Zocker-Ohr wirkungsvoll kommuniziert.

3D

3D-Darstellungen sind im Weltbild des Zockers nicht etwa holografische Ansichten von Objekten, sondern eine perspektivisch gezeichnete Grafik.

Adventure

Adventure-Spiele versetzen den Spieler in eine filmähnliche Handlung, in denen er in der Rolle des Hauptdarstellers verschiedene Rätsel lösen muß, um eine bestimmte Aufgabe zu bewältigen. Zum Beispiel in "Monkey Island 2" obliegt es dem Abenteurer, als Pirat Guybrush Threepwood einen legendären Schatz zu heben. Typischerweise muß der Spieler mit einem bereits feststehenden Charakter vorlieb nehmen und kann die Fähigkeiten des Helden im Gegensatz zu Rollenspielen nicht selbst festlegen.

Weiter unterscheidet man zwischen Text- und Grafikabenteuern. Textabenteuer sind die Vorform der heutigen Grafikabenteuer. Damals wurde statt screenfüllenden Grafiken ausschließlich Text mit Szenenbeschreibungen angezeigt, während der Glücksritter Befehle eintippen mußte, um Schatztruhen zu befummeln oder durch die Gegend zu laufen. Heute hat sich die Form der Grafikadventure auf breiter Front durchgesetzt, da ein Abenteuer im Outfit einer Textverarbeitung nur noch Zocker-Grufties Tränen der Rührung in die Augen treibt. Meist wird eine Heldenfigur durch Landschaftsbilder geführt und kann per Mausklick Gegenstände aufnehmen und verwenden. Inzwischen bemühen sich einige Hersteller wie

Legend, die Vorzüge beider Varianten in Mischformen zu vereinen. "Spellcasting 301" und "Gateway" bieten zum Beispiel einerseits Grafiken, andererseits wird der Spieler durch das Eintippen langer und komplexer Befehle zu komplizierteren Handlungen befähigt.

Automapping

Eine Automapping-Funktion zeichnet in einigen Rollenspielen die vom Spieler beschrittenen Wege automatisch als Karte auf, so daß auch Zerstreute sich nicht in verwinkelten Spielebenen verlaufen. Automappings findet man z.B. bei "The Summoning" oder bei "Spellcasting".

Bitmap

Eine Bitmap-Grafik ist ein Computerbild, das sich aus vielen kleinen Bildpunkten zusammensetzt. Dadurch ist eine sehr detaillierte und nuancenreiche Darstellung mit vielen Farben realisierbar. Bitmap-Formate finden meistens bei Rollen- und Abenteuerspielen Verwendung. Der Nachteil dieser Darstellungsform sind die Probleme bei der Animation von Hochgeschwindigkeitsszenen und schnellen Actionsequenzen, da jeder Bildpunkt mit der Bewegung von der Grafikkarte oder dem Grafikchip neu aufgebaut werden muß. Dennoch gibt es vor allem auf dem Amiga viele Actionspiele, die hohe Geschwindigkeit mit farbenprächtiger Bitmap-Grafik vereinen.

BPS

BPS ist die Abkürzung von "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften". Obwohl sich die Damen und Herren schwerpunktmäßig mit der Prüfung von Zeitschriften und Videos gewaltverherrlichenden oder pornografischen Inhalts beschäftigen, wird der strenge Blick der Mitarbeiter auch immer mehr auf Computerspiele gelenkt. Die Behörde wird auf Antrag von z.B. Jugendämtern tätig. Verspricht der kühne Blick in die Zukunft der minderjährigen Zocker Unheilvolles, so wandert das gebrandmarkte Spiel auf den Index. Das heißt, es darf nicht mehr an Jugendliche verkauft und beworben werden. Die Berufsberater der Arbeitsämter geben gerne Auskunft über die erforderliche Qualifikation und Schulbildung, um ins Gremium der BPS berufen zu werden.

Charakter

Charaktere sind die mehr oder weniger vertrauenserweckenden Figuren, aus denen eine vom Zocker erschaffene und durch ein Rollenspiel geführte Heldengruppe besteht. Das Besondere an diesen Spielfiguren ist, daß der Rollenspieler Charakterwerte, Beruf, Rasse und meist auch die Namen seiner Helden bestimmen darf. Diese dankenswerte Option führt meist zu besonderer Identifikation mit den selbsterschaffenen Helden; völliger Realitätsverlust in Form von hysterischen Weinkrämpfen ist z.B. beim Ableben des lieb gewonnenen Recken nicht selten...

Cheat

„Ein Cheat, ein Königreich für einen Cheat!“ Wer zuweilen finstere Gestalten mit tiefen Rändern unter den Augen auf der Straße begegnet, die entrückt derart absonderliche Beschwörungen murmeln, hat meist eine waschechte Begegnung der verspielten Art erlebt. Ein Cheat ist ein geheimes Codewort oder eine Tastenkombination für Actionspiele, das dem Joystick-Akrobat unendliches Leben oder bestimmte Sonderwaffen im Kampf gegen Aliens oder Mutanten beschert. Cheat-Modes sind beileibe kein Produkt des Zufalls: Oftmals ersinnen die Programmierer solche Betrügereien, um streßfrei die verschiedenen Stufen des selbstgeschaffenen Actionspiels begutachten zu können.

Für das Ballerspiel „Swiv“ genügt es beispielsweise, die Kennnummer der Enterprise im Auswahlmenü einzugeben. Schon erhält der Verzweifelte unendliches Leben.

Coder

Ein Coder ist ein Programmierer. Weiter nichts.

Continue

Die Bedeutung von „Continue“ erklärt sich dem Angelsachsen von selbst. Für alle Germanen sei jedoch der Hinweis gestattet: Wird ein Spieler in einem Actionspiel mit einem Continue bedacht, so darf er an der zuletzt bewältigten Stelle neu beginnen. „The Addams Family“ gewährt dem Spieler zum Beispiel unendliche Continues. Daher darf der Zocker immer weiter am Eingabegerät rütteln, ohne daß das kostbare Leben für immer verloren ist.

Credits

Der Begriff Credits hat zwei unterschiedliche Bedeutungen. Einerseits sind Credits die Nennung und Huldigung der mitwirkenden Programmierer, die wie im Kino oft im Vorspann eines Spiels erscheinen. Andererseits sind Credits Bonuspunkte, mit denen in Actionspielen besondere Fingerfertigkeit am Joystick honoriert werden.

Dungeon

Der englische Ausdruck „Dungeon“ kann mit Folterkammer oder Verlies übersetzt werden. Im Rollenspielgenre zieht die Abenteuerergruppe in der Regel durch weitläufige unterirdische Labyrinth, die als „Dungeon“ bezeichnet werden. Zuweilen werden von englischen Schülern auch ganz normale Klassenzimmer als Dunge-

on bezeichnet, doch die Vertiefung dieser Deutung würde hier zu weit führen.

Echtzeit

Echtzeit bedeutet genau das, was der Ausdruck andeutet: Eine Spielminute entspricht einer „echten“ Minute auf Mutis Eieruhr. Die Verwendung von Echtzeit stellt also einen steten Unruheherd im Spiel dar. Der Begriff fällt oft im Zusammenhang mit Flugsimulationen, in denen die simulierte Flugzeit mit der tatsächlichen Zeit übereinstimmt.

Echtzeitkämpfe sind im Rollenspiel das Gegenteil von rundenweise ausgetragenen Kämpfen. Das bedeutet, daß ein böser Troll fortwährend mit der Keule auf die Heldengruppe einprügelt, während der Spieler ebenfalls blitzschnell von Waffe und Zauberstab Gebrauch machen muß. Ergo kommt mehr gepflegte Hektik denn taktisches Gegrübel bei Echtzeitkämpfen zum Tragen.

Editor

Mittels eines Editors kann man sich in einem Spiel eigene Aufgaben erstellen oder selbst erdachte Inhalte verwirklichen. Beispielsweise beim Rennspiel „4D-Sports Drivin“ darf sich der Fahrer nach eigenem Gutdünken eine Strecke zusammenbasteln. Bei „Secret Weapons of the Luftwaffe“ dagegen dürfen Missionen selbst erstellt werden. Derartige Möglichkeiten kreativer Selbstgeißelung verschafft ein Editor, also ein Programmteil, mit dem der Spieler selbst Hand an das Spielgeschehen legen kann.

Endgegner

Endgegner sind schuld daran, daß unzählige Spieler tiefe Kuhlen in Psychiater Sofas hinterlassen: Riesige, screenfüllende Monstren, mächtige Roboter oder abscheuliche Insekten erwarten den Zocker als krönender Abschluß kurz vor der Bewältigung eines Teilabschnittes in Ballerspielen. Diese großen Fieslinge tauchen meist alleine auf, da sie in der Regel ungeheuer widerstandsfähig gegen Attacken des verzweiferten Joystick-Sklaven sind und ihn an Kampfkraft, Körpergröße und mieser Laune um ein Vielfaches übertreffen. Endgegner sind trotzdem stets durch Tricks und Tücke besiegbare, obwohl einige besonders robuste und widerwärtige Unholde wegen ihrer Gefährlichkeit bereits zu wahren Legenden in der Spielergemeinde geworden sind.

Experience Points

Experience Points sind Bonuspunkte in Rollenspielen, die an die Charaktere mit fortschreitendem Spielverlauf verteilt werden. Der Gewinn solcher Erfahrungspunkte zieht in der Regel die Erhöhung der individuellen Fähigkeiten wie z.B. Kampfkraft nach sich.

Hack & Slay

Hack & Slay (auch Hack & Slash oder Beat 'Em Up) bezeichnet eine Spielart des Actiongenres, deren Inhalt vornehmlich im Niedermetzeln von Gegnern im Rahmen von Zweikämpfen besteht. Beispiele für Hack & Slays sind die „Golden Axe“-Serie und „Wrath of the Demon“. Nicht zu verwechseln sind Hack & Slays mit Shoot 'Em Ups! Wem der Begriff Hack & Slay herausrutscht, während er von Turrican 2 schwärmt, ist in Zockerkreisen endgültig geoutet. Siehe auch Shoot 'Em Up.

High-Score

Ein High-Score ist eine Rekordpunktzahl, also der höchste, bisher erreichte Punktestand im Action-Spiel. Inhabern eines Highscore ist mit besonderer Bewunderung zu huldigen, falls man nicht selbst ebenbürtige Punktzahlen vorweisen kann. Bestes Beispiel für erreichte Highscores ist das wohl fast jedem bekannte Tetris: Gelingt es dem Zocker, eine gefüllte Klötzchenreihe im Zockerolymp versinken zu lassen, so wird die Geschicklichkeit mit Punkten honoriert. Nach einigen Nächten sollte es dem listigen Spieler gelungen sein, jeweils die vorherige Punktzahl zu übertreffen und damit jeweils einen neuen High-Score aufzustellen.

Hit Points

Der Begriff „Hit Point“ ist ein numerisches Maß für das Ausmaß von Verletzungen der Charaktere im Rollenspiel. Fängt sich der freundliche Troll im Rollenspiel einen Keulenschlag ein, werden ihm einige Hit Points abgezogen. Folglich verfügt er über eine gewisse Summe von Hit Points, die ihm bis zum Tode entlockt werden kann. So gesehen, bezeichnet der Ausdruck „Hit Points“ die Lebensenergie eines Charakters. Wir wollen kurz ein Rechenexempel statuieren: Ein Magier verfügt über 20 Hit Points. Fängt er eine saftige Ohrfeige ein, so verliert er 5 Hit Points. Wieviel Ohrfeigen kann der Zauberstabschwinger nun bis zu seinem Ableben hinnehmen? Richtig: 4 Ohrfeigen - danach geht der Formelbrabber in die Hocke...

Icons

Icons (auch Buttons) sind Sinnbilder, mit deren Hilfe man viele Spiele per Mausklick steuern kann. Dadurch werden längere Tastatureingaben (und Tippfehler) vermieden. Ein Abenteuerspiel kann zum Beispiel verschiedene Icons auf dem Bildschirm zeigen: Ein Icon könnte zum Beispiel ein Knopf sein, auf dem ein Auge dargestellt ist. Klickt der Zocker nun das Augen-Sinnbild an, so kann er verschiedene Gegenstände betrachten.

Joystick

Wenn Omi einen neuen Joystick sponsern soll, gibt es doch immer wieder verwirrte Gesichter bei der Nennung des gewünschten Eingabegerätes. Ein Joystick ist ein Steuerknüppel, mit dem zum Beispiel Raumschiffe gesteuert werden können. Die elementare Wichtigkeit dieses Moduls dürfte damit auch älteren Generationen einleuchten.

Jump and Run

Jump and Runs sind Actionspiele, in denen der Spieler versucht, ein Männchen durch eine monsterhaltige Plattformwelt zu steuern. Der wesentliche Spielinhalt läßt sich bereits aus dem englischen Begriff ableiten: Hauptaufgabe des Helden ist es, von Plattform zu Plattform zu hüpfen und etwaigen Gegnern listig zu entkommen. Jump and Runs haben im Gegensatz zu Shoot 'Em Ups also eher defensiven Charakter, obwohl der Held mitunter auch mit verschiedenen Gegenständen um sich werfen kann. Der Schwerpunkt eines Jump and Runs liegt jedoch mitnichten beim Ballern, sondern eher im Taktik- und Geschicklichkeitsbereich.

Kollisionsabfrage

Die Kollisionsabfrage ist der Programmteil, der feststellt, wann und mit welcher Wirkung zwei animierte Objekte aufeinandertreffen. Animierte Objekte können zum Beispiel zwei Männchen (siehe Sprites) sein, die sich in einem Actionspiel jagen. Die Kollisionsabfrage stellt nun fest, wie weit die beiden Männchen voneinander entfernt sein müssen, um gegeneinander zu prallen und daraufhin eine gewisse Wirkung zu zeigen. Die Genauigkeit der Kollisionsabfrage ist ein wesentliches Merkmal für die technische Spielqualität.

Level

Ein Level ist eine Ebene, eine Spielwelt oder eine Spieletappe, durch die man sich hindurchballert oder die man durch-

hüpft. Dabei unterscheiden sich die Levels oft grafisch oder thematisch. Höhere Levels gängeln den Spieler oft mit deftigem Schwierigkeitsgrad.

Levelcode

Levelcodes sind Paßwörter, die der Spieler in vielen Actionspielen nach Bewältigung einer Spielebene erhält. Danach darf sich der Spieler endlich vom Monitor lösen und in der Gewißheit einschlummern, daß er bei Sonnenaufgang an der gleichen Stelle weiterspielen darf, an der er sich aus dem Geschehen verabschiedet hat. Wer die zweite Mission bei "Epic" überlebt, bekommt den Levelcode "Ceteus", mit dem er beim nächsten Spielbeginn direkt in die dritte Mission einsteigen kann, ohne sich der Gefahr der ersten überstandenen Aufträge erneut aussetzen zu müssen. Dazu wird der Levelcode vor Spielbeginn einfach ins Auswahlmenü eingetragen.

Location

Eine Location ist ein Ort in einem Adventure. Üblicherweise protzen Adventurehersteller auf der Verpackung mit einer gewissen Zahl an erforschbaren Locations, um den Umfang des Spiels zu bewerben.

Multiplayer-Game

Ein Multiplayer-Game ist - man ahnt es schon - ein Spiel, das ausschließlich für mehrere Spieler konzipiert ist, die sich gleichzeitig um den Computer scharen. Um einsame Spieler nicht zu vergrätzen, bieten die meisten Multiplayer-Games jedoch auch einen Single-Modus. Spiele wie "Rampart" oder "Dynablast" sind Spiele mit ausgeprägtem Multiplayer-Charakter. Inzwischen wird jedoch nahezu jedem Spiel mit einer 2-Spieler-Option das Attribut Multiplayer aufs Auge gedrückt. Ballerspiele mit abwechselnder Tätigkeit zweier oder mehrerer Spieler sind jedoch im eigentlichen Sinne keine Multiplayer-Games, da die Spieler nicht gegeneinander, sondern nur abwechselnd gegen den Computer spielen, während der beschäftigungslose Kumpel wie auf glühenden Kohlen sitzt und hofft, endlich selbst wieder Hand an den Joystick legen zu können.

NPC

NPCs sind Non-Player-Characters, die in Rollenspielen auftauchen. Non-Player-Characters sind Charaktere, die der Spieler nicht selbst steuert. Gut möglich, daß in irgendeiner Kneipe ein NPC herumlungert und den Spieler lallend um

Aufnahme in die Heldengruppe bittet. Wird dem Asylantrag stattgegeben, reist und kämpft der NPC mit der Gruppe mit, kann aber entgegen anderslautenden Wünschen des Rollenspielers die Gruppe wieder verlassen oder sich auch als heimtückischer Fiesling herausstellen.

Parser

Der Parser ist die Programmeinheit eines Spiels, die die (Text-)Eingaben und Befehle des Spielers für den Computer übersetzt. Bei einem Abenteuer, in dem der Spieler seinen Helden per Tastaturbefehle zu Aktionen veranlassen muß, erkennt der Parser verschiedene Worte. Tippt man zum Beispiel den Befehl "take sword" ein, so ordnet der Parser dem Helden das Objekt "Sword" zu und nicht mehr dem Raum, in dem das Schwert lag. Oft übertrifft die nervliche Belastung bei der Suche nach dem parsergerechten Ausdruck die Lösung der eigentlichen Rätsel bei weitem. Daher ist heute in der Regel ein Symbolsystem üblich, das ausschließlich mit Maus bedient wird (siehe Point & Click-Interface, Icons)

Party

Wenn ein Rollenspieler stolz von seiner Party spricht, dann meint er nicht die letzte feuchtfröhliche Orgie in heimischen Gemächern. Vielmehr ist die "Party" eine bis zu achtköpfige Heldengruppe, die der Spieler im Rahmen eines Rollenspiels selbst geschaffen hat. Die Erschaffung einer Party ist oft ein komplexes Ritual, in dem möglichst viele positive Eigenschaften auf das Team verteilt werden müssen, um den drohenden Gefahren trotzen zu können. So werden Eingeweihte eine Party ohne Magier lediglich milde belächeln. Warum man aber nicht einfach gleich das Wort "Gruppe" benutzt, weiß auch der beste Magier nicht...

Pixel

Ein Pixel ist ein winziger Bildpunkt vom Format eines Fliegenexkrementes. Eine Pixelgrafik ist demzufolge ein Computerbild, das sich aus vielen kleinen Bildpunkten zusammensetzt. Abgesehen vom Material kann man die monumentalen Mosaiken im Dom von Ravenna ebenfalls als Pixelgrafiken durchgehen lassen. Mit derart ketzerischen Vergleichen sollte man jedoch die italienischen Kirchenfürsten nicht behelligen, um Scheiterhaufenverbrennungen zu vermeiden.

Plot

Der Plot eines Spieles ist die Rahmenhandlung oder der Spielhintergrund.

Point & Click Interface

Point & Click-Interfaces zeichnen sich vor allem durch die Schonung der Tastatur und der Fingerkuppen des Spielers aus. Ein Point & Click-Interface bewirkt, daß ein Spiel nahezu ausschließlich mit der Maus gesteuert werden kann. Man klickt verschiedene Sinnbilder (siehe Icons) an, um z.B. seinen Helden zu einer Handlung zu bewegen oder kann dem Cursor mit der rechten Maustaste bestimmte Funktionen zuordnen. Point & Click-Interfaces sind inzwischen zum Standard bei Grafikabenteuern und Rollenspielen geworden.

Polygongrafik

Polygone sind perspektivisch dargestellte Vielecke. Eine Polygon- oder auch Vektorgrafik ist demzufolge eine aus gefüllten Vielecken bestehende Grafik. Der Vorteil dieser Darstellungsweise besteht in der besonders schnellen Bewegungsgeschwindigkeit, mit der solche Vielecke vor allem auf IBM-kompatiblen Computern animiert werden können. Der Nachteil ist die kaum zu überbietende Detailarmut, die mit der Verwendung der Polygone einhergeht. Polygongrafik findet vor allem bei der Darstellung des Bodens und von Flugzeugen bei Flugsimulationen Verwendung. Gelegentlich werden jedoch auch animierte Figuren z.B. in Nova 9 oder in 4D Sports Boxing mit Polygonen dargestellt. Obwohl teilweise frappierende Effekte mit Polygongrafiken erzeugt werden können, ist diese Grafikvariante bei Farbfreaks trotz Geschwindigkeitsvorteilen ungefähr so beliebt wie Schuppenflechte auf dem Rücken.

Power-Up

Power-Ups wirken in Actionspielen wie die Einnahme von Dextrosetabletten in einer Mathearbeit. Der Spieler kann mit dem Einsammeln von bestimmten Bonusymbolen Extrawaffen, Unverwundbarkeit, mehr Leben oder eine höhere Geschwindigkeit erreichen. Oft erscheinen solche Wundermittel nachdem ein besonders hartnäckiger Widersacher eingäschert wurde oder sie sind in versteckten Bonushöhlen verborgen.

Puzzle

Wer im Rollenspiel- und Abenteuergenre an einem Puzzle scheitert, dem sind nicht etwa Hunderte von gestanzten Pappstückchen vom Tisch gefallen. Vielmehr meint man mit "Puzzles" die Rätsel, die der Rollenspieler lösen muß. Ein Puzzle kann im schlichten Auffinden von Schlüsseln zur Öffnung von Türen beste-

hen oder auch im Entschlüsseln von geheimnisvollen Runen. Ein echtes Puzzle erkennt man charakteristischerweise daran, daß sich der Spieler ungeachtet biorhythmischer Gebote nächtelang um dessen Lösung bemüht...

Recorder

Mit einem Recorder können vor allem in Simulationen dramatische Ereignisse für die Nachwelt festgehalten werden. Bei "Red Baron" dürfen z.B. Luftkämpfe aufgezeichnet werden, um sich später an den eigenen Heldentaten zu ergötzen. Bei "Crash Course" wird dem Verunglückten der entscheidende Patzer in der Kurve samt der katastrophalen Folgen mit der Recorderfunktion erneut drastisch vor Augen geführt.

Rollenspiel

Rollenspiele sind den Abenteuerspielen nicht unähnlich. Das Charakteristische an Rollenspielen ist jedoch, daß der Spieler eine Fantasywelt durchwandert und dazu eine bis zu achtköpfige Heldengruppe selbst schaffen darf, denen er verschiedene Charaktereigenschaften verleiht. Die hohe Identifikation mit der selbsterschaffenen Heldenhorde macht die Faszination eines Rollenspiels aus (siehe auch Runde, Hit-Points, Experience Points, Party, Puzzle, NPC, Automapping). Rollenspiele existierten zunächst nur als Brettspiele. Für den durchschnittlichen "Fang den Hut"-Spieler verfügen Rollenspiele über ein extrem komplexes und umfangreiches Regelwerk. In England treibt der Rollenspiel-Wahn inzwischen die wildesten Blüten: Nicht selten sieht man in Kettenhemd gewandete Gestalten selbstvergessen durch finstere Wälder schleichen, um im Rahmen eines Live-Rollenspiels imaginäre Dämonen oder von aufwendig maskierten Mitspielern dargestellte Orks zu meucheln...

Runde

In Rollenspielen werden Kämpfe oft in Runden ausgetragen. Das bedeutet, daß der garstige Drache in der ersten Runde z.B. einen zünftigen Feuerball zum Besten gibt. Dann beginnt die zweite Runde, in der der Spieler aktiv werden darf. Der Spieler kann in aller Ruhe über seinen Zug grübeln, da der Drache zur Zeit eben nicht dran ist und untätig verharret, bis sich der Spieler zu einer Aktion durchringt. Beispielsweise läßt der Spieler seinen Magier einen Eissturmzauber murmeln oder den Krieger einen Schwerthieb ausführen. Nachdem die daraus resultierenden Verletzungen des Drachens angezeigt worden sind, ist ebendieser wieder

dran, um seinerseits zum vernichtenden Schlag auszuholen. Im Gegensatz zu Echtzeitkämpfen wird bei rundenweise ausgetragenen Kämpfen das taktische Element betont.

Scrolling

Mit Scrolling ist das Rollen des Hintergrundbildes vor allem bei Actionspielen gemeint. Mit dem Scrolling wird die Fortbewegung des selbst gesteuerten Objektes imitiert. Man kennt im Actiongenre drei Arten des Scrolling: Horizontal-Scrolling, Vertikal-Scrolling und Parallax-Scrolling. Letztere Variante beschreibt eine aufwendige Rolltechnik, bei der das Hintergrundbild mit dem vom Spieler gesteuerten Objekt mitrollt.

Shoot 'Em Up

Shoot 'Em Ups sind die klassischen Actionspiele. Der Spieler steuert z.B. ein Raumschiff und beschießt eine zahlenmäßig weit überlegene Gegnerhorde. Urvater der Shoot 'Em Ups ist der bekannte "Space Invader". Weniger fachmännisch klingend, aber genauso treffend ist das simple Synonym "Ballerspiel".

Smart Bomb

Smart-Bombs sind besonders begehrte wie gehütete Kleinode vieler Actionspieler. Smart-Bombs sind einsammelbare Bomben in einigen Actionspielen, mit denen der Zocker alle Gegner auf einmal vom Bildschirm sprengen kann, ohne selbst Schaden zu nehmen. Derartige Smart-Bombs wären mitunter auch bei Autobahnstaus von Vorteil...

Sprite

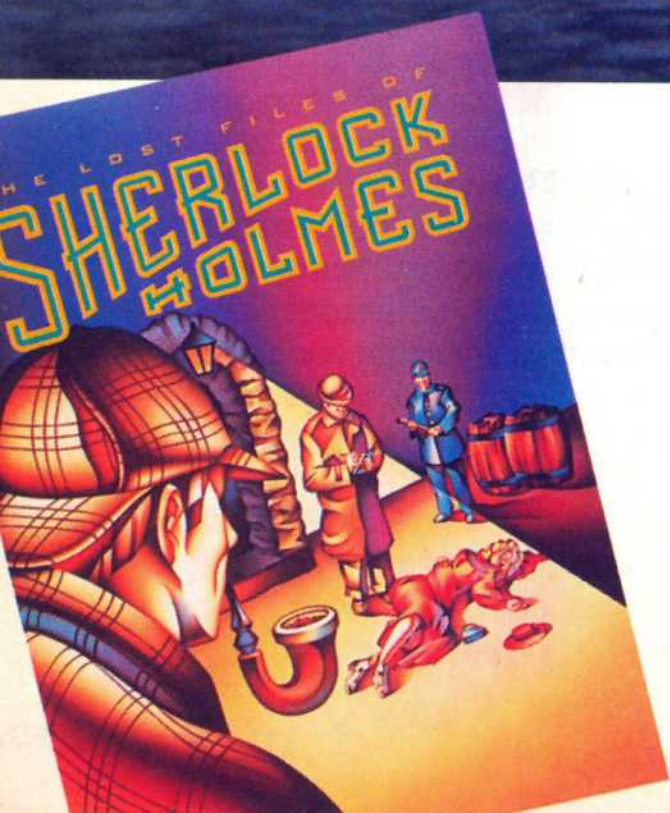
Ein Sprite ist ein animiertes Objekt oder eine Figur auf dem Bildschirm. In Ballerspielen steuert der Spieler meistens ein Raumschiff, das von Monstern angegriffen wird. Sowohl das selbst gesteuerte Objekt als auch die anstürmenden Monsterhorden werden als Sprites bezeichnet.

Trigger

"Trigger" ist wieder ein Begriff aus dem Angelsächsischen und bedeutet einfach nur "Abzug" oder "Feuerknopf". Trigger-Freaks sind also Anhänger von Ballerspielen bzw. Shoot 'Em Ups. Man kann z.B. Ebenen von Feinden freitriggern oder Monstern eins' übertriggern. Man könnte natürlich auch einfach eine Partie Schach spielen. Aber erzählt das mal einem Trigger-Freak...

„THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES" GANZ

UND GAR NICHT ELEMENTAR, MEIN LIEBER WATSON.



London, 1888.

Ein Mörder treibt sein Unwesen in den finsternen Gassen der Londoner Altstadt.

Sein Opfer, eine junge Schauspieler, liegt in einer Blutlache vor dem Bühneneingang des Regency Theaters.

Scotland Yard befürchtet, daß Jack the Ripper sein Schreckensregime wieder aufgenommen hat.

Sie allein, in der Rolle des Sherlock Holmes, unterstützt von Ihrem treuen Begleiter, Dr Watson und den kleinen Freunden von der Baker Street, können die wahre Identität des Mörders klären.

Doch selbst für den berühmtesten Detektiv aller Zeiten wird dies eine harte Nuß sein.

„The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel“ vermittelt eine bisher unerreichte Realität in einem Spiel, das sich die allerneuesten technischen Errungenschaften zunutze macht.

Hier ist Ihre Chance, Ihre Spürnase unter Beweis zu stellen.



Suchen Sie nach den Hinweisen, die an mehr als 50 verschiedenen authentischen Schauplätzen versteckt sind. Dank der 256-Farben-VGA-Grafik und spitzenmäßigen Animationen werden Sie in die Atmosphäre Londons zur Zeit Königin Victorias versetzt.

Überprüfen Sie die Geschichten und Alibis von Dutzenden von verschiedenen Personen, viele davon alte Bekannte aus den Originalerzählungen von Conan Doyle, und versuchen Sie zu eruieren,

wer die Wahrheit sagt und wer Sie an der Nase herumführt.

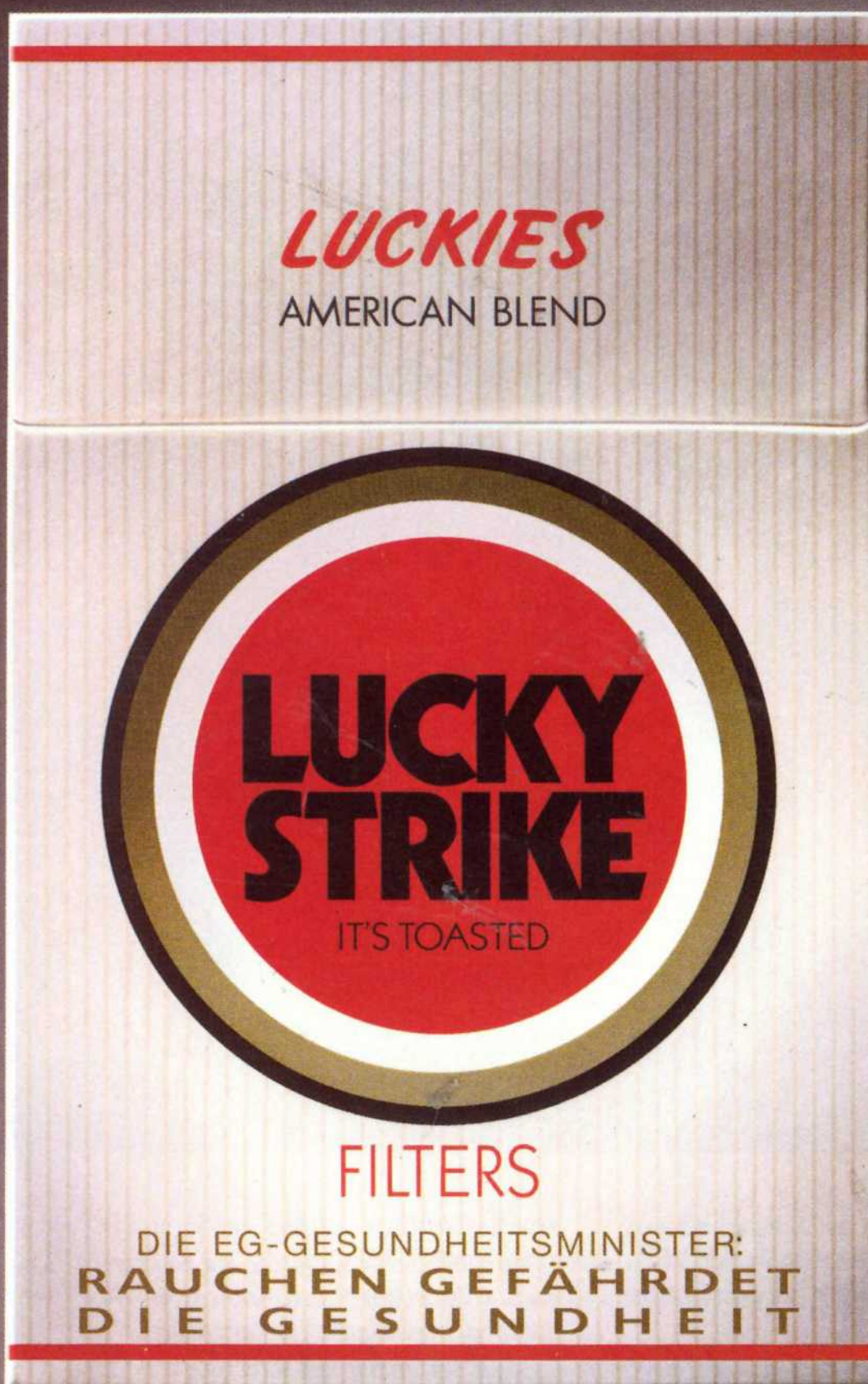
Je näher Sie dem Mörder auf den Fersen sind, je mehr die Spannung und die Intrige steigt, desto intensiver wird der Nervenkitzel - dank der brillanten musikalischen Untermalung und der digitalisierten Sprache.

Also setzen Sie sich Ihre gute alte Sherlock-Holmes-Mütze auf, stecken Sie sich die Lupe in die Manteltasche und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Softwareladen.

ELECTRONIC ARTS™

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GMBH, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

Die Blondine, die hier sitzen
sollte, hat heute frei.



Lucky Strike. Sonst nichts.