

Produktinformation 1993

Vorstellung

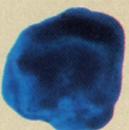
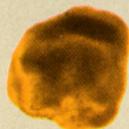
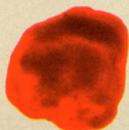
Blue Byte Strategyline

Play Byte Software

Entwickelt von Blue Byte

Blue Byte auf Konsole

Erhältlichkeitsgarantie



(C) 1993 Blue Byte

Alle Rechte, insbesondere die aus den Bildschirmdarstellungen resultierenden, vorbehalten.
Design, Texte, Logos und Warenzeichen sind urheberrechtlich geschützt.
"Amiga", "Atari ST", "S-NES" und "MS-DOS AT" sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Layout: Stefan Piasecki. Additionelle Hilfe und Kritik: Thomas Hertzler, Thorsten Knop.

Sehr geehrter Blue Byte Kunde,

Wie der Zufall es will, fällt die Veröffentlichung unseres ersten Produktkataloges in das fünfte Jahr der Existenz des Labels Blue Byte. Im Gründungsjahr 1988 waren die Pionierjahre der Computerspielbranche schon lange vorbei und es galt, sich mit qualitativ hochwertigen Produkten gegen starke Konkurrenz durchzusetzen. Der Zeitpunkt, sich bei Ihnen zu bedanken, könnte nicht passender sein - mit Ihrer Hilfe, lieber Blue Byte Fan, haben wir es geschafft.

Heute, 1993, sind die Anforderungen an den Umfang und die Qualität eines Spieles ungleich höher als noch vor fünf Jahren. Um qualitativ hochwertige Titel wie "Battle Isle" oder "Historyline" zu designen, zu produzieren und in den Fachhandel zu bringen, wenden wir ca. eine halbe Million Mark auf. An der "Historyline 1914-1918" haben zeitweise bis zu acht hochspezialisierte Inhouse-Kräfte und vier freischaffende Mitarbeiter gearbeitet.

Die Entwicklung geht in großen Schritten weiter, für uns bei Blue Byte hat die Zukunft bereits begonnen. Nach "Jimmy Connors Pro Tennis Tour", werden weitere Konsolenspiele kommen. Multi-media und CD-ROM sind Schlagworte, die in Zukunft noch größere Bedeutung bei uns gewinnen werden.

Für hier und heute wünsche ich Ihnen im Namen des ganzen Blue Byte Teams noch viele unterhaltsame Stunden mit unseren Produkten.

*Ihr
Thomas Hertzler*

PS: Achten Sie auf unsere Jubiläumsaktionen in den Medien!



*Thomas Hertzler
Geschäftsführender
Gesellschafter*

Battle Isle Data Disk No. 1



Battle Isle vereint nicht nur strategische Unterhaltung auf höchstem Niveau, es nimmt nebenher Abschied von grafisch eintöniger Pixelschieberei und ist eingebettet in eine futuristische Hintergrundgeschichte, die dem Spiel in Form einer Novelle beiliegt und in Zwischensequenzen auf dem Bildschirm fortgeführt wird. Battle Isle befriedigt als eines der wenigen Programme sämtliche Sinne des Spielers durch seine übersichtliche grafische Konzeption, den kernigen Sound und den herausfordernden Schwierigkeitsgrad.

Die erste Datendiskette:

Der Frieden war nicht von langer Dauer. Skynet Titan, das hochgerüstete Roboterimperium, eröffnete eine neue Front und bedrängt die drullische Zivilisation diesmal in den unwegbaren Wüsten- und Eisgebieten. Abermals hallen das Knattern der Rotoren und das Brummen der schweren Panzer wider von uralten Gebirgsformationen, werden unberührte Naturgegenden zerfurcht von den Ketten gigantischer Vernichtungsmaschinen. Sie haben sich zu früh zurückgelehnt. Der Konflikt geht weiter und er tobt heftiger als je zuvor.

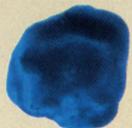


Fachzeitschriften urteilten wie folgt:

"... eine wertvolle Ergänzung für altgediente Inselstrategen."

C. Borgmeier, Amiga Joker 7/92

"Nicht nur strategisch, sondern auch landschaftlich wird einiges geboten. So kämpfen die Robot-Truppen in Wüste, Eis und Seegebieten. Langeweile kann also nur schwer aufkommen." gag, ASM 6/92



Das Battle Team verbindet all das, was die Battle Isle Saga so spannend und erfolgreich gemacht hat. Das Battle Team ist eine Zusammenfassung des Hauptprogramms und der ersten Datendiskette und enthält sämtliche Daten, Poster und Handbücher der beiden einzelnen Teile. Ebenso vorhanden ist die nunmehr auf insgesamt über hundert Seiten angewachsene Hintergrundgeschichte, deren Verlauf in Zwischensequenzen auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Das Battle Team ist die absolute Gelegenheit für diejenigen, die immer eine Gelegenheit gesucht haben, sich ins Battle Isle Fieber zu stürzen. Mit dem Battle Isle Hauptprogramm und der ersten Data-Disk werden Sie für die nächsten Monate keine Langeweile mehr haben.

.....
Fachzeitschriften urteilten wie folgt:

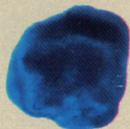
"Gäbe es eine Oscar-Verleihung für Spiele, würde auf Battle Isle ein wahrer Preisregen niedergehen. (...) Feinsynchronisierte Musikeffekte und exzellente Grafik machen diesen Vorspann zu einem Hochgenuß und bringen den Spieler in die richtige Stimmung. (...) Zum Spiel selbst: perfekt durchdacht ist die treffendste Umschreibung."

M. Schmittner, Amiga-Magazin 10/91

"Battle Isle ist vom Konzept, über Spielbarkeit, Detailvielfalt bis zur technisch perfekten Ausführung ein brillantes Produkt, das auf dem Strategie-spielsektor eine neue Epoche einläuten dürfte."

H. Ippisch, Play Time 10/91





Die schlimmsten Befürchtungen sind wahr geworden.

Da auf Chromos die lebenswichtigen Energiekristalle knapp geworden sind, haben sowohl die Drullier als auch Skynet Titan nach neuen Quellen Ausschau gehalten und diese auf einem Mond gefunden. In welcher Gegend die Drullier sich auch festsetzen wollen, der Feind ist schon da. Noch einmal setzt Skynet Titan seine immer noch riesigen Heere in Bewegung. Der Kampf ist entbrannt. Werden die Drullier mit Ihrer Hilfe ein letztes Mal Sieger bleiben?

Diese Battle Isle Data Disk 2 bietet eine revolutionäre Neuerung des Battle Isle Systems. Das neue Szenario ist voll von Kratern, Lavafüssen und -seen. Die Atmosphäre des Mondes hat es nötig gemacht, das sämtliche Einheiten erneuert, bzw. speziell angepaßt wurden. Selbst der größte Battle Isle Feldherr muß umdenken.

Die Battle Isle Geschichte geht, auch in Form von animierten Zwischensequenzen, weiter. Bringen Sie sie zu einem glücklichen Ende, untermalt von mitreißenden neuen Musiken. Auch die zweite Datendiskette ist, wie alle Teile von Battle Isle, für 1 bis 2 Spieler konzipiert und auch ohne das Hauptprogramm als Stand-Alone-Version spielbar.

Erhältlich ab April 1993

Historyline 1914-1918 ist das Ergebnis, ein neues Experiment zu wagen.

Historyline 1914-1918 ist eine historisch akkurate, jedoch gleichzeitig anspruchsvolle Simulation des ersten Weltkrieges, vollgepackt mit geschichtlichen Details und durch Zwischensequenzen unterstützt von authentischen Zeitungsberichten.

Historyline 1914-1918 läßt den zeitgenössischen Menschen nicht hinter die Technik zurücktreten, sondern macht in allen Einzelheiten die Sinnlosigkeit des Krieges deutlich. Werden Sie, gleich einem Feldmarschall dieser Zeit, sich guten Gewissens an Ihrem Sieg freuen können oder beginnen Sie, darüber nachzudenken? Schon dann hätten wir gute Arbeit geleistet.

Ob in den verschiedenen Jahreszeiten oder auf deutscher oder alliierter Seite, ob im Ein- oder Zweispieler-Modus, Ihr strategisches Geschick wird aufs Anspruchsvollste gefordert werden.



Fachzeitschriften urteilten wie folgt:

"Wem Battle Isle schon den Schlaf raubte, den wird die Historyline an den Rand der physischen Existenz bringen."

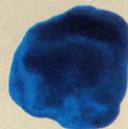
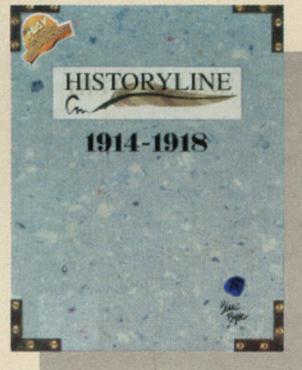
H. Ippisch, Amiga Games 1/93

"Bevor sich ... auf dem Schlachtfeld ausgetobt werden darf, gibt es eine recht ausführliche Einleitung zum Thema Erster Weltkrieg."

Marcus Höfer, ASM 1/93

"It'll make you think, curse and swear, and breath plenty of sighs of relief, all in one sitting."

Neil Jackson, Amiga Format 2/93



Blue Byte

Ausrüstung für Sport und fremde Welten

Für wirkliche Fans bietet Blue Byte nun in einmalig limitierter Auflage eine echte Gelegenheit - den qualitativ hochwertigen Blue Byte Jogger und das Blue Byte T-Shirt.

Ob am Strand, im Fitneßcenter oder zu Hause am Computer, mit dem Blue Byte Trainingsanzug werden Sie überall Aufsehen erregen.

Sie können zeigen, daß Sie Ihre Vorliebe für lässige Kleidung und hochwertige Computerspiele elegant zu verbinden verstehen.

Der verwendete Stoff ist strapazierfähig, pflegeleicht und höchst bequem. Genau richtig für eine ausgedehnte Sitzung "Pro Tennis Tour".



Sweat-Shirt
(50% Baumwolle,
50% Polyester)



T-Shirt
(100% Baumwolle)



Jogging-Hose
(50% Baumwolle,
50% Polyester)

f ü r Fans

Das Klangerlebnis!

Mit Blue Bytes erster Maxi-CD.

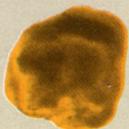
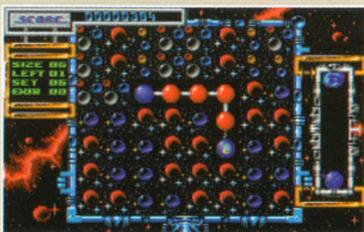
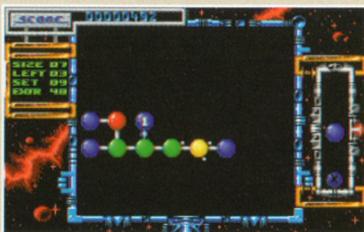
Rasant gesampelte Sounds, heiß abgemischte Rhythmen, Musik aus den Spielen, die Sie nächtelang wachgehalten haben, jetzt total überarbeitet auf dieser einmaligen CD.

Mit von der Partie sind Historyline, Battle Isle Data Disk No. 2 und viele mehr.

Wollten Sie nicht immer schon genialen Stereosound beim Spielen?



(Bestellschein für alle Artikel auf der vorletzten Seite.)



Bei Atomino haben Sie die Aufgabe, Atome zu Molekülen zusammenzubauen... .

Nun sind Atome normalerweise recht klein und fliegen außerdem am liebsten ständig und ziemlich ziellos umher, was ebenfalls ihre Handhabung kompliziert. Deshalb gibt es bei unserem Spiel Objekte, die wie Atome aussehen, wie Atome duften und wie richtige Atome die Fähigkeit haben, sich miteinander zu verbinden.

Wir nennen sie... Atome.

Um keine Langeweile aufkommen zu lassen gibt es zwei unterschiedliche Spielmodi. Sie können zwischen einem K.O.-Modus und einem Spielstufenmodus wählen. Weiterhin enthält Atomino Extrarunden, in denen Sie ohne Zeitdruck bildschirmfüllende Moleküle bauen müssen und Bonuslevel, die Ihnen eine feste Gestaltung des Moleküls vorgeben.

Atomino - ein Spiel für jedes Alter.



Fachzeitschriften urteilen wie folgt:

"Atomino hat das Zeug zum Suchtgame-Klassiker. (...) Atomino glänzt durch eine knackige Idee und viel Spielwitz."

C. Borgmeier, Amiga Joker 1/91

"Prädikat: Garantiert gedankenfördernd."

Jörg W. Kähler, Amiga Magazin 2/91

"Hätte Einstein Atomino gespielt, hätte er vermutlich die Kernspaltung vergessen."

C. Borgmeier, Kickstart 2/91

"Die Nachfrage nach piffigen Denk- und Geschicklichkeitsspielen ist groß, der Erfolg von Atomino mithin beinahe programmiert."

Der Spiegel 4/91

Ikuro, ehemals Gelehrter der schwarzen Magie, glaubt seinen Augen nicht zu trauen, als er nach Hause kommt und Yuri, seine geliebte Frau, schwerverletzt auf dem Bett liegen sieht. Sehr schnell wird ihm klar, wer dieses Verbrechen begangen hat: Hexaä. Dieser hatte sich für einen Jahre zurückliegenden Kampf mit Ikuro gerächt, indem er abertausende von Insekten schickte, um Ikuros Glück zu zerstören.

Für Ikuro gibt es nur eine Möglichkeit, seine sterbende Frau zu retten. Er vertraut sich seinem Talisman, einem Umhang, an. Mit zwingenden Formeln bittet er ihn um Hilfe. Ein helles Licht durchfährt den Raum, so hell, daß er die Augen schließen muß. Ikuro hat sich verwandelt.

Führen Sie Ikuro in Gestalt einer Biene durch eine Welt voller Gefahren. Niemand wird Ihnen helfen, geschweige denn beschützen. Finden Sie ihren Weg durch alle Welten und vorbei an allen Gefahren dieses atemberaubenden Actionspiels. In allerbesten Konsolenmanier steuern Sie Ihren Helden, wahlweise alleine oder zu zweit, durch eine Welt voller Gefahren, wo nichts so ist, wie es scheint.

(Entwicklung: KAIKO)



Fachzeitschriften urteilen wie folgt:

"Apidya - der Amiga gibt alles."

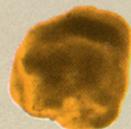
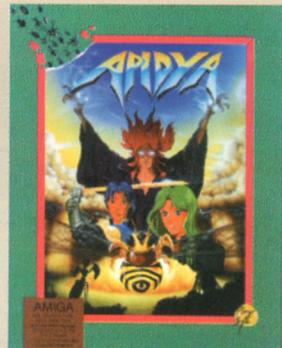
Sandra Alter, ASM 1/92

"Fünf Levels stecken in Apidya, das natürlich auch über eine längere Introsequenz und tonnenweise Hintergrundsounds verfügt."

wi, Power Play 9/91

"... was die Jungs hier abgeliefert haben, ist nicht weniger als eine Sensation."

rl, Amiga Joker 1/92



Im Vertrieb von UBI-Soft



UGH!

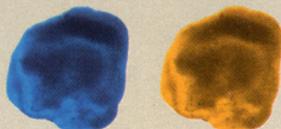


Im Vertrieb von Head-on-Technologies

Unser Held streift mit seinem fliegenden Tret-Taxi durch die Steinzeit. Helfen Sie unserem prähistorischen Helden, seine Traumfrau zu bekommen. Wie die meisten Steinzeit-Frauen ist sie sehr verwöhnt und fordert immer neue Geschenke.

Die einzige Möglichkeit für unseren Helden, ihr diese Dinge zu beschaffen, ist es, sich als "Taxi-Flieger" durchzu trampeln und die "Mitsteinzeitler" von Höhle zu Höhle zu fliegen. UGH! ist dank seiner Grafik im Comicstil und der niedlichen Sounduntermalung ein Muß für jeden Computerspieler, der gerne tüfelt und lange Zeit unterhalten werden möchte.

(Entwicklung: Ego-Software)



Im Vertrieb von UBI-Soft

Jimmy Connors, die Nummer 1 der Tennis-Weltrangliste für 159 Wochen, Gewinner von acht Grand-Slam Titeln, Sieger von 109 Spielen und damit der größte Tennis Champion aller Zeiten. Schlüpfen Sie in die Rolle von Jimmy Connors und werden Sie die Nummer 1 in der Weltrangliste. Treten Sie gegen 16 herausragende Gegner auf den berühmtesten Tennisplätzen der Welt an. Fünf professionelle Trainer werden Sie auf Ihrem Weg zur Spitze begleiten. Trainieren Sie mit ihnen Vorhand, Rückhand, Aufschlag, Smash, Volley und Lob.

Auch Schaukämpfe sind möglich. Sie können Einzel oder Doppel gegen einen Ihrer Freunde oder den Computer spielen. In allen Kombinationen können Sie Ihr Glück versuchen.

Spiel, Satz und Sieg für Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Eine unglaublich realistische Sportsimulation.

- drei Schwierigkeitsgrade. Vom Amateur bis zum Profi.

- zwei Steuerungsarten. Sehr einfach oder extrem realistisch.

- Einzel oder Doppel

- Spielen Sie auf Gras, Sand, Teppich oder Beton. Selbst in der Wüste oder der Antarktis können Sie die Bälle fliegen lassen.

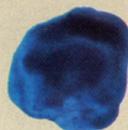
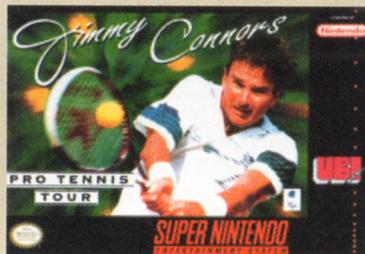
- Paßwortsystem, um ein ganzes Turnierjahr zu spielen.

.....
Fachzeitschriften urteilten wie folgt:

"Jeder, der eine echte Tennissimulation sucht und keinen Pong-Verschnitt mit Tennis-Ambiente, wird mit diesem Spiel hochzufrieden sein. (...) Eine extrem realistische Sportsimulation mit dem gewissen Etwas."

H. Ippisch, Play Time 1/93

Jimmy Connors Pro Tennis Tour



Die Siedler

Wir arbeiten daran:

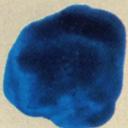


Die Siedler von Blue Byte ist die Umsetzung eines vollkommen neuen Konzeptes in einer nie dagewesenen Spielumgebung. Sie schlüpfen in die Rolle eines Herrschers, der in einem neu entdeckten Land sein Reich errichtet. Nun sind zur Sicherung eines Reiches nicht nur Soldaten notwendig, sondern in viel wichtigerem Maße Bauern, Fischer, Händler oder Handwerker, um nur einige zu nennen. Für einen reibungslosen Spielablauf ist es nötig, Straßen zu bauen. Dies kann nur geschehen, wenn Bauarbeiter vorhanden sind, die wiederum ernährt werden müssen, was nur geschehen kann, wenn es beispielsweise Bauern gibt.

Sie sind Herr über bis zu 24.000 (!) Einzelpersonen, die jede für sich ihrer täglichen Arbeit nachgeht, bei der Sie sie jederzeit beobachten können. Die Welt der Siedler besteht komplett aus dreidimensionalen Fraktalen. Nahezu jede Einzelheit ist animiert oder hat ihre ganz speziellen Soundeffekte. "Die Siedler" sind leicht zu erlernen und dabei lehrreich. Sollte Ihnen die Lust nach ausgedehnten Feldzügen stehen, sind auch diese möglich. "Die Siedler" von Blue Byte geben dem Spieler vorher nicht gekannte Freiheiten und Möglichkeiten.

Erhältlich ab:

- AMIGA November 1993
- MS-DOS PC Dezember 1993



Wir arbeiten daran:

Das Konzept von Battle Isle II ist nicht lediglich die Fortführung eines der erfolgreichsten Strategiespielkonzepte überhaupt, dessen von Battle Isle, vielmehr erfuhr Battle Isle II eine Leistungssteigerung in jeder Hinsicht. Abgesehen vom Grundkonzept werden sowohl taktische Intelligenz des Gegners, grafische Präsentation und akustische Untermalung um ein Vielfaches verbessert und erweitert. Battle Isle II ist keine Fortsetzung, sondern ein komplett neues Programm. Was immer Sie an Strategiespielen lieben, übersichtliche Grafik, atemberaubende Musik und Soundeffekte, intelligente Gegner, Unterhaltung für Monate und eine Herausforderung für Jahre, all das bietet Ihnen Battle Isle II. Natürlich wird auch die surrealistisch-cybernetische Hintergrundgeschichte fortgeführt in Form von aufregenden Animationen auf dem Bildschirm und einer beigelegten Novelle. Battle Isle II - ein Muß für Computerstrategen der Neunziger.



*Geheime Bilder einer neuen
Drull-Geheimwaffe.*

Erhältlich ab:

- MS-DOS PC Dezember 1993
- AMIGA Februar 1994

Das BI2-Team



Bernhard Ewers



Ralf J. Kraft



Janos Toth



Thomas Häuser



Thorsten Knop



Haiko Ruttman



Christoph Werner



Rainer Reber

Falls Sie ein Blue Byte Produkt nicht über den konventionellen Weg beziehen können...

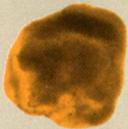
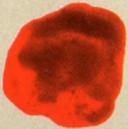
Was können Sie tun, wenn Ihr Softwarehändler einen dieser Titel nicht hat, Sie ihn aber unbedingt benötigen? Nun, in diesem ganz speziellen Fall haben Sie die Möglichkeit, sich an uns zu wenden, d. h. direkt an den Hersteller.

Was wir tun können, ist, Ihnen zu garantieren, daß wir Ihnen jeden von uns hergestellten Artikel schnellstens liefern können. Dafür entstehen Ihnen neben dem normalen Verkaufspreis nur Kosten für Porto und Verpackung.

Da wir jedoch Hersteller und kein Vertrieb sind, bitten wir Sie, sich nur in dem Falle an Blue Byte zu wenden, wenn Ihr Wunschprogramm tatsächlich momentan nicht bei Ihrem Händler zu bekommen ist.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei unseren bewährten und brandneuen Spielen für 1993.

Ihr Blue Byte Team.



Bestellkarte:

Bitte senden Sie mir folgende Titel per
Nachnahme:

Battle Team

- IBM AT 3.5" 109,95 DM Art. Nr.: 00014
- Amiga 99,95 DM Art. Nr.: 00013

Battle Isle Data Disk 1

- IBM AT 3.5" 69,95 DM Art. Nr.: 00007
- IBM AT 5.25" 69,95 DM Art. Nr.: 00009
- Amiga 59,95 DM Art. Nr.: 00006

Battle Isle Data Disk 2

- IBM AT 3.5" 59,95 DM Art. Nr.: 00021
- Amiga 59,95 DM Art. Nr.: 00022

Historyline 1914-1918

- IBM AT 3.5" 119,95 DM Art. Nr.: 00010
- IBM AT 5.25" 119,95 DM Art. Nr.: 00011
- Amiga 119,95 DM Art. Nr.: 00012

Apidya

- Amiga 19,95 DM Art. Nr.: 00005

Blue Byte Jogger

- L 99,95 DM Art. Nr.: 00028
- XL 99,95 DM Art. Nr.: 00029

Blue Byte T-Shirt

- L 34,80 DM Art. Nr.: 00024
- XL 34,80 DM Art. Nr.: 00025

Blue Byte Maxi-CD #1

- Song Collection 19,95 DM Art. Nr.: 00023

Absender:

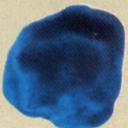
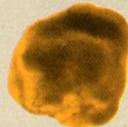
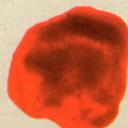
Name:

Straße:

Ort:

.....
Unterschrift - bzw. die des Erziehungsberechtigten

Schicken Sie den Abschnitt einfach an die umseitige
Adresse und schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihre
gewünschten Artikel.



hier bitte abtrennen und einsenden

Blue Byte
Aktienstraße 62
W-4330 Mülheim an der Ruhr
Tel.: 0208 / 47 38 37 FAX: 0208 / 47 27 82