JOKER VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

MÄRZ
APRIL
2/92
DM 7.-/öS 56.-
sfr 7.- / hfl 8,50
Lit 6.400

PC JOKER

PREISE IM WERT VON 15.000 DM ZU GEWINNEN!



AKTUELL

BUCK ROGERS 2 & ELVIRA II

AUFREGEND

JETZT PACKT LORD BRITISH WIRKLICH AUS!

ABENTEUERLICH

FALCON 3.0 & SIM ANT

AUSFÜHRLICH

DER MARKT

ANDERS

LAFFER UTILITIES & BARD´S TALE CONST. SET

BESSERWISSER

TIPS + CHEATS + CODES + LÖSUNGEN
MIGHT & MAGIC III + MONKEY ISLAND II
THUNDERHAWK + SPACE ACE II
BUNDESLIGA MANAGER PROF
MAD T.V.
u.v.a.

PC JOKER PC JOKER PC JOKER

Abenteuer, Aktion und Humor in einer phantastischen, mittelalterlichen Atmosphäre

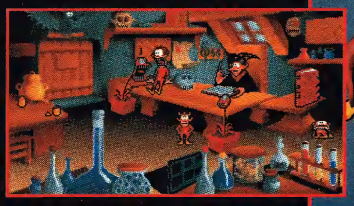
Erleben Sie die lustigen Abenteuer der drei pfiffigen Kobolde, die auszogen, um ein Heilmittel für ihren kranken König zu suchen...















Oups, der Techniker, Ignatius, der Magier und der Krieger Asgard sind immer am Bildschirm präsent. Wählen Sie eine dieser Figuren aus, und setzen Sie sie, entsprechend ihrer Fähigkeiten, ein.
Doch Vorsicht, mit Überraschungen müssen Sie rechnen...!

Verfügbar auf
PC 5.25", 3.5
Amiga
Atari ST
PC mit Festplatte

BOMICO-Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich

BOMICO GmbH
Am Sudpark 17
D 6072 Dreieich

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO SPIELEN?

BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62067

EDITORIAL

Nicht gesellschaftsfähig?

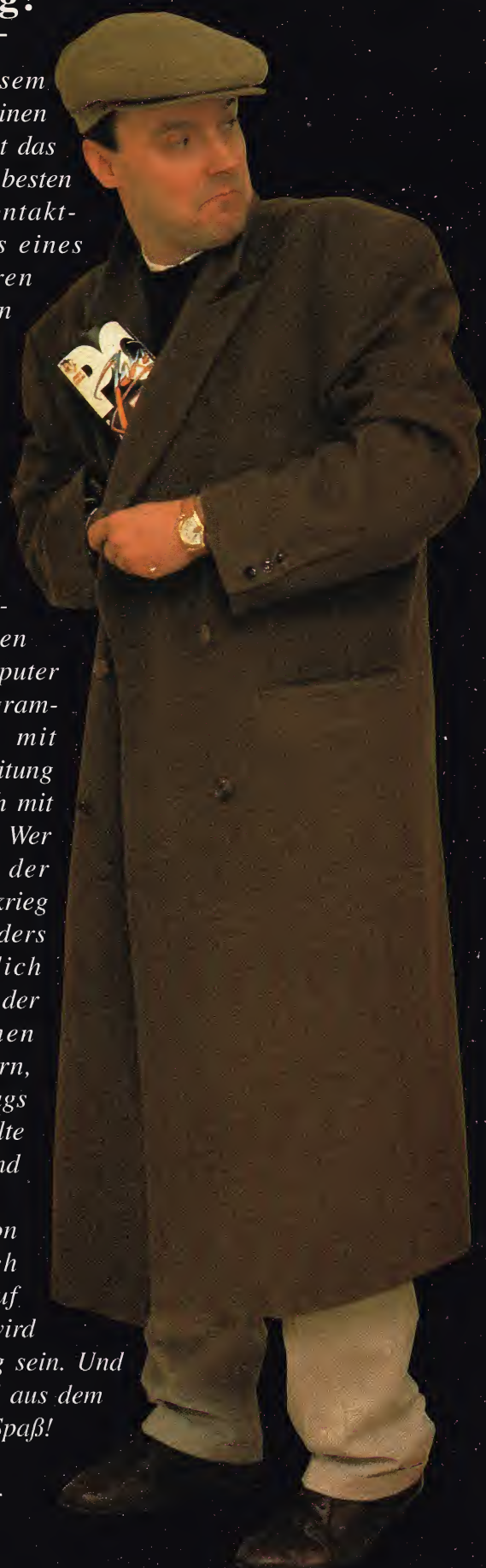
Sehen wir den Tatsachen mal ins Auge: In diesem unserem Lande genießt Computer-Entertainment einen Ruf, wie er übler nicht sein könnte! Aber warum ist das so? Warum ist das Image eines Computerspielers im besten Fall das eines pickligen Virenzüchters mit Kontaktschwierigkeiten, im schlimmsten hingegen das eines blutgierigen Monstrums mit unbezähmbaren Killerinstinkten? Warum hat es sich in weiten Kreisen noch immer nicht herumgesprochen, daß heutige Computerspiele mit den schlichten Bum-Bum-Games der Gründertage kaum noch Gemeinsamkeiten haben? Tatsächlich wird man im Jahre 1992 keine intelligentere Form der Unterhaltung finden!

Vermutlich liegt`s ganz einfach am gesellschaftlichen Klima, in Deutschland haftet dem Computer vielfach noch diese angsteinflößende Exotik der 50er Jahre an – man denke nur an den Begriff „Elektronengehirn". Ja, in Wahrheit haben sich die heftigsten Kritiker meist noch nie persönlich mit einem Computer beschäftigt, da sind Vorurteile sozusagen vorprogrammiert. Leider schlägt die Boulevardpresse mit Begeisterung in diese Kerbe, was man in der Tageszeitung über das Thema zu lesen bekommt, beschränkt sich mit schöner Regelmäßigkeit auf dümmliche Schlagwörter. Wer hat noch nicht vom neuesten „Killervirus" (ob der ansteckend ist?) gelesen, wer noch nicht vom „Golfkrieg im Kinderzimmer" (ohgottohgott!) gehört? Besonders traurig, daß den meisten dieser Artikel deutlich anzumerken ist, wie wenig Ahnung der Verfasser von der Materie hat. Daß z.B. bei den viel gescholtenen Flugsimulationen der Reiz keineswegs im Ballern, sondern ganz eindeutig im Beherrschen des Flugzeugs liegt, scheint kaum jemand kapiert zu haben. Tja, alte Yellow Press Weisheit: Nur schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten...

Aber machen wir uns nichts draus, Larry hat schon viele Skeptiker bekehrt, Tetris schon manch widerspenstige Omi vor den Monitor gelockt. Auf Dauer ist uns der Sieg gewiß, eines schönen Tages wird auch Computer-Entertainment voll gesellschaftsfähig sein. Und wenn Ihr solange den PC JOKER unter dem Mantel aus dem Kiosk schmuggelt – Hauptsache, das Lesen macht Spaß!

Meint jedenfalls Euer

Michael



INHALTSVERZEICHNIS 2/92

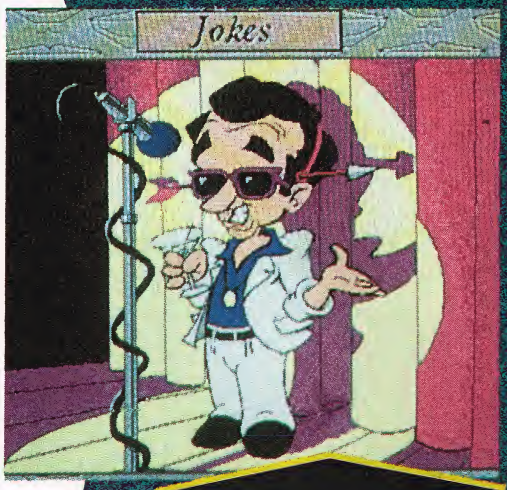
RUBRIKEN

Editorial	3
Undercover	6
Cocktail	7
Hot Spot	8
CES Las Vegas `92	
Ghostwriter	22
Top Job	26
Comic	26
Preisausschreiben	37
Der Infogrames-Cup	
PD-Perlen	40
Preisausschreiben	41
Der CDV-Wettbewerb	
Special	43
Der Markt	
Preisausschreiben	59
Das Power Pack Preisausschreiben	
Smalltalk	61
Richard Garriott	
Tip Top	77
Elite Plus	
Update Service	78
Überhaupt & Außerdem	81
Zocker-Olymp	82
Joker-Shop	83
Blackout	84
Das schwarze Auge	
Grafik-Competition	86
Besserwisser	87
Impressum	94
Mini-Markt	95
Vorschau	98
Inserenten	98
Bezugsquellen	98



Endlich in der Luft: Mit der brandaktuellen PC-Umsetzung der Heli-Simulation „Thunderhawk" und dem mächtig aufgebohrten „Falcon 3.0" brechen goldene Zeiten für Digi-Piloten an! Überflieger treffen sich auf den
Seiten 10 und 67

Endlich die ganze Wahrheit: Was andere nur versprechen, lösen wir ein – in einem umfangreichen Exclusiv-Interview plaudert Richard Garriott alias Lord British alias Mr. Ultima aus der Schule! Intimes aus dem Leben eines Welten-Schöpfers auf den
Seiten 61-63



Unendlich individuell: Steht Ihr auf ausgeflippte Büro-Späße? Wollt Ihr Eure ganz persönliche Barden-Saga stricken? Glaubt Ihr an Horoskope? Dann dürft Ihr auf keinen Fall die Tests zu den „Laffer Utilities", „Bard`s Tale Construction Set" und „PC Astrologie" verpassen! Marsch auf die
Seiten 20, 27 und 64





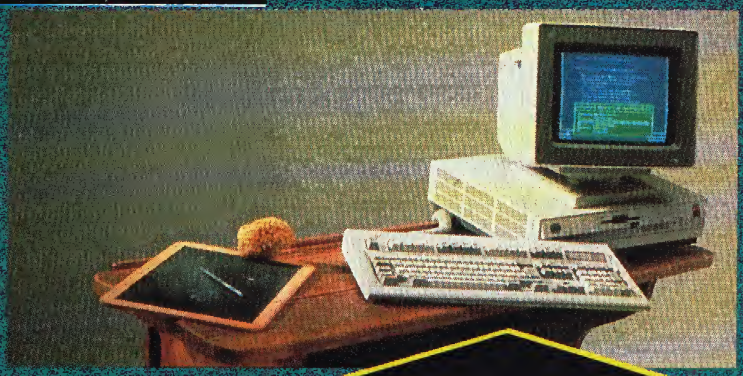
Endlich am PC: Die unglaubliche Ameisensimulation „Sim Ant", der irrwitzige „Bundesliga Manager Professional" und die knallharten Bitmap-Hämmer „Cadaver" und „Gods" passen endlich auch in die MS-Dose! Wie gut sie passen, erfahrt Ihr auf den
Seiten 14/15, 56 und 75



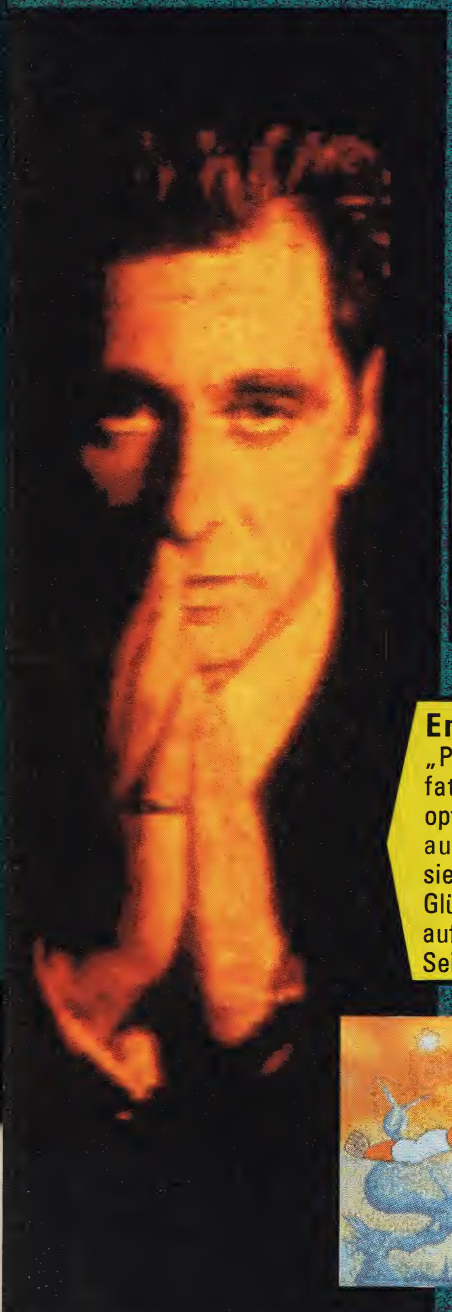




Endlich geht`s weiter: „Buck Rogers 2", „Elvira II" und „Eye of the Beholder 2" sind Fortsetzungen, die jeder Abenteurer herbeigesehnt hat! Meteoriten, Monster, Magier und Moneten auf den Seiten 18/19, 35 und 50/51

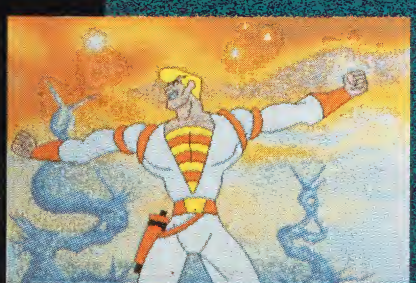


Endlich am Ziel: Vom Büroknecht zum Entertainer – der PC hat einen langen Weg hinter und einen noch viel längeren vor sich. Unser Mega-Special „Der Markt" beleuchtet die Historie, zeigt den Status Quo und deutet die Zukunft der IBM-Kompatiblen! Alles, aber auch wirklich alles über PC-Entertainment auf den Seiten 43-46



Endlich ein Volltreffer: Mit etwas Glück könnt Ihr in dieser Ausgabe massig Preise einheimsen – von sündteurer Tennisausrüstung über sündteure Hardware bis zu sündhaft guten Spielen! Es wäre also eine Sünde, wenn Ihr nicht sofort weiterblättert auf die Seiten 37, 41 und 59

Endlich Action: Daß „Paperboy 2", „The Godfather" und „Space Ace 2" optisch was hermachen, steht außer Frage – aber bringen sie den Joystick wirklich zum Glühen? Die Antwort findet Ihr auf den Seiten 16, 33 und 36



TESTS

Action Section

Cadaver	75
Cisco Heat	76
Elvira – Arcade Game	12
Gods	75
Nova 9	36
Paperboy 2	33
Space Ace II	16
The Godfather	36
The Simpsons	76

Brainstorm

Are We There yet?	70
Brain Artifice	30
Castle of Dr. Brain	34
Chessmaster 3000	32
L`Empereur	34
Sargon 5	32
Think Cross	70
Uncharted Waters	30

Echtzeit

Bundesliga Manager Prof.	56
Falcon 3.0	10
Thunderhawk	67

Explorer

A.G.E.	49
Buck Rogers 2	18
Dragonflight	58
Elvira II	50
Eye of the Beholder II	35
Fascination	54
Free D.C.	58
Gobliiins	68
Golden Eagle	68
Les Manley: Lost in L.A.	28
Shadow Sorcerer	54
Spacewrecked	72
The Legend of Robin Hood	69

Game Over

Bard`s Tale Construction Set	27
Laffer Utilities	20
PC Astrologie	64

Schweiß & Tränen

Pit-Fighter	52
Tennis Cup 2	66
Wild Wheels	66
Wrestle Mania	52

Twilight

Deluxe Strip Poker 2	74
Floor 13	48
Hoyle Book of Games Vol. 3	48
Sim Ant	14
The Return of Medusa	74

UNDER COVER

Ja, es ist wahrhaftig nichts und niemand vollständig und vollkommen – nicht mal der Reigen unserer elf Unbestechlichen im letzten Undercover. Zum einen fehlten nämlich zwei altgediente Joker-Mitarbeiter, zum anderen stieß erst kürzlich aus Eschwege frisches Blut zu uns. Grund genug für ein kleines Update...

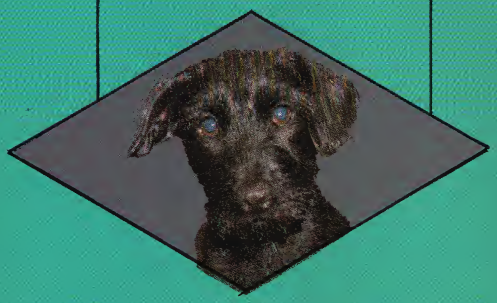


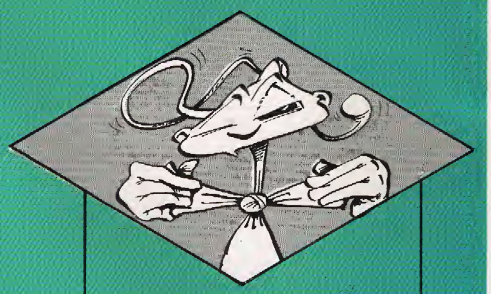
Peter Braun

Spitzname, Alter: Pater Braun, 22
Aufgabenbereich: Redakteur
Spezialgebiet: Simulationen und Actionspiele
Hobbies: 200 Stundenkilometer im Manta Light (200 Stunden pro Kilometer?)
Lieblingsspiel: Flight IV

Spitzname, Alter: Schlawiner, 3 1/2
Aufgabenbereich: Objekt- und Personenschutz
Spezialgebiet: Bestechlichkeit (Wurstsemmeln, Schokoriegel, Bananen...)
Hobbies: Wurstsemmeln, Schokoriegel, Bananen...
Lieblingsspiel: Überfall (Her mit der Wurstsemmel...)

Daisy





Ghost

Spitzname, Alter: Der Grausame, steinalt
Aufgabenbereich: Geistesblitze
Spezialgebiet: Ghostwriter
Hobbies: Kettenrasseln
Lieblingsspiel: Schocktherapie, Geisterbahn

ENTERTAINMENT AT IT`S BEST...

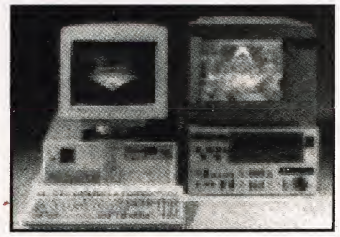
IHR PC BEKOMMT SEIN ZWEITES GESICHT!
LERNEN SIE ES KENNEN.

PC Action bietet Ihnen:

- *Monat für Monat neuen Spielspaß*
- *heiße News*
- *ausführliche Tests*



VGA nach VIDEO mit der neuen VGA-Video-Karte



Die VGA-Video-Karte setzt alle PC-Grafiken in Echtzeit in Videosignale um und ermöglicht den flexiblen Einsatz ihres PC`s im Videobereich

Technische Eigenschaften

-Voll VGA-kompatibel
-Auflösung bis zu 800*600 Bildpunkte bei 256 Farben
-Flimmerfreie Bildwiedergabe
-Echtzeit-Bildmischung (Video-PC-Grafik)
-Genlockfähig
-Studiotauglich
-Anschluß für VGA- und TV-Monitor (RGB-Ausgang)

Einsatzgebiete

-Produktpräsentation in Werbung und Vertrieb
-Schulungssysteme
-Videoproduktionen
-Informationssysteme
-Multimedia-Systeme

Preis: 3990,- DM

Carl Werner Oehlrich & Günther Distler
Haupstraße 53 - 8520 Erlangen
Tel. 09131-24133 / Fax 09131-205832

COKTAIL



Die Temperatur-Uhr

Darauf hat die Welt lange warten müssen: Der Wetterfrosch für's Handgelenk ist da! Dank Casio weiß man demnächst ganz genau, wieviel Grad es in Neuseeland hat, wenn's bei uns Mittag ist...

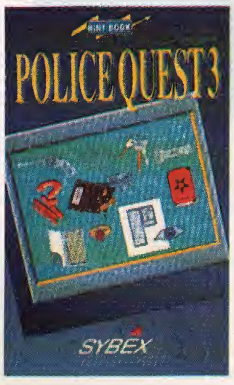
...immer vorausgesetzt, man ist bereit, sich dieses schwarze Digital-Monstrum mit der Bezeichnung „TS - 100" umzuschnallen. Aber ein entstelltes Handgelenk und 99,95 DM sind doch ein geringer Preis - zumal der Wecker 552 Temperaturen in Celsius und Fahrenheit gespeichert hat, sodaß die monatlichen Durchschnittswerte für 23 verschiedene Städte nun offenbar werden. Weiters werden offenbar: Die jeweilige Ortszeit, eine Stopp- sowie fünf Alarmfunktionen, Leuchtkraft im Dunkeln und Dichtkraft unter Wasser. Also, Sachen gibt's...

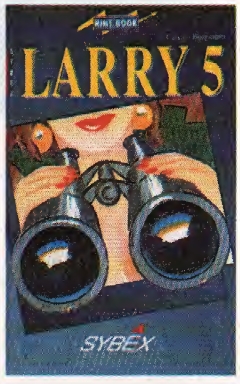
Bücherecke

Neuer Lesestoff für Computerspieler: Zwei kleine aber feine Lösungsbüchlein zu aktuellen Sierra-Adventures hätten wir anzubieten, und interessante Hintergrundinfos für Digi-Piloten.

Wirklich hübsch sind sie geworden, die beiden neuen Taschenbücher aus der „Hint Book" Reihe von Sybex: Auf jeweils 70 Seiten hat Carsten Borgmeier eine nett zu lesende Komplettlösung, eine Schritt-für-Schritt-Erklärung sowie Beschreibungen, Pläne und jede Menge SW-Fotos zu „Larry 5" bzw. „Police Quest 3" untergebracht. Wer hier also tatsächlich festhängt, kann sich für 9,80 DM stilvoll loseisen.

Der Systhema Verlag fühlt sich hingegen eher den Fans von „Their Finest Hour" verpflichtet und bietet ihnen nun für 29,80 DM ein 102 Seiten starkes Werk von Dieter Müller. Der Autor hat eine Fülle von historischen Fakten und Bildern zusammengetragen und eine 5.25"-Disk dazugepackt, auf der man neue Missionen, erfahrene Top-Piloten sowie einen Editor zur Wiederbelebung abgestürzter Fliegerasse findet. Prima Sache!





Elefantenhochzeit

Dieser Tage gehen gleich zwei Branchen-Dickhäuter eine Zweckehe ein: Millennium ist ab sofort mit Electronic Arts verbandelt, während Mirrorsoft noch auf der Suche nach dem richtigen Partner für's Leben ist.

Warum Euch derartige Interna überhaupt interessieren sollten? Na, zum Bleistift, weil sowas immer Auswirkungen hat, die auch der Endverbraucher zu spüren bekommt! So ist von Millennium demnächst wohl ein ganzer Schwung neuer Titel zu erwarten - nicht umsonst hat man sich mit einem Softwaregiganten zusammengetan, der bereits Hit-Labels wie Interplay oder Bullfrog unter seinen Fittichen hat. Bei Mirrorsoft sieht's dagegen genau umgekehrt aus: Da Unter-Companies wie Image Works oder Cinemaware u.U. an verschiedene Firmen angekoppelt werden sollen (die Gerüchteküche munkelt von Akklaim bzw. MicroProse), sind neue Produkte wie z.B. „Falcon 3.0" vorerst zurückgestellt. Schade, aber irgendwann müssen sie ja kommen ...

Rat & Tat

Wer einen Tip zum Spiel braucht oder Probleme mit der Hardware hat, kann uns fragen - das haben wir oft genug gesagt. Jetzt sagen wir Euch noch mehr: Jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ist ab sofort telefonische Fragestunde!

Die neue „Joker-Hotline" hat ganz klar den Vorteil, daß nun garantiert kompetente Ansprechpartner bereit stehen, wenn Ihr zum Hörer greift. Sie hat aber auch einen kleinen Nachteil: Anrufe, die außerhalb der Zeit eingehen, können nicht mehr zur Redaktion durchgestellt werden! Es ist nämlich leider so, daß momentan das Telefon nicht mehr stillsteht, dafür ein Haufen Arbeit liegenbleibt. Da Ihr aber bestimmt auch weiterhin keine leeren Seiten im Heft vorfinden wollt, bitten wir Euch um Verständnis, daß in Zukunft nur noch mittwöchliche Hilferufe beantwortet werden. Und zwar ausschließlich unter folgenden Telefonnummern:

089/4605822
bzw.
089/463823



HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER



CONSUMER ELECTRONICS

Diesmal macht der Hot Spot seinem Namen alle Ehre - immerhin liegt das Spielerparadies Las Vegas inmitten der Wüste. Einmal im Jahr trifft sich die gesamte Entertainment-Szene an diesem heißen Fleckchen, und das hat einen kühlen Grund: Hier informiert man sich über die neuesten Entwicklungen und Trends!



Die Wüste in der Wüste: Dune



Das interstellare Adventure: Gateway



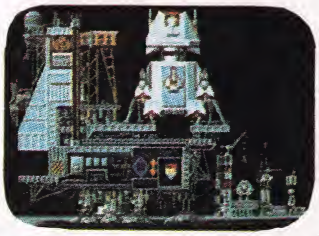
Sehr zwielichtig: Twilight 2000

Die AdLib Gold Card - endlich fertig?





Wings 2 - Freiflug auf den Index?



Hoffentlich bis zur nächsten Ausgabe fertig: Planet's Edge

Die Wüste lebt also tatsächlich, auch wenn Neuheiten für die MS-Dose diesmal eher die Ausnahme waren - selbst renommierte Hersteller waren auf der CES nahezu ausschließlich mit Konsolen-Umsetzungen vertreten. Ein Trend, der zu Befürchtungen Anlaß gibt? Kaum, denn die gegenläufige Entwicklung hin zu immer komplexeren und umfangreicheren Spielen war ebenfalls auszumachen. Ja, die Games der Zukunft schreien geradezu nach einem CD-ROM, und wenn man amerikanischen Fachleuten glauben darf, werden solche Laufwerke bereits Ende dieses Jahres billiger als eine 80MB-Harddisk sein! Die Diskettenflut kann also rollen, und wir können beruhigt zum Messerundgang schreiten...

Den begannen wir bei ASCII, einem hierzulande noch relativ unbekannten Label. Ihr Fantasy-Adventure **Spellcraft** hat aber alle Chancen, diesen unerquicklichen Zustand zu beenden: In der Rolle eines Magiers muß man mit Hilfe diverser Zaubersprüche sowohl unsere moderne als auch eine Parallel-Welt retten. Ein fulminantes Intro, das die Blicke aller Messebesucher auf sich zog, leitet über 100 Stunden Spielspaß mit tollen (256 Farben-) VGA-Grafiken ein. Ebenfalls ein Blickfang waren die aktuellen Grafikorgien von Ready Soft, wobei wir Euch zu **Space Ace II** bereits in diesem Heft einen Test bieten können. Bleibt zu hoffen, daß Ihr nächster Streich, **Guy Spy**, mit etwas mehr spielerischem Tiefgang aufwarten kann.

Mit einem weiteren Vertreter der zur Zeit so beliebten „Adventure-Rollenspiel-Strategie-Simulationen" wartete



HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER



Zaubern müßte man können: Spellcraft

New World Computing auf: Bei **Planet's Edge** muß man etliche Raumkampf-Sequenzen durchfechten und komplexe Rätsel knacken, um irgendwann Mutter Erde in ihr angestammtes Raum-Zeit-Kontinuum zurückzuhieven. Auch was Microprose unter dem Titel **Twilight 2000** als Rollenspiel feilbot, entpuppte sich bei näherem Hinschauen doch eher als actionbetonte Panzersimulation. Es können eigene Charaktere kreiert werden, die anschließend in T 72-Tanks durch ein Weltkrieg III-Szenario rollen. Desweiteren wurde am (riesigen!) Microprose-Stand **Mantis** vorgestellt, wo über 100 Missionen voll dramatischer 3DRaumkämpfe absolviert werden müssen. Wer nicht ganz so hoch hinaus will, darf sich auf **F-22 Advanced Technology Fighter, F-15 Strike Eagle III** und **B-17 Flying Fortress** freuen.

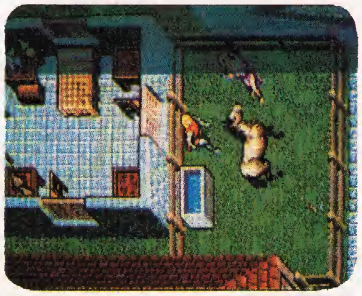
Weiter ging's zu Accolade, wo wir zwischen vielen, vielen Konsolen-Konvertierungen auch **Gateway**, ein sehr vielversprechendes Game, erblickten. Schon die Vorgeschichte dieses mausgesteuerten „interstellaren Adventures" klingt höchst interessant: „Du befindest dich in einem Raumschiff, dessen Ziel vor 500.000 Jahren von einer fremden Rasse einprogrammiert wurde. Am Ende deiner Reise könntest du die Quelle einer neuen Technologie finden – oder den Tod…". Und was es bereits an Grafiken zu sehen gab, konnte es mit der stimmungsvollen Story durchaus aufnehmen! Zu den übrigen Highlights aus dieser Ecke des Universums zählten die **Jack Nicklaus' Signature Edition, Grand Prix Unlimited, The Taking of Beverly Hills** sowie die bereits getesteten Games **Elvira II** und **Les Manley in: Lost in L.A.**

Bei Activision läßt man selige Infocom-Zeiten wieder aufleben und präsentiert demnächst ein Text-Grafik-Adventure, dessen Titel allein schon die Herzen der Fans höher schlagen läßt: **Leather Goddesses of Phobos II**.

Bei der Fortsetzung dieser ebenso abenteuerlichen wie anzüglichen Geschichte gibt's außer wahrhaft göttlichen Grafiken auch ein komplett neues Soundsystem, das rund zwei Stunden Musik bereithalten soll – alles in allem wollen satte 15 MB bezwungen werden! Obendrein wird Activision die älteren, aber immer noch genialen Infocom-Titel neu auflegen, **Lost Treasures of Infocom** enthält 20 klassische Abenteuer, unter anderem „Hitchhikers Guide to Galaxy" und die „Zork-Trilogy".

Virgin bringt mit **Dune** die Geschichte des Wüstenplaneten nun auch auf den PC, man darf gespannt sein, ob sich das Adventure stärker an die (tolle) Buch- oder an die (eher schlappe) Filmvorlage hält! Was gab's sonst noch zu sehen? Das Jump & Run-Game **Elf** von Ocean, Origins **Ultima VII**, und die **AdLib Gold Card** war ebenfalls (mal wieder…) mit einer beeindruckenden Demo-Vorführung vertreten. Am Stand von Lucasfilm Games durfte man rätseln, wie das Comic-Stryboard von **Defenders of Dynatron City** wohl später am Monitor aussehen wird, und erste Bilder von **Wings 2** ließen Zweifel aufkommen, ob die Fortsetzung des indizierten Cinemaware-Flugsimulators wohl unbeschadet an der BPS vorbeikommen wird.

Weit ab vom Messerummel in einem der umliegenden Hotels präsentierte Palace dann noch das Splitscreen-Motorradrennen **Hot Rubber** und lüftete ein wenig den Schleier von einem höchst geheimen Geheimprojekt: Ein Adventure, bei dem vier Spieler simultan mit verbundenen Rechnern abenteuern können, wobei jeder eine andere Perspektive und einen anderen Spielverlauf serviert bekommt. Eine ziemlich heiße Sache, wie's aussieht – hoffentlich erfahren wir auf der Sommer-CES in Chicago dann mehr darüber!



Immer einen Blick wert: Ultima 7



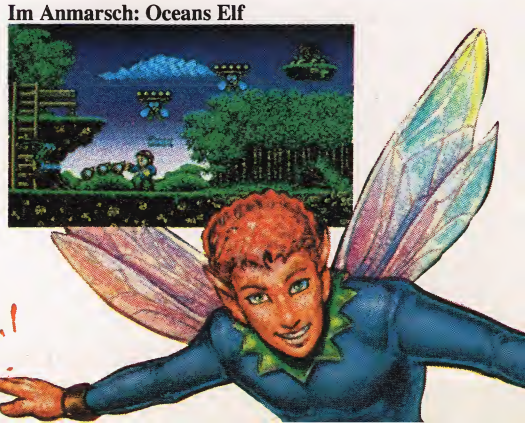
Der Knall im All: Mantis

Der Name ist Programm: F-22 Advanced Technology Fighter



Die Story steht bereits: Defender of Dynatron City

Im Anmarsch: Oceans Elf



FALCON 3.0

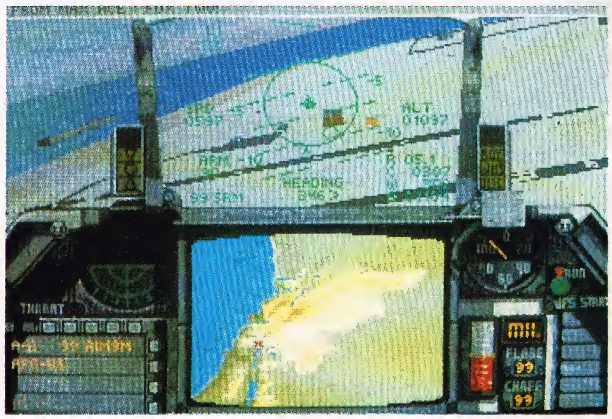
Wie realistisch kann eine Flugsimulation am PC sein? Nun, eine leicht veränderte Version des 1987 erschienenen „Ur-Falken“ wird in Amerika zur Ausbildung von Luftwaffenpiloten verwendet – soviel dazu. Jetzt zur Neuauflage von Spectrum Holobytes Megaseller ...

Verbesserungen über Verbesserungen, Falcon 3.0 kann praktisch mit jedem Feature aufwarten, das das Genre zu bieten hat! Ein paar Beispiele zum Aufwärmen: Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar von lachhaft bis Kamikaze, und das getrennt für Gegner-IQ und Flugverhalten. Es gibt einen ausgezeichneten Trainingsmodus, dessen „Lektionen“ in ihrer Gesamtheit fast die Komplexität des gesamten Vorgängers erreichen. Die Farbe des Head Up Displays läßt sich ändern, so daß es bei jeder Tages- und Nachtzeit gut zu erkennen ist. Man kann nicht nur direkt in den Action-Modus einsteigen, es gibt sogar eine abspeicherbare Highscore-Liste und ein edles Intro vor Spielbeginn. Und ... so weiter und so fort.

Daß neben weiteren „Arbeitserleichterungen“ für den qualitätsbewußten Digi-Piloten (wie z.B. einem Menü für die Erkennung von Zusatzspeicher, Einstellung des Grafikdetailgrads etc.) auch wieder das „Übliche“ mit von der Partie ist, versteht sich von selbst – verschiedene Szenarien, ausführliche Missionsbesprechungen, viele Feinde, viele Waffen, noch mehr Statistiken und massenhaft Lametta sind ja heute fast schon die Norm. Deshalb seien für alte Falkner hier kurz die wichtigsten Unterschiede zum Vorflieger aufgezählt: Statt einem Szenario sind's jetzt drei (Panama, Kuwait, Israel), außerdem darf man sich neuerdings von bis zu sieben Kollegen begleiten lassen, denen man auch einzelne Anweisungen geben kann.

Die Missionen sind noch zahlreicher geworden, wenn man den eingebauten Editor mitberücksichtigt, sind es sogar unendlich viele. Zu den Luftschlachten selbst: Sie nehmen es an Dramatik mit jeder Shakespeare-Tragödie auf, in punkto Realismus werden sie nur noch vom wirklichen Leben übertroffen. Das Nonplusultra (incl. Berücksichtigung von Luftdruck, Boden-Turbulenzen usw.) wird dabei allerdings nur mit einem mathematischen Co-Prozessor erreicht. Aber auch auf einem normalen, flotten 386er läuft das Programm schon tadellos, und wer auf einige Grafikdetails verzichten kann, wird es bereits mit einem 286er ganz erträglich finden.

Wie nicht anders zu erwarten, sind Grafik und Sound superb; Roland- und Soundblasterkarten (für Sprachausgabe) werden gleichzeitig unterstützt, und selbst über den PC-Piepser kriegt man schon ordentliche Geräusche und sogar Sprachausgabe zu hören. Was Explosionen und animierte Digi-Sequenzen angeht, muß man sie ohnehin selbst gesehen haben. Die Handhabung ist mit jeder Steuerungsart (Maus, Tasten, Joy) erstklassig, die Ausstattung praktisch komplett – Modem- oder Netzwerk-Option, Autopilot, Flug-Rekorder, alles da. Wer sich also nur ein bißchen für dieses Genre erwärmen kann, muß hier einfach zuschlagen! (mm)





Falcon 3.0

In dürren Worten: Der Flugsimulator unter den Flugsimulatoren!

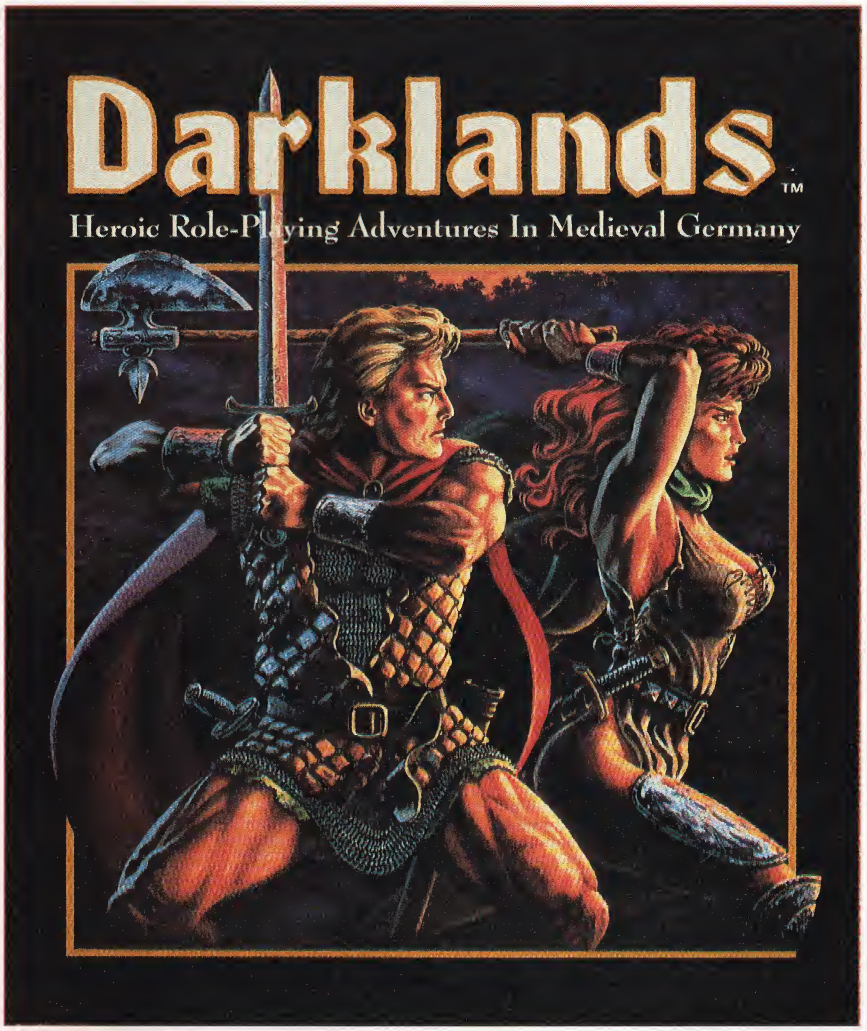
GRAFIK	*92%*
SOUND	*88%*
REALISMUS	*94%*
MOTIVATION	*93%*
URTEIL	**92%**

Variabel
Preis: ca.109,-DM
Hersteller: Spectrum Holobyte

DOS 5.0, mindestens 1MB RAM (davon 600 KB frei) und 11 MB freier Speicher auf der Festplatte erforderlich.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Dieses Spiel versetzt das elektronische Rollenspiel um 500 Jahre zurück.



In ein Zeitalter, in dem die Wirklichkeit schrecklicher war als die Phantasie.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Darklands, für IBM PC Kompatible, von den Autoren von **Pirates™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



ELVIRA

The Arcade Game

Jetzt startet die Mitternachts-Queen richtig durch: Gleichzeitig mit der Fortsetzung ihres aufwendigen Grafik-Abenteuers gibt die hinreißende Horrorlady ihr Debut am Action-Sektor. Wir wissen nicht, was der freundliche Rollenspieltester empfiehlt – wir empfehlen das Arcadegame!



Denn hier und nur hier allein darf man das amerikanische Fräuleinwunder höchstselbst dirigieren! Und das hat auch seinen guten Grund: Eines Nachts wird Elvira von ihrem Onkel Gustav aus dem Schlaf geholt. Dazu muß man wissen, daß Onkel Gustav erstens tot ist und zweitens früher mal König von Transsylvanien war. Nun würde sich der erlauchte Geist dazu bereiterklären, seiner Nichte den Thron nebst dazugehörigem Schloß zu vererben – immer vorausgesetzt, sie kann ihn von ihrer Erbwürdigkeit überzeugen. Wo ist das Problem, fragen wir uns und greifen beherzt nach dem Stick (nur Banausen würden bei *der* Frau auf die Tastatur zurückgreifen!). Bevor der aber richtig was zu tun bekommt, ist erstmal eine Entscheidung darüber fällig, ob man im ewigen Eis der Arktis oder in der Feuerhölle beginnen will. So oder so landet man in fantasievoll gezeichneten Plattform-Landschaften, so oder so findet der finale Showdown im allesentscheidenden Schloß statt.



Heißer Horror, eiskalt serviert ...

Es sind also nur drei Level, die es dafür ganz schön in sich haben: Nicht nur, daß sie extrem verschachtelt und extrem umfangreich ausgefallen sind, sie stecken auch voller Dämonen, Zauberer und Drachen in allen Konfektionsgrößen. Gelegentlich fallen Feuerbälle vom Himmel, es beginnt zu schneien, Lavaströme und feurige (bzw. eisige) Abgründe erschweren das Vorwärtskommen – hier ist wortwörtlich die Hölle los! Elvira kann laufen, hüpfen und schießen, wobei sich ihre Wurfmesser (-sterne, -fackeln, etc.) maximal fünffach aufrüsten lassen. Es gibt etliches zu finden, wie Schatztruhen, Futter, versteckte Räume und Runensteine, die man bei Händlern gegen nützlichere Dinge eintauschen kann; darüberhinaus darf sogar ein bißchen gezaubert und gerätselt werden.

Nur: Im Vergleich mit der Amigaversion fällt die PC-Elvira leider etwas ab. Auch wenn hier das Intro fehlt, gilt das weniger für die Grafik, die ist nach wie vor sehr schön, mit vielen Farben, tollen Animationen und edlem Parallax-Scrolling. Ein echtes Manko ist hingegen der arg klein geratene Bildschirmausschnitt, wodurch man öfters gezwungen ist, ins Ungewisse zu springen. Richtig tragisch sieht's beim Sound aus, die Titelmusik ist eine äußerst müde Angelegenheit, die Effekte waren auf der „Freundin" ebenfalls viel besser. Die Handhabung geht in Ordnung, problematisch ist lediglich, daß sich das Spieltempo softwaremäßig nicht einstellen läßt, weshalb das Game auf manchen Rechnern zu langsam, auf anderen wieder zu schnell läuft. Gut hingegen der einstellbare Schwierigkeitsgrad, in der höchsten Stufe gibt's sogar zusätzliche Monster. Kein ungetrübtes Vergnügen also, aber nichtsdestotrotz ein Vergnügen! (mm)

Elvira
The Arcade Game

Chice Plattform-Action mit einfacher Steuerung.

GRAFIK	*83%*
SOUND	*43%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	**70%**

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Flair

Kleiner Tip: Unter EGA läuft das Programm auf langsameren Rechnern deutlich schneller!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Disney SOFTWARE

WER MÖCHTE IN DER HAUT VON ROGER RABBIT STECKEN?

An Ihren PC angeschlossen, gibt **THE SOUND SOURCE** die Stimmen Ihrer Helden wieder und bietet Ihnen Orchestermusik und verblüffende Geräuscheffekte.



Erhältlich für PC und kompatible, in Kürze für Amiga.



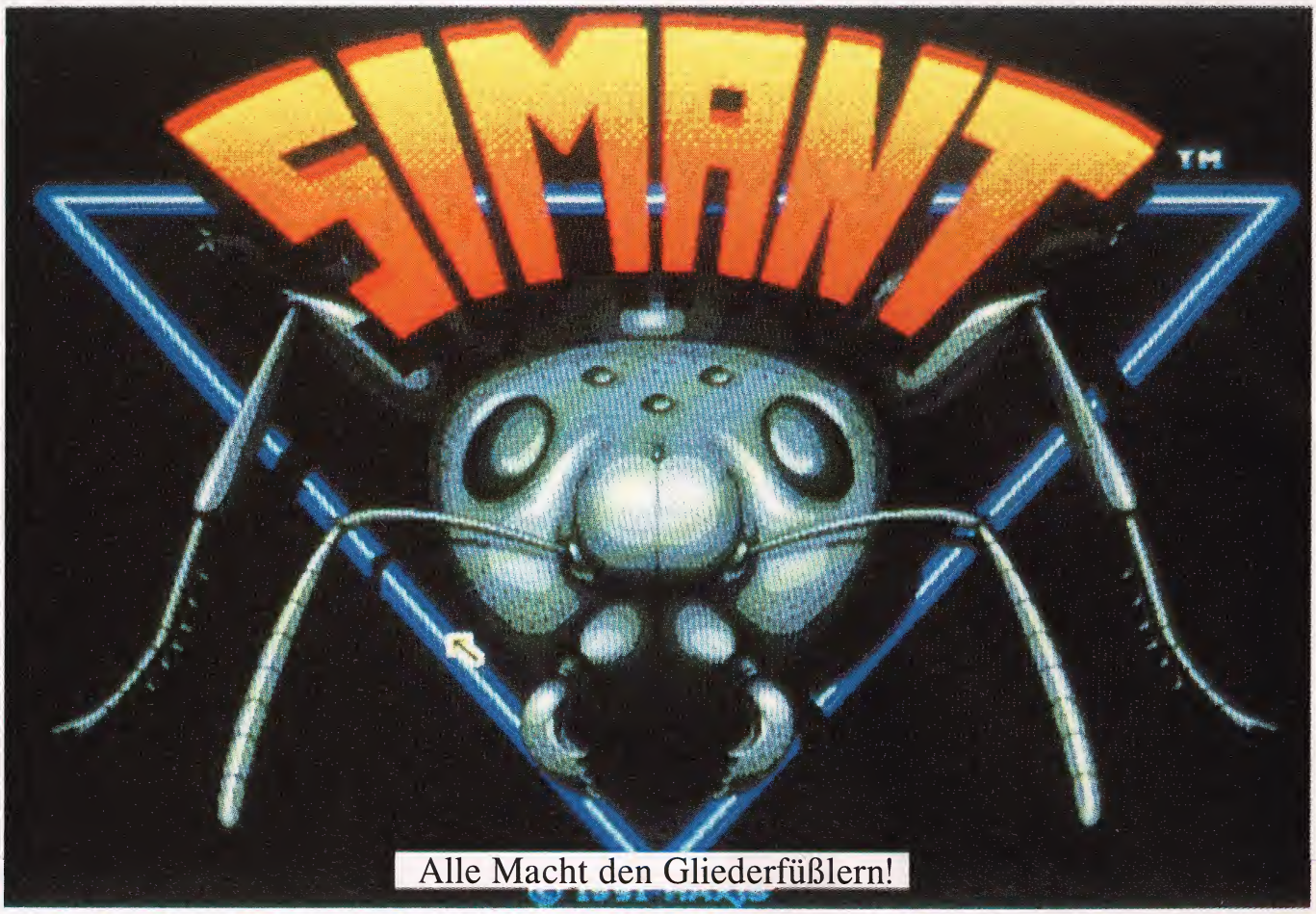
Wer kann verrückt genug sein, in die Haut von ROGER RABBIT zu schlüpfen?... Sie!

Ihre Aufgabe besteht darin, BABY HERMAN, diesen verflixten Bengel, aufzustöbern, bevor MOMMY von seinem "Ausflug" Wind bekommt... Sonst können Sie sich auf etwas gefaßt machen! Jede Menge Schwierigkeiten erwartet Sie : der Frechdachs ist gerissen, und die feurige JESSICA überwacht Ihre Leistungen. Nun sind Sie gewarnt... Disney bietet Ihnen diesen interaktiven Cartoon mit erstaunlicher Grafik, witzigen Animationen und einem phänomenalen Soundtrack.

Developed by BlueSky Software

©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

Vertrieb INFOGRAMES



Alle Macht den Gliederfüßlern!

So sind sie, die Nobel-Simulanten von Maxis: Erst gaben sie uns „Sim City“, auf daß wir Städte aus dem Speicher stampfen, dann wurde mit „Sim Earth“ die Evolution eines ganzen Planeten in Spielerhände gelegt. Und jetzt sollen wir uns mit einem popeligen Ameisenhaufen begnügen?!

Weit gefehlt, von „popelig“ kann hier kaum die Rede sein: Die digitale Ameisenkolonie braucht sich in Sachen Tiefgang keineswegs vor ihren Vorgängern (oder sollten wir Vorkriecher sagen?) zu verstecken! Was bislang den Mac-Usern vorbehalten blieb, tobt nun endlich auch auf der MS-Dose – ein gnadenloser Echtzeit-Machtkampf der Insekten!



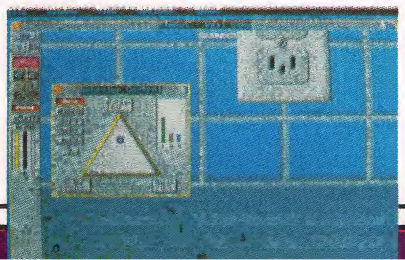
Beginnen wollen wir unsere Kriegsberichterstattung im Hinterhof eines gewöhnlichen Vorstadthäuschens. Dort macht sich gerade eine schwarze Ameisenkönigin daran, ihr Nest in den Boden zu buddeln. Danach geht es ans Brüten, und alsbald schlüpft der erste Nachkomme aus dem Ei (der besseren Unterscheidung wegen gelb und nicht schwarz). Dieser fleißige Arbeiter unterliegt fortan als einziger Krabbler der direkten Kontrolle des Spielers. Alle anderen lassen sich nur über allgemeine Schwerpunkte dirigieren (Nest ausbauen, Fressalien sammeln, Soldaten produzieren usw.), können aber auch dem Gelben als Geleitschutz bei seiner beständigen Suche nach Futter und Feinden zugeteilt werden.



Denn gefährlich ist das Insektenleben allemal, im speziellen mit den Kriegern des benachbarten Stammes roter Feindameisen ist nicht zu spaßen! Aber auch sonst lauern tausend Tode auf unvorsichtige Gliederfüßler: Neben gierigen Spinnen sind die Quadratlatschen der Zweibeiner besonders gefährlich; der üble Rasenmäher mit seinen wirbelnden Messern ist jedoch zweifellos der fieseste Ameisen-Killer. Nicht, daß man viel gegen ihn (oder gegen die Füße) unternehmen könnte, aber andererseits ist es ja auch nicht so furchtbar tragisch, wenn ein paar der schwarzen Kameraden ihr Leben lassen – wo die herkommen, gibt es schließlich noch viel mehr davon! Das gilt übrigens genauso für unseren gelben Leithammel, wird er mal zermatscht, muß man bloß seine postwendende Reinkarnation abwarten. Alles, was man dabei zu verlieren hat, ist ein bißchen Zeit.

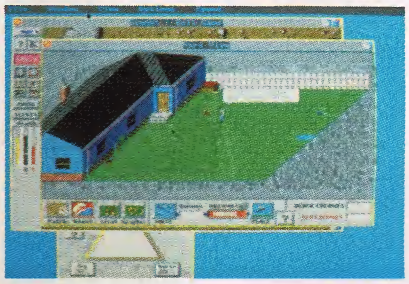


Das Leben in Sim Ant brodelt auf drei Ebenen. Da wäre zunächst das Nest, als Querschnitt durch den Boden dargestellt; hier werden Vorräte gelagert





und Eier gelegt. Außerdem gewährt der Bau Schutz gegen Feinde, muß also immer groß genug für das ganze Volk sein. Über eine Art Schieberegler kann man die kleinen Krabbler zu verstärkter (zufallsgesteuerter) Bautätigkeit veranlassen oder auch mit Hilfe des Gelben selbst ein bißchen wühlen. Meist hat man jedoch an der mit Steinchen, Stöcken und allerlei umherwuselndem Getier sehr hübsch gezeichneten Oberfläche zu tun – wenn z.B. das Futter knapp wird, informiert ein Blick auf die Karte über erreichbare Nah-

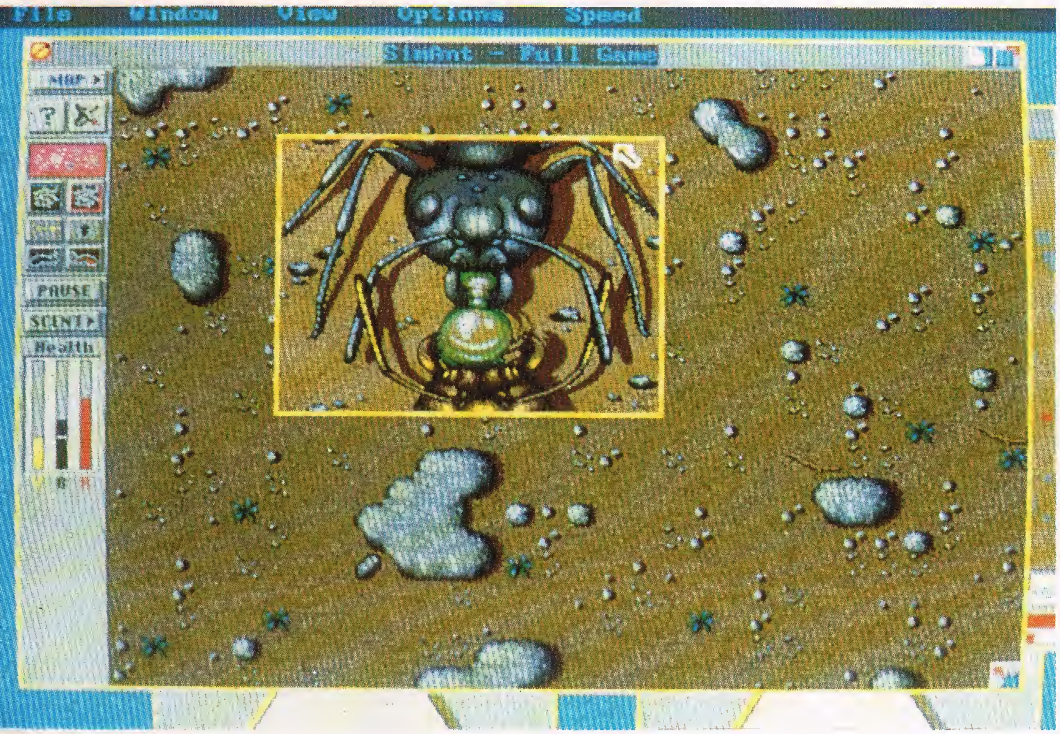


rungsquellen. Nun rekrutiert man per Menü einen kleinen Stoßtrupp, der dem Gelben folgt, und marschiert schnurstracks dorthin. Die Jungs greifen sich dann selbständig ihr Chappi und schleppen es in das Nest, wobei sie gleich noch eine Duftspur legen, der die anderen Kollegen folgen können. Auf ähnliche Weise lassen sich Feinde angreifen (rote Ameisen oder Spinnen), Steine schleppen (für Schutzwälle) und Verteidigungsarmeen bereitstellen.

Drittens gibt es noch den gesamten Hinterhof, der einschließlich Haus in 192 Parzellen aufgeteilt ist, von denen wir bisher ja nur eine besiedelt haben. Alle anderen warten sozusagen nur auf schwärmende Königinnen (schwarze, rote oder beide), denen sie als Heimstatt weiterer Völker dienen können. Natürlich muß man dazu erst mal ein paar Queens züchten – samt der dazugehörenden Männchen. Sowie es gelingt, die Menschen aus ihrem Haus zu vertreiben (70 Prozent des Gebäudes in Ameisenhand) und die Roten völlig auszurotten, ist das Game gelöst. Ein eingebautes Tutorial begleitet die ersten Schritte, zum Üben gibt es den Quick-Mode, der die Zweibeiner außer acht läßt und sich auf ein einziges Gartenfeld konzentriert. Und mit Hilfe der Experimental-Option (leider ebenfalls auf eine Parzelle beschränkt) können Bedingungen wie Ameisenzahl oder Nahrungsangebot sogar willkürlich verändert werden. Solche Studien sind recht unterhaltsam, selbst mit einem digitalen Insektengift kann hier experimentiert werden.

An dieser Stelle müssen wir aber doch eine kleine Kritik anbringen: Auch wenn's auf den ersten Blick anders aussieht, ist das alles recht leicht zu bewältigen. Wenn man sich erstmal durch die vielfältigen Anzeigen, Screens und Menüs gefuttert hat, stellt es kein großes Problem mehr dar, gegenüber den Roten in Vorteil zu kommen. Und sobald dann die Schwarzen drei, vier Parzellen mehr besiedelt haben als ihre Konkurrenz, ist für den Gegner der Rückstand kaum noch aufzuholen. Der Spieler steuert nämlich immer nur die gerade angewählte Kolonie, alle anderen werden derweil vom Rechner simuliert. Das Gesetz der größeren Zahl tut seine Wirkung, und in Sachen Häusereroberung geht's sogar buchstäblich wie von selbst! Auch wenn sich Sim Ant nicht als Spiel im eigentlichen Sinne versteht, sehen wir hier doch Wolken am Horizont der Langzeitmotivation aufziehen...

Von dieser Einschränkung mal abgesehen, ist das originelle Programm aber eine Wucht – selbst das schiere Zuschauen macht Laune! Schließlich ist die Präsentation ja auch prima geglückt, hübsche VGA-Grafik und nette Musikjingles bzw. FX umschmeicheln Auge und Ohr. Die Maus kommt mit den Menüs und Icons gewohnt bequem zurecht, von der komplizierten Tastatursteuerung möchten wir allerdings abraten. Keinesfalls abraten können wir hingegen von Sim Ant an sich: Einmal Ameise sein ist eine Erfahrung, die man so schnell nicht vergessen wird! (jn)



Sim Ant

Ein Paradies für Insektenforscher – der Welt erste Ameisensimulation!

GRAFIK	*73%*
SOUND	*61%*
REALISMUS	*93%*
MOTIVATION	*83%*
URTEIL	*82%*

Für Anfänger
Preis: ca.120,-DM
Hersteller: Maxis

Handbuch mit vielen Hintergrundinformationen sowie beide Diskettenformate in der Box, Muster von Wial Versand.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung

Trickfilm-Grafik, Power-Musik und Digi-Sprachausgabe – was dem Amiga recht ist, kann der MS-Dose nur billig sein. Ready Softs neuestes Game zeigt, was technisch auf dem PC möglich ist!



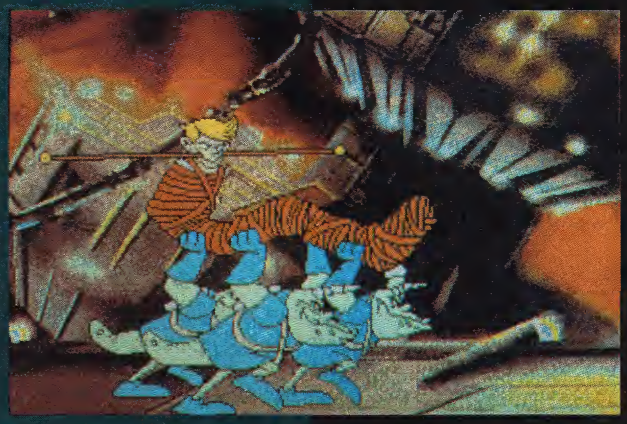
Und wenn es um Präsentation geht, ist offensichtlich allerhand möglich – wenn es um Spielbarkeit geht, so gut wie nix. Zumindest kann man nicht beides zusammen haben, wer Space Ace II auf die Festplatte nagelt, muß mit den gleichen Mankos leben, die schon den Vorgänger zur Schlummersoft degradierten…

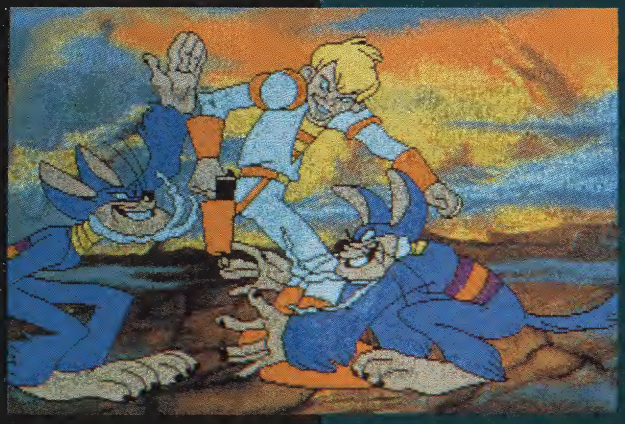
Wir erinnern uns: Die erste Runde im intergalaktischen Kampf gegen den üblen Commander Borf ging an Dexter alias Space Ace. Der blauhäutige Fettwanst wurde mit seiner eigenen Strahlenkanone zwangsbehandelt und verwandelte sich in ein harmloses Baby. Doch der Frieden ist nur von kurzer Dauer, schon nahen Borfs furchtbar sein, Dexters Freundin hat er auch enführt – wir wissen also wenigstens, warum wir kämpfen.

Der Kampf sieht so aus, daß man Dexter durch 27 (relativ kurze) Szenen voller Monster und Gefahren begleitet. Steuern wäre zuviel gesagt, denn pro Abschnitt ist oft nur eine Aufgabe zu erledigen; etwa nach links laufen oder per Feuerknopf den Strahlemann zücken. In der Praxis müssen dazu jeweils nur ein, zwei Joystickbewegungen ausgeführt werden – der rechte Griff zur rechten Zeit, und man landet im nächsten Bild. Eine einoder ärgern („Was, das war alles?!") soll. Wie auch immer, nach gut einer Stunde ist alles vorüber…

Doch was da vorüber ist, kann sich sehen lassen: Die Mannen um Don Bluth, seines Zeichens ehemaliger Star der Disney-Studios, haben die VGA-Karte wieder bis zum letzten Bit ausgereizt! Space Ace II brennt ein Pixel-Feuerwerk ab, das seinesgleichen sucht, Grafiken und Animationen haben absolute Trickfilm-Qualität. Dazu gesellen sich aufwendige Musik und eine irrwitzige (englische) Sprachausgabe. Für Präsentations-Freaks ist die Welt also mehr als in Ordnung, obendrein darf man mit Stick oder Keyboard zur Sache gehen, einen (einzigen) Spielstand speichern, den Sound abstellen und das Game pausieren, falls einem der Sinn nach Kaffee steht.

Ja, mit einem PC ist man gegenüber den Amigianern sogar im Vorteil, kann Space Ace II hier doch problemlos auf Harddisk gebannt werden (sofern man 4.2 MB dafür freischaufelt), was einem flüssigen Spielablauf doch sehr zugute kommt. Die Frage, ob so ein „spielbares Grafikdemo" die geforderten 120 Märker wert ist, muß allerdings auch am PC jeder für sich selbst beantworten. Obwohl: Spätestens seit „Dragon's Lair" sollte man eigentlich wissen, ob Power-Präsentation vor Gameplay geht… (pb)





Helfershelfer und befreien ihren Obermotz. Sie setzen ihn kurzerhand erneut unter die Wumme, und Borf wird wieder das, was er einmal war: Der Schrecken des Universums! Seine Rache wird steigerfreundliche Angelegenheit also, es fragt sich nur, ob man sich darüber jetzt freuen („Geschafft!")





Space Ace II

Ein Programm, das man gesehen haben muß – aber muß man es auch gespielt haben?

GRAFIK	*96%*
SOUND	*91%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*31%*
URTEIL	*46%*

Für Anfänger
Preis: ca.119,-DM
Hersteller: Ready Soft

Selbst bei 12 MHz ausreichend flott, Code-Abfrage, Poster in der Packung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Z-COMMUNICATIONS

T/BIRD

MADE BY AQUARIUS

intel inside



POWER OF TWO

T/BIRD SETZT ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN - AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, ZB. JE1000...

Mad TV

MONKEY ISLAND 2

CeBIT'92 HANNOVER

11.-18. MÄRZ 92, HALLE 5, STAND A11.

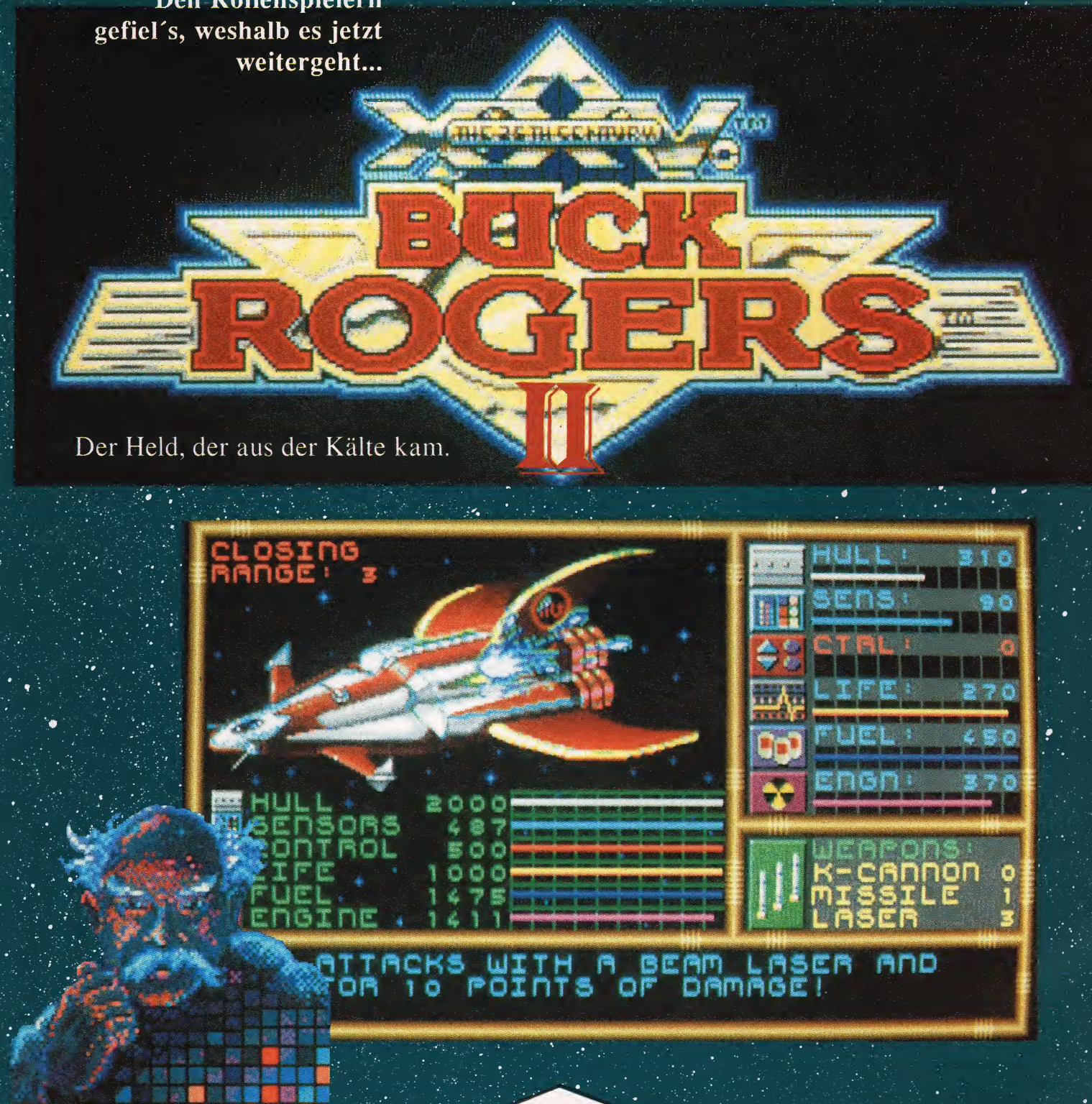
Vor rund einem Jahr brach SSI mit einer altehrwürdigen AD&D-Tradition: Kein Ork weit und breit, nicht die Spur von Magie – die Mannen um Buck Rogers traten mit Laserkanonen gegen Weltraum-Bösewichte an. Den Rollenspielern gefiel´s, weshalb es jetzt weitergeht...

BUCK ROGERS II

Der Held, der aus der Kälte kam.

...und zwar ziemlich genau da, wo der „Countdown to Doomsday“ seinerzeit aufhörte: Nach wie vor befinden wir uns im 25. Jahrhundert, die Menschheit hat bereits Mars, Venus und Merkur kolonisiert – nur daheim auf der Erde herrschen höchst unklare Besitzverhältnisse. Um sie streiten sich die bösen, diktatorischen RAMs mit den guten weil freiheitsliebenden NEOs. Keine Frage, auf welcher Seite da unser altgedienter Comic-Kämpe (macht in den USA bereits seit den 40er Jahren den Blätterwald unsicher!) ins Gefecht eingreift. Zumal es ja auch die NEOs waren, die das alte Raumschiff gefunden und Buck aus seinem 500-jährigen Tiefkühlschlaf geweckt haben. Jedoch sieht die Ausgangslage bei Matrix Cubed trotz aller vorangegangenen Heldentaten mehr als düster aus!

Auf unserem Heimatplaneten herrscht nämlich mittlerweile das totale Chaos, die Menschen sind versklavt, die Städte nur noch Trümmerlandschaften. Am schlimmsten ist, daß zwischenzeitlich auch alle natürlichen Energiequellen versiegt sind, ja, es gibt nicht mal mehr



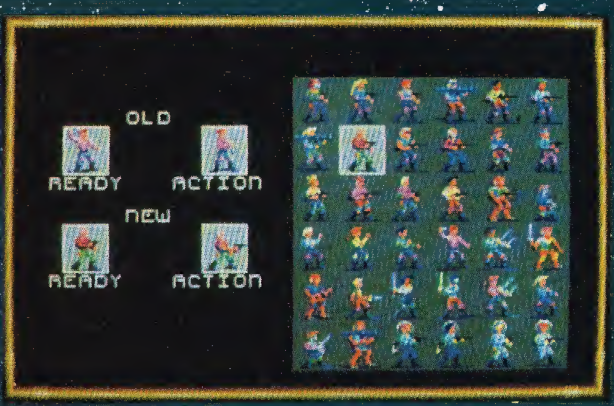
genügend Strom, für ein entspannendes Computerspielchen! Den einzigen Hoffnungsschimmer stellt das sogenannte Matrix-Gerät dar, eine geheimnisumwitterte Maschine, die angeblich jede Materie in Energie umwandeln kann. Das Wunder-Gerät hat bloß einen Fehler: vorläufig existiert es nur bruchstückweise in den Köpfen verschiedener Wissenschaftler, die noch dazu über das gesamte Solar-System verstreut sind...

Für die Suche nach den (wortwörtlich) zerstreuten Doktoren braucht man natürlich eine Party, sechs Charaktere sind erforderlich. Die kann man nun entweder aus Teil I übernehmen oder neu zusammenstellen, wobei sechs Rassen (Erdlinge, Marsianer, Venusianer...) und fünf Berufe (Krieger, Ingenieur, Dieb...) zur Wahl stehen. Neben allgemeinen Eigenschaften wie Stärke und Intelligenz hat jede Figur eine Reihe von speziellen Skills, die praktisch das Magiesystem ersetzen: Programmieren, Reparieren, Navigieren, Schlösser knacken und Erste Hilfe wären einige Beispiele für solche Sonderbegabungen. All diese Fähigkeiten lassen sich im Spielverlauf selbstverständlich verbessern; besonders interessant ist das bei der „Führungsstärke" – wer hier einen hohen Wert vorweisen kann, darf während eines Kampfes auch Non Player Charakters steuern; ansonsten gehorchen die NPCs nur den Befehlen des Rechners. Die taktisch ausgefeilten Kämpfe finden erneut auf einem eigenen Screen statt, wobei das Geschehen von schräg oben dargestellt wird. In den Städten, an Bord von feindlichen Raumschiffen etc. hat man dagegen ein kleines 3D-Grafikfenster vor der Nase. Desweiteren gibt's zur Orientierung auf den Planeten und im Weltraum verschiedene Sternen- und Landkarten.

Die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger beschränken sich im wesentlichen auf eine leicht vergrößerte Abenteuerwelt und eine erhöhte Zahl von Gegnern; wer mehr erwartet hat, kennt SSI nicht. Weil's aber doch etwas schwerer geworden ist, kann man auf der (Level-) Erfahrungsleiter wieder höher klettern, und es gibt ein paar Waffen mehr, was teilweise veränderte Kampfstrategien mit sich bringt. Im übrigen hat sich weder grafisch und soundmäßig noch steuerungstechnisch viel verbessert oder verschlechtert; im Vergleich zu einer Präsentations-Orgie wie „Eye of the Beholder II" bleibt der gute Buck ein Mauerblümchen. Aber selbst wenn hier das All im Grunde aussieht wie ein beliebiges Kaff aus den Forgotten Realms – wer stimmungsvolle SF-Szenarien liebt und zünftige Raumschlachten nach allen AD&D-Regeln der Kunst führen will, kommt an Buck Rogers nunmal nicht vorbei! (C. Borgmeier)



Das Kampfgetümmel



Charaktererstellung mit allen Schikanen

Buck Rogers 2

Fortsetzung des beliebten SF-Rollenspiels in gewohnter SSI-Manier.

GRAFIK	*60%*
SOUND	*41%*
ATMOSPHÄRE	*72%*
MOTIVATION	*70%*
URTEIL	
Für Fortgeschrittene	68%

Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI/Softgold

Spiel komplett in englisch, beim Erscheinen der deutschen Version wird es einen Update-Service (25,– DM) geben.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Mega Soft
WARE VERSAND

10 Great Games (D)	115,90	Maupiti Island	82,90
Abandoned Places (D)	84,90	Mega Traveller 2 (D)	89,90
AD&D Collectors Edit.	92,90	Might & Magic III	92,90
Advantage Tennis Tour	69,90	Mission Impossible	a.A.
Air Combat Aces (D)	99,90	No Greater Glory	89,90
Air Sea Supremacy (D)	99,90	Nova 9	96,90
Baby Jo (D)	82,90	PGA Tour Golf Plus (D)	92,90
Bard's Tale Constr. Set (D)	84,90	Pit-Fighter	76,90
Bard's Tale Trilogy (D)	96.90	Police Quest III (D)	99,90
Battle Isle (D)	94,90	Pools of Darkness	82,90
Battletech 2 (D)	89,90	Realms (D)	96,90
Birds of Prey	a.A.	Return of Medusa (D)	79,90
Black Crypt	a.A.	Riders of Rohan (D)	92,90
Black Gold (D)	82,90	Sec. of Monkey Island 2 (D)	82,90
Bloodwych	92,90	Sec.Weapons o.t. Luftwaffe	96,90
Blues Brothers (D)	76,90	Shadow Sorcerer (D)	82,90
Buck Rogers II	a.A.	Shadowlands	a.A.
Bundesliga Man. Prof. (D)	79,90	Shanghai 2	96,90
Cadaver	92,90	Shuttle (D)	129,90
Castle of Dr. Brain (D)	99,90	Sim Earth	99,90
Civilization	94,90	Sorcerer's Appliance	99,90
Conan (D)	89,90	Space Quest IV	96,90
Darklands	a.A.	Spot (D)	69,90
Deathbringer (D)	69,90	Star Trek VI	a.A.
Earl Weaver Baseball 2	82,90	Starbyte No. 1 Collect. (D)	84,90
Eye of the Beholder	79,90	Starbyte's Supersoccer (D)	82,90
Eye of the Beholder 2	82,90	Teenage M.H. Turtles 2 (D)	82,90
Falcon 3.0 (D)	129,90	The Games -	
Fascination	a.A.	Winter Ch. (D)	89,90
Fate-Gates of Dawn (D)	96,90	The Godfather	76,90
Football Manager III	a.A.	The Immortal (D)	82,90
Formula One Grand Prix	a.A.	The Legends of	
Gateway t. t. Savage Fr.	82,90	Robin Hood	96,90
Gods (D)	84,90	Thunderhawk AH-73M (D)	92,90
Great Courts II (D)	82,90	Top League (D)	92,90
Heart Of China (D)	96,90	TV Sports Boxing (D)	92,90
Indiana Jones IV	a.A.	Ultima VII	a.A.
Killing Cloud	89,90	Virtual Reality Vol. 1	92,90
Kings Quest V (D)	119,90	Virtual Reality Vol. 2	84,90
Leisure Suit Larry 5	99,90	Volfied (D)	69,90
Lemmings		Wayne Gretzky	
(Boot & Add On) (D)	76,90	Hockey 2 (D)	82,90
Les Manley Lost in L.A.	96,90	Wild Wheels	82,90
M. Ditka Ultimate Footb.	89,90	Willy Beamish Adv. (D)	96,90
Mad TV (D)	94,90	Wing Commander 2 (D)	99,90
Magic Garden (D)	76,90	Wizardry 7	a.A.
Magnetic Scrolls Collect.	89,90		

MEGA LINE
24-Std.-Bestellservice
04221/64483
HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag
Versand per NN + 9,00 DM bei Vorkasse
Euroscheck + 5,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Spaß muß sein:





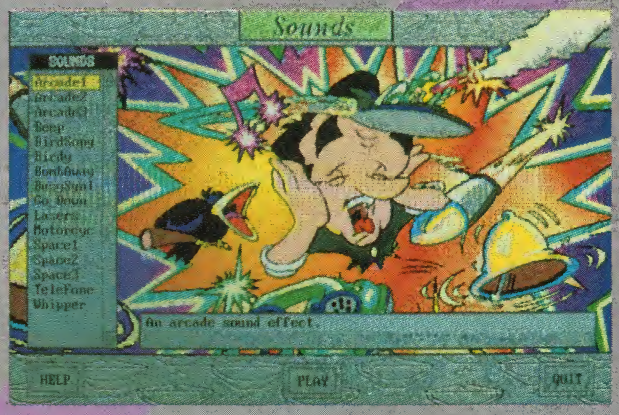
Daß Larry schon ganze Großraumbüros lahmgelegt hat, ist allgemein bekannt – es gab Zeiten, da fand man praktisch keine betrieblich genutzte Festplatte, auf der unser alter Schwerenöter sich nicht breitgemacht hätte! Jetzt startet Al Lowe seinen nächsten Angriff auf den Arbeitsfrieden...

Was hier scheinbar ganz ernsthaft als Utility für den grauen Büroalltag daherkommt und auf den zweiten Blick scheinbar lauter sinnloses Zeug enthält, erweist sich bei näherer Betrachtung als äußerst nützliches Hilfsmittel für die erfolgreiche Bewältigung von Beruf und Freizeit! Wie ausgereift dieses Programm ist, erkennt der Insider bereits an der Versionsnummer 4.01, zeigt sie doch, daß uns alle fehlerbehafteten Versionen von 1.0 bis 4.0 erspart geblieben sind ...

Wundern könnte sich der Insider hier höchstens über das Angebot: Kein Bordellführer weit und breit, noch nicht einmal ein Strip Poker – stattdessen 18 wertvolle Tools! Wie beispielsweise die **Jokes Database**, eine unentbehrliche Datenbank für den vergeßlichen Büro-Clown. Ein „Filthometer" und ein „Laffometer" helfen bei der Sortierung des lustigen Rohmaterials nach Schmutzigkeits- und Qualitätsgrad; ein paar äußerst witzige Beispielwitze sind bereits enthalten. Gute Sache, fast noch besser ist **Excuses** – eine informative Sammlung von Ausreden für alle Lebenslagen. Vorausschauende Menschen, die gar nicht erst in eine solche Verlegenheit kommen wollen, sollten vielleicht dem **Horrorscope** Beachtung schenken, da ahnt man heute schon, was morgen wieder schiefgehen wird. Aber Wissen allein hilft auch nicht immer weiter, deshalb kann man sich per **Whattodo** vom lebenserfahrenen Larry jede denkbare Entscheidung abnehmen lassen.

Wer bis jetzt noch nicht vom Wert der Laffer Utilities überzeugt ist, der werfe mal einen Blick auf seine Memos. Na, nur dumme Sprüche oder dumme Kritzelmännchen? Eben. Aber wie wär's mal mit dummen Sprüchen *und* dummen Kritzelmännchen? Dank der Funktionen **Headlines**, **Signs**, **Announce**, **Signups** oder **Forms** sind den Varianten hier praktisch keine Grenzen gesetzt. Ziemlich selbsterklärend sind dann der **Birthday**-Merker, **Fax Covers**, **Sounds** (Biep, Biiiiep!) und **Sayings** (noch mehr dumme Sprüche). Abgerundet wird das überlebenswichtige Angebot durch eine Datenbank für die Lieblingslokale und allerlei Optionen, mit denen man die Buchhaltung zur Buchmacherei umfunktionieren kann: **Windfall** (Lottozahlen nach dem Zufallsprinzip) **Pool** und **Brackets** machen das biedere Büro zur illegalen Spielhölle.

Keine Frage, dieses Profiwerkzeug muß man haben! Eine Festplatte und gute Englischkenntnisse braucht man dafür, eine Maus wäre sehr zu empfehlen. Weniger schön dabei ist, daß es außer ein bißchen Gepiepse keinerlei Sound gibt, und daß die nicht übermäßig umfangreiche Grafik vornehmlich aus Larry von vorne, Larry von hinten und Larry von der Seite besteht. Aber dafür bekommt man endlich mal all die Funktionen, die man bei vergleichbaren Utility-Paketen immer so schmerzlich vermißt hat – da werden Büroträume wahr ... (mm)



Hier fängt der Spaß an ...



The Laffer Utilities 4.01

Knackige 6MB voller hochwichtigem Unfug!

PRÄDIKAT **Besonders (un)sinnig**
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Sierra

Leider alles komplett in englisch.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/4911025

SPIELEN OHNE ENDE ?
MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

DÜRFEN´S 2 MB MEHR SEIN ?



Speichererweiterung für Amiga 500: Auf 2,5 MB, abschaltbar, 0-Wait-State, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:

222 DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise16, Telefon auf Anfrage
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4300 Essen1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8,
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Telefon auf Anfrage
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3, Tel.:0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.:08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage
Info Telefon:0211/494862

Achtung jetzt neu und noch mehr Leistung

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/4911025 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Leserbriefe



Ghostwriter

Willkommen zur Geisterstunde! Wagt Euch näher und seht grausam verstümmelte Leserbriefe. Traut Euch herein und macht Bekanntschaft mit schockierend dämlichen Antworten. Willkommen zur „Ghosty Horror Letter Show", willkommen auf unserer Leserbriefseite...

Klassenkampf

Eigentlich ist Euer Blatt ganz gut geworden, aber eine Kleinigkeit könntet Ihr noch verbessern: Warum fehlen auf einigen Seiten die Seitenzahlen? Als schlechter Mathematiker brauche ich dann selbst mit Taschenrechner ein bis zwei Stunden, um die richtige Seite zu finden! Dafür ist Eure „Streichweg"-Checkliste ein guter Einfall!
Aber nun zum Wesentlichen, denn Ihr schreibt in Eurer Werbung für den Amiga Joker, daß viele Spiele erst für den Amiga erscheinen und später dann umgesetzt werden. Pah, denkt doch mal an „Monkey Island II" oder „Indiana Jones IV"! Das ist Amiga-Verherrlichung und damit schlimmer als Rassenhaß oder Rosenkohl mit Gummibärchen. In meiner Klasse herrscht zur Zeit ein unerbittlicher, grausamer Krieg zwischen den Amiga- und PC-Usern. Deshalb würde ich aus dem Munde eines Fachmannes gerne mal hören, wer jetzt eigentlich der bessere Disketten-schlucker ist.
beichtet uns Ralf Schmidt-Bleeker aus Osnabrück.

Wie willst Du je auf der Affeninsel mit meinem Kollegen Le Chuck zurechtkommen, wenn Dich ein paar fehlende Ziffern schon aus dem Konzept werfen? Naja, vermutlich ein Kriegsleiden. Dann laß Dir von einem alten Klassenkampf-Veteranen wenigstens sagen, daß in der Tat viele Games erst für den Amiga erscheinen und dann (meist) für den PC – z. B. „Bundesliga Manager Prof." oder „Fate – Gates of Dawn". Mithin ist Euer Klassenkampf ziemlich unangebracht, denn beide Rechner haben Vorzüge und Nachteile. Ich überweise Deine Klasse daher geschlossen zur Therapie an Dr. Oskar, der in dieser Ausgabe ein Seminar für Leute mit Systemneid abhält – zu finden auf der Seite Nummer... ach, die findest Du ja doch wieder nicht. Such einfach die Seite, wo „Überhaupt & Außerdem" drübersteht!
Dein weis(end)er Ghost.

Spielverderber

Daß Ihr in den Tests Animationssequenzen beschreibt, ist okay, denn darauf stößt man sowieso irgendwann. Aber spielentscheidende Hinweise wie bei MAD-TV (das Vertauschen der Firmenschilder) möchte ich da nicht mehr lesen. Sowas gehört in den „Besserwisser" – oder wollt Ihr nicht lieber gleich eine „Spielverderber"-Rubrik eröffnen? Dann könntet Ihr schon im Preview die Komplettlösung abdrucken...
Außerdem hätte ich noch einen Vorschlag für die Hardware-Ecke: Zur Zeit sind ja drei verschiedene Soundblaster-Versionen im Handel (2.0, PRO und die Normalausführung). Könntet Ihr die nicht mal vergleichen und dabei ein paar Worte über Kompatibilität und Softangebot verlieren?
hätte Joachim Lippert aus Großschwabhausen gern gewußt.

Ach, du großer Spuk – was Du da so hochtrabend als „spielentscheidenden Hinweis" bezeichnest, trägt in der Praxis etwa 0,002 Prozent zum Erfolg des launigen Senders bei! Sinn der Übung war es doch, anhand eines kleinen Beispiels zu zeigen, wie originell hier die Aufgabenstellungen sind. Schwamm drüber, zumindest sollst Du Deinen Soundkarten-Vergleich haben. Wir planen ein großes Special für eine der nächsten Ausgaben.
Dein vorausblickender Ghost



Kurzes Glück?

Eines Tages wollte ich eine Computerzeitschrift haben, habe mich also umgehört und mir dann die preisgünstigste zugelegt. Ich war sehr enttäuscht: schlechte Fotos, zuwenig über den PC, Bewertungen zu freundlich und so weiter. Also zog ich wieder los, um mir ein besseres, wenn auch teureres Magazin zu besorgen – den PC Joker! Gute Bewertungen, schöne Fotos, lustige Leserbriefseiten, interessante Berichte... mit einem Wort: Ich war sehr glücklich! Doch plötzlich bekam ich fast einen Herzinfarkt, mußte ich doch lesen, daß das Heft nur alle 2 Monate erscheint. Bitte ändert das!
Übrigens bin ich ein begeisterter Spieler des „Schwarzen Auges". Bringt doch mal was darüber im Blackout, auch ein Bericht über die Computerversion wäre toll.
schmachtet sehnsüchtig Knut Rakus aus Salzburg.

Da mir Deine Glücksgefühle am ätherischen Herzen liegen, habe ich allenthalben nur frohe Kunde für Dich: Guck mal ins Blackout! Guck mal auf die Abo-Seite!! Guck mal zu einem Herzspezialisten – mit der monatlichen Erscheinungsweise wird's nämlich noch ein bißchen dauern. Aber wenn Michael, die Verkaufszahlen und der Arbeitseifer meiner Kollegen mitspielen, sollte es eigentlich noch dieses Jahr soweit sein! Hauptsache, Du bist glücklich...
Dein fürsorglicher Ghost

Das mathematische Gleichgewicht

Mir liegen einige Anmerkungen zu Eurem Bewertungssystem am Herzen. Ihr betont nämlich extra, daß es nur sehr guten Spielen vorbehalten bleiben soll, in der Gesamtwertung über 85% zu kommen. So weit, so gut – aber wie kommt Ihr auf dieses Gesamturteil? In Eurer Erstausgabe stimmt es z.B. nur in zwei Fällen mit dem arithmetischen Mittelwert überein, ansonsten weicht das Urteil willkürlich nach oben oder unten ab; je nachdem, ob der Autor das Spiel für gut hielt oder nicht. Und da sind wir beim Stichwort Subjektivität: Wer meinetwegen Schachprogramme nicht mag, wird sie gewiß für die größten Langeweiler halten...
Natürlich kommt es bei einem Spiel auch auf so etwas wie den Gesamteindruck an, aber dafür könnte man ja aus allen Zahlen das Endurteil als arithmetisches Mittel errechnen. Falls Ihr nun der Meinung seid, daß etwa der Sound nicht denselben Stellenwert hat wie die Motiva-

tion, wären auch Gewichtungen denkbar, und das Urteil würde sich dann als gewichtetes Mittel ergeben. Oder wie wäre es mit einem festgelegten Punktekatalog für jede Spielkategorie, der dann abgehakt und prozentual zusammengerechnet werden könnte?
Etwas ungenau erscheint mir auch der Punkt „Realismus" bei Simulationen. Wer kann das z.B. bei einem Flugsimulator schon beurteilen? Präzisere Angaben zum Flug- oder Fahrverhalten sind da wohl besser.
rechnet uns Jens Löffler aus Fredersdorf vor.

Ehrlich, auch ohne meine Kristallkugel sehe ich für Dich eine glänzende Zukunft als Buchhalter voraus! Aber nun gönn' dem Rechenschieber im Kopf mal eine Ruhepause, unser (Gesamt-) Urteil basiert nämlich nicht auf irgendwelchen Zahlenspielen. Nein, es wird anläßlich einer Konferenz ALLER Redakteure ermittelt, wobei der jeweilige Tester natürlich am meisten zu sagen hat, er kennt das Game ja schließlich am besten. Würde man hier stattdessen das arthritische, äh arithmetische Mittel heranziehen, käme es zu den von Dir bereits angesprochenen Verfälschungen: „Grafikdemos" würden zu hoch, fesselnde Programme in schwächerer Präsentation zu niedrig bewertet!
Daß das Endergebnis letztlich meist dennoch nicht allzu weit vom Mittelwert entfernt ist, ist ebenso logisch wie die Tatsache, daß ein reiner Action-Freak bei uns kein Schachspiel testen wird. Andererseits brauchen wir doch auch nicht unbedingt einen Pilot in unseren Reihen, um festzustellen, wie realitätsnah eine Flugsimulation ist…
Dein Ghost, auf den Du zählen kannst.

Schlapper Hercules

Eure Zeitung ist soweit gut, doch habe ich damit ein Problem: Bei mir zu Hause steht nur ein 286er mit 12 MHz und Hercules-Grafikkarte, außerdem kann ich nicht allzuviel Geld für Spiele ausgeben – ich würde es deshalb begrüßen, wenn Ihr vielleicht eine Seite für PC-Spiele opfert, die sich jeder leisten kann, und die auch auf fast jeder Karte laufen.
schlägt Tobias Haug aus Pfalzgrafenweiler vor.

Was sollen wir tun? Wenn ein Spiel unter Hercules läuft, steht's dabei, für Sonderfälle gibt es den Up Date Service und für Preisbewußte die PD-Perlen. Da aber selbst PD- und Shareware-Spiele meist Schwierigkeiten mit dem griechischen Halbgott in Deinem AT haben, ist ER Dein Problen – nicht der PC Joker. Die Lösung: Sparen, den alten Schlappmann in den Hades und eine VGA-Karte in den Rechner stecken! Also wirklich, wozu haben wir im letzten Heft eigentlich seitenweise über „Zocker-Tuning" geschwafelt?
Dein verwirrter Ghost

Kästchen über Kästchen

Ein paar kleine Anmerkungen zu den Bewertungskästchen, die ich grundsätzlich für sehr gut halte: Der zweite Kasten mit den durchgestrichenen Eigenschaften ist etwas unübersichtlich. Könnte man hier nicht zweifarbig arbeiten und alles, was nicht unterstützt wird, in Rot drucken? Oder die betreffenden Felder einfach freilassen? Außerdem wäre es nicht schlecht, wenn Ihr den Punkt „Deutsche Anleitung" zweiteilen würdet – nämlich in Anleitung und Screentexte.
überlegt sich Rüdiger Stephan aus Affalterbach.

Ich fürchte, das alte Sprichwort stimmt: Zuviele Kästchen vererben ein Ei! Weil wir Euch aber kein faules Ei ins Nest legen wollen, will sagen, weniger manchmal mehr (= übersichtlicher) ist, wirst Du wohl auch in Zukunft nicht umhin kommen, ein, zwei Informationen kästchenfrei aus

Bachler Computersoftware

MS DOS ★ MS DOS ★ MS DOS ★ MS DOS

	DM Preis		DM Preis
Avantage Tennis (dt.)	66,95	PGA Tour Golf Course Disk (dt.)	37,95
Air Combat Aces (dt.)	89,95	Pirates (dt.)	64,95
Air-Sea Supremacy (dt.)	89,95	Police Quest 3 (dt.)	84,95
Bard's Tale Trilogy (dt.)	89,95	Pools of Darkness	72,95
Battle Isle (dt.)	89,95	Populous (dt.)	29,95
Black Gold (dt.)	74,95	Populous - Promised Lands (dt.)	14,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95	Populous 2 (dt.)*	79,95
Chuck Yeager's Air Combat (dt.)	79,95	Railroad Tycoon (dt.)	84,95
Civilization	89,95	Red Baron (dt.)	89,95
Conquestador (dt.)*	74,95	Secret of Monkey Island (dt.)	89,95
Conquests of the Longbow (dt.)	84,95	Secret of Monkey Island 2	79,95
Elite Plus (dt.)	84,95	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95
Elvira II (dt.)	84,95	Secret Weapons Data Disk (P-38)	34,95
Eye of the Beholder (dt.)	89,95	Secret Weapons dt. Anleitung	24,95
Eye of the Beholder 2	74,95	Silent Service 2 (dt.)	79,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
F-117A Nighthawk (dt.)	89,95	Sim Earth (dt.)	94,95
F-16 Falcon 3.0 (dt.)	99,–	Space Quest 4 (dt.)	84,95
Formula One Grand Prix (dt.)*	V.mö.	Starbyte No. 1 (dt.)	74,95
Gods (dt.)	74,95	Starbyte Super Soccer (dt.)	74,95
Great Courts 2 (dt.)	72,95	Star Trek (dt.)*	84,95
Gunship 2000 (dt.)	84,95	The Simpsons (dt.)	64,95
Heart of China (dt.)	84,95	Their finest Hour (dt.)	69,95
Hotelmanager (dt.)*	59,95	Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Kaiser (dt.)	99,–	Ultima 6 (dt.)	79,95
King's Quest 5 (VGA), (dt.)	99,–	Ultima 7 (dt.)	89,95
Leisure Suit Larry 5 (dt.)	84,95	Wing Commander (dt.)	74,95
Lemmings (dt.)	69,95	Wing Commander Secr. Miss. 1	37,95
Lemmings Data Disk (dt.)	59,95	Wing Commander Secr. Miss. 2	37,95
Links (dt.)	89,95	Wing Commander 2 (dt.)	84,95
Links Zusatz-Kurse	39,95	Wing Comm. 2 Special Operations	44,95
Mad TV (dt.)	89,95	Wing Comm. 2 Speech Acces. Pack	39,95
Might & Magic 3 (dt.)	89,95	Winter Challenge (dt.)	79,95
PGA Tour Golf (dt.)	69,95	Wizardry 7	V.mö.

AdLib Musik-Karte (dt.), IBM-PC	159,–
Advanced Gravis Eliminator Game Card	69,95
Advanced Gravis Joystick	84,95
Competition Pro Star + 2 digitale Joystick-Ports	79,95
Sound Blaster 2.0 (dt.), IBM-PC	298,–
Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips	69,–

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,– DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).
Ab 100,– DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

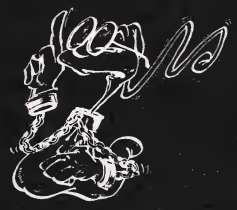


dem Text zu beziehen. Aber bitte, man kann ja über die künftige Kästchengestaltung ruhig mal diskutieren…
Dein demokratischer Ghost

Man lernt nie aus!

Ich bin 44 Jahre alt, Arzthelferin und seit anderthalb Jahren sehr in meinen PC verliebt. Beruflich habe ich nichts damit zu tun, aber ich hatte plötzlich Lust, den Umgang mit so einem Rechner zu lernen. Angefangen hat es damals mit Indy III, seitdem komme ich nicht mehr vom Spielen los. Seinerzeit gab es zwei Spielezeitschriften – die eine war mir zu unübersichtlich, und das Papier gefiel mir nicht, also hab' ich die andere abonniert.
Und dann passierte es! Ich ging in die Bahnhofsbuchhandlung, um in den Zeitschriften zu blättern. Plötzlich etwas Neues… Skepsis zuerst (dieses Papier schon wieder), aber wenigstens der Druck einwandfrei, keine Probleme beim Lesen, und dann habe ich langsam begriffen, daß dies Magazin nur für den PC gedacht ist!
Vor allem gefällt mir der Stil – locker, herzlich, ungezwungen (an das Papier habe ich mich schon gewöhnt). Ich kann also nur hoffen, daß Eure Zeitschrift wie der Blitz einschlägt; schon damit der PC Joker irgendwann jeden Monat erscheint!
das wünscht sich Evelyn Marquardt aus Nürnberg.

Wir hoffen mit Dir. Unter anderem auch, daß Dir dieses einschneidende Erlebnis eine Lehre war – was abonnierst Du auch wildfremde Zeitschriften? Merke: Auch das kuscheligste Papier ist nur noch die Hälfte wert, wenn nicht das Richtige draufsteht!
Belehrend, Dein Ghost



Druck-Fehler

Sei geghost… äh, sei gegrüßt Ghost! Da auch ich zu Deinen Lieblingslesern zählen möchte, werde ich zuerst einmal meiner Beglückung Ausdruck verleihen, daß es ENDLICH ein Entertainmentmagazin nur für die MS-Dose gibt – auch wenn ich es am „Kiosk meines Vertrauens" nicht entdecken konnte, sondern nur im Supermarkt. Ich hoffe, das bleibt nicht so.
Inhaltlich haben mir die beiden ersten Ausgaben sehr gut gefallen, nicht aber der Druck bei Heft 1/92: Auf manchen Seiten wurde offenbar vergessen, Druckerschwärze auf die Trommel zu kleistern, wie sonst ließe sich die „Geisterschrift" erklären? Nicht nur, daß zuwenig Farbe im Spiel war, nein, verwischt war das Bißchen auch noch – beim Smalltalk und den PD-Perlen war praktisch nichts zu erkennen!
reklamiert Christian Sander aus Geisenheim.

Sei gesandert, Christian! Natürlich zählst auch Du zu meinen Lieblingslesern, deshalb gleich mein erster Tip: Wenn Du weiterhin fleißig den Joker kaufst (im Supermarkt, oder sonstwo), steigt die Auflage und damit die Verbreitung. Und weil Du einer meiner ganz speziellen Lieblinge bist, gibt's noch einen zweiten Tip: Das letzte Heft wurde in gewohnt einwandfreier Druckqualität ausgeliefert, Du mußt also zufällig einen Fehldruck erwischt haben – sollte sowas nochmal vorkommen, marsch zurück und umtauschen!
Dein tip-top Ghost

Wanted!

Es ist schon eine Unverschämtheit, was Ihr Euch da in der zweiten Ausgabe im Undercover geleistet habt! Ich schlug das Heft auf, las das Inhaltsverzeichnis, blätterte voll Ungeduld weiter, las das Undercover, las das Undercover ein zweites Mal (weil ich's das erste Mal bloß überflogen hatte), las es ein drittes Mal (weil mir beim zweiten Mal etwas unangenehm aufgefallen war) und hatte ein ungutes Gefühl. Ich wußte zwar nicht gleich warum, doch dafür kann ich jetzt Eure Steckbriefe auswendig.
Natürlich ließ ich mich nicht abhalten und las weiter. Nach wahnwitzig vielen Tests kam ich endlich zu meinen Lieblingsseiten, dem Ghostwriter. Was soll ich Euch sagen: Es fiel mir wie Schuppen von den Haaren! Mit schreckgeweiteten Augen blätterte ich zurück zum Undercover und las es ein viertes Mal. Da stürzte meine Welt ein, und ich brach auf der Stelle in Tränen aus: Ihr habt es doch tatsächlich fertiggebracht, das ALLERWICHTIGSTE Mitglied Eures Teams zu vergessen! Ihn, den unkonventionellen, bescheidenen, salomonischen, vergnügungssüchtigen, hightechnischen, fürsorglichen, väterlichen, treu ergebenen, quellghostigen, vorfreudigen, verständnisvollen, goldigen, herzallerputzigsten, konkurrenzlosen, fragwürdigen, verschwenderischen GHOST!! Wie konntet Ihr mir und ihm das nur antun? Ich will einen Steckbrief von Ghost!
fordert Frank Preiß aus Wendelstein-Kleinschwarzenlohe.

Ich habe mein schönstes Laken angezogen, die Ketten sind poliert, die Koffer gepackt – wann kann ich bei Dir einziehen? Stell schonmal den Weingeist kalt, denn hier werde ich ganz offensichtlich nicht gewürdigt. Andererseits ist die Verköstigung nicht schlecht (dreimal täglich feinstes Ektoplasma!), und ich konnte mich auf sehr angenehme Spukstunden einigen. Ich gebe dem Joker Verlag daher eine letzte Chance: Sollte dieser eklatante Mangel im Undercover nicht umgehend behoben werden, findet Ihr Banausen mich demnächst in Wedelschwein-Kleinschwarzkohle (oder wie immer das Kaff heißt) wieder!!!
Dein fluchender, alsbald flüchtiger Ghost



Hobby-End?

Als ich gewohnheitsmäßig bei meinem Freund seine Computerzeitschriften durchblätterte, stieß ich auf etwas, das mir immer wieder Spaß macht: Ein neues Magazin! Voller Vorfreude schlug ich es auf, um mich darüber auszulassen. Doch was war das? Statt eines billigen, ekligen und schlecht aufgemachten Heftes sah ich ein Meisterwerk der Druckkunst. Völlig verwundert betrachtete ich eine Seite nach der anderen, um etwas zum Niedermachen zu finden, doch suchte ich im Gegensatz zur Konkurrenz vergeblich. Verzweifelt sank ich in mich zusammen, da Euer Magazin mein Hobby zerstört hat! Nach einigen Minuten fand ich mich mit meiner Niederlage ab und las die Testberichte durch. WOOW!! Endlich eine Zeitschrift, die Dreckssspiele so behandelt, wie es ihnen zusteht! Bloß – warum erscheint Euer Blatt nur alle zwei Monate?
fragt uns der verzweifelte OG aus Recklinghausen.

Nein, nein, Du darfst jetzt nicht aufgeben! Du warst schon auf dem richtigen Weg, tu Dich mit mir zusammen und wage den letzten Schritt – gemeinsam wollen wir die Redakteure der Konkurrenz heimsuchen, Layouter quälen und Herausgeber schocken! Du, indem Du nur noch den PC Joker kaufst (beim Freund lesen gilt nicht!), ich, indem ich hier schonmal ein bißchen trainiere. Wäre doch gelacht, wenn so das Heft nicht bald

jeden Monat erscheinen würde!
Dein begeisterter Ghost

Mehr wäre mehr

Also, ich finde die Idee einfach genial, ein reines PC-Spielemagazin herauszugeben! Da schlägt man eine beliebige Seite auf und braucht sich keine Sorgen über das System zu machen. Das Inhaltsverzeichnis ist sogar ein Meisterstück geworden, heimlich geübt, was? Die Games sind übersichtlich in die passenden Rubriken aufgegliedert und mit Pictogrammen versehen. Und hat man dann einen der ausführlichen und objektiven Tests gelesen, kennt man die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels und erlebt so beim Kauf keine unangenehmen Überraschungen. Die Checkliste schließlich ist das Beste überhaupt – alle Hardware-Konfigurationen auf einen Blick! Das Bewertungskästchen ist nach dem ausführlichen Test eigentlich überflüssig, aber wer in Eile ist, kann sich halt da bedienen.
Allerdings könntet Ihr den Preis etwas nach unten schrauben, bei anderen bekommt man für 50 Pfennige mehr auch mehr Seiten! Und habt Ihr es denn nötig, soviel Werbung abzudrucken? Ich hab' mir noch nie wegen der Werbung ein Game gekauft. verrät uns frank und frei Antti Tahvanainen aus Neuss.

Nachdem ich mich an Deinen Lobgesängen ausgiebig gelabt hatte, bin ich natürlich sofort in Michaels Büro geschwebt, um ihn zur Werbung zu befragen. Haben wird das wirklich nötig? Keineswegs, meinte der Herausgeber, wir hätten noch viel mehr davon nötig! Nun ist der Mann zwar ein unverbesserlicher Gierschlund, doch waren seine Argumente (ausnahmsweise) gar nicht abwegig: Mehr Werbung – mehr Kohle – mehr Seiten! Anders gesagt, es ist kein großes Kunststück, für 50 Pfennige mehr auch mehr Seiten zu bieten, wenn man eben mehr Werbung ins Heft nimmt!
Dein mehrwertiger Ghost



Wege zum Ruhm

Nein, nicht zum Rum, Ihr alten Suffköppe! Von Ruhm, Ehre, Anerkennung und globaler Bedeutung ist hier die Rede, bzw. davon, wie man sowas erlangt. Ihr könntet dazu etwa das Rad nochmal erfinden, eine Oper komponieren oder Bundeskanzler werden, ohne Helmut mit Vornamen zu heißen. Der einfachste Weg wäre jedoch, mir einen Brief zukommen zu lassen. Sollte das Schreiben nämlich höchst interessant, umwerfend komisch, ungemein wichtig oder tierisch originell sein, findet Ihr es demnächst auf diesen Seiten wieder!
Andererseits verstehe ich mich auch als Forum für alle Verzweifelten dieser Welt, die ihre Fragen, Probleme oder kritischen Anmerkungen (Lob ist auch willkommen!) in einem persönlichen Meinungsaustausch klären wollen. Das heißt, ich beantworte jeden Brief, sofern er nicht abgedruckt wird und RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt. Worauf wartet Ihr noch, schnappt Euch Krötenblut und Federkiel, die Adresse lautet:

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



KaroSoft
Jürgen Vieth

Aces of the Pacific, Handb. dt.	*82,50	Mixed Up Mother Goose, CD-ROM	89,—
Airbus A320, komplett deutsch	*99,—	Monkey Island I, kpl. dt. VGA HD	*89,50
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	*89,50	Monkey Island II, VGA engl.	*74,50
Bards Tale Trilogy (I, II, III) Anl. dt.	*89,—	Monkey Island II, VGA, kpl. dt.	+*89,—
Bard's Construction Set, deutsch	*71,50	Pacific Islands, komplett deutsch	*74,50
Battle Isle, komplett deutsch	*89,—	PGA-Golf-Courses, Anltg. dt.	*39,90
Bill Elliot's Nascar Racing, deutsch	*89,—	Police Quest III, VGA, kpl. deutsch	*82,50
Bundesliga Manager Professional	*74,50	Pools of Darkness	*74,50
Cadaver, komplett deutsch	*89,—	Railroad Tycoon, Handbuch dt.	*82,50
Castles, Handbuch dt.	*79,50	Rasender Reporter, komplett deutsch	*69,—
Castles-Datadisk	*39,90	Red Baron, komplett deutsch, VGA	*82,50
Chuck Yeager's Air Combat, deutsch	*79,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	*89,90
Civilisation, komplett deutsch	*89,90	Handbuch deutsch für dito	22,50
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	+*82,50	Secret Weapons P 38 (Zusatzdisk)	*33,90
Cruise for a Corps, Handb. dt.	+*74,50	Secret Weapons P 80 (Zusatzdisk)	*33,90
Dark Seed	*89,—	Shadow Sorcerer, kompl. deutsch	*82,50
Deathknights of Krynn	*74,50	Silent Service II, Handbuch dt.	*86,50
Eco Quest, Handbuch dt.	*82,50		
Elite Plus VGA, Handbuch dt.	*89,50	**Sim Ant DM 88,50** komplett deutsch +	
Elvira II, komplett deutsch	*82,50		
Eye of the Beholder, kpl. dt.	*89,—		
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	*89,—		
F 14 Tomcat, Handbuch dt.	*82,50		
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt.	*99,—		
F 117 A Nighthawk, Handbuch dt.	*89,90	Sim Earth, komplett deutsch	*95,—
F 15 Strike Eagle II	*89,90	Sim City u. Populous, Handb. dt.	*74,50
F 15 Desert Storm Scenery Disk	*39,90	Space Quest I VGA	*82,50
F 29 Retaliator, Handbuch dt.	*74,50	Space Quest III, kpl. deutsch	*82,50
Flames of Freedom, Handbuch dt.	*89,90	Space Quest IV, VGA, kpl. deutsch	*82,50
Flight Sim. 4.0, deutsche Version	*144,—	Space Shuttle, Handbuch dt.	+*119,—
Scenery Disks zum FS. 4.0, pro St.	49,—	Spellcasting 101	*69,—
Scenery Disk „Deutschland" f. 4.0	*59,—	Spellcasting 201	*89,90
Scenery „Great Britain"	*89,—	Speedball II, Handbuch dt.	*89,—
Scenery „Sounds & Graphics" f. 4.0	*69,—	Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	*74,50
Aircraft Designer, f. Fl. 4.0 engl.	*79,50	Startrek	*79,50
Aircraft Designer, f. Fl. 4.0 dt..	*96,50	Stellar 7, CD-ROM	99,—
Navigator 4.5 zum Flight Sim. dt.	*69,—	Super-PGA-Golf, incl. Course-Disk	*79,50
Gateway to the Savage Empire	*71,50	Terminator, VGA	*79,50
Great Courts II, Handbuch dt.	*74,50	Their Finest Hour (Battle of Brit.)	*75,—
Gunship 2000, Handbuch dt.	*89,90	Their Finest H. Scenery Disk, dt.	*33,90
Harpoon Vers. 1.21, Handbuch dt.	*89,—	TV-Sports Baseball, Handb. dt.	89,—
Heart of China VGA, kpl. deutsch	*82,50	Ultima VII, Anleitung deutsch	*89,—
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt.	*75,—	Virtual Worlds, Anleitung deutsch	*74,50
Indianapolis 500, Handbuch dt.	*71,50	Willy Beamish, komplett deutsch	*82,50
Jet Fighter II, deutsch	*89,90	Wizardry 7, englische Version	*112,50
Kaiser, Computer u. Brettspiel, dt.	*99,—	Wing Commander I	*79,—
Kathedrale, komplett deutsch	*89,—	Wing-Comm. Scenery Disk I u. II je	*39,90
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	*99,—	Wing Comm. I u. Ultima VI, CD-ROM	135,—
Kings Quest V CD-ROM	82,50	Wing Commander II, Handb. dt.	*89,—
Larry I, CD-ROM	99,—	Wing Comm. II Sprachausgabe	*39,90
Larry I, VGA-Version	*82,50	Wing Comm. II Special Operations	*49,—
Larry III, komplett deutsch!!	*82,50	Winter Challenge, Anleitung dt.	*79,50
Larry V, VGA, komplett deutsch	*82,50	Wrath of the Demon, Anleitung dt.	*79,50
Larry V, CD-ROM	99,—	Zak McKracken, kpl. deutsch	*69,—
Laffer Utilities (Sierra)	*82,50	AdLib-Soundkarte deutsch	*155,—
Lemmings, incl. Datadisk, Anltg. dt.	*72,50	AdLib-Soundkarte „Gold" (Stereo)	+*498,—
Lemmings Data-Disk (100 Level)	*61,50	Soundblaster 2.0, Handb. dt.	*279,—
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	*94,50	Soundblaster pro, Handb. dt.	*495,—
Links-Course: Bountif./Firest./Hyatt/ Bay Hill Club & Pinehurst je	*44,—	Thunderboard, Soundbl.-kompat.	288,—
M 1 Tank Platoon, Handbuch dt.	*88,—	Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
MAD TV, komplett deutsch	*89,—	Gravis-Gamecard f. 2 Joysticks bis 33 MHz	69,50
Maniac Mansion, komplett deutsch	*69,—	Gravis-Gamecard f. PS 2	124,95
Martian Dreams	*82,50		
Might & Magic III, komplett deutsch	*89,—		
Mike Ditkas Football, Anleitung dt.	*79,50		

* = auch auf 3,5 " Disketten
\+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 5,— · UPS-EXPRESS-NACHNAHME 12,—
POST-NACHNAHME 8,—

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03 - 4 20 88 oder 01 61 / 2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 · 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf · Nur Versand

TOP JOB

— Die aktuellen Game-Charts

Wer zählt da so spät in Nacht und Wind? Es ist der Joachim, bestimmt! Kein Wunder, daß mich die lieben Kollegen postwendend zum Joker-Erlkönig ernannt haben, als sie mich nächtens beim Abtragen Eures Zuschriften-Berges fanden . . .

Aber bitte, ich habe nichts anderes gewollt und vermutlich nichts Besseres verdient. Das Ergebnis meiner Mühen liegt Euch hiermit vor, macht damit, was Ihr wollt, ich leg' mich erstmal schlafen. Ehe ich jedoch Morpheus' Umarmung entgegensinke (Herrgott, was bin ich doch ein Poet!), noch kurz ein paar Anmerkungen. Im nächsten Heft erwarten Euch grafisch besonders gelungene Games sowie die Lieblingsprogramme von Uschi und Werner. Womit ich endlich in die Federn, Ihr hingegen (vielleicht) in den Genuß folgender Köstlichkeiten kommt:

1 x Baby Jo
1 x Indianapolis 500
1 x Sword of Samurai

Um bei der Verlosung dabei zu sein, braucht Ihr uns nur ein Kärtchen zu übersenden, auf dem Eure persönlichen Tops und Flops vermerkt sind. Ein kleiner Hinweis, welcher Preis Euch genehm wäre, könnte auch nicht schaden. Hier noch die Adresse, und dann gute Nacht.

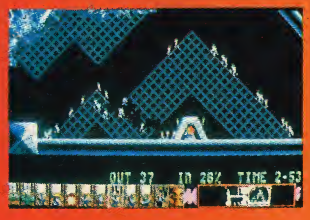
Joker Verlag
Top Job
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Special-Charts: Die zehn besten Simulationen



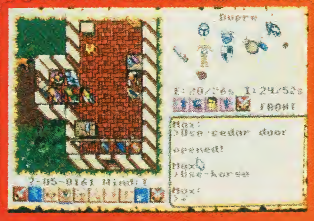
1. F-16 FALCON
2. SILENT SERVICE II
3. GUNSHIP 2000
4. SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
5. RED BARON
6. BIRDS OF PREY
7. FLIGHT SIMULATOR IV
8. FLIGHT OF THE INTRUDER
9. M1 TANK PLATOON
10. STEALTH FIGHTER 2.0

Personal Five: Brigitta



1. LEMMINGS
2. SIM EARTH
3. SPELLCASTING 201
4. WONDERLAND
5. HEART OF CHINA

Personal Five: Max



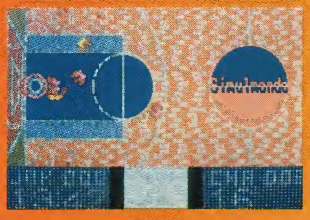
1. ULTIMA VI
2. F-16 FALCON
3. MONKEY ISLAND II
4. WING COMMANDER
5. PGA TOUR GOLF

Lesercharts



1. (2) WING COMMANDER
2. (1) RAILROAD TYCOON
3. (3) LEMMINGS
4. (5) WING COMMANDER II
5. (6) MONKEY ISLAND
6. (4) SIM CITY
7. (7) LARRY V
8. (10) SIM EARTH
9. (–) SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
10. (8) SILENT SERVICE II

Leser-Flops



1. (3) THE BASKET MANAGER
2. (1) CASINO
3. (2) ARMOR ALLEY
4. (4) HOME ALONE
5. (–) WESTERN FRONT

Verkaufscharts

1. (2) WING COMMANDER II
2. (4) SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
3. (3) F-117A NIGHTHAWK
4. (1) GUNSHIP 2000
5. (7) LEISURE SUIT LARRY V
6. (–) SPELLCASTING 201
7. (5) GREAT COURTS II
8. (–) MIGHT & MAGIC III
9. (–) POLICE QUEST III
10. (–) BUNDESLIGA MANAGER PROF.

Redaktionscharts

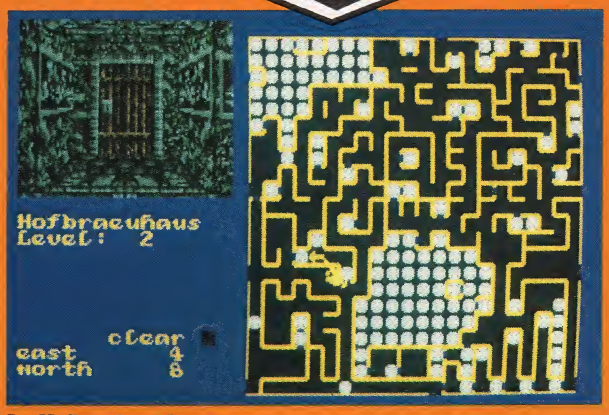
1. FALCON 3.0
2. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. ELVIRA II
4. EYE OF THE BEHOLDER II
5. CADAVER
6. GODS
7. SIM ANT
8. ROBIN HOOD
9. CHESSMASTER 3000
10. RETURN OF MEDUSA

Redaktions-Flops

1. DELUXE STRIP POKER 2
2. CISCO HEAT
3. WILD WHEELS
4. PIT-FIGHTER
5. ARE WE THERE YET?

GHOST-stories





Im Hofbräuhaus-Dungeon . . .



Wir basteln uns eine Brigitta



Das Game ist fertig!

Bard's Tale Construction Set

Monster marsch!

Dieses Programm unter der Rubrik Game Over einzuordnen, war ganz schön gemein von uns – hier fängt der Spaß ja eigentlich erst richtig an! Aber sagt selbst: In welche Schublade würde der Barden-Baukasten überhaupt so richtig passen?

Egal, welcher tatendurstige Rollenspieler interessiert sich schon für Schubladen – wo endlich die individuelle Barden-Saga in greifbare Nähe gerückt ist. Aber sollte man nicht doch besser auf „Bard's Tale IV" warten, vermutlich sind für so einen komplexen Rollenspiel-Eigenbau ja allerlei Vorkenntnisse vonnöten? Vergeßt es, dieses Set ist kinderleicht zu bedienen!

Die erste Entscheidung fällt am Auswahlscreen: Wollt Ihr Euch zu Beginn um das Item-Design kümmern, interessiert Ihr Euch mehr für Spells, sind die Monster Eure Leidenschaft, oder möchtet Ihr bei den Verliesen anfangen? Am Beispiel der Items sei mal kurz erläutert, wie die Sache funktioniert: Per Klick zaubert man zunächst eine Liste von bereits vorhandenen Gegenständen auf den Schirm. Diese können übernommen oder mit Hilfe von Pop Up-Menüs beliebig verändert werden – angefangen vom Namen bis hin zu Preis, Eigenschaften oder Verwendungsmöglichkeiten. Falls Ihr zusätzliche Objekte erfinden wollt, so ist auch das kein Problem; nach gleichem Muster kann man Powerschwerter, magische Flaschen, Zauberstäbe und dergleichen mehr ins Leben rufen. Genauso bedient man auch den Spell- bzw. Monster-Editor, wobei letzterer auf reichlich vorgefertigte Bilder zurückgreifen kann (schaurig schön und animiert). Wem das nicht reicht, der entwirft halt mit D-Paint eigene und baut sie über die Import-Funktion ein.

Als Dungeon-Architekt bekommt man dann beliebig viele 22 x 22 Felder große Bauplätze zugewiesen, die ganz nach Gusto gefüllt werden können. Wände, Türen, Geheimtüren, Teleporterfelder und Specials (Items, Monster, Sound-FX, Rätsel, Schatztruhen, etc.) werden mit dem Cursor im Labyrinth plaziert und lassen sich über ein automatisches 3D-Fenster auch gleich begutachten. Zwei verschiedene Dungeon-Sets stehen hier ebenso zur Verfügung wie eine City-Grafik und natürlich das Wilderness-Outfit. Ist schließlich alles zur Zufriedenheit erledigt, darf man im Utilities-Menü das fertige Spiel zusammenleimen – durch simplen Klick auf „Build Game"! Hier ist zwar nicht alles auf dem aktuellsten Stand (kein Automapping, keine Chrono- und Geomancer, Saven nur in der Gilde), aber sonst handelt es sich ohne jeden Zweifel um Bard's Tale – vom Review-Board bis zu den berühmten Barden-Liedern. Besonders eilige Zeitgenossen dürfen sich übrigens an einer mitgelieferten Mini-Quest versuchen.

Tja, da in punkto Technik ebenfalls alles sehr schön aussieht (VGA, alle gängigen Soundkarten, Steuerung nach Wunsch durch Maus, Stick oder Tastatur), bleibt eigentlich nur eine Frage offen: Wenn das sooo leicht geht, warum hat man uns dann seinerzeit so lange auf neue Barden-Abenteuer warten lassen?

(jn)

Bard's Tale Construction Set

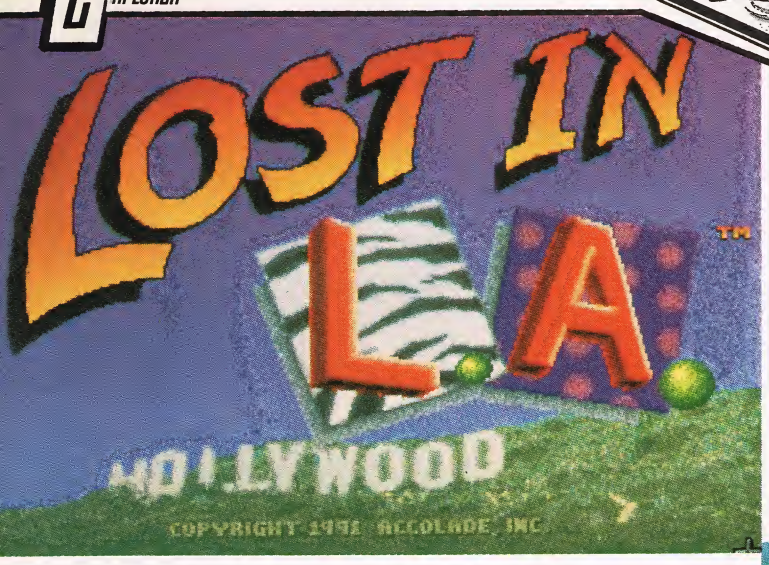
Genial einfach zu bedienender Digi-Baukasten für Barden-Freunde.

PRÄDIKAT: **Erstklassig**
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Electronic Arts

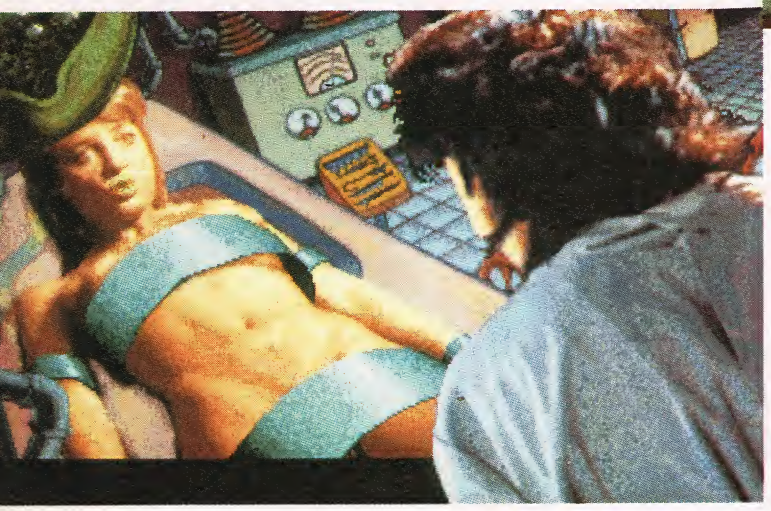
Die Low-Density-Version für 5.25-Zoll-Floppies muß extra bestellt werden. Rechnergeschwindigkeit unwichtig.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung





Larry Laffer hat wirklich überall Fans – selbst bei der Konkurrenz findet man Sierras Schürzenjäger vom Dienst so lustig, daß man ihm einen geistes verwandten Bildschirm- Casanova zur Seite stellte. Heute hat Accolades tollpatschiger Schwerenöter bereits seinen zweiten Auftritt.





Wir erinnern uns: Im Vorgänger „Search for the King" lernte Les Manley Helmut kennen, den kleinsten Mann der Welt. Inzwischen hat Klein-Helmut große Hollywood-Karriere als Stuntman gemacht. Im Intro kann man ihn dabei beobachten, wie er mit seinem alten Kumpel Les telefoniert, während seine Freundin LaFonda Turner den heimischen Swimmingpool antestet. Plötzlich taucht ein Schatten auf – Helmut und die nasse Schöne werden entführt. Also begibt sich unser Antiheld erneut auf die Suche, wobei er feststellt, daß in Los Angeles noch manch anderer Promi abgängig ist!

Lost in L.A. ist eine einzige Persiflage auf den Hollywoodbetrieb mit seinen Stars und Sternchen. Ständig begegnet man vertrauten Figuren, z.B. einem tanzenden Video-Vamp, der einer gewissen Madonna zum Verwechseln ähnlich sieht (oder ratet mal, wer LaFonda Turner sein könnte…). Dazu hüpfen genau wie beim Sierra-Vorbild wohlproportionierte Damen durch die Gegend, teilweise im Bikini, teilweise so, wie Gott sie schuf. Ja, angeblich haben für einige der Digi-Bilder sogar richtige Playmates Modell gestanden! Aber nicht nur die animierten Portraits im Dialog-Screen sehen nett aus, auch die übrigen (gezeichneten) Grafiken zählen zu den Pluspunkten des Spiels. Mit Abstrichen gilt das gleiche für den Sound: Die Geräusche sind abwechslungsreich und immer passend, die Begleitmusik wiederholt sich dagegen recht schnell. An Gags herrscht ebenfalls kein Mangel, so darf Les unter anderem mit zwei Schlamm-Catcherinnen in den Ring steigen, was ja bereits seinem Bruder im Geiste recht gut gefallen hat (siehe „Larry V"). Und dann gibt es da noch diesen übereifrigen Polizisten, der unbedingt den nichtvorhandenen Verkehr an einer verwaisten Kreuzung regeln will…

In Sachen Handhabung hat Les seit seiner Suche nach Elvis auch dazugelernt; durfte man sich damals noch mit einem ziemlich unverständigen Parser rumärgern, so klickt man sich jetzt ganz einfach mit dem Mäuschen durch die Stadtlandschaft. Genau genommen fast schon *zu* einfach, denn vor lauter Bedienungsfreundlichkeit wurde ganz vergessen, daß Abenteurer auch gefordert werden möchten. Davon kann hier aber keine Rede sein – hat man etwa bei einem Gespräch mal die richtige Antwort angeklickt, spult der Rechner den restlichen Dialog mehr oder weniger von alleine ab. Überhaupt läuft zuviel nach Schema F: In aller Regel rückt Y erst mit Infos raus, wenn man zuvor bei X war, aber dann schickt er/sie einen auch gleich weiter zu Z, wo es die nächsten Hinweise gibt. Kurzum, der gute Les hat zwar deutlich zugelegt, aber wir würden nach wie vor dem Original den Vorzug geben… (C. Borgmeier)

Lost in L.A.

Amüsantes Larry-Plagiat für Schwerenöter mit wenig Computer-Erfahrung

GRAFIK	*79%*
SOUND	*60%*
ATMOSPHÄRE	*77%*
MOTIVATION	*62%*
URTEIL	**65%**

Für Anfänger
Preis: ca 119,-DM
Hersteller: Accolade

Ein AT ist Mindestvoraussetzung, Spiel und Anleitung sind in englisch.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
Hercules	~~Dt. Anleitung~~

SPACE MAX



READY FOR TAKE OFF?!!

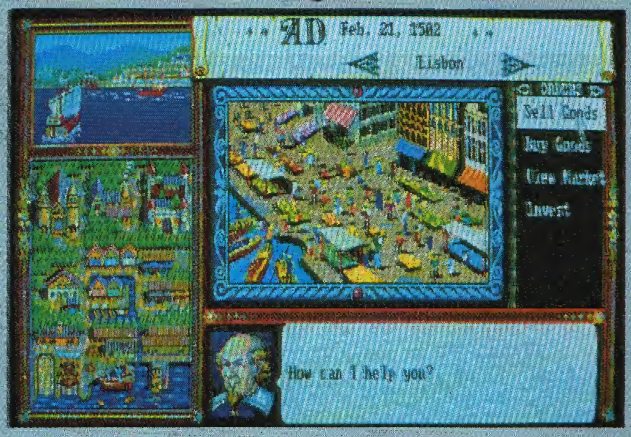
1.APR.92

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67

STARBYTE

NORDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97



Indien? Amerika?? Australien???

UNCHARTED WATERS

Sägt die Setzel, äh setzt die Segel - Koei strebt tatsächlich nach neuen Ufern! Mit „L'Empereur" ließ man sich in die Niederungen westlicher Historie hinab, jetzt folgt gar ein Ausflug ins Genre der Handelssimulationen.

In Sachen Handlung erinnern die ungetrübten Wässerchen ein wenig an „Pirates!", spielerisch bekommt man es hingegen eher mit einem „Elite" des 16. Jahrhunderts zu tun: Als portugiesischer Handelsmann segelt man über die Weltmeere, um binnen 20 Jahren zum Duke zu avancieren und eine Prinzessin zu ehelichen. Dabei geht man drei Hauptbeschäftigungen nach - Scherbeln, Schachern und Verscheuern!

Gelegentlich wird mit Pokerpartien oder sagenhaften Schätzen nachgewürzt, und wer bereits ein paar Kriegsschiffe besitzt, darf auf Koei-typischen Wabenkarten strategische Seegefechte austragen. Eine gute Besatzung, Proviant, Handelsgüter und nützliches Gerät sind gegen Bares in den Häfen zu haben, unterwegs lauern tückische Strömungen und teuflische Stürme. An Land ähnelt die Menüsteuerung dabei noch am ehesten den früheren Produkten des Hauses (Tasten, die nicht rasten ...), auf hoher See tickt eine gnadenlose Echtzeituhr, weshalb man wirklich niemals versuchen sollte, seinen Kutter per Maus zu dirigieren - Koei scheint dem Tierchen eine Überdosis Valium verpaßt zu haben.

Mag Uncharted Waters vom Gameplay her auch der bislang originellste Streich der Strategie-Spezialisten sein, optisch bzw. akustisch prägen die gewohnte EGA-Grafik und der übliche (nette) Adlib-Sound das Bild. Hauptmanko: Das Teil ist schweineteuer! (jn)

Uncharted Waters

Süffiger Strategie/Handels-Cocktail mit klassischen Spielelementen.

GRAFIK	34%
SOUND	58%
REALISMUS	77%
MOTIVATION	72%
URTEIL	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 159,-DM
Hersteller: Koei

Langsame Compis sind hier traditionsgemäß kein Problem, eine hübsche Karte liegt bei.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

BRAIN ARTIFICE

Der Stein der Weisen ist nicht dabei ...



Über ein halbes Jahr haben sich die Hessen von Soft Enterprises Zeit genommen, um ihr knobeliges Erstlingswerk vom Amiga auf IBM-Format zu trimmen. Detailkosmetik inbegriffen?

Am grundsätzlichen Gameplay der hektischen Steinchen-Verschieberei hat sich schonmal nix geändert, wie auch? Auf dem Screen erscheinen allerlei bunte Gemmen, die nun so sortiert und aneinandergerückt werden müssen, daß gleichartige Steine eine Mauer bilden. Sind alle „vermauert", ist der Level gelöst. Freilich erschweren Widrigkeiten wie Zeitlimit, Zugbegrenzung oder Sonderklötzchen das Unterfangen, andererseits ist der Schwierigkeitsgrad variabel. Weil aber so oder so niemand mit fünf „Leben" alle 500 Bilder lösen wird, bekommen erfolgreiche Maurer ein Paßwort, um da weitermachen zu können, wo sie zuletzt gescheitert sind. Für den geselligen Spieler steht außerdem ein Turniermodus via Null-Modem bereit.

Nun hört sich das leider alles viel besser an, als es sich spielt: Erstens findet diese Steinchen-Knobeleien mittlerweile niemand mehr sonderlich originell, zweitens hat man seit der Urversion eben nichts dazugelernt. So reißen die verschiedenen Stein-Sets auch am PC keinen Zocker vom Hocker, die wechselnden Hintergrundbilder kommen erneut über solides Mittelmaß nicht hinaus (von den gelegentlichen Grafikfehlern ganz zu schweigen). Das ist in diesem Genre nicht weiter tragisch, selbst über den einlullenden AdLib-Sound könnten wir großzügig hinwegsehen. Aber, daß die Steuerung - egal ob mit Joystick oder Maus - nach wie vor überaus träge reagiert, das nehmen wir Brain Artifice ernsthaft übel! (pb)

Brain Artifice

Prinzipiell ganz nette Steinerei, aber lustlos umgesetzt.

GRAFIK	44%
SOUND	39%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	50%
URTEIL	46%

Variabel
Preis: ca. 49,- DM
Hersteller: Soft Enterprises

Simultaner Duo-Modus, umfangreiche und speicherbare Highscore-Liste.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	Dt. Anleitung

HOL DIR DAS ABENTEUER-ABO!

Wer seinen PC-Joker im Abo bezieht, bekommt die Hefte abenteuerlich schnell und aufregend günstig. Aber vor allem bekommt er ein spielbares Demo des irren Rollenspiel-Abenteuers „Das Schwarze Auge" noch dazu!!!

DIE SENSATION: „DAS SCHWARZE AUGE" ALS SPIELBARE DEMO-VERSION GRATIS ZU JEDEM ABO!!!





Wie wäre das: Während andere Zocker noch sehnsüchtig auf den neuen PC JOKER warten, sitzt Du längst daheim und liest, was die Entertainment-Uhr geschlagen hat! Während die anderen noch am Kiosk Schlange stehen und sieben Mark abzählen, bekommst Du (ein Jahr lang) alle zwei Monate das druckfrische Heft inklusive Porto und wetterfester Verpackung für nur 40,- DM (Ausland: 47,- DM)! Abenteuerlich? Es wird noch abenteuerlicher:

Ab sofort erhält jeder neue Abonnent ein *spielbares* Demo von Attics Umsetzung des bekanntesten deutschen Rollenspiels – „Das Schwarze Auge". Noch lange, ehe das Programm auf den Markt kommt, darfst Du bereits sämtliche Locations einer Stadt erforschen! Stürz Dich ins Abenteuer, diesmal kannst Du der erste sein!!!

Um die Sensation perfekt zu machen, steht „Das Schwarze Auge" wahlweise auf 3.5"- oder 5.25"-Disk (HD) zur Verfügung, einfach das gewünschte Format angeben. Wagt das Abenteuer und füllt den Coupon aus!



Bitte einsenden an:

PC JOKER
Joker-Verlag
Abo-Verwaltung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar b. München

PC - JOKER ABO COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ○
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto: ○
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

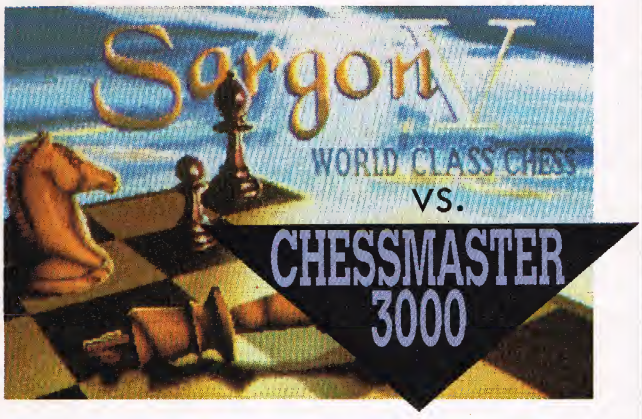
PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten) _____

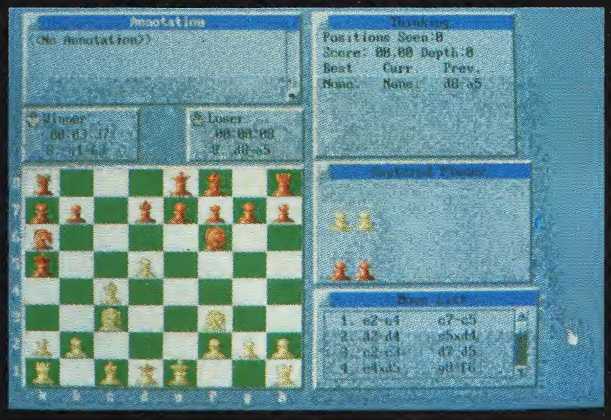
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-JOKER, Joker-Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

_____

Wir wissen nicht, was Herr Karpov empfiehlt...



Schachprogramme sind die dienstältesten Computerspiele überhaupt, es gibt sie praktisch schon, seit es Rechner gibt. Und jetzt gibt's sogar noch zwei mehr...



Chessmaster 3000



Sargon 5

Wenn zwei neue Umsetzungen des königlichen Spiels praktisch zeitgleich auf den Markt drängen, drängt es uns natürlich herauszufinden, wo der König königlicher mattgesetzt wird. Da in unseren Reihen aber weder ein Karpov noch ein Fisher, ja noch nichtmal ein halber Hübner zu finden ist, bietet sich zur Bestimmung der Spielstärke ein simultaner Vergleichskampf förmlich an - die Optionen haben wir ganz alleine herausgefunden, immerhin.

Und davon haben beide Programme eine ganze Wagenladung voll in petto! Sowohl Activisions Sargon 5 als auch der Chessmaster 3000 von Mindscape können wahlweise mit einer hübschen 3D- oder einer übersichtlichen 2D-Darstellung aufwarten, diverse Figurensets und Brettmuster sind ebenfalls hüben wie drüben erhältlich. Beide Kontrahenten bieten natürlich mehrere Schwierigkeitsgrade, Denkzeit und Rechentiefe sind da wie dort einstellbar. Beide können auf eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek zurückgreifen und verwöhnen den Spieler mit einer Vielzahl von Features wie Tutorial, Spielanalyse und Turniermodus. Ja, selbst in punkto Sound waren keine ernsthaften Qualitätsunterschiede festzustellen, der simple Tusch, den der Chessmaster bei jedem Zug losläßt, ist auf Dauer mindestens so nervtötend wie die lustlosen Klassik-Heuler von Sargon 5. Aber vielleicht bringt ja ein knallharter Vergleichskampf die Entscheidung?

Denkste: In einem 5-Satz-Match konnte jedes Programm zwei Siege für sich verbuchen, ein Remis besiegelte den Waffenstillstand. Generell ist hier ohnehin zu sagen, daß unsere Testkandidaten 99 von 100 Gelegenheitsspieler mit links besiegen, die Kaufentscheidung sollte daher von anderen Dingen abhängig gemacht werden. So verbucht Sargon 5 Pluspunkte für deutsche Bildschirmtexte, diesbezüglich befindet sich Chessmaster 3000 noch im Planungsstadium. Der hat aber ein anderes As im Ärmel, nämlich den „Computergegner mit Persönlichkeit". Im Klartext: Man darf einstellen, welche Strategie der Blechonkel verfolgt, ob er kompromißlos angreifen („Kamikaze"), sich lieber bedeckt halten („Defender") oder in typischer „Lasker-Manier" spielen soll - individueller geht's nun wirklich nimmer!

Zusammenfassend läßt sich also soviel sagen: Wer deutschen Bildschirmtext braucht, greift zu Sargon 5. Wer Vielfalt in letzter Konsequenz sucht, ist mit Chessmaster 3000 bestens bedient. Und wer einfach nur gut und komfortabel Schachspielen will, der hat die freie Auswahl... (pb)

Sargon 5

Spielstarkes Schachprogramm mit deutscher Textausgabe.

GRAFIK	64%
SOUND	31%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	81%
URTEIL	77%

Variabel
Preis: ca.119,-DM
Hersteller: Activision

Handbuchabfrage, Zusatzspeicher wird unterstützt.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Chessmaster 3000

Schach in Perfektion: Hier stimmen Spielstärke und Optionsvielfalt!

GRAFIK	66%
SOUND	31%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	83%
URTEIL	80%

Variabel
Preis: ca.109,-DM
Hersteller: Mindscape

Festplatte erforderlich, beide Diskettenformate in der Box.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	~~Dt. Anleitung~~

Wer's nicht im Kopf hat, muß es in den Beinen haben – das galt schon für den ersten Paperboy, und das hat sich bis heute nicht geändert. Wo er seine Zeitungen hinwirft, da bleibt kein Fenster heil, wo er vorbeiradelt, ist das Chaos nicht weit!



Klingelingeling, hier kommt der Eier . . . äh Zeitungsmann.

Pedalpower...

PAPERBOY 2

In der Spielhalle machte der Rowdie-Radler bereits vor vielen, vielen Jahren auf sich aufmerksam, die ursprüngliche PC-Umsetzung ist inzwischen auch schon in Ehren ergraut. Also hat man dem Spiel ein Facelifting und dem Titel eine Zwei spendiert...

Grundsätzlich hat sich nicht viel geändert, immer noch strampelt man durch die Vorstadt, befördert Zeitungen in die Briefkästen der Abonnenten und überredet Neukunden durch gekonnte Würfe ins Fensterglas zum Abo. Hunde, Rasenmäher und Autos machen die Tour zur Hetzjagd, ab und zu muß der Heftvorrat durch das Aufsammeln herumliegender Päckchen ergänzt werden. Zusätzlich warten Bonusrunden, wo es ohne Gefahr für Leib und Leben Punkte für geschicktes Hütchen-Umfahren bzw. Zielscheiben-Treffen gibt.

Neu hinzugekommen sind allerlei Straßenhindernisse und eine Zwei-Spieler-Option (hintereinander); außerdem scrollt die Route nicht mehr ständig diagonal von rechts nach links, sondern in verschiedenen Richtungen. Beibehalten wurden dagegen die vielen Gags (man kann Autos bewerfen, Schweine laufen durchs Bild, etc.), überhaupt ist die Grafik hübsch gezeichnet, bunt und ruckelfrei animiert. Erstaunlich nur, daß die Effekte aus dem Piepser so viel besser klingen als die Musik von der Soundkarte! Egal, dank prima Steuerung ist Paperboy 2 ein netter Geschicklichkeitstest – genau richtig für ein bißchen Entspannung zwischendurch. (rl)

Paperboy 2

Unterhaltsames Arcade-Spiel mit vielen Gags.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*61%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*62%*
URTEIL	*66%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Mindscape

Erst ab 25 Mhz radelt sich's richtig flott!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

"PRÄDIKAT: BESONDERS WERTVOLL"
ADVENTURE-GAMES DER SPITZENKLASSE

CADAVER
- ADVENTURE
AMIGA

Mehrere hundert verschiedene Orte und Räume. Eine Vielzahl an Zaubersprüchen und sonderbaren Zaubertranken.
© Mirrorsoft Ltd. © The Bitmap Brothers.

BAT (außer auf ST)
- ROLLENSPIEL
PC

1000 vershiedene Orte. Genießen Sie die Graphiken und die Atmosphäre einer ganz anderen Welt.
© UBI SOFT © Computer's Dream

IRON LORD (nur auf ST)
- ADVENTURE
ST

Sie müssen Ihre adelige Herkunft in einigen Wettkämpfen unter Beweis stellen: Bogenschießen, Armdrücken und 3D-Schwertkämpfe.
© UBI SOFT

Quest & GLORY



UBI SOFT
QUEST and GLORY Kompilation auf ST, AG, PC

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

*Screen shots for different formats may vary. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines.

MIDWINTER
- SIMULATION

Überlebende haben sich auf dem letzten bewohnbaren Flecken dieser Erde eingefunden.
AMIGA © Microprose Software.

BLOODWYCH
- ADVENTURE
ST

Sie können diskutieren, Geld wechseln, handeln, Dialoge führen und sogar unverfroren lügen.
© Mirrorsoft

HOTLINE – 02101/63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
40644 Kaarst 2

L'Empereur

Kleiner Mann, was nun?

Seltsam: Koei veröffentlicht ein neues Strategical, und es geht dabei nicht um frühasiatische Querelen! Stattdessen ist nun Napoleon dran, vermutlich schreiben wir nach dem Mozart- jetzt das Napoleon-Jahr ...



In den beiden ersten (1796 und 1798) der insgesamt vier Szenarien ist der spätere Kaiser Chef von Marseille bzw. St. Malo und trägt im Rahmen seiner somit beschränkten Kräfte zu Ruhm und Ehre der „Grande Nation" bei. Anno 1802 und 1806 sitzt der kleine Korse hingegen schon fest im Regierungssattel, weshalb er sich dann auch um Innen- und Außenpolitik kümmern muß.

Grundsätzlich geht es bei Nappi jedoch genauso zu wie weiland im alten China: Pro simuliertem Monat darf der Computer-Kaiser einen, eventuell auch mehrere Befehle ausgeben, wobei Angriffe auf feindliche Städte ebenso möglich sind wie die Erhebung von Sondersteuern, Bündnisse mit anderen Staaten oder Investitionen zur Wirtschaftsförderung. Kämpfe werden rein strategisch auf Wabenkarten ausgefochten, und jedes Szenario hat eigene Siegbedingungen – es gilt, jeweils eine bestimmte Anzahl von Städten zu erobern.

Klar, daß sich im Vergleich zu anderen Koei-Spielen auch optisch wenig geändert hat, zu sehen ist nach wie vor eine Karte der aktuellen Region, von wo aus man diverse Tabellen aufrufen kann. Also EGA-Grafik wie gehabt, hübsche, aber etwas eintönige Adlib-Sounduntermalung ebenfalls wie gehabt. Neu ist hingegen die ordentliche Maussteuerung über Pulldown-Menüs, Tastaturdirigenten müssen gelegentlich auftretende Makken in Kauf nehmen. Fazit: Keine großen Fortschritte bei Koei, aber immerhin Fortschritte. (jn)

L'Empereur

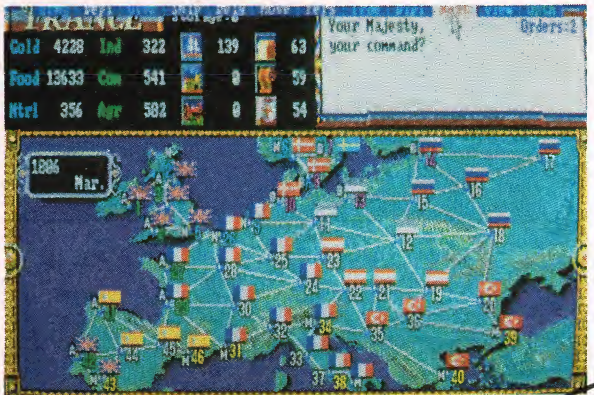
Solo-Strategie im typischen Stil der „Asiaticals" Marke Koei.

GRAFIK	*34%*
SOUND	*58%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*70%*
URTEIL	**66%**

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 139,–DM
Hersteller: Koei

Ebenfalls wie gehabt: Auch Bonaparte gibt sich mit langsameren Rechnern zufrieden.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



Castle of Dr. Brain

Das Grübel-Schlößchen

Knobler, Tüftler und Grübler kommen diesmal wahrlich nicht zu kurz: Nach Sierras Hirn-Doktor werden sie weiter hinten im Heft bei „Are we there yet" nochmal fündig. Aber „fündig" ist nicht unbedingt auch „pfundig", wie wir Bayern sagen ...

Pfundig oder nicht, fest steht auf jeden Fall, daß Dr. Brain einen neuen Assistenten sucht. Doch prüfe, wer sich ewig bindet, deshalb hat sich der Wissenschaftler einen Eignungstest ausgedacht: Hinter jeder Tür seines Schlosses wartet ein anderes Rätsel! Da müssen magische Zahlenquadrate gebastelt, Roboter durch Labyrinthe gesteuert, logische Ketten gebildet oder Codes entschlüsselt werden, um vor des Doktors Kennerblick zu bestehen.

Das dürre Spielprinzip schien den Jungs von Sierra wohl selbst nicht pfundig genug zu sein, denn sie legten noch ein gewichtiges Buch mit in die Box, das dem Englischpfundigen, äh, -kundigen weitere Logeleien samt Lösung offeriert. Auch bei der Präsentation haben die Kalifornier mit ihren Pfunden nicht gegeizt: Grafisch entspricht das Game dem neuen Edelstandard der Adventure-Spezialisten, und die hübschen Soundtracks gefallen fast ebenso gut wie die bequeme Maus-Icon-Steuerung.

Eine Zeitlang ist es daher schon launig, die teilweise recht originellen Rätsel-Nüsse zu knacken, doch stellt sich trotz der (sparsam) eingestreuten Adventure-Elemente bald heraus, daß die Knobeleien meist eher für jüngere Ratefüchse gedacht sind. Und in letzter Konsequenz ist Castle of Dr. Brain halt nicht viel mehr als ein gigantisch aufgeblasenes Rätselheft – zu einem wahrhaft pfundigen Preis! (jn)

Castle of Dr. Brain

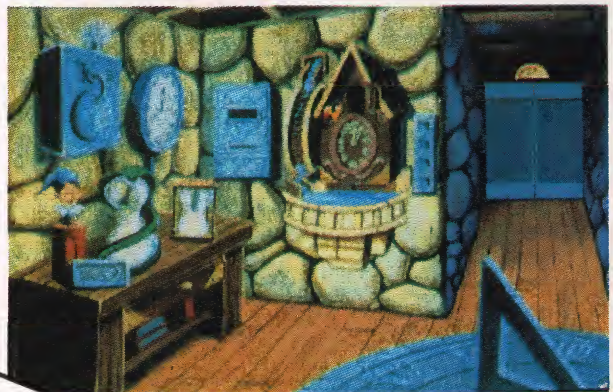
Aufwendig präsentierte Tüftelei für Kinder reicher Eltern.

GRAFIK	*84%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*49%*
URTEIL	**55%**

Variabel
Preis: ca. 139,–DM
Hersteller: Sierra

Spielt sich unter 12 MHz etwas zäh, die EGA-Version wird extra verkauft.

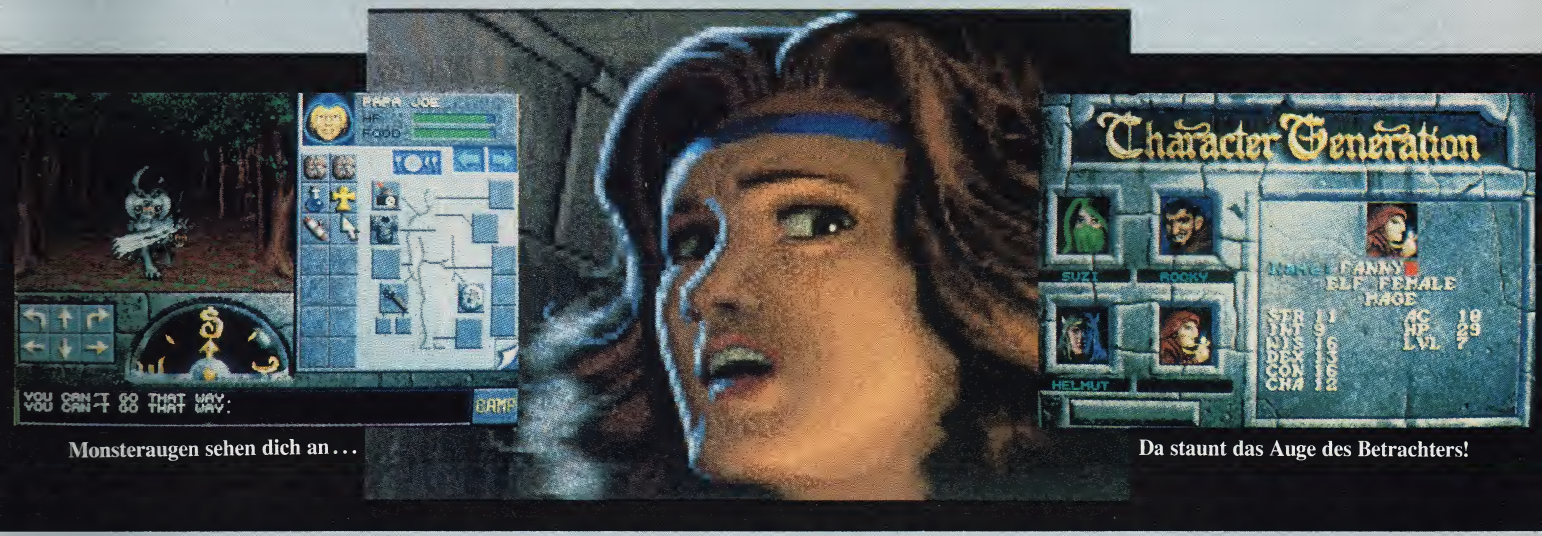
5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Ein knappes Jahr ist es nun her, seit SSI die „Legend Serie“ eröffnete und zum ersten Mal ein AD&D Rollenspiel in opulenter 3D-Grafik präsentierte. Alle Kerkermeister dieser Welt waren hellauf begeistert — und warteten sehnsüchtig auf eine Fortsetzung!

EYE OF THE BEHOLDER II

The Legend of Darkmoon



Monsteraugen sehen dich an...

Da staunt das Auge des Betrachters!

Nun ist sie da und knüpft nahtlos an den ersten Teil an, konzeptionell hat sich nichts Weltbewegendes verändert. Die Verbesserungen liegen eher im Detail (z.B. sind die Teleporter jetzt etwas „funktionsreicher“), wir haben es also wieder mit dem „Forgotten Realms“ Szenario zu tun und müssen uns leider auch wieder mit einer reichlich kargen Hintergrundstory zufriedengeben: In der Gegend von Waterdeep verschwinden Leute auf unerklärliche Weise, Gerüchte über böse Mächte machen die Runde...

Dunkler Mond, du scheinst so helle...

Man startet wie gewohnt mit vier Charakteren, die sich aus drei verschiedenen Quellen beziehen lassen: entweder legt man selbst Rasse, Klasse und Portraitgrafik fest, greift auf eine Retortenparty zurück, oder schickt die Recken aus Teil I erneut in die Schlacht, wo sie diesmal bis zum 15. Erfahrungslevel avancieren können. Dazu dürfen im Spielverlauf zwei Zusatzhelden angeworben werden, wobei die Auswahl an beitrittswilligen NPCs diesmal deutlich größer ausgefallen ist. Eine weitaus tiefgreifendere Neuerung lernt man kennen, sobald man mit seinen Jungs und Mädels den ersten Ausflug ins Gelände wagt. Vorbei die Zeiten, da man sich mit einem zwölfstöckigen Verlies begnügen mußte, jetzt gibt's einen Wald als Oberwelt, einen Friedhof, sowie einen Tempel mit drei umfangreichen „Turm-Dungeons“!

Gegnermäßig ist zunächst (wieder) bloß Schonkost angesagt - die im Wald umherschweifenden Wölfe sind zwar zahlreich, aber mit ein, zwei Mausklicks schnell besiegt. Dabei hat sich weder am Kampf- noch am Magiesystem irgendwas Nennenswertes geändert, was im Klartext heißt: Steuerung komplett per Maus, die Pfeile, Feuerbälle etc. fliegen in Echtzeit durch die animierte 3D-Grafik, (teilweise neue) Zaubersprüche können gefunden und mittels eines Nickerchens memoriert werden. Je weiter man vordringt, umso stärker mehren sich selbstverständlich die Anwendungsfälle für Schwerter, Grips und Pergamentrollen. Besonders die Rätsel sind deutlich kniffliger geworden, dafür bekommt man auch mehr Hinweise von den NPCs; ansatzweise sind nun sogar Unterhaltungen möglich.

Auch wenn der Bildschirmaufbau (Hauptscreen, Inventory) dem des Vorgängers gleicht wie ein Ei dem anderen, haben Grafik und Sound doch weitere Fortschritte gemacht - die Geräuscheffekte sind eine Pracht, außerdem gibt es diesmal auch Zwischenbilder und eine Schlußsequenz. Freilich, allzu flink ist der zweite Beholder selbst auf einem schnellen 386er nicht unterwegs, und wir haben schon gelungenere 3D-Routinen gesehen. Dennoch: Dies ist der Stoff, aus dem Hits gemacht werden - allein schon wegen der nach wie vor genialen Steuerung!

(C. Borgmeier)

Eye of the Beholder II

Eindeutig das bisher edelste AD&D-Rollenspiel!

GRAFIK	*84%*
SOUND	*82%*
ATMOSPHÄRE	*87%*
MOTIVATION	*88%*
URTEIL	*86%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSI/Softgold

Eine komplett eingedeutschte Version ist in Vorbereitung und wird ca. 20 Goldstücke mehr kosten.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

NOVA 9

Futuristische Antiquität

Anno 1982 erschien für den C 64 „Stellar 7", eins der ersten Games mit Vektorgrafik. In einer aufgepeppten Ausführung wurde der Pionier dann acht Jahre später auf den PC umgesetzt. Jetzt ist sein Nachfolger da – nochmals überarbeitet, aber von revolutionär kann halt 1992 keine Rede mehr sein ...

Bei „Stellar 7" mußten mit einer futuristischen Kampfmaschine namens Raven und unter fleißigem Einsatz des Feuerknopfes sieben Planetensysteme von Aliens gesäubert werden, auf daß der böse Gir Draxon nicht die Weltherrschaft übernehme. Und jetzt haltet Euch gut fest: Bei Nova 9 müssen mit einer futuristischen Kampfmaschine namens Raven II und unter fleißigem Einsatz des Feuerknopfes neun Planetensysteme von Aliens gesäubert werden, auf daß der böse Gir Draxon nicht die Weltherrschaft übernehme!

Na, ist das originell? Und sonst? Nun ja, man fährt viel herum und ballert alles ab, was auftaucht, man kann Minen legen und zu diversen Außenansichten wechseln – letztere lassen sich auch individuell justieren und so auf bestimmte Tasten legen. Die Grafik hat sich zwar im Prinzip kaum geändert, ist aber dennoch schöner geworden. Die Renovierungsarbeiten erkennt man vor allem am Cockpit und bei den vielen neuen Gegnern. Auf einem 486er ist die Geschichte zudem richtig schnell, wer hingegen nur einen 286er besitzt, wird eher das Gefühl haben, mit der „Schnecke II" unterwegs zu sein. Der Sound besteht aus akzeptabler Titelmusik und den üblichen Ballereffekten, steuern läßt sich die Karre mit Maus, Tastatur und Joystick gleichermaßen ordentlich. Tja, im Weltall nichts Neues ... (mm)



Als wären wir schonmal dagewesen ...

Nova 9

Optisch schöne, aber spielerisch etwas angestaubte Vektorgrafik-Ballerei.

GRAFIK	76%
SOUND	61%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	57%
URTEIL	60%

Variabel
Preis: ca. 109,– DM
Hersteller: Epyx/Sierra

Beide Disk-Formate in der Box, Festplatte erforderlich.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Ein Angebot, das man nicht ablehnen kann?

The Godfather™

Was im Kintopp ein Erfolg war, muß es auch am Computer sein – oder etwa nicht? War die Mafia-Trilogie um den „Paten" das Blutopfer der Versoftung wert? Oder hat U.S. Gold die Corleone-Saga möglicherweise gar *zer*softet?

Nun, in Sachen Präsentation steht die beinharte Action-Arie ihrem Movie-Vorbild kaum nach: Mit gezückter Kanone wandelt der Don durch fünf Level, Horizontalscrolling wechselt sich mit einer dreidimensionalen „Operation"-Perspektive ab. Als Hintergründe dienen



Leichen pflastern seinen Weg ...

bombastische Stadt-Szenarios, als Gegner diverse Konkurrenz-Mafiosis. Die Bilderflut ist dabei wahrhaft opulent, es gibt Kameraschwenks, verschiedene Todesszenen und erstklassige Animationen – alles unterlegt mit wunderhübschen Melodien. Wirklich beeindruckend, aber wo haben die Programmierer das Gameplay gelassen?

Der PC-Pate ist nämlich nicht nur höllisch schwierig, sondern auch noch herzlich unfair. Die Steuerung (über Tastatur oder Joystick) hat sich gegenüber der Amiga-Fassung etwas verschlechtert, beim Perspektivenwechsel darf man nun aber immerhin auf die Maus umgreifen. Dabei verrinnen allerdings wertvolle Sekunden, in denen der Hauch des Todes schon zu spüren ist! Der weht zudem über die schlampige Kollisionsabfrage, im Dauerbeschuß der Gegner stehen die Überlebenschancen denkbar schlecht. Denn wer sich zu vehement wehrt, könnte leicht unschuldige Passanten töten, was mit Abzug von Mafia-Ehre bestraft wird und ebenfalls ins kühle Grab führt. Zwar liegen Ehre und Munition hier wortwörtlich auf der Straße, doch was hilft's, wenn man sozusagen mit Zementschuhen unterwegs ist? (mm)

The Godfather

Grafisch imposante Filmumsetzung, spielerisch eher bescheiden.

GRAFIK	88%
SOUND	82%
STEUERUNG	36%
MOTIVATION	48%
URTEIL	51%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: U.S. Gold

Die ehrenwerte Gesellschaft empfiehlt mindestens 16 Mhz.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung







DER INFOGRAMES-CUP

Frage: Warum werden manche Tennisturniere von allen Cracks der Weltrangliste belegt, während bei der Vereinsmeisterschaft von Tiefenbach nur Herr Müller und Frau Meier den Schläger schwingen? Antwort: Na, wegen der Preisgelder! Und so gesehen müßten Steffi und Boris eigentlich bei unserem Infogrames-Cup mitmachen . . .

. . .denn was es hier zu gewinnen gibt, hat immerhin einen Gesamtwert von gut und gerne 13.000 Mark! Daher stehen bei uns auch nicht nur die ersten drei auf dem Siegertreppchen, sondern die ersten dreihundert!!!
Wie alle großen Turniere dieser Welt hat natürlich auch dieses einen Sponsor, nämlich die französische Spieleschmiede Infogrames. Die noblen Leute wollen damit auf noble Art darauf hinweisen, daß sie erst kürzlich eine sehr noble Versoftung dieses Nobelsports herausgebracht haben: „Advantage Tennis". Daß die Vektorgrafik-Veranstaltung zu den besten Vertretern ihrer Gattung gehört, konntet Ihr schon anhand des Tests in der letzten Ausgabe erfahren, schreiten wir daher zum gesellschaftlichen Teil des Abends – den gestifteten Nobel-Preisen:



1. Platz:

Ein Head Tennisschläger Discovery 660 plus ein Head T-Shirt plus ein Head Stirnband plus ein Infogrames T-Shirt plus ein Infogrames Abzeichen

2. – 15. Platz:

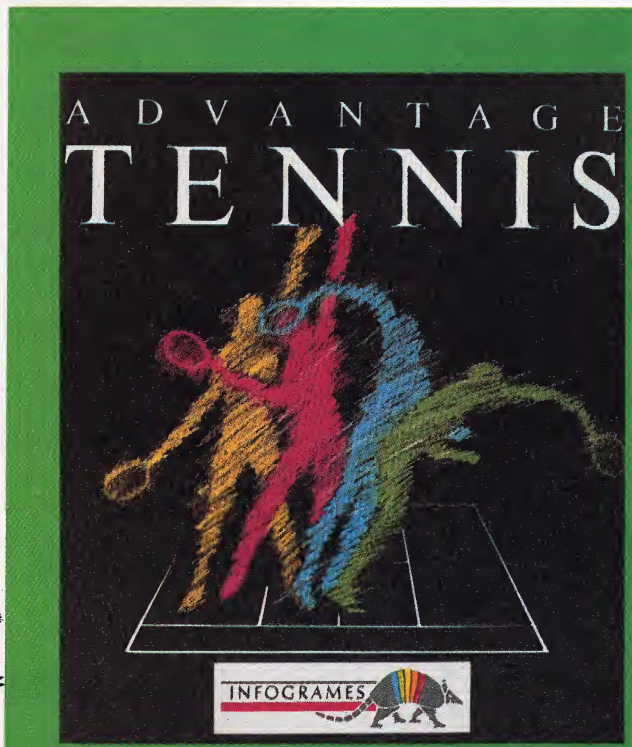
Ein Head Tennisschläger Ventoris plus ein Head T-Shirt plus ein Head Stirnband plus ein Infogrames T-Shirt plus ein Infogrames Abzeichen

16. – 100. Platz:

Ein Head T-Shirt plus ein Head Stirnband plus ein Infogrames T-Shirt plus ein Infogrames Abzeichen

101. – 300. Platz:

Ein Head T-Shirt plus ein Head Stirnband plus ein Infogrames Abzeichen



Ja, wer hier nichts gewinnt, ist schon ein arger Pechvogel! Oder er hat die Antworten auf folgende zwei Fragen nicht gewußt:

Preisfrage 1: Welches Tier ist im Firmenlogo von Infogrames zu sehen?
Preisfrage 2: Wer belegte am 1.1.1992 den 1. Platz in der ATP Weltrangliste?

Die *beiden* richtigen Antworten schreibt Ihr bitte auf eine Postkarte und schickt diese an:

Joker Verlag
„Infogrames-Cup"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Einsendeschluß ist der 10.4.1992, ausgeschlossen sind der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von Infogrames und des Joker Verlages. Wir wünschen Euch Spiel, Satz und Sieg!



THE MARK

CRUISE FOR A CORPSE



AMIGA



CRUISE FOR A CORPSE
Erfüllen Sie Ihre Aufgabe in einem mysteriösen Mord auf hoher See!

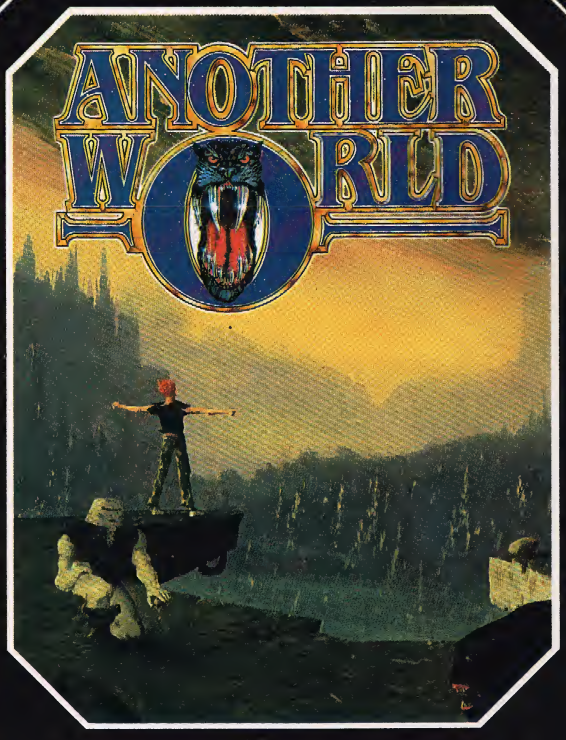
Als Inspektor Raoul Dusentier nehmen Sie an einer Traum-Reise durch das Mittelmeer teil. Doch kaum hat die Kreuzfahrt begonnen, werden Sie aufgefordert, ein skandalöses Verbrechen aufzuklären: Den Mord an Ihrem Gastgeber!

- *Befragen Sie andere Personen im Stil der echten Agatha Christie.*
- *Ad-Lib-und Roland-Sound Karten MS/PC-Dos-Version.*

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga, Atari ST & PC (EGA, CGA, VGA, Tandy, Ad-Lib™ & Roland™).

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte Vorbehalten. Cinématique ist eingetragenes Warenzeichen der Delphine Software.

ANOTHER WORLD



ATARI ST



ANOTHER WORLD
- *Entwickelt und programmiert von Eric Chahi, Schöpfer des Bestsellers Future Wars.*
- *2 Jahre Entwicklungszeit für die neue revolutionäre Polygon-Animationstechnik, die einen flüssigen, fließenden Bewegungsablauf von Personen und Objekten ermöglicht.*
- *"Filmähnlicher" Spielabiauf durch Spezialeffekte wie:*
  - *Zoomfunktion • Panorama-Ansicht • Nahaufnahmen.*
- *Hervorragender Sound: mixed und recorded in den Tonstudios von Delphine.*

ERHÄLTLICH FÜR: Atari ST, Amiga & PC (EGA, VGA, Tandy, Ad-Lib™ & Roland™)

© 1991 Delphine Software Ltd. Alle Rechte Vorbehalten.

Cinématique™ DELPHINE SOFTWARE U.S. GOLD® DELPHINE SOFTWARE

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

OF A WINNER

THE GODFATHER™ – ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it !"

Der Pate

U.S. GOLD

AMIGA



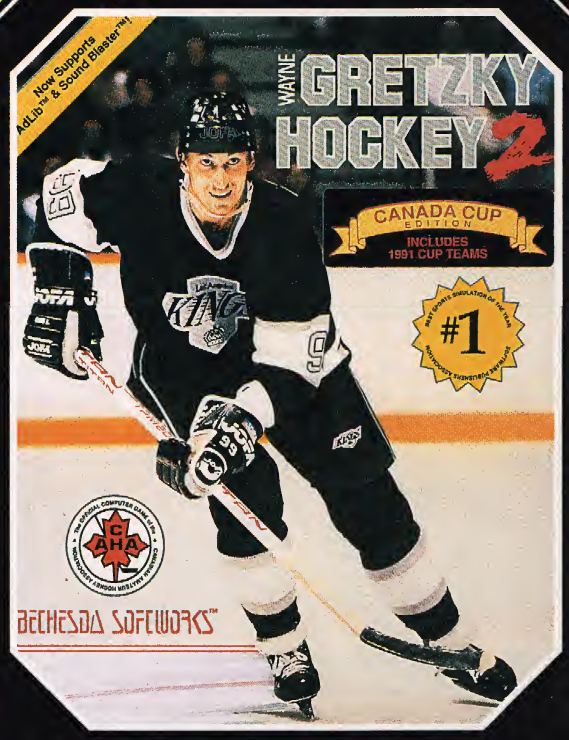
THE GODFATHER™ - THE ACTION GAME

- *Mit vielfältigen digitalen Sound-Effekten.*
- *Mit erstaunlich detaillierten und echt wirkenden Farben-Bitmaps.*
- *Einmalige grafische Interaktionsszenen.*
- *Harte Arcade-Action, die schnelle Entschlußkraft fordert.*
- *Ausgefeilte "Inter-Level" - Folgen.*
- *Mit umfangreichen "Offenbarungen" und versteckten Features.*

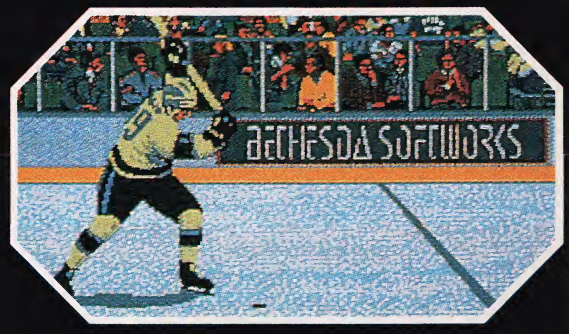
ERHÄLTLICH FÜR: Atari ST, Amiga & PC (VGA 256 Farben).

TM und © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte Vorbehalten. THE GODFATHER, ist ein eingetragnes markenzeichen von Paramount Pictures. U.S. Gold ist autorisiert.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 2



PC



WAYNE GRETZKY HOCKEY 2

- *Mit Stereo-Sprachausgabe, verschiedenen Schwierigkeitsstufen, Übungsmodus, einstellbarer Spiellänge u.v.a.*
- *Kontrolle über jeden beliebigen Spieler möglich. Coachen Sie die Mannschaft oder überlassen Sie Wayne Gretzky die Trainerrolle.*
- *Spielfeldansicht aus der bewährten Vogelperspektive.*
- *Mit dem neu geschaffenen PlayEditor™ können 16 verschiedene Spieltaktiken erstellt werden.*
- *Auswahl des Schiedsrichters je nach Typ und Temperament.*
- *Automatische Zeitlupenwiedergabe der besten Torszenen am Ende eines Spiels.*
- *Die besten Spiele können mit der Zeitlupen-Save-Funktion abgespeichert werden.*
- *Mit umfangreichen Statistiken über alle Teams, die am Canada Cup 1991 teilgenommen haben.*

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga & PC

© 1988-90 BETHESDA SOFTWORKS. Alle Rechte Vorbehalten.

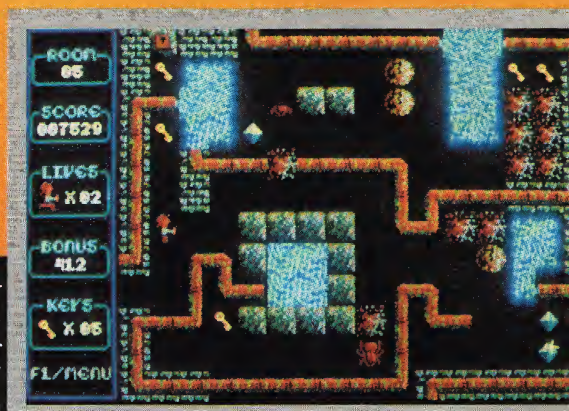
Paramount
A Paramount Communications Company

U.S. GOLD

Screen shots are only intended to be illustrative of the gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computers specification.

Diesmal erwartet Euch ein ganz besonderes Zuckerl: Nicht nur, daß es wieder herrlich glänzende PD-Perlen zu bewundern gibt – Ihr könnt auch viel, viel Soft gewinnen!

Die Karlsruher PD-Spezialisten von CDV wollten sich eine noble Geste nicht verkneifen und haben extra für uns (oder vielmehr für Euch) ein tolles Geschenkpaket geschnürt – bestehend aus den *Vollversionen* der heute vorgestellten Shareware-Hämmer des amerikanischen Herstellers Apogee!



Die Kerker von Paganitzu

Zunächst einmal sind Geschicklichkeit und Köpfchen gefragt, nämlich dann, wenn man die unzähligen Räume von **Paganitzu** durchwandern will. Allesamt sind sie mit Hindernissen vollgepackt: Spinnen, feuerspuckende Schlangen und Fallen müssen umgangen bzw. Schlüssel gefunden werden, ehe sich das Tor zur nächsten Schreckenskammer öffnet. Abwechslungsreich wird die stickgesteuerte Sammelei durch knackige Rätselnüsse und geheime Bonusräume, gelegentlich hilft das Game auch mit mehr oder minder versteckten Tips. Die Soundkulisse beschränkt sich auf ein paar (abstellbare) Piepstöne, auch die EGA/VGA-Grafik mit ihren detailarmen Hintergründen und ruckelig animierten Sprites vermag kaum Begeisterungsausbrüche zu provozieren. Andererseits garantiert der relativ hohe Schwierigkeitsgrad anhaltende Motivationsschübe, und das im Zweifelsfall auch auf langsameren Rechnern.

In **Dark Ages** wird mal wieder ein friedliches Königreich von einem bitterbösen Kriegsherrn unterjocht – das klingt verdächtig nach einem Job für mutige Plattform-Abenteurer! Und so ist es auch: Man hüpft über Stock und Stein, killt finstere Kreaturen und sammelt versteckte Schlüssel oder Goldstücke, die den Energiehaushalt wieder ein wenig auffrischen. In punkto Ideenreichtum ist dieses Zeitalter also wirklich ein wenig düster, dennoch spielt sich das Programm nicht übel. Vielleicht liegt's ja an der schönen AdLib-Musikbegleitung, vielleicht an den gar nicht düsteren (sondern im Gegenteil recht bunten) EGA/VGA-Landschaften. Schade nur, daß das Scrolling ruckelt und die Joysticksteuerung vergessen wurde, aber Tastatur-Helden werden mit einer speicherbaren Highscoreliste, Pausenmodus und einem umfangreichen Spielfeld entschädigt.

Dark Ages: Die Barbaren sind los ...




Klunker und Moneten: Crystal Caves

Noch mehr Plattform-Action wartet in den **Crystal Caves**, durch die der kleine Knuddelheld Mylo Stramwitz rast, um allerlei Edelsteine und Bonusfrüchte einzusacken. Dabei stellen sich zahlreiche Gegner in den Weg, die übersprungen oder gar per Pistolenschuß abgeräumt werden – vorausgesetzt, man hat zuvor eine Waffe und die nötige Munition gefunden. Abwechslung wird hier jedenfalls groß geschrieben: Mal steht der Held Kopf, mal stellt sich ein riesiger Endgegner zum Kampf, dann wieder tut sich unerwartet eine Schatzkammer auf. Auch technisch sind die Kristallhöhlen eine Pracht; die EGA/VGA-Grafik ist farbenfroh, der Bildausschnitt groß und das multidirektionale Scrolling dennoch butterweich. Allein eine Soundkartenunterstützung fehlt, aber die feine Joystickabfrage macht selbst das an sich unerträgliche Dauergepiepse erträglich. Dazu gibt's eine speicherbare Highscoreliste, Anleitung auf Disk und einen Pausenmodus; Grundvoraussetzung ist hier allerdings ein 286er!

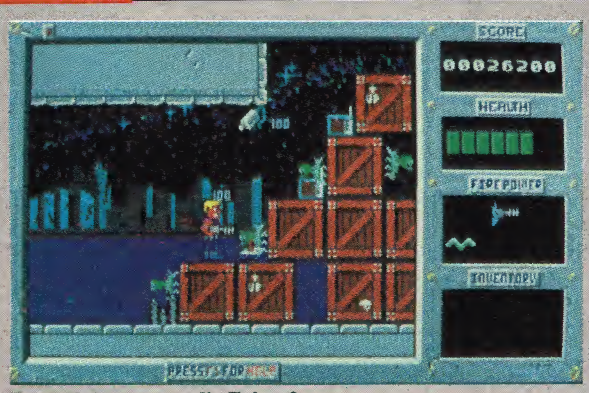


Der Serienheld: Commander Keen

Wer hätt's gedacht, nochmal Jump & Run. Diesmal wieder mit **Commander Keen**, den wir ja schon letzten Monat kennenlernen konnten - hier ist der Weltraum-Hero bereits mit seinem vierten Abenteuer vertreten. Alterserscheinungen lassen sich jedoch keine erkennen, der Gute hüpft und ballert noch ganz wie ein Junger! Das Spielfeld ist nunmehr umfangreicher als bei allen drei vorangegangenen Games zusammen, die Saveoption somit nachgerade eine Notwendigkeit. Neben den gewohnten Waffen und Bonusfrüchten sorgen vor allem die zahl- und abwechslungsreichen Gegner für Laune, denn ohne Taktik geht gar nix. Überhaupt waren die Plattformen selten so wertvoll wie hier: Das Spiel klotzt mit großen und fein animierten Sprites, die sich in einem prächtig gezeichneten EGA/VGA-Raumschiff tummeln, das ruckfrei über den gesamten Screen scrollt, während schöne AdLib-Musik aus den Boxen tönt. An ein Loskommen vom Stick ist da so schnell nicht zu denken, zumindest, wenn man stolzer Besitzer eines ATs ist.

Unser letzter Kandidat des Tages nennt sich **Duke Nukum** und wurde schon in der letzten Ausgabe in seiner Verkaufsversion getestet - da es ihn heute aber zu gewinnen gibt, nochmal schnell eine Kurzbeschreibung: Der Spielablauf erinnert stark an „Commander Keen", allerdings ist der Duke weniger abwechslungsreich und technisch nicht so anspruchsvoll.
Wer nun eine der heutigen Perlen in seine PD-Kette flechten will, hat grundsätzlich drei Möglichkeiten:
1) Er gibt sich mit der abgespeckten Shareware-Version zufrieden, das kostet pro 3.5"-Disk 6,- DM, pro 5.25"-Scheibe eine Mark weniger.
2) Er will die Vollversion mit allen Leveln, mehr Grafik und Anleitung in der Box; dann sind pro Spiel 59,- DM zu berappen.
3) Er ist vom Glück verfolgt und gewinnt beim nachstehenden Preisausschreiben.
Notorische Pechvögel, die auf Nummer Sicher gehen wollen, addieren 5,- DM Versandkostenpauschale zu Ihrer Bestellung (Titel angeben!) und wenden sich vertrauensvoll an:

CDV Software
Ettlinger Str. 5
7500 Karlsruhe
Tel.: 0721/22295



Duke Nukum rettet die Zukunft.



Der CDV-Wettbewerb

Damit wir unsere tollen Vollversionen auch ganz sicher an den Mann (oder die Frau?) bringen, machen wir's Euch wirklich einfach:
Wie oft kommt das Wort „Keen" auf diesen zwei Seiten vor?
Gewinnen kann also jeder, der weder beim Joker Verlag noch bei CDV beschäftigt ist, einsieht, daß der Rechtsweg ausgeschlossen bleibt, und irgendwann das Zählen gelernt hat. Trifft auf Euch zu? Sehr gut, dann gehört vielleicht schon bald eines dieser Programme Euch:

5 x Paganitzu
5 x Dark Ages
10 x Crystal Caves
10 x Commander Keen (Teil 1 - 3)
10 x Commander Keen (Teil 4 - 5)
10 x Duke Nukum

Der Einsendeschluß ist am 10.04.92, also schickt Euer Kärtchen am bester noch heute an:

Joker Verlag
„CDV-Wettbewerb
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel Glück! (rl)

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a · **Tel.: 089-4 48 93 89**

1000 Berlin 12 · Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.) · **Tel.: 030-3 12 46 42**

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. · **Tel.: 07 11-55 66 01**

6000 Frankfurt 1 · Töngesgasse 4 · **Tel.: 069-1 31 03 61**

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. · **Tel.: 04 21-30 23 45**

A-5020 Salzburg · Wolf-Dietrich-Str. 23 · **Tel.: 06 62-87 28 33**

Megastark in PC-Software

Black Gold	75,00	Larry 5 (dt.)	89,00
Cadaver	89,00	Might & Magic 3 (dt.)	89,00
Civilization	89,00	Monkey Island 2	75,00
Elvira 2	85,00	Police Quest 3 (dt.)	89,00
Eye of Beholder 2	75,00	Shanghai 2	89,00
Falcon 3.0	99,00	Simpsons	69,00
Gods	75,00	Space Quest 4 (dt.)	89,00

Wir führen auch GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, MS-DOS, AMIGA, GAME GEAR, SUPER FAMICOM, PC ENGINE und CDTV.



...ist megastark!

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5¼ DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	82,50	—
92/18	Indy 4, dt.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	82,50	—
92/22	Kings Quest 4, dt.	82,50	82,50	82,50
92/23	Star Trek V, engl.	69,50	69,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Police Quest 3, engl.	82,50	82,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	—	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	82,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	82,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	82,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	80,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	82,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/3, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

GAMEPOINT

PC-Spiele

Airbus 320 *	129,90
Battle Command	84,90
Battle Isle	89,90
Civilization	109,90
Eco Quest	89,90
Eye of the Beholder II	84,90
F-117A Nighthawk	89,90
Gunship 2000	89,90
Indiana Jones IV *	89,90
Leisure Suit Larry V	94,90
Lemmings	89,90
Lemmings II, Oh no more Lemmings!	49,90
Mad TV	94,90
Might & Magic III	89,90
Police Quest III	94,90
Populous II *	89,90
Red Baron	99,90
Robin Hood, Conquest of the Longbow	94,90
Secret of Monkey Island II	89,90
Secr. of Monk. Island II dt. *	89,90
Secret Weapons of the Luftwaffe	94,90
Space Quest IV	104,90
Terminator II	89,90
Willy Beamish	89,90
Wing Commander I	94,90
Wing Commander II	89,90
Wing Comm. II Sprachausg.	49,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. – Vorbestellen!

Lösungen

Jede Lösung erhalten Sie bei uns für DM 15,-. Lieferbar sind die Lösungen aller gängigen Spiele, wie z. B.:
Larry V, Secret of Monkey Island II, Space Quest IV, Robin Hood (Conquest of the Longbow), Police Quest III, Eye of the Beholder, Willy Beamish, Might & Magic III und viele andere.

Zubehör:

Thunderboard Soundkarte 279,--

Voll Soundblaster- und AdLib-kompatibel. Inkl. 3 Spieledemos und Soundsoft.
Unser Urteil: **Sehr gut!**

PD- und Shareware-programme

Sim City – Jetzt gibt es dieses tolle Spiel in der uneingeschränkten Sharewareversion.
Commander Keen, 6. Teil – Hier ist die Fortsetzung des berühmten Jump-and-Run-Spiels von Apogee. In diesem Teil sind die ersten drei Levels spielbar.
Math & Shapes – Zwei Kinderlernprogramme. Bei „Math" wird Addition und Subtraktion gelernt, und bei „Shapes" geht es um das Erfassen von Farben und Formen.
Memory – Kinderlernprogramm, Denkspiel mit 4–17 Bildpaaren.
Chronik – Deutsches Kalenderprogramm mit ausführlicher Weltgeschichte, Personenlexikon, Geburtstagskalender, nur EGA/VGA + Festplatte. 3 Disketten!
Coldcut – Super Vectordemo für VGA-Karten und Soundblasterkarte.
Graffiti – Leicht bedienbares Malprogramm, EGA/VGA.
Medizin – Arzneimitteldatenbank von nicht rezeptpflichtigen Arzneien.
Mega Paint – Sehr schönes Grafikprogramm.
Magic – Druckt Postscriptdateien auf beliebigen Druckern.
Scan for Windows – Benutzeroberfläche für McAfees Virscan für Windows.
Top-Faktura – Klasse Fakturierung, sehr leichte Bedienung. Alles was der Jungunternehmer braucht.
Venus OTV – Objektorientierte Textverarbeitung mit Seiten-Vorschau. Mit vielen nützlichen Funktionen.
Jede Diskette dieses Angebots erhalten Sie für ..... DM 5,--

Apogee Shareware-Pack
6 Disketten für nur .. **DM 20,--**
Commander Keen 1, 4 und 6, Duke Nukum, Crystal Caves, Paganitzu, Dark Ages.

Deutsche Shareware-Handelssimulationen: Professionelle Spiele für langen Spielspaß, alle zusammen nur ..... **DM 20,-**
Imbiß V 5.4, Börse 2000 und Markt, Pipeline, Derby-Star.

Wir liefern Ihnen PD- und Sharewareprogramme für fast jegliche Anwendung. Suchen Sie etwas Bestimmtes? Schreiben Sie uns oder rufen Sie an!

Lieferbedingungen: Geliefert wird gegen Nachnahme oder Vorkasse. Versandkosten pauschal DM 5,-. Bei Nachnahmelieferung + DM 3,-

Ihr Vorteil: Wir liefern Ihnen alle gängigen Spieletitel und PD- und Sharewareprogramme, die in der Fachpresse vorgestellt werden – auch im Abo!

NEU! Nur für VGA-Karten. – Fordern Sie unseren großen Bilder-Katalog auf Disketten an. Mit Berichten, Neuerscheinungen, Demos, Tips & Tricks und jede Menge Grafik. Nur DM 15,- für mind. 3 HD-Disketten...
...oder kostenlos unseren Gesamtkatalog mit Spielen, Zubehör und PD- und Sharewareprogrammen zu allen Themengebieten.

GAMEPOINT
Andreas Hirtz · Rabenstr. 19a · W-7958 Laupheim
Tel. 0 73 92 / 1 71 74 oder 6 · Fax 0 73 92 / 1 72 79

DER MARKT

Wir haben uns viel vorgenommen: Einen umfassenden Blick auf die Hard- und Softwarelandschaft wollen wir hier werfen, ein bißchen Historie aufarbeiten, Trends nachspüren und Zukunftsperspektiven aufzeigen. Kurz, wir wollen nicht weniger, als die unaufhaltsame Karriere des PCs ausleuchten!



Heute schon ein Museumsstück: Der erste IBM-PC von 1981

Als sich die 70er Jahre ihrem Ende zuneigten, verdichteten sich in Fachkreisen die Gerüchte - IBM, der Welt größter Hersteller von Großrechenanlagen, will einen Computer für Leute wie dich und mich auf den Markt bringen! Angeblich sollte das Gerät den Namen „Peanut" tragen, 1981 war man dann schlauer: International Business Machines hatte sich entschlossen, sein Baby schlicht und zweckgemäß „Personal Computer" zu nennen. Von Entertainment war allerdings noch nicht die Rede...

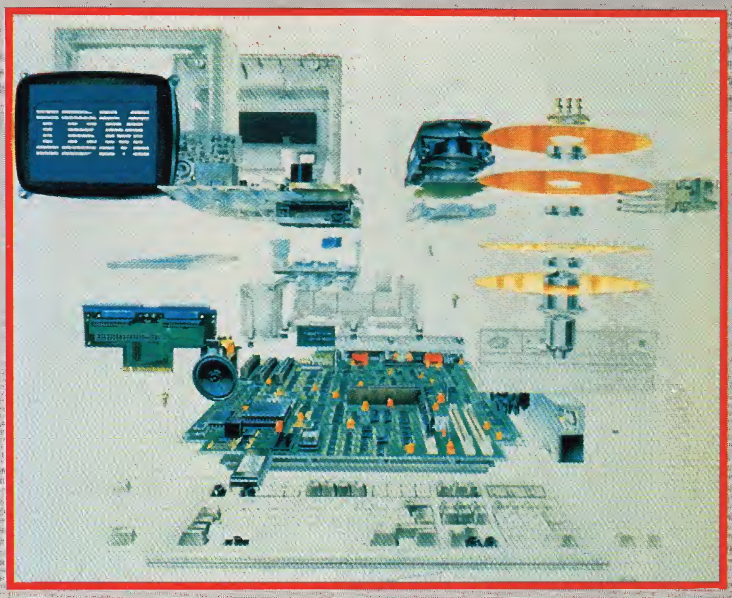
Die frühen Jahre

Nein, die ersten PCs waren höchst seriöse Arbeitsgeräte; in erster Linie sollten sie es dem Bürohengst ermöglichen, auch im heimischen Stall galoppieren zu können. Alsbald waren für sündteures Geld allerlei Textverarbeitungen, Datenverwaltungen und Tabellenkalkulationen zu erwerben - von arbeitswuthemmenden Spielen noch keine Spur. Aber wie auch, war das Gerät für heutige Verhältnisse doch kaum mehr, als ein aufgebohrter Taschenrechner: Wer 3000 Dollar auf den Tisch des Hauses blätterte, erhielt einen 8 Bit-Rechner mit 64 KB Arbeitsspeicher und einem 8088-Prozessor mit der unglaublich schnellen Taktfrequenz von 4.76 MHz. Immerhin war die Datenspeicherung den Kinderschuhen der Magnetbänder entwachsen, eine 5.25"-Diskettenstation galt als letzter Schrei der Technologie.

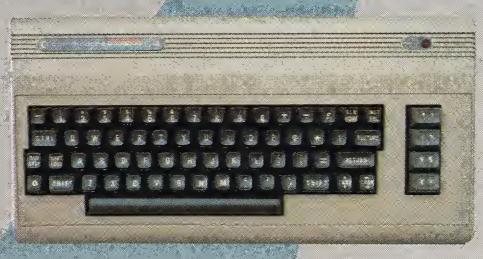
Doch der Mensch lebt nicht von Arbeit allein, ewig ließ sich unser angeborener Spieltrieb nicht unterdrücken. Plötzlich und unerwartet tauchten die ersten Games auf, allesamt noch Fleißaufgaben vergnügungssüchtiger Programmierer. Und so sahen sie auch aus: Da gab es Programme wie „Galgenmännchen" oder „Heiteres Zahlenraten", die Präsentation erschöpfte sich in simpler Blockgrafik aus dem Standard-Zeichensatz. Die User indes wollten mehr...

Konkurrenz am Horizont

Vor allem wollten sie auch so einen hübschen Computer im Wohnzimmer haben, und da mit der fortschreitenden Entwicklung ein Preisverfall für Mikroprozessoren einherging, erfüllte ihnen Commodore 1982 den Wunsch: Der legendäre C 64 war geboren und läutete die Ära der Heimcomputer ein. Freilich hatte die amerikanische Company zuvor schon mit dem VC 20 (VC = Volkscomputer!) den Markt angetestet, das Gerät konnte aufgrund seiner bescheidenen Leistungsmerkmale jedoch nicht voll überzeugen. In England zog Sinclair mit dem ZX Spectrum nach, und auch Atari ließ nicht lange auf sich warten und präsentierte den XL 400. Da diese Homecomputer mit ihren speziell entwickelten Grafik- und Sound-Chips alle Voraussetzungen für gehobenes Digi-Entertainment boten, füllten sich die Händlerregale quasi über Nacht mit Spielen! Bald schon hatten Homecomputer den Ruf, mondäne Spielzeuge zu sein, während der PC weiterhin stur darauf beharrte, ausschließlich die Arbeitswelt zu bereichern.



In der Zwischenzeit kassierten auch die Hersteller der „ersten Generation" von Spielkonsolen kräftig ab, ein dickes Stück des Entertainment-Kuchens ging somit an Geräte wie „Colecovision", „Intellevision", „Vectrex" (mit SW-Vektorgrafik!) und natürlich den Branchenführer, Ataris „VCS 2600". Dieser Erfolg ließ nun ein paar visionäre PC-Entwickler nicht ruhen, zumal ein baldiges Ableben der Spielkonsolen abzusehen war - die Möglichkeiten dieser Geräte waren einfach zu beschränkt, um den Besitzer jahrelang bei der Stange halten zu können (ein Manko, das sie wohl mit ihren japanischen Enkeln teilen dürften). Es wurde also fleißig am Innenleben des PCs gebastelt, das Ergebnis war eine kleine Sensation: Mit der Hercules-Karte war unversehens richtige, wenn auch monochrome Grafikdarstellung möglich!



Der Klassiker unter den Homecomputern: Commodore C 64

Es kommt Farbe ins Spiel

Ab jetzt geht es Schlag auf Schlag, denn die Hercules-Auflösung von 720 x 348 Bildpunkten ist erst der Anfang. Bald schon taucht der Color Graphics Adapter (CGA) auf, wo sich bereits 640 x 200 Punkte am Bildschirm tummeln, und zwar in immerhin vier Farben. Gleichzeitig werden auch Festplatten serienreif; der im Jahre 1983 eingeführte IBM-XT wird von Haus aus mit einer 10 MB-Platte ausgeliefert. In Sachen Spiele kann er den Heimcomputern dennoch nicht gefährlich werden, preislich trennen die Geräte Welten: Während z.B. ein C 64 unter 1000 Mark über den Ladentisch wandert, läßt sich IBM das neue Elektronikwunder mit beachtlichen 26.000 DM bezahlen!

Aber der horrende Anschaffungspreis ist nicht das alleinige Problem, denn mittlerweile haben die Jünger des C 64 den Copy-Befehl entdeckt – und damit gleichzeitig eine Möglichkeit, die Kosten für neue Spiele in Richtung Nullpunkt abzusenken. Die Folge ist eine Welle von Raubkopien, die diesen Rechner endgültig als Spielcomputer etabliert. Gegen 1984 werden dann die ersten Fachzeitschriften auf das Phänomen Computerspiele aufmerksam, anfänglich noch sehr zaghaft. Über die wenigen PC-Games verliert man auch später kaum ein Wort, das ändert sich selbst dann noch nicht, als IBM seinen schnellen AT mit 80286er 16 Bit-Prozessor vorstellt. Die Kosten für ein komplett ausgestattetes System liegen schließlich immer noch jenseits der 10.000 DM-Schallmauer; der Vorsprung der Homecomputer im Entertainmentbereich scheint hierzulande nach wie vor uneinholbar...

Europa im Dornröschenschlaf

Eigentlich unverständlich, denn in den USA werden bereits fleißig PC-Spiele entwickelt. Infocom macht sich schon bald einen Namen mit humorvollen Textadventures, deren Parser auch vor komplexen Sätzen nicht kapituliert. Programme wie die „Zork"-Trilogie werden zu Verkaufsschlagern, Origin gelingt mit „Ultima" ein Rollenspielhit, und die Kalifornier von Sierra OnLine machen mit Teil eins der „King's Quest" Serie von sich reden. Schachprogramme stehen ebenfalls hoch im Kurs, und sogar der Software-Gigant Microsoft hat nun neben seinem allgegenwärtigen Betriebssystem ein Spiel im Angebot – den klassischen „Flightsimulator", dessen Nachahmer mittlerweile Legion sein dürften.

Die Engländer setzen währenddessen unverdrossen auf die 8-Bit-Systeme C 64, ZX Spectrum, Schneider CPC und Atari XL, später auf die 16-Bit-Rechner Amiga und Atari ST. Und deutsche Spieleprogrammierer? Die kann man überhaupt an einer Hand abzählen! In heimischen Gefilden wird stattdessen der Aufbau eines umfassenden Vertriebssystems für (ausländische) Games vorangetrieben, es etablieren sich große Distributionsfirmen. Zunächst hat dabei Ariolasoft, eine Tochtergesellschaft der Bertelsmann-Plattencompany Ariola, den Markt im Griff, daneben kann auch Rushware (ein Ableger des unlängst verstorbenen englischen Zeitungs-Königs Robert Maxwell) Fuß fassen. Etwas schwerer tut sich da schon Bomico, wo der rührige Unternehmer Boiko versucht, mit anfänglich nur zwei Spielen (die französischen Comicversoftungen „Blueberry" und „Lucky Luke") ins Geschäft zu kommen. Mittlerweile haben sich die Verhältnisse gründlich geändert: Aus Bomico ist ein riesiger Vertriebskonzern geworden, und Ariolasoft hat sich von Bertelsmann gelöst und heißt nunmehr United Software.



Ohne Karte geht nichts mehr!



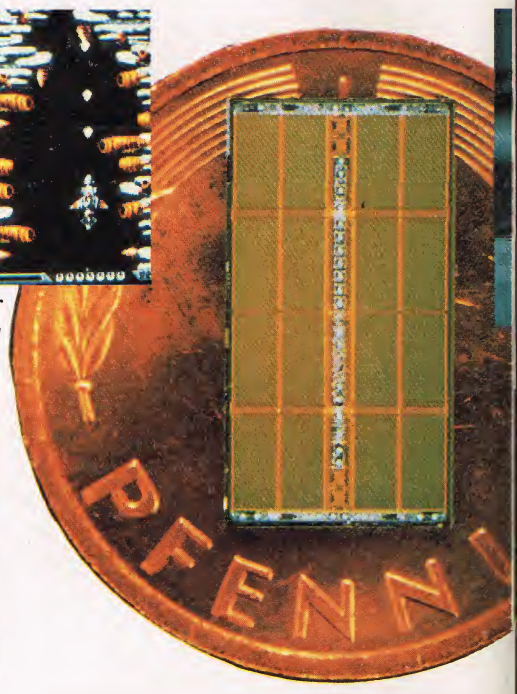
Das meistverkaufte Spiel aller Zeiten: Tetris



Der Trendsetter für PC-Action: Xenon 2



Nur Fliegen war schöner: Flightsimulator



Der Preiskrieg bricht aus

Der PC-Hardwaremarkt ist hingegen bereits Mitte der 80er Jahre nicht mehr das, was er mal war – aufgrund der Preispolitik laufen IBM die Kunden gleich scharenweise davon, Fernost-Nachbauten machen das Rennen. Dementsprechend sind auch technische Innovationen kein IBM-Monopol mehr, Neuheiten wie der 80386-Prozessor, der Enhanced Graphics Adapter (EGA: 640 x 350 Bildpunkte in 16 Farben) und der Video Graphics Array (VGA: 320 x 200 Bildpunkte in 256 Farben) sind in immer mehr

MS-Dosen zu finden, die ihrerseits immer schneller und preiswerter werden. Der Arbeitsspeicher wächst, die Festplattenkapazität nimmt zu, und endlich kommt, was kommen mußte - ab 1987 bricht die PC-Spielewelle mit Gewalt über Deutschland herein!

Zu verdanken haben wir die Entwicklung neben den nun häufiger unterstützten VGA-Karten dem Aufkommen der Soundkarten. Spätestens seit 1989 gilt die AdLib-Karte als Standard, nicht umsonst



Simulation vom Feinsten: Silent Service II



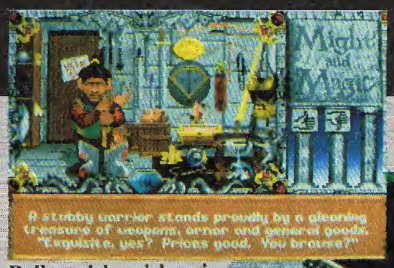
Der Renner 1989: Sim City

hat der Konkurrent Soundblaster sein Kärtchen dazu weitgehend kompatibel gemacht. Daneben taucht nach und nach eine Vielzahl anderer Soundkarten auf; Roland ermöglicht dem PC-User gar den Einstieg in (semi-) professionelle Bereiche. Da nunmehr Bild und Ton stimmen, finden Spiele plötzlich reißenden Absatz in deutschen Landen! Für einen Überraschungserfolg sorgt der russische Programmierer Alexey Pajitnov mit seiner Knobelei „Tetris", die bald von keinem PC-Monitor mehr wegzudenken ist. Ähnliches gilt für die amourösen Abenteuer von „Leisure Suit Larry", denen massenhaft passionierte Nichtspieler ihre neuentflammte Leidenschaft für Computerentertainment verdanken.

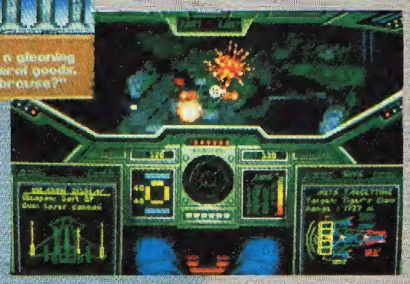
Spielehersteller entdecken den PC

1989 ist ein Schlüsseljahr für PC-Entertainment, mehr und mehr Games werden gleichzeitig für den Commodore Amiga und die MS-Dose veröffentlicht. Ja, sogar Action ist für den ehemaligen Büroknecht nun kein Fremdwort mehr, wie die englischen Bitmap Brothers mit ihrer Umsetzung der opulenten Ballerorgie „Xenon 2" unter Beweis stellen. Das hat zur Folge, daß nun neben der Maus vielfach auch Joysticks unterstützt werden: Entweder man entscheidet sich für einen robusten und preiswerten Digital-Knüppel, der sich nur über eine spezielle Steckkarte betreiben läßt, oder man gibt einem Analog-Stick den Vorzug. Die steuern durch ihre Potentiometer-Bewegungsmessung zwar exakter, erweisen sich im harten Dauerbetrieb aber als wesentlich verschleißanfälliger. Naja, zur Not bleibt immer noch die Tastatur...

Und eine solche steht Anfang der 90er Jahre praktisch schon in jedem Haushalt, denn der rapide Preisverfall für Hardware hält weiter an - 1990 sind in Deutschland über sechs Millionen IBM-Kompatible installiert! Der PC ist also weiter groß im Kommen, wie eine kleine Auflistung der damals aktuellen Spiele zeigt: Sierras Grafikadventures heimsen einen Preis nach dem anderen ein, „Ultima VI" begeistert die Höhlenforscher, und ReLine veröffentlicht mit „Legend of Faerghail" das erste große Rollenspiel heimischer Bauart. Mit „Ski or Die" liegt endlich eine PC-Antwort auf die seit Jahren im Heimcomputerbereich populären „Winter Games" vor, und last not least setzt „PGA Tour Golf" neue Maßstäbe



Rollenspiele spielen eine immer größere Rolle: Might & Magic III



Das Kultspiel schlechthin: Wing Commander

für den Nobelsport. Jedoch kristallisiert sich heraus, daß Simulationen die eigentliche Domäne des PCs sind; die U-Boot-Hatz „Silent Service II" und vor allem der Flugsimulator „F-16 Falcon" werden zu überragenden Verkaufserfolgen. Den größten Lorbeerkranz aber schnappt sich das französische Programmierteam Maxis mit der Städtebausimulation „Sim City", später setzen sie mit „Sim Earth" noch eins drauf.

Das Jahr des Entertainers

1991 ist dann erreicht, was keiner zu träumen wagte: Der PC hat im Spielebereich den bisherigen Marktführer Amiga eingeholt! Die Kundschaft kann sich vor hochwertigen Neuveröffentlichungen kaum retten, ein Hit jagt den anderen. Besonders „Wing Commander" tut sich hervor - von Null auf Kultspiel in wenigen Sekunden! Daneben räumen die Rollenspiel-Epen „Eye Of The Beholder" und „Might & Magic III" kräftig ab, und ein bereits etwas füllig gewordener Mr. Laffer geht mit „Larry V" (ungeachtet der verwirrenden Numerierung) bereits in sein viertes Liebesabenteuer. Das Piraten-Adventure „Monkey Island" beschert Lucasfilm Games Verkaufszahlen ohne Ende, aber zum Renner des Jahres wird eine kleine Truppe von Selbstmördern - „Lemmings". Währenddessen stellt, von der Spielewelt fast unbemerkt, Microsoft die Version 5.0 seines Betriebssystems in die Händlerregale. Die Speicherprobleme von MS-DOS 4.01 gehören also der Vergangenheit an, PC-Games unterstützen zunehmend den Zusatzspeicher, und wer eine Spielepackung öffnet, muß aufpassen, daß er von der Anzahl der herausfallenden Disks nicht erschlagen wird. Außerdem gibt's endlich den PC Joker...

Aber nicht alles ist nur eitel Sonnenschein. So sind die Softwarehersteller besorgt über die zunehmende Anzahl von Raubkopien. Nachdem der Amiga diesbezüglich das Erbe des 64ers antrat, scheint die „Seuche" nun auch auf den PC überzugreifen. Es mag sein, daß dem Problem mit Software-Verleihen à la Videotheken beizukommen ist, als Vorreiter auf diesem Gebiet verzeichnet die Firma Soft & Sound ja heute schon große Erfolge. Aber auch daß



Abenteuer ohne Grenzen: Monkey Island



Hat sich um PC-Entertainment verdient gemacht: Leisure Suit Larry



Bald schon keine Zukunftsmusik mehr: Spiele auf CD-ROM

praktisch täglich eine neue Spielkonsole aus Japan auftaucht, verunsichert die Branche, und der Beinahe-Zusammenbruch des Versandhandels trägt ebenfalls nicht unbedingt zur Marktstabilität bei – die Verkäufer via Postweg hatten sich so lange im Preis unterboten, daß nun etliche seriöse Firmen aus dem Geschäft aussteigen wollen; Ladenketten wie ECS liegen weit eher im Trend. Aber was soll's, solange nur die Festplatten immer größer und die Rechner immer billiger werden – noch ehe der 286er ausgepackt ist, hätte man für's gleiche Geld schon wieder einen 386er bekommen.

Und wie geht's weiter?

Die Rechner werden weiterhin schneller, das ist gar keine Frage. Dafür wird sich der Preisverfall verlangsamen. Neue Spielideen sind kaum zu erwarten, aufwendigere Umsetzungen auf jeden Fall (mein Gott, Grafik- und Soundorgien mit 21 MB sind ja seit „Wing Commander 2" schon fast die Norm!). Da also auch die größte Harddisk bald mit einem einzigen Game gefüllt werden kann, muß man dem CD-Rom beste Zukunftschancen einräumen. Heute sind solche Geräte zwar noch sündteuer und wenig praktikabel, die beschreibbare CD zum Spartarif dürfte aber nur noch eine Frage der Zeit sein.

Eine allgemeingültige Empfehlung für den zukunftssicheren PC gibt es daher leider nicht. Die Idealkonfiguration wäre nach heutigen Maßstäben sicher ein 386er mit zumindest 25 MHz Taktfrequenz, für Sparefrohs tut's auch der abgespeckte SX. 2 MByte Arbeitsspeicher sollten es zumindest sein, und unter einer 80 MB-Festplatte braucht man gar nicht erst anzufangen. Aber das gilt, wie gesagt, nur für heute; tatsächlich gehen große Spielehersteller wie Origin für die nächsten Produkte bereits von einem 486er als Minimalkonfiguration aus! Als gesichert kann eigentlich nur folgende „Erkenntnis" gelten: Gehobenes Spielvergnügen am PC wird wohl auch zukünftig kein billiges Vergnügen sein… (pb/ml)



Die Innovation am Zeitschriften-Markt: Die Erstausgabe des PC Jokers

SPIELKONSOLEN–KONSOLENSPIELE

SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Arcade Power Stick	119,95	John Madden Football	119,95
Infrarot-Joypad (2 Pads)	99,95	King's Bounty	99,95
Japan-Adapter	49,95	Klax	99,95
Joypad SEGA	49,95	Last Battle	109,95
Software-Converter	129,95	Mickey Mouse 1	119,95
688 Attack Submarine	129,95	Mickey Mouse 2	119,95
Alien Storm	109,95	Might & Magic	139,95
Afterburner 2	109,95	Moonwalker	109,95
Alex Kidd Ench. Castle	89,95	Mystic Defender	109,95
Altered Beast	74,95	Out Run	109,95
Ambition Of Caesar	119,95	PGA Tour Golf	119,95
Arnold Palmer Golf	109,95	Phantasy Star 2	164,95
Arrow Flash	109,95	Phantasy Star 3	139,95
Battle Squadron	119,95	Phelios	109,95
Blockout	99,95	Populous	119,95
Bonanza Brothers	109,95	Revenge Of Shinobi	109,95
Budokan	119,95	Road Rash	109,95
Centurion Def. Of Rome	119,95	Shadow Dancer	109,95
Columns	84,95	Shadow of the Beast	129,95
Crack Down	109,95	Shining in The Darkness	149,95
Cyberball	109,95	Sonic The Hedgehog	109,95
Decapattack	99,95	Space Harrier 2	109,95
Dick Tracy	119,95	Spider-Man	119,95
Dynamite Duke	109,95	Star Control	139,95
EA Hockey	119,95	Starflight	139,95
F-22 Interceptor	109,95	Streets Of Rage	109,95
Fairy Tale Adventure	119,95	Strider	109,95
Fatal Labyrinth	84,95	Super Hang On	109,95
Fatal Rewind	99,95	Super League Baseball	109,95
Flicky	84,95	Super Monaco GP	109,95
Forgotten Worlds	109,95	Super Real Basketball	109,95
Gain Ground	109,95	Super Thunder Blade	109,95
Ghostbusters	109,95	Sword Of Vermillion	129,95
Ghouls'n Ghosts	119,95	Thunder Force 2	109,95
Golden Axe	109,95	Toejam & Earl	109,95
Golden Axe 2	109,95	Truxton	109,95
Herzog Zwei	109,95	Twin Hawk	109,95
Immortal, The	139,95	Wonderboy 3	109,95
James Pond	119,95	World Cup Italia '90	89,95
J.B. Douglas K.O. Boxing	109,95	Wrestle War	109,95
Jewel Master	99,95	Zany Golf	119,95
Joe Montana Football	109,95	Zaxxon	89,95

SEGA GAME GEAR

GG Konsole incl. Columns	299,00
4 Add-Ons + Tetrisgame	44,95
Master-Gear-Konverter	59,95
Netzteil	19,95
Batteriepack	44,95
Gear-Link-Kabel	39,95
Dragon Crystal	64,95
Factory Panic	64,95
Fantasy Zone	74,95
G-Loc	64,95
Halley Wars	74,95
Joe Montana Football	74,95
Mickey Mouse 1	74,95
Ninja Gaiden	74,95
Out Run	74,95
Pengo	64,95
Pyramid Magic	54,95
Putter Golf	54,95
Shinobi	74,95
Space Harrier	64,95
Super Monaco GP	54,95
Woody Pop	54,95
Wonder Boy	54,95

COMMODORE CDTV

CDTV de Luxe	1.599,00
Advanced Memory Systems	84,95
CD Remix	89,95
Classic Board Games	89,95
Def. Of The Earth	99,95
ESS Mega	99,95
F 16 Falcon	109,00
Final Fish Collection	129,95
Hound Of Baskerville	84,95
Lemmings	74,95
Psycho Killer	84,95
Sultan Games	84,95
Sun City	84,95
Tie Break	74,95
Women in Motion	84,95
World Visto Weltatlas	129,95
Wrath Of The Demon	74,95
Xenon 2	89,95

NINTENDO GAME BOY

GAME BOY dt. mit Tetris	158.00
4 Add-ons + Tetrisgame	44,95
Adapterkabel pro Paar	59,95
Gear Boy	24,95
Licht und Lupe	64,95
Stereo-Verstärker	49,95
Alleyway	44,95
Bart Simpson's Escape	64,95
Batman	64,95
Battle Unit Zeoth	64,95
Blades Of Steel	64,95
Bubble Bobble	64,95
Burst Fighter Deluxe	49,95
Castlevania Adventure	64,95
Chase H.Q.	64,95
Dr. Mario	49,95
Duck Tales	64,95
Double Dragon 2	64,95
Dynablaster	64,95
F 1 Race mit 4 Pl. Adaptor	64,95
Gargoyle's Quest	49,95
Golf	44,95
Gremlins 2	74,95
Kung Fu Master	49,95
Kwirk	44,95
Motocross Maniacs	49,95
NBA All Stars	64,95
Nemesis	64,95
Nintendo World Cup	49,95
Paperboy	44,95
Princess Klickette	49,95
Quarth	64,95
Revenge Of The Gator	44,95
R-Type	49,95
Side Pocket Billard	49,95
Skate Or Die	64,95
Soccer Mania	44,95
Super Mario Land	44,95
Teenage Mut. Hero Turtles	64,95
Tennis	44,95
Wizards & Warriors	44,95

Achten Sie auf die günstige Auswahl in den Rubriken „Sonderangebote" und „Man spricht Deutsh!" (kein Schreibfehler)

ZUBEHÖR

Momostar Speicher 512 KB - abschaltbar mit Uhr für Amiga 500	179,95
No-Name Speicher 512 KB - abschaltbar - mit Uhr für A 500	99,95
Disklaufwerke für Amiga extern	
5,25 Zoll	199,95
3,5 Zoll	169,95
Diskettenboxen in bunten Farben (rot, gelb, grün, schwarz) 3,5 Zoll	189,95
Disketten double density:	
5,25 Zoll je 10Dl Stück	59,95
3,5 Zoll je 100 Stück	99,95
Disketten high density:	
5,25 Zoll je 100 Stück	119,95
3,5 Zoll je 100 Stück	209,95

4 Marken-Akkus + Ladegerät	44,95
Marken-Akkus Mignon pro Stück	4,95
Druckerkabel Centronics 1,8 m	24,95
Druckerkabel w.o. für A 1000	24,95
Drucker-Umschaltbox 2-fach	69,95
Manitarschwenkarm - bis 40 kg	259,95
Maushalter	9,95
Mausmatte	9,95
Verlängerung 9 polig subD 2 m	19,95
4-Spieler-AdapterAM	19,95
CD-Rom Laufwerk PC	799,95
Maus seriell - 3-Tasten Modell PC	79,95

Lern/Anwendersoft für PC

PC Cosmos	149,95
PC Globe	139,95

Lern/Anwendersoft für AM

Deluxe Paint 4	359,95
TFMX Musikprogramm	79,95
X-Copy 2 + Hardware	69,95
X-Copy Professional + Hardware	89,95
Lernsoftware von M & T je	44,95
Deutsch - Physik - Englisch - Mathematik 1,2,3, Geographie 1,2	

PC-Soundkarten mit dt. Anleitung

Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	219,95
Ad Lib Karte mit Composer	329,95
Ad Lib Karte Gold	549,95
Roland Karte LAPC 1	999,95
Saund Blaster Karte	299,95
Saund Blaster PRO Karte	599,95
Saund Blaster PRO dt. Vers.	649,95
Saund Blaster CMS-Chipset bis V 1.6	49,95
Saund Blaster CMS-Chipset f V.2.0	69,95
Saund BLIABI-Box + MIDI Soft	219,95
Thunder Board Karte	289,95
Aktiv-Boxen pro Paar	59,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS
24 Level Chess	HCEV	1	5,00
3-D Animation	HCE	1	5,00
Adlib Spiele-Demo	CEV	4	20,00
Aurtokart	H	1	5,00
Backgammon + Skat	V	1	5,00
Battle Fleet und Seahunt	V	2	10,00
Battle For Atlantis	V	1	5,00
Brettspiele 1	V	3	15,00
Brettspiele 2	HCEV	2	10,00
BTX	H	1	5,00
Caddy CAD	H	1	5,00
Castle Master Adventur	CE	1	5,00
Computer Michel	HCEV	1	5,00
Captain Comic	E	1	5,00
Copy Agathe	HCEV	2	10,00
DOS-Hilfe	H	1	5,00
Demon 2.1 (Diskmonitor)	HCEV	1	5,00
Einarmiger Bandit	EV	1	5,00
Etikett	HCE	2	10,00
Feuerwerk	H	2	10,00
Ford - Simulation	V	2	10,00
Galaxy (Texterarbeitg.)	HCE	1	5,00
Geldspielautomat	C	1	5,00
GS-Auftrag	HCEV	1	5,00
Hercules-Show	H	1	5,00
Hong Kong Mah Jongg	V	1	5,00
Hugo's House of Horror	HCEV	1	5,00
Imperium Adventure	EV	1	5,00
Jeep-Sammlung	V	2	10,00
Kontenverwaltung	H	1	5,00
Kung Fu Lauis	HCEV	3	15,00
Lager/Faktura	H	2	10,00
Lernen Sie englisch!	H	1	5,00
Lightning Press	C	10	50,00
Monopoly	H	1	5,00
Painter's App (Malprog.)	V	1	5,00
Perestroika	EV	1	5,00
Play Tank	V	1	5,00
Popcorn	H	1	5,00
Pinsel Der	C	1	5,00
Procomm (DFÜ)	H	1	5,00
Psion Chess	HCEV	1	5,00
Railroad	V	1	5,00
Risico	E	1	5,00
Robot 2	V	1	5,00
Robotron	H	1	5,00
Roulette	EV	1	5,00
Adlib/Soundbl. Sounds	HCEV	28	99,90
Spielesammlung	C	2	10,00
Stiche für Sim City	HCEV	1	5,00
Striker	H	1	5,00
Tetris	V	1	5,00
Tools für Computer	HCEV	5	25,00
Tools für Festplatten	HCEV	5	25,00
UHaubserverwaltung	H	1	5,00
Vampyr	V	1	5,00
VGA–Halma	V	1	5,00
VGA Mah Jongg	V	1	5,00
VGA Slideshow	V	5	25,00
Xenon Editor	HCEV	1	5,00

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME	
AMOI I	10,00
ATLANTIS	10,00
BATTLE ISLE MAP EDITOR	10,00
BILLARD	10,00
BROKER	10,00
CHESS 2.0/MOVE	10,00
DEATH THE	10,00
DGBB	10,00
DRAGON CAVE	10,00
DUNGEON KRAMPFER	10,00
ERBE, DAS	10,00
FIREPOWER EDITOR	10,00
FLASCHBIER	10,00
GLUECKSRAD DAS	10,00
GOLDHUNTER	10,00
I-BALL	10,00
JUMP AND RUN	10,00
KART (Go Kart-Rennen)	10,00
MAD FACTORY/Q-BALL	10,00
MARBLE SLIDE	10,00
MECH FIGHT	10,00
MOON BASE	10,00
MORIA (1 MB)	10,00
PANEHTA	10,00
PARANOID5	10,00
PETERS QUEST	10,00
POPULOUS SZENERIE	10,00
QUIZMASTER	10,00
ROLL ON + PYRAMIDE	10,00
SENSO PRO	10,00
SPACE POKER	10,00
STAR TREK QUIZ	10,00
STEINMÄNNCHEN	10,00
STEINSCHLAG	10,00
STONEAGE	10,00
SYS (Strategiespiel)	10,00
TENNIS (1 MB)	10,00
TILES	10,00
TOWERS/CONCENTRATION	10,00
TRICKY	10,00
TRUCKING	10,00
TURN THE	10,00
WIZZYS QUEST	10,00
ZERG	10,00
ZATUR (Denkspiel)	10,00
ANWENDUNGSPROGRAMME	
AMIGA GAGS	10,00
ANALYTICALC GEPACKT	10,00
ANTIVIRUS SPEZIAL	10,00
BUCHHALTUNG	10,00
BUNDESLIGA	10,00
CLICKDOS 2	10,00
DFÜ-DISK	10,00
DISKEY 2.0	10,00
DOS UTILITIES 2	10,00
FAHRSCHULE	10,00
FESTPLATTEN-DISK	10,00
FILE MASTER	10,00
GIRO-MAN (KONTOVERWALTUNG)	10,00
GRAFIK-DISK	10,00
JAZZBENCH (1 MB)	10,00
KOPIERPROGRAMME	10,00
LABEL V 2.0	10,00
LABELPRINT V 3.0	10,00
M–CAD AMIGA	10,00
M.S.-TEXT	10,00
PROFI-DISK (Util. für Asse)	10,00
R.O.M. (FUNKTIONSGENERATOR)	10,00
SEQUENCER	10,00
STRASSENKARTE	10,00
THUNDER HUMBLER	10,00
TIPP-KURS	10,00
TRACE DISPLAY	10,00
PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN	
KAISER 2 UND RISK	25,00
STAR TREK 1 (1 MB)	20,00
STAR TREK 2	15,00
STAR TREK 1+2+STAR TREK QUIZ	40,00
WIZARD OF SOUND	15,00
SPIELE- UND GRAFIK-DEMOS	
ASM-DEMO AMIGA '90	5,00
BATTLECHESS	5,00
BUDOKAN	5,00
CAPTAIN PLANET	5,00
CAPTIVE	5,00
CAR VUP	5,00
CASTLE MASTER	5,00
CENTURION DEFENDER OF ROME	5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar)	5,00
CYBEXION (spielbar)	5,00
DAY OF THE PHARAO	5,00
DYTER	5,00
E-MOTION	5,00
ELVIRA	5,00
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	5,00
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS	5,00
EXTERMINATOR	5,00
F 29 RETALIATOR	5,00
FIENDISH FREDDY	5,00
GOLDEN GOBLINS	5,00
HOUND OF THE SHADOW	5,00
IVANHOE	5,00
JAMES POND	5,00
JEANNE D'ARC UND BOZUMA	5,00
JET	5,00
JUMPING JACKSON	5,00
KATHEDRALE DIE (SPIELBAR	5,00
KLAX	5,00
LANCASTER	5,00
LEANDER	5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar)	5,00
LOGICAL (SPIELBAR	5,00
MEGA - LO - MANIA	5,00
OIL IMPERIUM (spielbar)	5,00
ORK	5,00
PARADROID '90 (spielbar)	5,00
PIPEMANIA	5,00
POPULOUS	5,00
POWERDROME	5,00
PROJECTYLE	5,00
RALLYE CROSS	5,00
RICK DANGEROUS 2 (spielbar)	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	5,00
SPACE ACE	5,00
SUPER OFF ROAD RACER (spielbar)	5,00
TIE BREAK	5,00
TURRICAN 2 (spielbar)	5,00
VENUS THE FLY TRAP (spielbar)	5,00
VIKING CHILD	5,00
WALKER THE (1 MB)	5,00

SONDERANGEBOTE

Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
Airborne Ranger	D	SIM			49,90
Archipelagos	D	STR	9,90		
Bad Company	D	ARC	9,90		
Bard's Tale 2 The	D	ROL	34,90	29,90	34,90
Battle Valley	D	ARC	9,90		
Black Hornet	E	SIM	29,90		
Bubble Bobble	E	ARC	29,90	29,90	
Burbkan	D	SPO	34,90		34,90
California Games	D	SPO	24,90		24,90
Circus Attractions	D	ARC	19,90		19,90
Conquerar	D	SIM	19,90		19,90
Corruption	E	ADV	39,90		
Dambusters The	D	SIM		14,90	
Deadline	E	ADV	29,90	19,90	29,90
Deja Vu	E	ADV		19,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Dunkle Dimension Die	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Prof.	D	ARC	29,90		
F.O.F.T.	E	SIM	39,90		39,90
Foxy Tale Adventure The	E	ROL		29,90	79,90
Ferrari Formula 1	D	SPO	34,90	24,90	34,90
Flight Path 737	D	SIM	9,90		
Flood	D	ARC	34,90		34,90
Football Manager	E	SPO	9,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO	39,90	29,90	39,90
Future Basketball	D	SPO	29,90		
Garrison	D	ARC	19,90		
Hollywood Poker	D	STR		14,90	
Hollywood Poker Pro	D	STR	19,90		
In 80 Tagen um die Welt	D	STR	19,90	9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		19,90	
Interceptor	D	SIM	34,90		
International Karate	D	SPO		19,90	
John Madden Football	E	SPO			29,90
Jump Jet (PC 3.5 Zoll)	E	SIM		14,90	24,90
Kick Off 2					
- Final Whistle	D	SPO	34,90		34,90
- Return To Europe	D	SPO	24,90		24,90
- Winning Tactics	D	SPO	24,90		24,90
King Of Chicago	E	ADV	39,90		39,90
L.A. Crackdown	E	ADV		19,90	
Krieg Um Die Krone 1	D	STR		29,90	
Krieg Um Die Krone 2	D	STR		29,90	
Last Ninja 2	D	STR	29,90		29,90
Leaderboard Golf	E	SPO	34,90	29,90	34,90
Manager	D	SIM	49,90	29,90	
Millenium 2.2	D	STR	59,90		59,90
North & South	D	SIM	29,90	44,90	29,90
Oil Imperium	D	SIM	49,90	44,90	49,90
Pacman	E	ARC		9,90	
Phantasie Bonus Edition	E	COM	84,90	69,90	84,90
Populous	D	STR	34,90		34,90
Populous Promised Lands	D	STR	19,90		19,90
Powerdrome	E	SPO	34,90		34,90
Roadwar Bonus Edition	E	COM		69,90	84,90
Seconds Out	E	SPO	9,90		
Silent Service 1	E	SIM		49,90	49,90
Skate Or Die	D	SPO		24,90	34,90
Track & Field (Zehnkampf)					
- mit Joypad	E	SPO		34,90	
Starflight 1	D	ROL	34,90	24,90	34,90
Starways	D	SPO	9,90		
Sterne Wie Staub	D	SIM		29,90	
Stormovik SU 25	D	SIM			34,90
Supercars	E	SPO	29,90		
Swords Of Twilight	D	ROL	34,90		
Tennis Cup	E	SPO	29,90		29,90
Test Drive 2 Collection	D	COM	79,90	69,90	84,90
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Ultima 3	D	ROL	49,90	39,90	
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	D	ROL		74,90	74,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Warlord	D	SIM		29,90	
Waterloo	E	SIM	29,90		29,90
Wings Of Fury	E	ARC	29,90		29,90
Wizardry - die große Rollenspielserie					
Nr. 1 Mad Overlord	E	ROL		39,90	49,90
Nr. 2 Knights Of Diamonds	E	ROL		39,90	49,90
Nr. 3 Legacy Of Lygarnin	E	ROL		39,90	49,90
Nr. 4 Return Of Werdna	E	ROL			49,90
Nr. 5 Heart Of Maelstrom	E	ROL		39,90	49,90
Xenon 2 - The Megablast	D	ARC	29,90		29,90
X-Out	D	ARC	19,90		

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

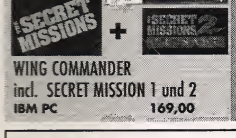
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Curse Of The Azure Bonds	L	P	-	Future Wars	(L	P)	-	Landsitz von Martville Der	L	-	-	Pawn The	L	-	-	Savage Empire The	-	-	A	Sub Battle Simulator	-	-	A
688 Attack Submarine	-	-	A	DDS - 2 - DDS	-	-	A	F-14 Tomcat	-	-	A	Last Ninja	-	-	A	Personal Nightmare	L	P	-	Secret Of Monkey Island	(L	P)	A	Sword Of Aragon	(L	P)	A
Ace 2	-	-	A	Dam Busters The	-	-	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	A	Last Ninja 2	L	-	-	Phantasie 3	-	-	A	**Secret Weapons Luftwaffe**	-	-	**A**	Sword Of Vermillian (SEGA)	-	-	A
Ad Lib Soundkorte	-	-	A	Day Of The Viper	L	P	-	Goldregan's Domain	L	-	A	Legacy Of The Ancients	L	P	-	Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A	**Secret of Monkey Island 2**	L	P	-	Tangled Tales	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-	**Death Knights of Krynn**	L	**P**	**A**	Gato	-	-	A	Legendary Blacksilver	-	-	A	Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A	Secret Of The Silver Blades	-	-	A	Tetris	-	-	A
Airborne Ranger	-	-	A	Deathlord	P	A	**Gateway Savage Frontier**	L	**P**	-	Legend Of Faerghail	L	P	-	Pirates!	L	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	-	A	**Thunder Board Soundkarte**	-	-	**A**
Alternate Reality The City	-	P	A	Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A	Germany 1985	-	-	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Plataan	P	-	-	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A	Times Of Lare	-	-	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-	Def Con 5	-	-	A	Gettysburg	-	-	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Police Quest 1	L	-	A	Sentinel Worlds 1	L	-	A	**Transworld**	L	-	-
Bod Blood	L	P	A	Defender Of The Crown	-	-	A	Gold Rush	L	P	A	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Police Quest 2	L	-	A	Sex Vixens From Space	-	-	-	Ultimo 1	-	-	A
Bolonce Of Power 1990 Edition	-	-	A	Dejo Vu 2	L	-	-	Guild Of Thieves	-	-	A	**Leisure Suit Larry 5**	(L	**P**)	**-**	Pool Of Radiance	L	P	A	Shadow Of The Beast	(L	P)	-	Ultimo 2	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	-	-	**A**	Dejo Vu (Amiga/ST)	L	-	-	Gunship	-	-	A	Laam	L	-	-	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A	Shadowgate	L	P	-	Ultimo 3	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-	Demon's Winter	L	-	A	**Heart of China**	(L	**P**)	**A**	Lards of Daam	L	P	-	**Pools of Darkness**	-	-	**A**	Shogun	L	P	-	Ultimo 4	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-	Digi Paint 3	-	-	A	Hellowaton	L	-	-	Lucky Luke	(L	P)	-	Papulous	L	-	A	Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A	Ultimo 5	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A	Digi View Gold Version 4.0	-	-	A	Hero's Quest	(L	P)	A	Manhunter New York	L	-	A	Parts Of Call	(L	P)	-	Sorcerian	-	-	A	Ultimo 6	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A	**Drachen von Laas**	L	**P**	-	Hillsfar	L	-	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Powermanger	-	-	A	**Sound Blaster** (alle Version.)	-	-	**A**	Uninvited	L	-	-
Battle Of Antietam	-	-	A	Dragon Wars	L	P	A	Holiday Maker	-	-	-	Maniac Mansion	L	P	-	President Is Missing The	-	-	A	Space Ace	L	-	-	Up Periscope	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A	Imperium Galactum	-	-	A	Mars Sago	L	P	A	Prince of Persio	L	P	A	Space Quest 1	L	P	A	War In The South Pacific	-	-	A
Battles Of Napalean	-	-	A	Dragon's Breath	L	-	-	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-	**Megatraveller 1**	L	**P**	-	Project Firestart	L	P	A	Space Quest 2	L	P	A	War Of The Lance	-	-	A
Battletech	(L	P)	A	Drakkhen	L	-	-	Insector X	-	-	A	Mewilo	L	-	-	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A	Space Quest 3	L	P	A	Warship	-	-	A
Bismarck	-	-	A	Dungeon Master	L	P	A	It Came From The Desert	(L	P)	-	Might & Magic 1	-	-	A	Quest For Glary 2	(L	P)	A	Space Quest 4	L	P	A	Wasteland	L	P	A
Black Cauldran The	L	-	-	**Dunkle Dimension, Die**	(L	**P**)	-	Jet	-	-	A	Might & Magic 2	-	-	A	Questron 2	L	P	-	Space Rogue	-	-	A	Wasteland Paragraphs	-	-	A
Bloodwych	L	P	-	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A	Jones In The Fast Lane	-	-	A	**Might & Magic 3**	-	-	**A**	Railroad Tycoon	L	-	-	**Spellcasting 101**	L	-	-	**Wing Comm. + Secr. Miss.**	-	-	**A**
Bubble Ghast	-	P	-	**Elvira Mistress of the dark**	L	**P**	-	Kampfgruppe	-	-	A	Millennium 2.2	L	-	-	Reach For The Stars	-	-	A	**Spirit of Adventure**	L	**P**	-	**Winzer**	L	-	-
Buck Rogers	L	P	A	Emperor Of The Mines	L	-	-	Keef The Thief	-	-	A	Miracle Warriars	-	-	A	**Red Baron**	-	-	**A**	Stadt der Löwen	L	-	A	World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Cadaver	L	P	-	Europe Ablaze	-	-	A	King Arthur	L	-	-	Navcam 6	-	-	A	Red Lightning	L	-	A	Star Command	L	-	A	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Carrier Command	L	-	-	**Eye of the Beholder**	L	**P**	**A**	Kingdams Of England	-	-	A	Navy Seal	-	-	A	Red Storm Rising	-	-	A	Star Flight 1	L	-	A	Zork 1	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-	Faery Tale Adventure The	(L	P)	-	King's Quest 1	L	P	A	Neuramancer	L	P	-	Renegade Legion Interceptor	-	-	A	Star Flight 2	L	-	A				
CHAOS Strikes Back	L	P	A	Final Fantasy Legend	-	-	A	King's Quest 2	L	P	A	New Zealand Story The	-	-	A	Rings Of Medusa	(L	P)	-	Star Trek 5	-	-	A	(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!			
Chrono Quest	L	-	-	Fire Brigade	-	-	A	King's Quest 3	L	P	A	Ooze	L	P	-	Rise Of The Dragon	(L	P)	A	Starglider 1	-	-	A				
Chrono Quest 2	L	-	-	Fish	L	-	-	King's Quest 4	L	P	A	Operation Marketgarden	-	-	A	Roadwar 2000	-	-	A	Starglider 2	-	-	A	**Fett gedruckte Titel sind neu!**			
Code Name: Ice Man	(L	P)	A	Flugsimulator 3	-	-	A	**King's Quest 5**	(L	**P**)	**A**	PHM Pegasus	-	-	A	Robox	L	P	-	Steel Thunder	-	-	A				
Colonel's Bequest The	L	P	A	Flugsimulator 4	-	-	A	Knights Of Legend	L	-	A	Panzer Battles	-	-	A	Rommel	-	-	A	Stellar Crusade	-	-	A				
Conquests Of Camelat The	(L	P)	A	Fountain Of Dreams	-	-	A	Kult	(L	P)	-	Panzer Strike	-	-	A	Russia	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	A				

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1





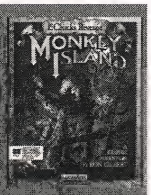
WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

2



EYE OF THE BEHOLDER
Amiga 84,90
IBM PC 84,90

3



SECRET OF MONKEY ISLAND 2
Amiga 79,90
PC VGA 89,90
• komplett deutsch •

		Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4.	SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90		74,90	VGA 89,90 EGA 69,90
5.	WING COMMANDER 2				89,90
6.	CIVILISATION				89,90
7.	LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8.	BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			79,90
9.	RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
10.	EYE OF THE BEHOLDER 2				84,90



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain (ADV)	——	——	——	89,90
* Codename: Ice Man (ADV)	104,90	——	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The (ADV)	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The (ADV)	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of The Longbows (ADV)	——	——	——	94,90
* Heart Of China (PC: EGA oder VGA) (ADV)	94,90	——	——	99,90
* King's Quest 3 (ADV)	——	——	34,90	——
* King's Quest 4 (ADV)	54,90	——	34,90	104,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version (ADV)	——	——	——	89,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3 (ADV)	149,90	——	——	149,90
* Leisure Suit Larry 2 (ADV)	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3 (ADV)	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5 (ADV)	——	——	——	94,90
* Manhunter San Francisco (ADV)	84,90	——	——	84,90
* Police Quest 1 (ADV)	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2 (ADV)	149,90	——	149,90	149,90
* Police Quest 2 (ADV)	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 3 (ADV)	——	——	——	94,90
* Quest For Glory 2 (ADV)	——	——	——	104,90
* Rise Of The Dragon (ADV)	94,90	——	——	94,90
* Space Quest 1 (ADV)	——	——	34,90	——
* Space Quest 1 VGA-Version (ADV)	——	——	——	99,90
* Space Quest 2 (ADV)	——	——	34,90	——
* Space Quest 3 (ADV)	99,90	——	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks) (ADV)	——	——	——	104,90
* Willy Beamish (nur VGA) (ADV)	84,90	——	——	89,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Abandoned Places (ROL)	79,90	——	——	——
Jetfighter 2 (SIM)	——	——	——	89,90
King's Bounty (ADV)	79,90	54,90	——	79,90
Leiser Unlives (UTI)	——	——	——	89,90
Links Courses Bay Hill Club (SPO)	——	——	——	44,90
Links Courses Bountyful (SPO)	——	——	——	44,90
Links Courses Firestone (SPO)	——	——	——	44,90
Links Courses Hyatt Dorado (SPO)	——	——	——	44,90
Links Courses Pinehurst (SPO)	——	——	——	44,90
Martian Memorandum (ADV)	——	——	——	89,90
Moonbase (SIM)	84,90	——	——	99,90
Spirit Of Excalibur (STR)	79,90	——	——	89,90
Star Control (SIM)	69,90	49,90	——	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
4 - Wheel Drive (COM)	79,90	——	79,90	——
10 Great Games (COM)	89,90	——	89,90	99,90
50 Great Games (COM)	——	44,90	——	——
688 Attack Submarine (SIM)	69,90	——	——	79,90
AD & D Action Compilation (COM)	84,90	——	——	84,90
AH 73 Thunder Hawk (SIM)	74,90	——	74,90	74,90
Airbus A 320 (SIM)	99,90	——	——	——
Air Combat Aces (COM)	79,90	——	79,90	89,90
Air-Sea Supremacy (COM)	79,90	59,90	——	89,90
Bard's Tale 3 The (ROL)	69,90	49,90	——	79,90
Bard's Tale Construction Kit (ROL)	——	——	——	79,90
Bard's Tale Infiogie (ROL)	——	——	——	89,90
Battle Isle (SIM)	79,90	——	——	89,90
Battlechess 2 (STR)	69,90	——	——	79,90
Battlehawks 1942 (SIM)	69,90	——	——	69,90
Bill Elliots Nascar Racing (SPO)	79,90	——	——	99,90
Birds of Prey (SIM)	84,90	——	——	——
Broker King (SIM)	——	——	——	79,90
Buck Rogers (ROL)	89,90	64,90	——	89,90
Cadaver (ADV)	74,90	——	74,90	——
Cadaver Levels - The Payoff (ROL)	44,90	——	44,90	——
Castles (SIM)	——	——	——	84,90
Celtic Legends (STR)	79,90	——	——	——
Centurion Defender Of Rome (SIM)	69,90	——	——	79,90
Challengers (COM)	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB) (ROL)	74,90	74,90	——	74,90
Chaos Strikes Back (AM 1 MB) (ROL)	69,90	——	69,90	——
Chess Master 3000 (STR)	——	——	——	84,90
Chuck Yeager's AFT. 2.0 (SIM)	69,90	——	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat (SIM)	——	——	——	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer (SIM)	——	——	——	84,90
Command HQ (SIM)	——	——	——	89,90
Conquestador (SIM)	69,90	59,90	——	——
Conquestador Szenario Disk (SIM)	——	19,90	——	——
Cruise for A Corpse (ADV)	69,90	——	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB) (ROL)	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn (ROL)	79,90	74,90	——	84,90
Deuteros (ARC)	84,90	——	84,90	——
Deutsches Afrika Korps (SIM)	——	69,90	——	——
Deutsches Afrika Korps (Szenarios) (SIM)	——	19,90	——	——
Double Double Bill (COM)	84,90	——	——	——
Drachen Von Laas Die (ADV)	69,90	——	——	——
Dragon Wars (ROL)	74,90	49,90	——	74,90
Duck Tales (ARC)	74,90	——	74,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB) (ROL)	74,90	——	74,90	——
Elite (SIM)	69,90	——	——	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA) (SIM)	——	——	——	89,90
Elvira Mistress Of The Dark (ADV)	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold (COM)	74,90	——	74,90	74,90
F 117 A Nighthawk (SIM)	——	——	——	89,90
F 15 Strike Eagle 2 (SIM)	89,90	——	89,90	94,90
F 15 Szenario Op. Desert Storm (SIM)	——	——	——	44,90
F 16 Combat Pilot (SIM)	69,90	44,90	——	——
F 16 Falcon Collection (COM)	79,90	——	79,90	——
F 19 Stealth Fighter (SIM)	79,90	——	79,90	89,90
Face Off Ice Hockey (SPO)	64,90	——	64,90	——
Fate-Gates of Down (ROL)	79,90	——	79,90	——
Flight Of The Intruder (SIM)	89,90	——	89,90	94,90
Football Crazy Collection No. 1 (COM)	69,90	——	——	79,90
Flugsimulator 4 Aircraft Designer (SIM)	——	——	——	84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch (SIM)	——	——	——	149,90
Flugsimulator Szenerie Deutschland (SIM)	——	——	——	59,90
Gateway To The Savage Frontier (ROL)	——	69,90	——	79,90
Grand Prix (SIM)	84,90	——	——	——
Grandstand (COM)	84,90	——	——	——
Great Courts 2 (SPO)	74,90	——	74,90	——
Gunship (SIM)	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000 (SIM)	——	——	——	89,90
Hard Nova (STR)	69,90	——	69,90	79,90
Heimdall (ROL)	84,90	——	——	——
Imperium (SIM)	69,90	——	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm) (ADV)	67,90	——	67,90	67,90
Indianapolis 500 (SPO)	69,90	——	——	74,90
Kaiser (SIM)	109,90	——	——	109,90
Kathedrale Die (ADV)	89,90	——	——	89,90
Knights Of The Sky (SIM)	84,90	——	——	94,90
Land Air Sea (COM)	84,90	——	——	——
Legend Of Faerghail (ROL)	74,90	——	74,90	74,90
Lemmings Data Disk (STR)	49,90	——	——	69,90
Lemmings 2 - More Lemmings (STR)	69,90	——	——	79,90
Links (Golf) (SPO)	——	——	——	94,90
Loom (Lucasfilm) (ADV)	74,90	——	74,90	74,90
M 1 Tank Platoon (SIM)	79,90	——	79,90	89,90
Mad TV (STR)	79,90	——	——	89,90
Magnetic Scrolls Collection (COM)	84,90	——	——	——
Manchester United Europa (SPO)	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion (ADV)	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge (SPO)	——	——	——	74,90
Martian Dreams (ROL)	——	——	——	89,90
Master Golf (SPO)	84,90	——	84,90	——
Max Pack Compilation (COM)	79,90	——	——	——
Megafortress (SIM)	——	——	——	84,90
Megalomania (STR)	79,90	——	74,90	——
Megatraveller 1 (ROL)	74,90	——	74,90	89,90
Microprose Golf (SPO)	84,90	——	84,90	——
Midwinter 2 (SIM)	84,90	——	84,90	——
Mig 29 Super Fulcrum (SIM)	——	——	——	99,90
Might & Magic 1 (ROL)	——	64,90	——	84,90
Might & Magic 2 (ROL)	84,90	——	——	84,90
Might & Magic 3 (ROL)	——	——	——	89,90
Movie Premier Collection (COM)	79,90	44,90	——	79,90
Oekotopoly (SIM)	——	——	——	149,90
PGA Tour Golf (SPO)	69,90	——	——	74,90
PGA Plus (SPO)	——	——	——	84,90
Pirates ! (SIM)	69,90	54,90	——	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB) (ROL)	69,90	69,90	——	79,90
Pools Of Darkness (ROL)	——	——	——	84,90
Populous (STR)	34,90	——	34,90	34,90
Populous 2 (STR)	79,90	——	——	——
Populous Promised Lands (STR)	19,90	——	19,90	29,90
Parts Of Call (SIM)	69,90	——	——	89,90
Powermonger (SIM)	59,90	——	59,90	——
Powermonger Data Disk (STR)	44,90	——	——	——
Powerpack The (COM)	69,90	——	69,90	——
Quest & Glory (COM)	79,90	——	79,90	——
Rainbow Collection (COM)	59,90	44,90	59,90	——
Raff Glou Edition (COM)	84,90	69,90	——	——
Real ms (ARC)	79,90	——	——	——
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks) (SIM)	84,90	——	——	99,90
Red Storm Rising (SIM)	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa (ROL)	74,90	——	74,90	79,90
Rings Of Medusa (STR)	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The (ROL)	——	——	——	79,90
Schwert u. Magie 1/2 o. 3/4 o. 5/6 (ROL)	——	——	29,90	——
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB) (ROL)	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe (SIM)	——	——	——	94,90
Secret Weapons P 38 Mission (SIM)	——	——	——	39,90
Shadow Sorcerer (ROL)	79,90	——	79,90	84,90
Silent Service 2 (SIM)	84,90	——	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1 (SIM)	44,90	——	——	44,90
Sim City Architectural Disk 2 (SIM)	44,90	——	——	44,90
Sim City Terrain Editor (SIM)	44,90	——	——	44,90
Sim City und Populous (COM)	79,90	——	79,90	79,90
Sim Earth (SIM)	——	——	——	84,90
Simpsons The (ARC)	69,90	44,90	69,90	79,90
Spirit Of Adventure (ROL)	74,90	——	74,90	79,90
Strahyte Collection No. 1 (COM)	79,90	——	——	——
Starflight 1 (ROL)	34,90	24,90	34,90	34,90
Starflight 2 (ROL)	69,90	——	——	69,90
Super Monaco Grand Prix (SPO)	69,90	44,90	69,90	——
Team Yankee (SIM)	84,90	——	84,90	84,90
Teenage Mutant Hero Turtles 2 (ARC)	79,90	49,90	——	——
Test Drive 2 Collection (COM)	79,90	69,90	——	84,90
Their Finest Hour (SIM)	79,90	——	79,90	79,90
Their Finest Hour Messiondisk 1 (SIM)	34,90	——	44,90	34,90
Traders (STR)	69,90	——	——	——
Top League (COM)	79,90	——	79,90	89,90
Turrican 2 (ARC)	69,90	44,90	69,90	——
TV Sports Boxing (SPO)	——	——	——	89,90
Ultima 4 (ROL)	74,90	64,90	——	——
Ultima 5 (ROL)	——	69,90	——	84,90
Ultima 6 (ROL)	——	79,90	——	89,90
UMS 2 (SIM)	84,90	——	84,90	94,90
Utopia (ADV)	79,90	——	79,90	——
Virtual Reality 1 (COM)	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Reality 2 (COM)	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Worlds (COM)	84,90	59,90	84,90	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2 (SPO)	69,90	——	——	84,90
Wild West World mit Spielheart (SIM)	89,90	——	——	89,90
Windows Entertainment Pack (COM)	——	——	——	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks) (SIM)	——	——	——	94,90
Wing Commander 2 Speach Accessory (SIM)	——	——	——	49,90
Wing Commander 2 Special Operation 1 (SIM)	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1 (SIM)	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2 (SIM)	——	——	——	49,90
Winzer (SIM)	74,90	——	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge (ROL)	84,90	——	——	84,90
Zak Mc Kracken (ADV)	74,90	64,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

CPS FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

..... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
..... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
..... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
..... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

□Kundenmagazin (kostenlos)

Auftraggeber

Name: .....
Straße: .....
Wohnort: .....
Telefon: .....
Computer: ..... Kred. Karten - Firma: ..... Verfall: .....
Kunden-Nr.: ..... Karten-Nr.: .....

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!



Das Gesicht kenn' ich doch?!

Über zuwenig Disketten kann man sich bei diesem Sampler bestimmt nicht beschweren: mit all den 3.5" und 5.25", 16 und 256 Farben-Versionen kommen stolze 13 Disks in der Packung zusammen! Dagegen wirkt die Zahl der darauf gebannten Spiele direkt kümmerlich, „schlappe" sechs...

Dabei handelt es sich um die Versoftungen folgender Brett- bzw. Würfelspiele: Backgammon, Dame, Domino, Pachisi (ein indisches Brettspiel, das entfernt an Mensch-Ärgere-Dich-Nicht erinnert), Würfelpoker und schließlich noch Snakes and Ladders, ein hierzulande weniger bekannter Zeitvertreib für die ganz Kleinen.

Die Familienpackung

HOYLE OFFICIAL BOOK OF GAMES VOL. III

Man kann wahlweise gegen einen/mehrere menschliche Kontrahenten oder gegen digitale Berühmtheiten wie Larry Laffer, Roger Wilco und Sonny Bonds antreten. Letztere unterscheiden sich zwar durch ihre Spielstärke voneinander, gehässige Kommentare geben sie aber allesamt gerne ab. Und gelegentlich rücken sie sogar mit kleinen Tips raus, so wie auch das Programm selbst jederzeit seine Hilfe via der Menüleiste offeriert - von den Regeln über eine andere grafische Darstellung bis zum Neustart reicht das Angebot.

Die Grafik ist recht hübsch, vor allem die eingeblendeten Gegnerportraits sind nett animiert. Soundmäßig gibt's kurze Titel- und Zwischenmusiken, ansonsten bloß dezente (Würfelroll-) Effekte. Die Steuerung klappt mit der Maus einwandfrei, mit dem Joystick ist's die reinste Qual. Das Wichtigste zum Schluß: Die Spielstärke des Programms ist leider nicht weltbewegend - aber so kommt man wenigstens öfter mal zu einem Erfolgserlebnis... (mm)

Hoyle Vol. III

Diverse Gesellschaftsspiele im Paket - leider nur mäßig spielstark.

GRAFIK	63%
SOUND	58%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	52%
URTEIL	55%

Variabel
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Sierra

Harddisk erforderlich, in keiner Konfiguration übermäßig schnell.

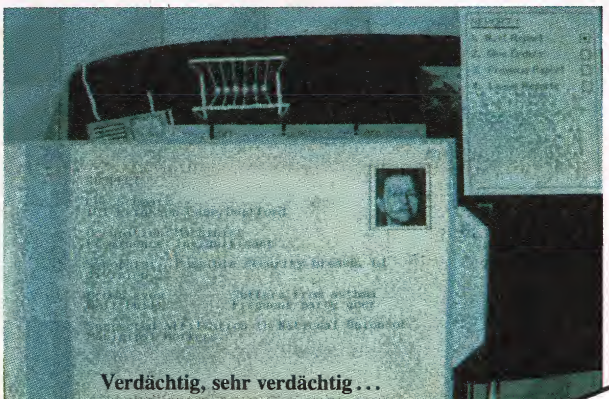
5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

FLOOR 13

No, Prime Minister

Wer glaubt immer noch, daß demokratische Regierungen sich allein durch demokratische Mittel an der Macht halten? Aufwachen Ihr Träumer, Virgins kurioser Strategie/Adventure-Mix weiß es besser!

Der britische Premierminister beschäftigt hier nämlich einen speziellen und besonders geheimen Geheimdienst, der dafür zu sorgen hat, daß die Beliebtheit der Regierung nicht unter die der Opposition sackt. Als Chef dieser obskuren Organisation stehen Euch die sattsam bekannten Mittel wie Lügenkampagnen, Beschattungen, Lauschaktionen, Entführungen und gar Mordanschläge zur Verfügung. Alle drei Wochen überprüft der Premier Eure Arbeit, sollten die aktuellen Wählerumfragen unter 50 Prozent sinken, sieht die berufliche Zukunft düster aus...



Verdächtig, sehr verdächtig...

Action sucht man im 13. Stock freilich vergebens, hier sind Schreibtischtäter gefragt. Über ein bequemes Menüsystem werden die täglich eingehenden Dossiers gewälzt und gegebenenfalls Entscheidungen getroffen - um z.B. der Öffentlichkeit vorzuenthalten, daß eine Weltraum-Mission von vorne bis hinten getürkt ist, könnte man ja mal den unzuverlässig gewordenen Projektleiter diskret um die Ecke bringen. Befremdlich? Was sagt Ihr dann erst zur Optik: detaillierte VGA-Grafik, aber in atmosphärischem Schwarz-Weiß! Gelegentlich spendiert die Soundkarte ein nettes kleines Musikstück, im übrigen herrscht konspirative Stille. Wer nun meint, das würde ja alles recht interessant klingen, den müssen wir leider enttäuschen: Aufgrund der arg beschränkten Handlungsmöglichkeiten macht sich doch relativ bald Langeweile breit. Sorry, Prime Minister... (jn)

Floor 13

Simpel gestrickter Genre-Mix für Liebhaber spleeniger Software-Kuriositäten.

GRAFIK	29%
SOUND	37%
ATMOSPHÄRE	58%
MOTIVATION	41%
URTEIL	39%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Virgin

Eine zähe Angelegenheit - besonders mit nur 12 Mhz unter der Haube.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

A.G.E.

Was mag sich hinter dem ominösen Titel verbergen? Als Fachblatt für Titelbeleuchtung bringen wir umgehend Licht in die Sache: Das Kürzel steht für „Advanced Galactic Empire". Na, hat's geklingelt? Richtig, wir haben es hier mit dem Nachfolger von Tomahawks futuristischem 3D-Adventure zu tun.





Die Hintergrundstory kam uns doch gleich seltsam bekannt vor: Erneut soll man sich als Geheimagent ins Getümmel eines bürgerkriegsgefährdeten Planeten stürzen, um letztlich den kosmischen Frieden wieder herzustellen. Während aber in „Galactic Empire" noch die Welt Ether der Befriedung harrte, sind unsere Dienste ein Jahr später nun auf Kaiser (was soll man machen, der Stern heißt wirklich so!) gefragt – hier soll nämlich in Kürze eine

Das Imperium schlägt zurück

offizielle Botschaft des Imperiums ihre Tore öffnen. Eine reichlich unsichere Angelegenheit, denn da gibt es einerseits den üblen Diktator Lonasi, andererseits seine putschgeile Armee, und noch dazu ist die Bevölkerung in „Technos" und religiöse „Rachnous" zerfallen...

Man landet also mit dem Physcraft (ja, diese panzerähnlichen Super-Schutzanzüge sind auch wieder dabei) am Raumhafen der Hauptstadt Schatten-City und sollte sich zwecks Kontaktaufnahme mit einer Kollegin zunächst zur Centaurier-Bar durchschlagen. Wie es im Agentenmetier aber so geht, ist die Lady offensichtlich verschwunden – zum Glück nicht völlig spurlos, wer die Fährte aufnimmt, sieht sich bald vielfältigen Gefahren gegenüber. Aber während diese beim Vorgänger noch in erster Linie von der mißratenen Steuerung in Tateinheit mit der unübersichtlichen Polygon-Grafik ausgingen, haben die französischen Programmierer zumindest in punkto Präsentation ihre Hausaufgaben gemacht: Man sieht seine 3D-Umgebung zwar immer noch durch die Frontscheibe des Physcrafts, es gibt aber deutlich mehr (und buntere) Gebäude, die Straßen sind endlich als solche zu erkennen, und nicht zuletzt zeichnen sich sämtliche Objekte, Einwohner und herumstreunenden Raubtiere nun durch Vielfalt und Detailreichtum aus. Vor allem aber verdient das Mega-Intro ein kräftiges Sonderlob!

In Sachen Handhabung wurde zwar nur halbe Arbeit geleistet, aber immerhin: Die Maussteuerung ist nach wie vor ein Graus, mit der Tastatur kommt man jedoch nach einer gewissen Eingewöhnungsphase ganz gut zurecht, zumal viele Funktionen ähnlich zu bedienen sind wie beim Erstling. So kann man einmal mehr Waffen und Items aufsammeln (vor allem aber Nachschub-Module für Energie und Sauerstoff), Gebäude betreten oder die Einheimischen ansprechen. Der Spielablauf macht nun einen wesentlich durchdachteren Eindruck, schade nur, daß sich die Unterhaltungen jetzt auf kurze Automatik-Sequenzen beschränken. Aber damit läßt es sich leben, genau wie mit den mittelmäßigen FX. Besonders, da zwei sehr stimmungsvolle Titelmelodien den Akustik-Fan versöhnen.

Keine Frage, nie war das Imperium so wertvoll wie heute – Tomahawks düstere Zukunftsvision verspricht spannende Nächte... (jn)

A.G.E.

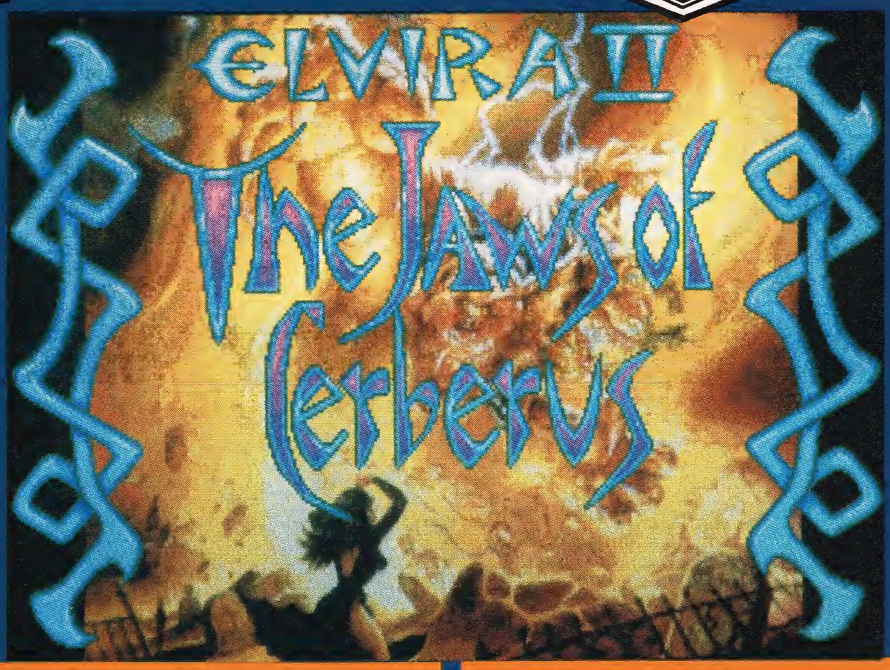
Komplexes Polygon-Adventure mit fesselndem SF-Szenario.

GRAFIK	75%
SOUND	55%
ATMOSPHÄRE	80%
MOTIVATION	79%
URTEIL	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Bomico/ Tomahawk

Um für die Zukunft gut gerüstet zu sein, sind zumindest 25 Mhz gefragt.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung



Da helfen weder Tabletten noch warme Milch mit Rum, um unsere Nachtruhe ist es endgültig geschehen – Accolades Horror-Queen ist wieder unterwegs! Obwohl: „unterwegs" ist gut, die Ärmste wurde nämlich entführt . . .





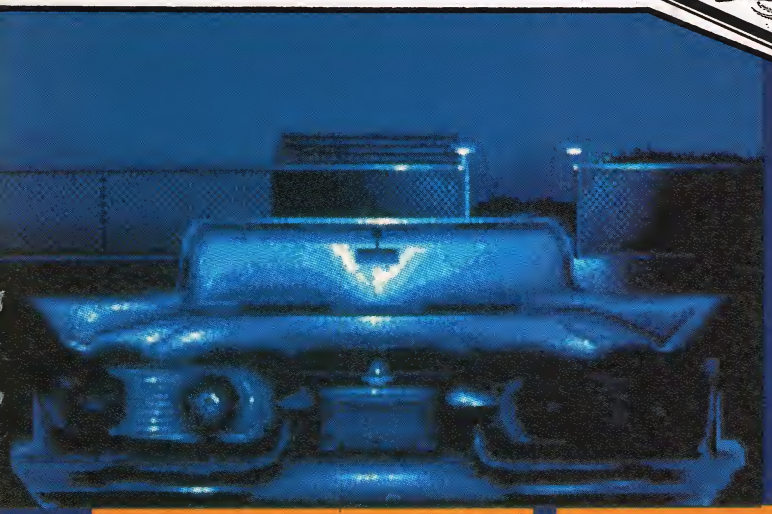


Aber keine Bange Elvira, vor den Monitoren dieser Welt bereitet sich ein ganzes Heer von Rettern aufs Abenteuer vor. Wer könnte da auch zögern, wenn so ein junges, unschuldiges . . . ähem, also wenn so ein hinreißendes Wesen sich unschuldig in einer Notlage befindet? Elvira war nämlich ganz friedlich mit den Dreharbeiten für einen neuen Gruselfilm beschäftigt, als urplötzlich ein dreiköpfiges, einfamilienhausgroßes Monster namens Cerberus auf der Bildfläche erscheint und das arme Kind verschleppt! Wie gut, daß einem erfahrenen Rollenspieler solche Problemfälle und deren Lösung keineswegs fremd sind, es müßte doch eigentlich ein Leichtes sein, die Frau wieder an ihren Arbeitsplatz zu schaffen!?

Wirklich? Zunächst heißt es, überhaupt mal ins Studiogelände zu kommen, denn das Abenteuer beginnt dummerweise *vor* den verschlossenen Toren der „Black Widow Productions". Aber ehe man sich noch richtig Gedanken über mögliche Eindring-Techniken machen kann, taucht unversehens Elvira auf – als Geisterbild! Sie erklärt nochmal die Geschichte mit der Entführung (uninteressant, kennen wir schon) und händigt dann ihrem Retter in spe ein Zauberbuch aus. Das ist allerdings extrem wichtig, denn so ganz ohne Magie & Hexerei läßt sich einem kidnappenden Höllenhund wohl kaum beikommen.

Doch wie geht's nun weiter? Richtig, das Tor war zu und ist es immer noch, genauso wie das kleine Pförtner-Häuschen daneben. Aber wer sich ein bißchen umsieht, wird bald einen Stein entdecken, der ganz unauffällig auf der Straße herumliegt. Aufsammeln – gegen Pförtnerhäuschen schleudern – die Tür geht auf – reinmarschieren und den Schlüssel nehmen – schon läßt sich das Tor zum Reich der Schwarzen Witwen öffnen. Glücklich dort angelangt, haben wir die Wahl der Qual: eine viktorianische Villa, der unvermeidliche Friedhof und ein riesiges Labyrinth von Katakomben wollen durchstöbert werden. Es mag ja alles nur Film-Staffage sein, aber dafür sind die monströsen Bewohner ganz und gar nicht aus Pappe, vor allem zeigen sich die Biester von einer höchst angriffslustigen Seite! Hier ein kleiner Auszug aus der Besetzungsliste: Auf dem Friedhof toben sich gewalttätige Skelette, Zombies, Todesengel und andere nette Gesellen aus, und die Katakomben werden von Killer-Wespen, blutsaugenden Fliegen, verwesenden Körpern und einer absolut ekelhaften Spinne bewohnt. In der viktorianischen Bruch-







bude finden sich zwar auch ganz normale, friedliche Räume (Bad, Schlafzimmer...), aber sobald man das häusliche Giftlabor betritt, steht da schon wieder so ein Reserve-Frankenstein rum und mischt seine Erfrischungs-Tränklein...

Es gibt also viel zu tun - nieten wir's einfach um! Das kann z.B. mit roher Waffengewalt geschehen, wobei sich unterschiedlich aggressive Angriffsmodi (von defensiv bis „Berserk") einstellen lassen. Aber der wesentlich elegantere Weg ist natürlich, seinen Widersachern einen der 37 verschiedenen Spells ins gräßliche Antlitz zu schleudern. Vom schlichten Feuerball bis zum raffinierten Angstmacher-Spruch ist eine solide Auswahl vorhanden, und in Elviras hübschem Büchlein wird genau beschrieben, aus welchen Einzelteilen die Dinger bestehen und ab welchem (Erfahrungs-) Level man sie benutzen kann. Level? Wenn das mal keine gelungene Überraschung ist - die Kritik am ersten Teil (von wegen „Actionadventure mit Rollenspielelementen") ist anscheinend auf fruchtbaren Boden gefallen!

Nicht genug damit, daß man sich jetzt durch mehrere Erfahrungslevel hochhangeln kann, darüberhinaus stehen nun zu Beginn sogar vier Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaftswerten (Intelligenz, Stärke...) zur Auswahl: ein Programmierer, ein Stuntman, ein Privatdetektiv und ein Messerwerfer; da müßte doch eigentlich für jeden Geschmack das Richtige dabei sein. Auch bei den Rätseln hat man sich redlich bemüht, um sie halbwegs logisch und vor allem sehr, sehr schwer hinzukriegen. Manchmal besteht allerdings die Hauptschwierigkeit darin, die benötigten Gegenstände in den teilweise recht dusteren Grafiken zu finden...

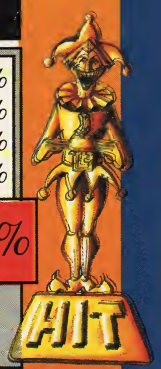
Davon abgesehen ist die grafische Präsentation aber wieder ausgezeichnet gelungen: sehr atmosphärisch, sehr stimmig, äußerst makaber und nicht zuletzt hübsch animiert. Das Screen-Layout mit dem großen Sichtfenster in der Mitte und dem Richtungskreuz, dem Inventory und den verschiedenen Handlungs-Icons drumherum hat sich nur geringfügig verändert. Die auffälligsten Neuerungen betreffen sicher die informativen Abbildungen des Heldenkörpers und -herzens (gibt den Grad der Aufregung an) im „Fensterrahmen", wobei praktischerweise auch gleich die Hitpoints angezeigt werden, die die einzelnen Körperteile verkraften können. Der Schauer-Sound verspricht mit Karte echten Nervenkitzel, ohne hingegen eher ein Nervenleiden. Last not least wurde die komfortable Maus/Icon-Steuerung vom Vorgänger übernommen, die Tastatur bleibt eingefleischten Masochisten vorbehalten. Unter dem Strich erhält man mit Elvira II ein ausgesprochen unterhaltsames Computerabenteuer, für ein „richtiges" Rollenspiel reicht es jedoch trotz der neuen Features noch nicht ganz. Fazit: Längst nicht so komplex wie „Ultima" oder „Might & Magic", aber dafür viel, viel gruseliger! (C. Borgmeier)

Elvira II

Makaberes Grusical der Spitzenklasse - nur für Leute mit starken Nerven!

GRAFIK	*87%*
SOUND	*81%*
ATMOSPHÄRE	*88%*
MOTIVATION	*85%*
URTEIL	*86%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.119,-DM
Hersteller: Accolade



Fünf Disks, Codewheelabfrage. Läuft sogar auf XTs, wenn auch langsam. EGA-Version gesondert erhältlich; wird komplett in deutsch erscheinen!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



Soweit man eine zünftige Prügelei als Sport bezeichnen kann, wird's jetzt sehr sportlich: Ring frei für einen kleinen Vergleichskampf! Wer schlägt den härteren Haken, wo fliegen die Fetzen am fetzigsten?

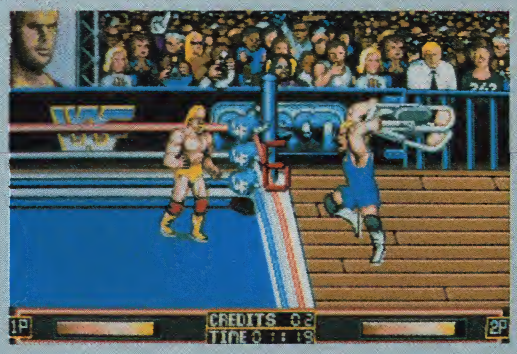


PIT-FIGHTER vs. WRESTLE MANIA





Pit-Fighter



Wrestle Mania

Pit-Fighter

Domarks Gossenhauer hat einen weiten Weg hinter sich: Von der Spielhalle auf die Homecomputer, dann weiter zur MS-Dose. Ataris Arcade-Original beeindruckte vor allem durch zoombare Digi-Grafik und Drei-Spieler-Modus – was ist davon geblieben? Nicht viel, nur noch zwei Fighter dürfen gleichzeitig kloppen, wobei einer per Tastatur zur Sache kommt. Meist kämpft man miteinander gegen ein Computer-Team, zwischendurch auch gegeneinander. Je nach ausgewähltem Kampfstil (Catcher, Karateka oder Kickboxer) stehen nicht nur die üblichen Sprung-, Tritt- und Schlagvarianten zur Verfügung, sondern auch ein sogenannter Special-Move – und wem selbst „Piledrivers" oder „Drehkicks" nicht durchschlagend genug erscheinen, der vergreift sich halt an den sporadisch herumliegenden Messern, Shurikens und Motorrädern.

Maus und Stick sind zwar im Ring zugelassen, erweisen sich jedoch als äußerst undankbar; lediglich das Keyboard bietet eine faire Chance, gegen die acht Computergegner zu bestehen. Doch die Mühe lohnt kaum: Einzig der Zoomeffekt ist recht ordentlich gelungen, ansonsten ist die Mixtur aus Digi und Pixel-Grafik grobkörnig und schwach animiert, Musik und Geräusche sind kaum der Rede wert.

Wrestle Mania

Da haben Oceans Showcatcher aus der „World Wrestling Federation" schon mehr zu bieten, z.B. eine Trainingsoption, wo zwei Spieler sämtliche Griffe, Tritte und Schläge aneinander ausprobieren dürfen. Als Hulk Hogan, Ultimate Warrior oder British Bulldog steigt man letztlich aber solo auf die Matte, um fünf Computerwrestler nacheinander in die Seile zu wickeln. Fast wie im Privat-TV: Es gibt die gewohnten Schimpftiraden vor dem Kampf, die Kolosse haben ihre eigenen Spezialgriffe, und außerhalb des Rings darf man dem Gegner sogar einen Klappstuhl über den Schädel ziehen.

Auch wenn sich das Gerangel letztlich nicht sehr von dem in Pit-Fighter unterscheidet, die Steuerung wurde hier wesentlich besser gelöst – die vielfältigen Griffe können mit Stick und Tastatur gleichermaßen gezielt eingesetzt werden. Und auch die bunte, ruckelfrei scrollende Grafik ist wesentlich überzeugender, die Sprites sind riesig und dennoch ansprechend animiert. Sollte sich dann trotz Titelmusik und guter Effekte kein richtiges Catch-Feeling einstellen, kann man sich noch mit einem mitgelieferten WWF-Video in Stimmung bringen.

Der Sieger

...steht somit eindeutig fest: Bei Wrestle Mania stimmt der Spielspaß, Pit-Fighter liegt KO auf der Matte! (rl)

Pit-Fighter

Hinterhofprügelei ohne Durchschlagskraft.

GRAFIK	*41%*
SOUND	*38%*
STEUERUNG	*33%*
MOTIVATION	*31%*
URTEIL	*34%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Domark

Unter 25 Mhz wird die Gosse zum zähen Sumpf ...

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Wrestle Mania

Schwungvoller Nachschlag für Fans der amerikanischen Volksbelustigung.

GRAFIK	*62%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*71%*
MOTIVATION	*62%*
URTEIL	*64%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Ocean

Die Wrestler kommen bereits ab 16 Mhz. flott zur Sache.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Im wilden Süden ist der Teufel los!

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Neueröffnung
7080 Aalen
Storchenstr. 5b

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	0761/382590

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,- *bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit(d)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	64,95	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air-Sea-Land	84,95	-	89,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnaphobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armour Geddon	62,50	62,50	-
Babarian II	64,95	-	-
Baby Jo go home	-	64,95	74,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Chess 2	-	-	74,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Bill Elliots Nasc.Chall.	-	-	73,95
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.
Black Gold	69,95	-	74,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brigade Commander	64,95	-	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundelsiga Manager Prof.	69,95	69,95	74,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.
Captian Planet	64,95	64,95	-
Carlifornia Games 2	-	-	74,95
Castles	a.A.	-	79,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95
Civilization	-	-	89,95
Chot fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conan	-	-	84,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Die Kathedrale	83,95	-	83,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Double Dragon III	64,95	64,95	-
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
F 117 A Nighthawk .	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon Miss.Disk 2	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Face Off	64,95	64,95	64,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final command	68,95	68,95	68,95
First Samurai	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Floor 13	-	-	84,95
Fort Apache	74,95	74,95	-
Formel 1 G.P.	69,95	-	-
Free D.C.	-	-	94,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1,2 oder 3	85,95	-	-
Gatewayt. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	64,95	64,95	-
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Nova	62,95	-	74,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	-	-
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Home Alone	64,96	-	74,95
Hunter	72,95	-	-
Llyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95
Last Ninja 3	79,95	-	-
Lämpereur	-	-	99,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95
Lemmings	62,95	62,95	62,95
Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Links Huatt	-	-	49,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lotus Espr. Turbo Chal.2	69,95	69,95	-
M.U.D.S.	69,95	-	79,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Mad TV	a.A.	a.A.	86,95
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magic Pockets	64,95	-	-
Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	-	-
Mean Streets	62,96	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megafortress	-	-	84,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95
Megatraveller 2	-	-	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter 2	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-
Might & Magic 2	72,95	-	72,95
Might & Magic 3 (d)	-	-	79,95
Mike Dtika Football	-	-	82,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island I	-	-	84,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
No.1 Compilation	69,95	-	-
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Nebulus	62,95	-	-
Nacronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Nobunagas Ambition	-	-	86,95
No Greater Glory	-	-	82,95
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
On the Road	69,95	69,95	-
Oath	64,95	64,95	-
Outrun Europe	62,95	62,95	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
PGA Golf Tour + Course	-	-	82,95
Pegasus	64,95	-	-
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	-
Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95
Police Quest 3	-	-	86,95
Pool of Radiance	68,95	-	68,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous III			
Ports of Call	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
R-Type 2	67,95	67,95	-
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Rasender Reporter	-	-	74,95
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59,95	59,95	-
Robin Hood	63,95	-	74,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Rollerbabes	-	-	72,95
Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.
Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Sand of Fire	-	-	74,95
Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest 4	96,95	-	96,95
Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starflight 2	66,95	-	-
Starlord	64,95	-	-
Steigenberger Hotelmana.	54,95	-	64,95
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Strike 2	-	-	74,95
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Terminator 2	62,95	62,95	72,95
The Hunt f.t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Dath	64,95	-	74,95
The Simpsons	72,95	-	76,95
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Time Quest	-	-	79,95
Tony La Russa Ult. Baseb.	_	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a.A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican 2	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Boxing	-	-	84,95
TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Ultima 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Triologie	-	-	74,95
UMS 2	72,95	72,95	82,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	72,95	72,95	-
Vroom	69,95	69,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey II	69,95	-	79,95
Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	-
Wayne Gretzkey Iceh. 2	a.A.	a.A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Wild West World	84,95	-	87,95
Willy Beamish	-	-	86,95
Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Wing C II Miss	-	-	-
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,96
Wolfpack	72,95	72,95	-
World Champ.Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wreckers	66,95	66,95	66,96
Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent+grün	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent+rot	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	54,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,-
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95

Amiga 500 kompl m.Maus zum Wahnsinnspreis **DM 799,-**
Amiga 500 kompl. m. Maus Inkl. 1 MB Superpreis **DM 859,-**
AMIGA 500 plus **DM 849,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S **DM 579,-**

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr, ohne Accu, Garantie 6 Monate	DM	64,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM	134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Elvira Mistress o.t. Dark	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Wolfspack	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + F 15 Strike Eagle 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundelsiga Manager prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	1.8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG

f.A 1000 extern 2.0 MB	DM	498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-
5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 solange Vorrat reicht	DM	154,-
3,5" Floppy Drive internf. A 500	DM	154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,-
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1.280,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1.672,-

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000
SCSI-ALF 3 High-Performance

40 MB Oktagon	DM 1.204,-
52 MB 15 ms	DM 1.309,-
105 MB 11 ms	DM 1.512,-
weitere Größen auf Anfrage	
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1.498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM 299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscan-Monitor	DM 899,-

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM	24,95
MITA Laser Drucker LP-X1		
11 Seite pro Min./250 Blatt	DM	2.798,-
original CDTV v. Commodore inkl Fernbedieung	**DM**	**1.489,-**
Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	**DM**	**358,-**
ohne CMS-Chips (Mono)	**DM**	**289,-**
Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	**DM**	**367,-**
ohne CMS.Chips (Mono)	**DM**	**298,-**
Version engl. mit CMS-Chips (Stereo)	**DM**	**333,-**
ohne CMS-Chips (Mono)	**DM**	**264,-**

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE

Shadow Sorcerer



Flotte Bienen!

SSIs Dragonlance-Action-Rollis nun in isometrischem 3D – das ist ja fast schon ein Hauch von „Eye of the Beholder“! Wie gesagt, ein Hauch . . .

Der Schattenzauberer knüpft dort an, wo sein Vorgänger „Dragons of Flame“ aufgehört hat: Die aus den Klauen der Draconier befreiten Einwohner von Pax Tharkas sind nun auf der Flucht vor ihren Peinigern. Für sicheres Geleit sollen die bereits bekannten Recken (der Spieler darf vier Fertighelden aus einem umfangreichen Pool fischen und bei Bedarf später noch tauschen) sorgen, indem sie das vor dem Treck liegende Gelände erkunden, entmonstern, Nahrung besorgen und allerlei Kleinquests erledigen. Eine zur Orientierung und Fortbewegung nötige Waben-Karte zeigt die Gegend ganz genau – allerdings erst, wenn sie bereits erforscht wurde! Zudem haben die Flüchtlinge ihren eigenen Kopf, folgen dem Helden-Quartett nicht immer und können sich gar aufspalten. Böse Sache, denn der Erfolg bemißt sich am Ende daran, wieviele von ihnen man wohlbehalten im Königreich der Zwerge abliefern konnte.

In punkto Gameplay halten sich die Neuerungen in Grenzen, immerhin werden Kämpfe nur noch durch Icon-Klicks gesteuert, man kann sie sogar ganz dem Rechner überlassen. Überhaupt geht die Handhabung mit Stick oder Maus gleichermaßen bequem vonstatten, es gibt zwei, drei kurze Musikstücke samt FX, und auch die teilweise animierte 3D-Optik ist wohlgeraten – wenngleich man das Gefühl nicht los wird, daß der PC doch etwas mehr kann. Das gilt insbesondere für die gelegentlichen Programmfehler (z.B. Türen, die nur in eine Richtung funktionieren), von denen die zuvor erschienene Amiga-Version verschont blieb! (jn)

Shadow Sorcerer

Actionreicher Appetithappen für unersättliche Rollenspieler.

GRAFIK	*69%*
SOUND	*61%*
ATMOSPHÄRE	*64%*
MOTIVATION	*59%*
URTEIL	**61%**

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: SSI

Wie ein VW Käfer: Läuft immer und überall!

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

FASCINATION

Erotischer Mayday



Die Faszination am Pool . . .

Muriel Tramis, die Schöpferin unvergänglicher (Mach-) Werke wie „Emmanuelle“ und „Geisha“, beglückt uns mit einem neuen Softsex-Adventure. Wobei die Betonung auf „soft“ liegt – sowohl was die erotischen, als auch was die abenteuerlichen Elemente angeht!

Doralice May ist „der Flugkapitän mit dem größten Sex-Appeal zwischen Paris und Miami“. Spekulationen darüber, was eine solche Charakteristika wohl für Crew und Passagiere zu bedeuten hat, erübrigen sich, denn auf ihrem letzten Flug ereignete sich ein schicksalhafter Zwischenfall: Ein Reisender erlitt einen Herzanfall und starb wenige Minuten darauf. Vor dem Ableben konnte er Doralice aber noch eine hochbrisante chemische Substanz übergeben, samt der flehentlichen Bitte, sie in Miami abzuliefern. Selbstverständlich kann unsere Heldin diesen posthumen Liebesdienst nicht verweigern, weshalb über kurz oder lang die halbe Unterwelt von Miami hinter ihr her ist . . .

Im Vergleich mit dem Genre-Mischmasch „Geisha“ wirkt Fascination beinahe wie ein richtiges Adventure, aber nur beinahe: Der Lösungsweg ist organisiert wie eine Einbahnstraße, die Rätsel sind wenig rätselhaft und die auftretenden Personen nicht eben intelligent. Das Spiel ist mehr eine Fleißaufgabe, bei der man mechanisch alle Gegenstände einsammelt und auf sämtliche Objekte und Personen anwendet. Steuerungstechnisch macht das mit der Maus keine Probleme, und dank der netten VGA-Grafik ist es auch hübsch anzusehen. Die Begleitmusik ist allerdings belanglos und die gebotene Erotik nur begrenzt erotisch – ein Abenteuer von faszinierender Schlichtheit. (od)

Fascination

Simpel gestricktes Softsex-Adventure.

GRAFIK	*73%*
SOUND	*26%*
ATMOSPHÄRE	*50%*
MOTIVATION	*46%*
URTEIL	**48%**

Für Anfänger
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Coktel Vision/ Bomico

Festplatte erforderlich, komplett in deutsch, Farbcode-Abfrage.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung


AMIGA JOKER
NEU
AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
MÄCHTIG STARKES COMPUTER ENTERTAINMENT!
JETZT NEU AM KIOSK!

Bereits der „Bundesliga Manager“ gilt unter den strategischen Ledertretern als Legende, wo wird man da erst den Nachfolger einstufen? Denn was Software 2000 hier abgeliefert hat, ist wahrlich professionell!

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

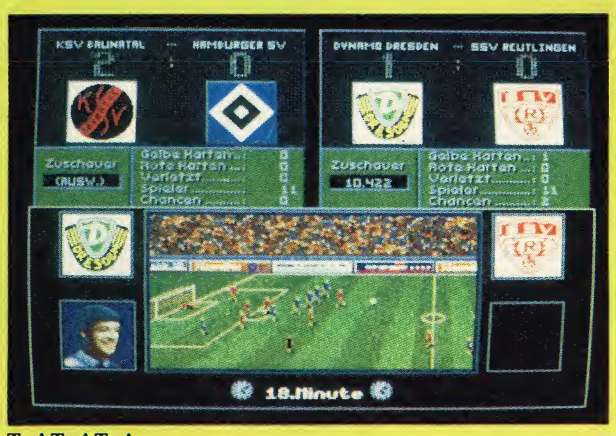
Bis zu vier Führungskräfte beginnen ihre Karriere hier normalerweise 1991 in der Amateur-Oberliga und managen ohne zeitliche Begrenzung. Doch darf dieser voreingestellte Modus auch abgeändert werden, so daß etwa ein Drei-Jahres-Spiel (samt Verewigung in der Highscoreliste) ebenso möglich ist wie der Start anno 1963 oder das Kicken im

Von Profis für Profis

entschärften Anfängerlevel. Wie auch immer; stets stehen 58 Vereine zur Wahl, wobei auch die aus den neuen Ländern nicht zu kurz kommen.
Ein Blick in die Mannschaftsliste offenbart satte 20 Mitstreiter - prima, so muß man sein Anfangskapital von anderthalb Millionen wenigstens nicht gleich für die Verstärkung des Teams verbraten. Schwierig genug wird es sowieso noch, beispielsweise bei der Aufstellung: Technik, momentane Kondition und generelles Leistungsvermögen eines jeden Dribblers wollen da ebenso bedacht sein wie eventuelle Sperren oder eine der 36 möglichen Verletzungen - und nicht zuletzt ob der Mann wohl Rechts- oder Linksfüßer ist! Über die fest einprogrammierten Taktiken (2-4-4, 2-5-3 und 3-4-3) hinaus läßt sich dann buchstäblich jede denkbare Positionierung per Hand zusammenbasteln, und selbstverständlich können während einer laufenden Partie Ersatzspieler eingewechselt werden.
Apropos Partie: Das Programm führt die Höhepunkte des Spiels in Form von über 30 animierten Torszenen (inklusive Doppelpässe, Hackentricks, etc.) vor und



Kleine Bandenwerbung gefällig?



Tor! Tor! Tor!

bringt zum Schluß sogar eine Zeitungsmeldung, in der die Begegnung kommentiert und dokumentiert (Torschützen, Gelbe Karten usw.) wird. Daß man jederzeit in die Tabelle(n) Einblick nehmen kann, ist ja klar, aber habt Ihr schon mal von einem Stadion gehört, bei dem Steh- und Sitzplätze ebenso ausbaufähig sind wie das Flutlicht oder die Überdachung? Kreditaufnahme, Transferlisten und Vertragsverhandlungen gehören zur Manager-Grundausstattung, doch wie steht es mit dem gezielten Training von Kondition, Taktik oder Schußstärke bzw. der Förderung von Jugendarbeit? Oder gar einer Live-Auslosung von DFB-Pokalbegegnungen? Na, eben! Auch sonst bleiben keine Wünsche offen, sämtliche Pokalwettbewerbe (mit Verlängerung und Elfmeter-Schießen) sowie Statistiken und Infos jeder Art und Sorte machen hier den Franz zum Kaiser. All das präsentiert sich auf vielen Screens und in einer für's Genre ebenso schönen wie vielfältigen Optik. Auch der Titelsound klingt gefällig, allerdings ist während des Spiels nichts mehr zu hören. Was soll's, viel wichtiger ist doch, daß hier die (Maus/Icon-) Steuerung wirklich patent gelöst wurde.
Tja, nicht umsonst ist diese Simulation am Amiga eines der meistverkauften Spiele aller Zeiten - und auch am PC wird Bundesliga Manager Professional wohl bald der Deutsche Meister sein! (jn)

Bundesliga Manager Professional

Fraglos das derzeit beste Manager-Programm am Platz!

GRAFIK	66%
SOUND	38%
REALISMUS	90%
MOTIVATION	92%
URTEIL	88%

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Software 2000

Die Taktfrequenz hat kaum Einfluß, ohne Maus ist jedoch der Ofen aus! Eine Editordisk ist bereits in Arbeit.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

A320

A·I·R·B·U·S



Jetzt auch auf PC

...has landed.

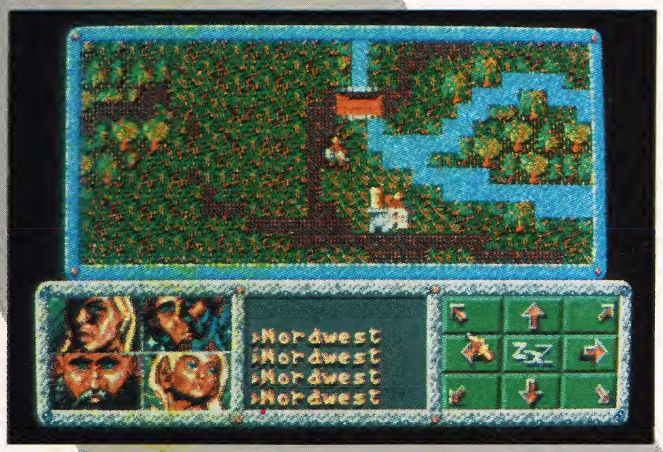
entwickelt in Zusammenarbeit mit

Lufthansa und Deutsche Airbus

Wo bitte geht's zum Drachen?

DRAGONFLIGHT

Lindwurm, verzweifelt gesucht...



Zwei lange Jahre blieb Thalions Rollenspielerfolg Amiga- und ST-Recken vorbehalten, nunmehr hatte die Spieleschmiede ein Einsehen - ehe die Feuerspeier nur noch Auslaufmodelle sind, ist auch am Peezee Drachenfliegen angesagt.

Aber wo fliegen sie denn? Das Grundproblem bei Dragonflight ist nämlich, daß all die vielen freundlichen Lindwürmer seit einer gewaltigen Schlacht in ferner Vergangenheit vom Angesicht der Erde verschwunden sind. Dazu kommt, daß neuerdings vielerlei düsteres Gesindel das Fantasy-Reich unsicher macht. Grund genug für ein fest einprogrammiertes Helden-Quartett, mal nach dem Rechten zu sehen...

Städte und Wilderness zeigen sich dabei recht detailliert aus der Vogelperspektive, in den Dungeons lautet die Parole 3D-Partysicht, gekämpft wird in der taktisch überschaubareren Seitenperspektive. Zaubersprüche muß man in Form von Pergamentrollen erstmal finden, aber das Wichtigste sind hier ohnehin die gelegentlichen Schwätzchen mit braven Einwohnern, ohne die die zahlreichen Miniquests nicht zu lösen sind.

Spielerisch kann Dragonflight eine dichte Atmosphäre garantieren, technisch leider nur Altbackenes: Zwar läuft das Programm auch mit einer VGA-Karte, bietet aber bloß EGA-Optik. Die Sprites sind manchmal nur schwer vom Hintergrund zu unterscheiden, und die Geschwindigkeit erinnert häufig an die Zeitlupenwiederholung in der Sportschau. Der AdLib-Sound ist abwechslungsreich aber irgendwie blechern, lediglich an der bequemen Maus-Iconsteuerung kann nicht gemäkelt werden. Naja, zwei Jahre gehen halt auch an Drachen nicht ganz spurlos vorüber... (jn)

Dragonflight

Solides deutsches Rollenspiel - viel Flair, aber technisch etwas überholt.

GRAFIK	*61%*
SOUND	*69%*
ATMOSPHÄRE	*81%*
MOTIVATION	*76%*
URTEIL	**74%**

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.104,- DM
Hersteller: Thalion

Auch über 25 MHz nicht sonderlich schnell.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

FREE D.C.!

Robby for President

Was hätte das nicht für ein tolles Spiel werden können: 256 Farben-Grafik mit hervorragend digitalisierten Personenportraits, prima Musik, viel Sprachausgabe und eine witzige Story voller Insider-Gags und Anspielungen auf die amerikanische Politlandschaft. Nur das Gameplay hat man leider vergessen...

Ein Raumschiff landet in Washington, herausgestolpert kommen ein Mensch und zwei Roboter, wovon der eine wie ein ganz normaler Robby aussieht, der andere eher wie ein Karussellpferdchen. Der Mensch ist der Held dieser Veranstaltung, das Karussellpferdchen sein treuer Begleiter Wattson. Der Normal-Robbie erklärt den beiden nun, was sie zu tun haben: Ganz Washington wurde von der zentralen Roboter-Regierung in einen Menschenzoo umgewandelt, damit die kleinen Blechköpfe was zum Gucken haben. Doch leider ist eins der Anschauungsobjekte durchgedreht und killt jetzt reihenweise die Zoobesucher und -wärter. Diesen Bösewicht sollen die beiden finden und unschädlich machen, und das bitteschön innerhalb von zwölf Stunden.

Eine vertrackte Situation, wie soll man sich da als Mensch bloß verhalten? Doch keine Sorge, hier muß man sich höchst selten für oder gegen irgendetwas entscheiden - die Geschichte läuft nahezu von alleine ab! Man kriegt immer nur die momentan anwendbaren Optionen serviert (z.B. Talk, Use Gun, Use Map), wobei sich die Handlungsmöglichkeiten meist auf Herumreiten (Wattson!) und ein bißchen Ballern beschränken. Das ist praktisch alles und somit halt ein bißchen sehr wenig für ein Adventure! Schade, denn an guten An- und Vorsätzen mangelt es Cineplays Debüt-Spiel ja nicht. (mm)

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

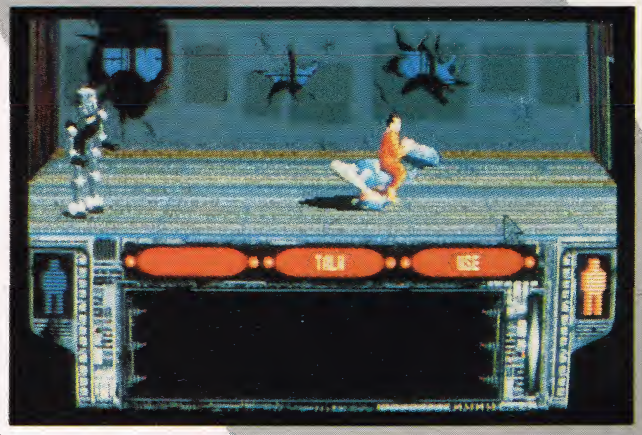
Free D.C. !

Ironisches Movie-Adventure ohne große Handlungsmöglichkeiten.

GRAFIK	*77%*
SOUND	*70%*
ATMOSPHÄRE	*61%*
MOTIVATION	*33%*
URTEIL	**40%**

Für Anfänger
Preis: ca.119,-DM
Hersteller: Cineplay

Harddisk mit etwa 7 MB freiem Speicherplatz erforderlich.



Zuschauen, entspannen...

DAS POWER PACK PREISAUSSCHREIBEN

Wie um Himmels Willen kommt man auf einen derart dämlichen Titel für einen Wettbewerb? War ganz einfach: Einmal hat Leisuresoft als Hauptgewinne tatsächlich richtige Power-Packs spendiert, und dann läßt sich die Sache so halt prima mit P.P.P. abkürzen...



1.Preis



2.+3.Preis



4.-10.Preis

Alles schön und gut, werdet Ihr sagen, aber was hat man sich denn nun unter einem Power-Pack vorzustellen? Haltet Euch gut fest, denn zum einen wäre das ein „Tecno Plus CD-ROM" samt Audio-Interface-Karte, Power-Data-Karte, Installationsprogramm sowie sieben CD-Titeln vom „World Atlas Mark II" über den „Chessmaster 2000" bis zu „Life & Death"! Wow, toll, irre? Und was sagt Ihr zu einem „Sound-System", bestehend aus einer Soundblaster-Karte, Aktiv-Boxen, einem Joystick und dem Sierra-Adventure „King's Quest V"? Da ist doch Musik drin, oder? Und an Power mangelt es ja nun auch nicht, denn es gibt sogar noch mehr zu gewinnen, hier nochmal alles schön der Reihe nach:

1. Preis

Tecno Plus CD-ROM

2. und 3. Preis

Sound-System

4. - 10. Preis

Mario Andretti's Racing Challenge

Nun könnte man zwar wirklich nicht behaupten, daß die Leute von Leisuresoft knickrig wären, trotzdem wollen sie die leckeren Gewinne nur an jemanden herausrücken, der die folgende Frage beantworten kann:

Wieviele Mitarbeiter hat Leisuresoft?

Woher Ihr das wissen sollt, wenn es die Firma offensichtlich selber nicht weiß und erst Euch fragen muß? Gut, geben wir halt einen kleinen Tip: Leisuresoft residiert zwar im kleinen Ort Bönen, zählt jedoch zu den größten Vertreibern von Software in ganz Deutschland! Immer noch keinen Schimmer? Bitte, verraten wir auch noch, daß die richtige Zahl entweder 4, 27 oder 56 lautet.
So, egal wieviele es auch sind, mitmachen dürfen sie alle miteinander nicht, genausowenig wie Mitarbeiter des Joker Verlags. Ihr hingegen schon, sofern Ihr einseht, daß der Rechtsweg ausgeschlossen ist, und Euer Kärtchen mit der richtigen Antwort bis zum 10. April 1992 bei folgender Adresse eingeht:

Joker Verlag
„P.P.P."
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Möge die Macht mit Euch sein!

LEISURESOFT

Im wilden Süden ist der Teufel los!

OLIVER HECK
FUNNY-SOFTWARE

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Neueröffnung
7080 Aalen
Storchenstr. 5b

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	0761/382590

SEGA

Mega Drive Action Replay	149.00
Mega Drive incl. Sonic	389.00
Sega Master System 2	169.00

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84.95
Back to the Future 2	84.95
Basketball Nightmare	84.95
Bubble Bobble	94.95
Dick Tracey	94.95
Fantasy Zone 5	74.95
Ghostbusters	84.95
Golden Axe Worrior	111.95
Indiana Jones	94.95
Micky Mouse	94.95
Pro Westling	64.95
Sonic	94.95
Spidermann	94.95
Wonder Boy 3	84.95
Xenon 2	84.95

SEGA MEGA DRIVE

E-Swat	111.95
E-A Eishockey	129.95
F-22 Interceptor	111.95
Forgotten Worlds	111.95
Ghols 'n Ghosts	121.95
Golden Axe	111.95
Jewel Master	104.95
Kings Bounty	101.95
Mickey Mouse	121.95
Mickey Mouse 2	121.95
Moonwalker	111.95
Phantasy Star III	124.95
Popoulus	121.95
Road Rast	111.95
Quack Shot	111.95
Shadow of the Beast	131.95
Sonic	111.95
Spidermann	121.95

CARTRIDGES

Strider	131.95
The Immortal	129.95
Thunder Force 3	101.95
Wonderboy 3	111.95
Wrestle War	111.95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289.00
TV-Adapter	196.00
Master-Gear-Adapter	57.95
Dragon Crystal	67.95
Fantasy Zone	59.95
G-Loc	67.95
Golden Axe	59.95
Griffin	59.95
Mickey Mouse	67.95
Ninja Gaiden	59.95
Pengo	57.95
Psychic World	57.95
Putter Golf	57.95
Shinobi	74.95
Super Golf	54.95
Super Monaco G.P.	57.95
Taru Ruto Action	54.95
The Berliner Wall	67.95
Waggon Land	54.95
Wonder Boy	57.95
Woody Pop	57.95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289.00
NES Entertainement-set	219.00
A Boy and his Blob	84.95
Airwolf	94.95
Bayou-Billy	114.95
Blades of Steel	94.95
Castelvonia	94.95

Days of Thunder	94.95
Double Dragon 2	114.95
Duck Tales	94.95
Gauntler 2	94.95
Knight Rider	94.95
Mega Man 2	94.95
Paperboy	64.95
Probotector	99.95
Rad-Racer	94.95
Simpsons	114.95
Solstice	84.95
Super Mario 3	99.95
Turtle II	124.95
Wrestlemania	99.95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156.95
Accu + Netzteil	69.95
Caseboy	24.95
Gameboy-Lampe	34.95
Gameboy-Lupe	24.95
Gameboy-Verstärker	49.95
Gameboy-Koffer	34.95
Gameboy-Taschen	24.95
Alleyway	47.95
Amazing Spiderman	47.95
Baseball	47.95
Battletoads	77.95
Boomers Adventure	57.95
Bubble Bobble	67.95
Castlevania	67.95
Double Dragon II	64.95
Duck Tales	67.95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67.95
Final Fantasy	87.95
Final Fantasy Adv.	87.95
Fortified Zone	77.95
Gremlings 2	77.95
Gargoyle's Quest	54.95

Hunt for Red October	74.95
Mickey Mouse	74.95
Mysterium	69.95
Nemesis	69.95
Ninja Gaiden	84.95
Nobumaga's Anbition	84.95
Pinball-Rev.o Gator	49.95
Roger Rabbit	77.95
Side Pocket	52.95
Simpsons	69.95
Skate orDie/Bad n Rad	67.95
Super Mario Land	49.95
Tennis	49.95
Turrican	67.95
World Cup	52.95
WWF Superstars	69.95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198.00
Lynx Tasche klein	24.95
Lynx Tasche groß	34.95
lynx Adapt. Zig.Anz	34.95
Lynx Netzteil	24.95
Blue Lightning	69.95
California Games	74.95
Checkered Flag	67.95
Chips Challlenge	69.95
Elektrocop	69.95
Hard Driving	79.95
Ishido	77.95
Klax	74.95
Pac-Land	77.95
Paperboy	74.95
Road Blasters	74.95
Robo Squasch	69.95
Rygar	74.95
Shanghai	74.95
Slime World	69.95
S.T.U.N Runner	77.95
Tarlo Cats	67.95
War-Birds	67.95
Xenophobe	74.95
Zarlor Mercenary	69.95

S.C.S.

6625 Püttlingen
Bengeserstr.19
Inh.
Jörg Zahler

Tel. 06898/27764

S.C.S. ist Cool

Über 600 Titel für Amiga 300 für PC -- Sie erreichen uns täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr Kostenlose Liste anfordern !!!

BUNDESLIGA MANAGER PRO.	74.90 DM
BATTLE ISLE	81.90 DM
CADAVER	81.90 DM
CASTLES	71.90 DM
COMMAND HQ	71.90 DM
CIVILISATION	81.90 DM
EYE OF THE BEHOLDER	81.90 DM
EYE OF THE BEHOLDER II	67.90 DM
ELITE PLUS	79.90 DM
FLIGHT OF THE INDRUDER	81.90 DM
F-14 TOMCAT	81.90 DM
F-15 STRIKE EAGLE II	81.90 DM
FALCON MARK 3.0	90.90 DM
GUNSHIP 2000	81.90 DM
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONT.	64.90 DM
KINGS QUEST V	81.90 DM
KAISER	81.90 DM
LEMMINGS	74.90 DM
LEMMINGS DATA DISK	49.90 DM
MAD TV	81.90 DM
MIGHT & MAGIC 3 DT.	81.90 DM
LEISURE S. LARRY V	65.00 DM
PIRATES	54.90 DM
POLICE QUEST 3 DT.	75.90 DM
RED BARON	81.90 DM
RAILROAD TYCOON	75.90 DM
RETURN OF MEDUSA	65.90 DM
ROBIN HOOD	64.90 DM
SECRET OF MONKEY ISLAND	81.90 DM

SECRET OF MONKEY ISLAND II	74.90 DM
SILENT SERVICE II	74.90 DM
SIM EARTH	81.95 DM
SPIRIT OF ADVENTURE	69.95 DM
SECRET WAPONS OF LUFTWAFFE	81.90 DM
P 38 WAPONS MISSION DISK	39.95 DM
SPACE QUEST 4 KPL. DT.	81.90 DM
WILLY BEAMISH DT.	75.90 DM
WING COMMANDER	75.90 DM
WING COMMANDER II	81.90 DM
SPECIAL OPERATION I	39.95 DM
SPEACH DISK	49.95 DM

Sondkarten:
Adlibkarte 179.00 DM
Thunderboard (Adlib und Soundblaster komp.) 269.00 DM
Soundblaster 2.0 dt. 279.00 DM
Soundblaster PRO 479.00 DM
Roland Soundkarte 799.00 DM
Roland Midi-Box 329.00 DM

PREISÄNDERUNGEN UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN
VERSANDKOSTEN NN UPS 10 DM VORKASSE 5 DM



Ein offenes Gespräch mit: Richard Garriott

Wann hat man schonmal die Ehre, sich mit dem Schöpfer eines ganzen Universums zu unterhalten? Selten, höchst selten! Warum uns Richard Garriott, in der von ihm weise regierten „Ultima"-Welt besser als Lord British bekannt, dennoch ein Exklusiv-Interview gewährt hat? Na, wir haben halt seiner Sekretärin das richtige Paßwort zugeflüstert...

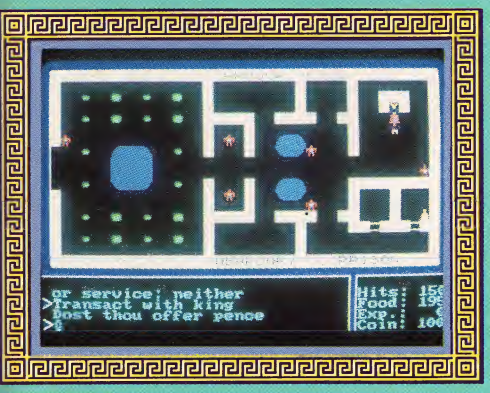


Der Mann ist ein wahrer Monarch. Wer ihm zuhört, denkt zwangsläufig an Shakespeare, so gewählt drückt sich Richard Garriott aus. Das Licht der Welt erblickte Lord British denn auch (wie jeder vernünftige Monarch) in England, genauer gesagt fand das denkwürdige Ereignis am 4. Juli des Jahres 1961 im Universitätsstädtchen Cambridge statt. Und wie es sich für den Herrscher über Britannia geziemt, wohnt er in seinem eigenen Schloß!
Jetzt zu den weniger geziemlichen Seiten unseres hochwohlgeborenen Interviewpartners: Seine Burg steht in Houston, Texas, und in der Freizeit betätigt sich der Schloßherr als Fallschirmspringer und Höhlenforscher oder macht mit dem Gelände-Motorrad die Gegend unsicher. Aber nicht nur persönlich vereint Richard Garriott scheinbare Gegensätze, auch das von ihm 1983 zusammen mit Vater Owen und Bruder Robert gegründete Softwarehaus Origin verfolgt eine recht eigenwillige Produktlinie. Da gibt es einmal allerlei „kleinere" Rollenspiele wie z.B. „Bad Blood", „Knights of Legend", „Moebius" oder „Windwalker" – und dann gibt es da die weltberühmte „Ultima"Reihe, die für die überwiegende Mehrheit der Computerabenteurer das absolute Nonplusultra auf ihrem Gebiet darstellt. Was könnte dazu konträrer sein als ein Actionspiel? Aber genau auf diesem Gebiet hält Origin dank „Wing Commander I & II" ebenfalls alle PC-Rekorde! Das Gespräch verspricht also höchst interessant zu werden...

?: *Sagt an, großer Weltenerschaffer, wollt Ihr lieber Sir Richard oder Lord British genannt werden?*
RG: Oh je, also von mir aus können wir es auch ruhig bei Richard belassen!
?: *Danke, das vereinfacht die Sache! Aber wie kommst du eigentlich zu diesem noblen Spitznamen?*
RG: Nun, als meine Eltern in die Staaten zogen und ich hier ins College kam, begrüßten mich die anderen Studenten mit „Hi", ich sagte „Hello" – daraus zogen sie den Schluß, daß ich Brite sein müßte, und schon hatte ich meinen „Adelstitel"! Bei meinem ersten Spiel habe ich dann spaßeshalber geschrieben „von Richard Garriott und Lord British", aber die Vertriebsfirma meinte, ich solle den Richard Garriott weglassen, weil sich die Leute Lord British besser merken könnten.
?: *Jetzt hast du ja selbst schon das Stichwort geliefert, also wie fängt man das an, wenn man Programmierer-Legende werden will?*

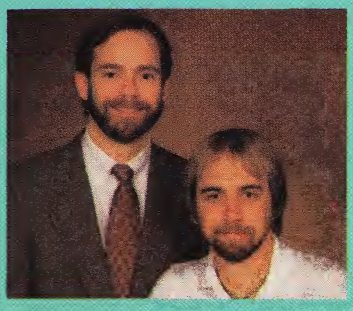
RG: In meinem Fall ging es bereits in der Schule los, ich besuchte damals eine der ersten Klassen für Computerprogrammierung. Weil das zu dieser Zeit noch ein Pioniergebiet war, war ich mit dem Stoff bald durch und bekam meine eigene Klasse. Dafür mußte ich ein Projekt vorweisen, und das waren dann eben zwei Fantasy-Rollenspiele.
?: *Wieso ausgerechnet Rollenspiele? Hat das etwas mit Tolkien zu tun, der Name deiner ersten Veröffentlichung, „Akala-*

Das waren noch Zeiten: Ultima I





Die Grafik-Revolution: Ultima VI



Richard und sein Bruder Robert (links)

beth", könnte ja darauf schließen lassen?

RG: Nein, nein, das vermutet zwar jeder, aber es ist nur ein Teil der Wahrheit. Es stimmt schon, ich habe alles von ihm gelesen, aber trotzdem war die Namenswahl keine bewußte Anspielung auf seine Geschichten. Viel entscheidender war, daß ich damals mit Begeisterung Live-Rollenspiele wie Dungeons & Dragons und Tunnels & Trolls gespielt habe. Weißt du, ich bin nun mal ein Kind des Video-Zeitalters, anstatt Bücher zu wälzen, schaue ich mir lieber Zeitschriften an oder gehe ins Kino. Der Herr der Ringe und Konsorten war da eher die Ausnahme!

?: *Und welche Filme würde Lord British empfehlen?*

RG: Meine persönlichen Favoriten sind Terminator II, Aliens und Time Bandits, dann auch Excalibur und natürlich Monty Pythons Ritter der Kokosnuß.

?: *Wenn wir schon bei Kultur & Freizeit sind, welche Art von Musik magst du - mittelalterliche Minnegesänge?!*

RG: Da muß ich dich bitter enttäuschen! Bei mir ist Popmusik angesagt, z.B. die frühen Sachen der Eurythmics, Pink Floyd, Sting, Elton John und immer noch die Beatles.

?: *Komisch, das sind ja ausschließlich englische Interpreten?*

RG: Nein, was ein Zufall...

?: *Zurück zu unserem eigentlichen Thema - bei den zuletzt erschienenen Ultimas fällt die wesentlich vereinfachte Steuerung auf. Hatte hier der Erfolg von Dungeon Master Einfluß auf dich?*

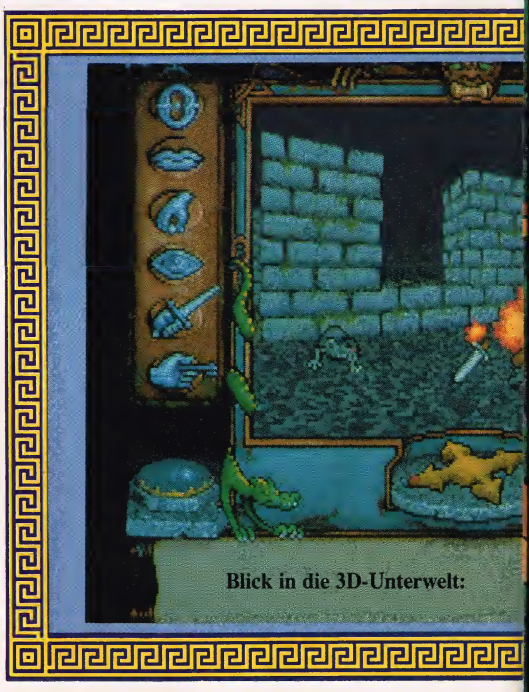
RG: Ich habe mir schon während der Arbeit am fünften Teil überlegt, daß die Fortsetzungen unbedingt bedienungsfreundlicher werden müssen. Die Tastaturbelegung wurde jedesmal umfangreicher, zum Schluß waren es, glaub ich, 26 verschiedene Kommandos! Das macht dem Fan nichts aus, weil er nur die neuen dazulernen muß, aber der Einsteiger wird überfordert. Doch schließlich sollte das Spiel allen gefallen, außerdem wären mir irgendwann die Tasten auf dem Keyboard ausgegangen...

?: *Ehrlich, kein bißchen zur Konkurrenz geschielt?*

RG: Doch, die Benutzerführung und die 3D-Optik von Dungeon Master machen schon was her. Es ist auch eines der ganz wenigen Games, die ich seit meinen Anfängen spiele, obwohl ich die Spieltiefe offen gesagt nicht für so wahnsinnig groß halte.

?: *Was unweigerlich zu der Frage führt, welche Spiele sonst noch so im Hause Garriott gezockt werden?*

RG: Monkey Island 2 habe ich gerade durch, meiner Meinung nach eines der besten Adventures bisher; davor war Lemmings dran, und sehr lange davor ein paar uralte Coin Ops, deren Namen ich gar nicht mehr weiß. Aber ein fanatischer Spieler bin ich sowieso



Blick in die 3D-Unterwelt:

nicht, mich nimmt einfach das Welten-Designen voll in Anspruch.

?: *Klar, ein neues Ultima ist auch uns lieber als ein spielender Richard Garriott! Aber wenn dir Monkey Island so gut gefallen hat, wann kommen denn die ersten Adventures von Origin?*

RG: Darüber haben wir zwar bereits nachgedacht, aber wir sind einfach restlos ausgelastet mit unseren angefangenen bzw. fest eingeplanten Projekten. Nein, da geht vorläufig wohl nichts.

?: *Darf man fragen, um welche Projekte es sich dabei handelt - Ultima 8, 9, 10...?*

RG: Klar, Ultima wird fortgesetzt, keine Frage. In diesem Jahr wird auch die dritte World of Ultima mit dem Titel The Serpent's Isle erscheinen, bei der es noch tiefer in die Ultima-Mythologie hineingeht. Außerdem steht der zweite Teil der Ultima Underworlds an, dann noch Wing Commander III, Strike Commander, ein Commander-Spiel mit Panzern ist ebenfalls in Vorbereitung. Daneben basteln wir gerade an so einer Art Mischung aus Ultima und Wing Commander mit dem Arbeitstitel Bounty Hunter. Ja, und verschiedene Mission-Disks wird's auch noch geben.

?: *Wie bitte, eine Mischung aus Ultima und Wing Commander? Das kann ja lustig werden! Apropos lustig, wie lustig*



findest denn du den Erfolg deines Kollegen Chris Roberts? Macht es dich ein wenig neidisch, wenn du hörst, daß Wing Commander höhere Verkaufszahlen bringt als Ultima?

RG: Aber kein Stück! Erstens gibt es nunmal mehr Action-Freaks als Rollenspieler, und zweitens kommt der Erfolg seiner Commander-Reihe doch letztlich auch meiner Firma zugute, die damit sozusagen ein zweites Standbein hat. Das ist für mich persönlich eine sehr willkommene Entlastung.



The Stygian Abyss

?: *Kommen wir nochmal auf die neue Underworld-Serie und vermeintliche Vorbilder zurück. Ich meine, die Spiele sehen doch aus wie eine Kreuzung aus Dungeon Master und Eye of the Beholder, oder nicht?*

RG: Ja, zwangsläufig. Wenn man den 3D-Fans was bieten will und es möglichst noch in Echtzeit ablaufen soll, kommt man halt unweigerlich in die Nähe eines „Dungeon Beholders". Aber du kannst dich darauf verlassen, daß es bei den Underworlds mehr Tiefgang geben wird als bloß ein paar Sorten Türen und Schlüssel!

?: *Woher kommt er eigentlich, der Tiefgang? Ich meine, woher nimmst du deine ganzen Ideen?*

RG: Die besten Einfälle kommen mir, wenn ich spät nachts vor dem Fernseher eindöse. Sobald ich dann einen Geistesblitz habe, bin ich wieder hellwach und probiere ihn meist gleich mit meiner Freundin in einem schnell improvisierten Live-Rollenspiel aus. Solche Eingebungen werden dann, zusammen mit den Ideen meiner Mitarbeiter oder Anregungen aus den Briefen der Fans, in unserem „Black Book" festgehalten. Da man ja leider nie alle verwirklichen kann, suchen wir uns die besten raus und legen so erstmal die Handlung in groben Zügen fest. Da wird noch viel rumprobiert und improvisiert, später, wenn dann die Details ausgefeilt werden, wird's immer starrer. Ganz zum Schluß müssen die verschiedenen Teile untereinander angepaßt und das Ergebnis immer wieder getestet werden - diese Phase hasse ich am meisten!

?: *Wieviele Leute sind denn so im Schnitt an einer Ultima-Folge beteiligt? Hundert? Zweihundert?*

RG: Nein, schon etwas weniger. Am Anfang sind's vielleicht sechs bis acht, gegen Ende ungefähr 25 bis 30, weil dann auch der Sound und die Grafiken gemacht werden müssen. Dazu kommen 15 bis 20 Tester, die das fertige Spiel schließlich noch auf Herz und Nieren prüfen. Alles in allem rechnen wir mit einer Entwicklungszeit von anderthalb Jahren oder 15 „Mannjahren". Ich selbst drehe dabei natürlich nicht Däumchen, sondern bin oft und gern von 10 Uhr morgens bis um Mitternacht zugange.

?: *Wow, welch ein Opfer für die rollenspielende Menschheit! Und wie spannst du da noch aus?*

RB: Du weißt doch, „My Home is my Castle" - und ich habe ein recht schnuckliges Häuschen mit Sternwarte, Geheimgängen, Weinkeller, Swimmingpool samt Wasserfall und natürlich einem chicen Dungeon. Da läßt sich's ganz gut ausspannen! Außerdem bin ich Mitglied in der „Society of Creative Anachronism", wo historische Epochen „nachgelebt" werden. Mit meinen Freunden liefere ich mir da manchmal harte Schwertkämpfe!

?: *Sind diese Duelle nicht gefährlich?*

RG: Nee, da passiert normalerweise nie was, weil wir in voller Rüstung und mit stumpfen Waffen kämpfen. Höchstens mal ein paar blaue Flecken.

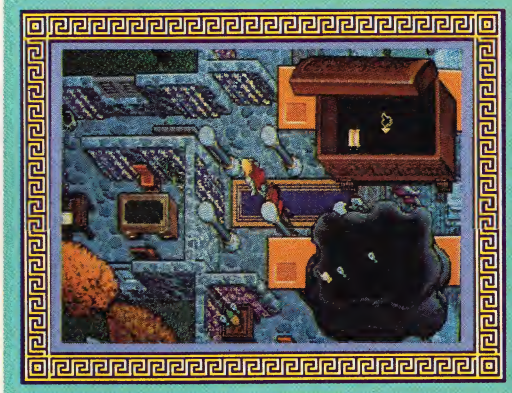
?: *Hast du diese Verwegenheit von deinem Vater, dem Astronaut?*

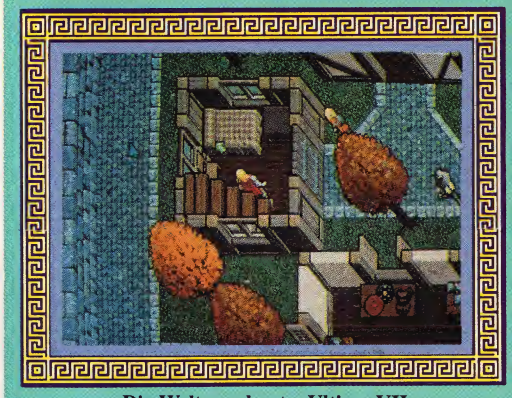
RG: Was du alles weißt! Stimmt, mein Vater war 1974 mit dem Skylab und 1982 mit dem Spacelab oben.

?: *Allerletzte Frage - was ist an dem Ultima Film-Gerücht dran?*

RG: Im Moment noch nichts Konkretes, aber vielleicht wäre dir ja mit einem Ultima-Comic gedient? In Japan gibt es sowas bereits, genau wie Ultima-Tassen, -Uhren, -Shirts etc.

?: *Beruhigend zu wissen, daß nicht nur wir große Fans deiner Spiele sind. In diesem Sinne bedanken wir uns für das nette Gespräch, Lord Richard! (mm)*





Die Welt von heute: Ultima VII

Richard Garriotts Softographie

Akalabeth (1979)
Ultima I (1980)
Ultima II (1982)
Ultima III (1983)
Ultima IV (1985)
Ultima V (1988)
Ultima VI (1990)
Ultima VII (1992)

Was erwartet der Redakteur von neuer Astro-Software? Na, beispielsweise ein Horoskop à la „Morgen unbedingt zu Hause bleiben, am besten im Bett" - zur Vorlage beim Chef. Den Gefallen hat mir Markt & Technik aber leider nicht getan.

PC Astrologie

Stattdessen versteht sich ihr PC Astrologie als seriöses Programm zur Berechnung von Konstellationen und Transiten - soweit man dem Genre überhaupt Seriosität zugestehen mag. Trotz einiger Hilfestellungen bleibt die Interpretation hier weitgehend dem Benutzer überlassen. Wer sich also gewissermaßen ein tägliches Zeitungshoroskop erstellen möchte, kann von vornherein zu Hause und im Bett bleiben, statt eine Konjunktion mit dem nächsten Softladen zu planen...

Die Stunde Null

Das Geburtshoroskop, also die genaue himmlische (Un)-Ordnung im Augenblick der Niederkunft, wird in der Astrologie bekanntlich als schicksalhaft für das gesamte künftige Leben betrachtet; daher nimmt die Berechnung von derartigen kosmischen Momentaufnahmen auch hier einen breiten Raum ein. Freilich sollte man dazu neben dem Geburtsort noch möglichst exakt Stunde und Minute des einschneidenden Ereignisses kennen! Sind alle Daten eingegeben, erstellt der Rechner in Sekundenschnelle das entsprechende Konstellationsschema einschließlich der zwölf Häuser (ganz wie's beliebt nach Placidus oder Koch), und nun geht es an dessen Aufdröselung.

Das Sternzeichen gibt Auskunft über die grundsätzliche Persönlichkeit, der Aszendent setzt den Akzent, die Planetenbelegung der Häuser deutet Schwerpunkte und/oder Konflikte in bestimmten Lebensbereichen an, und die Stellung der Gestirne untereinander (Opposition, Konjunktion usw.) läßt weitere Rückschlüsse zu. Tja, die Zeiten, da deine Frau das unbekannte Wesen war, sind gnadenlos vorüber!

Merkur im Mars, das war's?

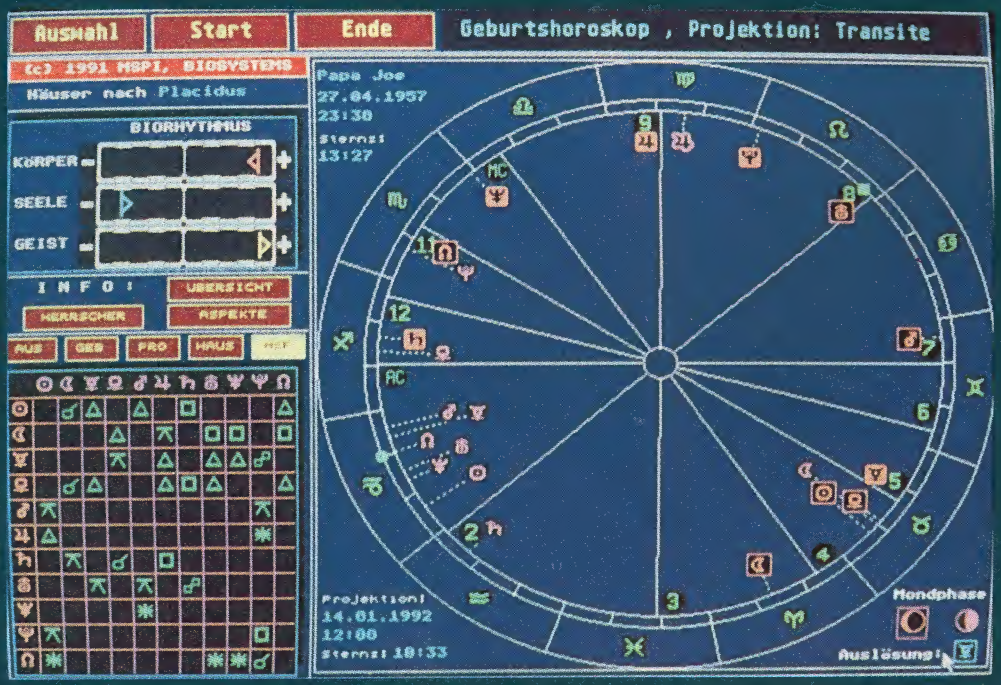
Und was ist nun morgen?

Genauso lassen sich die Transite berechnen, die nichts anderes als den aktuellen „Wetterbericht" für einen bestimmten Zeitpunkt im Leben darstellen. Wenn mich also mein zukünftiges Schicksal interessiert, kann ich Geburtshoroskop und Transite (z.B. für morgen) miteinander vergleichen und interpretieren. Wie man aus diesen allgemeinen Tendenzen den Rat ablesen soll, lieber im Bett zu bleiben, ist mir indessen leider rätselhaft geblieben.

Technisches & Schließliches

Im Bereich der Optik bietet PC Astrologie nicht mehr als schlichte, jedoch deutliche Hausmannskost. Auf Geräusche wird man vergebens lauschen, aber dafür ist die Handhabung über alle kosmischen Einwirkungen erhaben! Nicht nur die eigentliche Steuerung funktioniert bequem über verschiedene Menüs, auch alle möglichen Hilfsberechnungen (für Aspekte usw.) werden automatisch durchgeführt und die Ergebnisse angezeigt. Ja, selbst das deutsche Handbuch hält erfreulicherweise diesen hohen Standard.

Die Stellung der Gestirne deutet also darauf hin, daß dieser neue Planet am PC-Himmel durchaus seine Freunde unter den ernsthafter motivierten Interessenten gewinnen mag. Ein paar solide Vorkenntnisse im Bereich der Sterndeutung können aber gewiß nicht schaden. (jn)



PC Astrologie

Nicht eben billige Schicksalskunde für Profi-Sterndeuter und solche, die es werden wollen.

PRÄDIKAT:
Besonders mysteriös
Preis: ca. 199,- DM
Hersteller: Markt & Technik

Einige Sonderfunktionen (vergleichendes Partnerhoroskop, Biorhythmus usw.) sind mit dabei, gedruckt werden darf auch.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung

TECNOPLUS
PROFESSIONAL.

BRING LEBEN IN DEINEN PC...



TECNOPLUS Professional wurde als das zukunftsweisende Computerzubehörpaket auf den Markt gebracht, das die neuesten Technologien in die Hände des Anwenders gibt. Nach einer erfolgreichen Analyse dessen, was ein moderner Computer-User heutzutage braucht, verwandelt **TECNOPLUS Professional** den grundlegenden PC in höchste Technologie. Es läßt ein Computersystem für den geschäftlichen Bereich entstehen und hält stets die beliebteste Unterhaltungssoftware in einem Paket bereit.

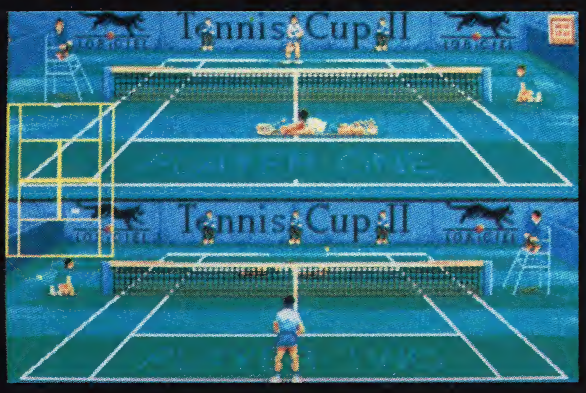
Aber hier hört die TECNOPLUS-Erfolgsstory noch nicht auf...
...Fortsetzung folgt!

LEISURESOFT
Every direction — always forward

ROBERT-BOSCH-STRASSE 1 · 4703 BÖNEN · TEL. 02383/690 · FAX 02383/57116

TENNIS CUP 2

Advantage: Vielfalt!



Wenn Steffi Fieber hat, fiebern wir mit, wenn Boris die Freundin wechselt, wechseln . . . ähem, also jedenfalls interessieren wir uns doch alle irgendwie für Tennis – genau wie Loriciel.

Wen wundert's, hat ihr „Tennis Cup" doch bereits vor knapp zwei Jahren eine recht gute Figur am Court gemacht. Der Nachfolger setzt in erster Linie auf Optionsvielfalt: Die Qualitäten (Aufschlag, Vorhand, Rückhand) von Crack und Computergegner können bestimmt und abgespeichert werden, Ballmaschine bzw. Tennislehrer helfen beim Training, und wer mag, kann dem Rechner den Sprint zum Ball überlassen oder bekommt Unterstützung bei den Schlägen. Daß es einen Turniermodus mit ATP-Weltrangliste gibt, ist ja ohnehin fast eine Selbstverständlichkeit . . .
In Sachen Präsentation hat sich eher wenig geändert, allerdings kann der geteilte Bildschirm nun auch gegen einen „kompletten" eingetauscht werden – besonders für Solisten eine Bereicherung. Die hübsche Grafik in TV-Perspektive hat zwar an Details gewonnen, die Animationen (inklusive Hechtrolle, etc.) könnten aber nach wie vor einen Tick flüssiger sein. Was den Sound betrifft, wird der AdLib-Crack mit satten „Plöpps" und Zuschauer-Beifall verwöhnt, jedoch kommt Monika hier ohne Stöhnen aus, und John verkneift sich das Fluchen.
Wer also auf der Suche nach einer besonders optionsreichen Versoftung des weißen Sports ist, wird mit Tennis Cup 2 bestimmt glücklich werden. Allerdings müssen all die Doppel- und Damenmatches, Freundschaftsspiele und verschiedenen Platztypen mit einer etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung erkauft werden. (pb)

Tennis Cup 2

Ansprechende Tennissimulation für Options-Fetischisten.

GRAFIK	*73%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*73%*
URTEIL	**70%**

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Loriciel

Zum HD-Start ist die Original-Disk erforderlich, der zweite Spieler steuert über Tastatur.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



WILD WHEELS

Digitale Reifenpanne

Am Amiga ist dieses „Sportspiel" aus dem Land der unbegrenzten Geschmacklosigkeiten bereits sang- und klanglos untergegangen – jetzt versucht es Ocean mal bei den PC-Gamblern.

Dieses typisch amerikanische Spektakel würde man eigentlich eher am Jahrmarkt denn auf einer Diskette vermuten: Die Regeln sind so ähnlich wie bei Fußball, das Leder ist allerdings nicht aus Leder sondern aus Eisen. Genau wie die Spieler – riesige Lkws!
Das Options-Drumherum wäre hier gar nicht mal übel, man kann den Schwierigkeitsgrad und die Mannschaftsformation festlegen, zwischen Freundschaftsspiel und Liga-Modus wählen, und es stehen zehn verschiedene Trucks zur Verfügung. Aber wehe, die wilden Räder beginnen sich erstmal zu drehen! Dann hat man nämlich nur noch die Wahl zwischen zwei gleichermaßen undankbaren (Darstellungs-) Alternativen: Wenn man sich für die 3D-Ansicht entscheidet, sieht das zwar auf dem Screen einigermaßen nach was aus, aber von Übersichtlichkeit kann in diesem Modus keine Rede sein – die meiste Zeit ist völlig unklar, wo sich die Kugel eigentlich rumtreibt. Die andere Möglichkeit ist die zweidimensionale Darstellung des Spielfelds. Nur sieht's dann wirklich häßlich aus, zudem wird der Schwierigkeitsgrad in dieser Variante motivationstötend niedrig.
Trotz der vielen Features und Gimmicks (Radar, Datalink-Option, etc.) macht Wild Wheels also schlichtweg keinen Spaß, hier hapert's an Grundsätzlichem. Merke: Bescheidene Grafik und elender Sound sind verschmerzbar – aber das alles *und* unausgegorenes Gameplay, das ist unverzeihlich! (mm)

Wild Wheels

Ebenso abstruses wie konfuses Sportspiel der überflüssigen Art.

GRAFIK	*48%*
SOUND	*22%*
STEUERUNG	*31%*
MOTIVATION	*36%*
URTEIL	**34%**

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Ocean

Immer gleich langsam, egal ob von Disk oder Festplatte, mit 286er oder 386er . . .

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Ein Heli wie Donnerhall









THUNDERHAWK

Core Designs allererste Flugsimulation fand in Amiga-Pilotenkreisen auf Anhieb Anklang – ein Vierteljahr später wurde der handzahme Donnerfalke endlich auch am PC-Himmel heimisch gemacht!

Die Vorzüge dieser Hubschrauber-Simulation lassen sich in einem Satz zusammenfassen: superschnelle Vektorgrafik gepaart mit einer neuartigen Steuerung, bei der man kaum noch auf das Keyboard zurückgreifen muß. Alte Simulanten, die es gewohnt sind, vor dem Start erstmal fünfundneunzig Tastaturkommandos auswendigzulernen, werden staunen – Thunderhawk ist zwar ziemlich actionlastig, aber keinesfalls eine Schmalspursimulation!

Allein mit der Maus (oder dem Joystick) kann man abheben, fliegen, Ziele auswählen, mit der Bordkanone ballern, Chaffs und Flares abwerfen – das Keyboard wird nur noch für ein paar seltener benutzte Funktionen benötigt, wie etwa Außenansichten, Karte, Störmaßnahmen, Infrarot oder die Schadensfeststellung. Der Vogel selbst, ein sogenannter AH-73M Thunderhawk, ist übrigens rein fiktiv, er hat allenfalls eine leichte Ähnlichkeit mit dem amerikanischen LHX Attack Chopper, der erfahrenen PC-Piloten ja bekannt sein dürfte. Mit der Kiste erledigt man im Auftrag der Vereinten Nationen verschiedene Missionen, die sich auf insgesamt sechs Szenarien verteilen. Man kommt dabei ziemlich in der Welt herum, so muß man z.B. in Europa einen sowjetischen Wissenschaftler retten und in Südamerika ein Drogenkartell zerschlagen; andere Einsätze führen nach Mittelamerika, Südostasien, Alaska und in den Mittleren Osten. Aber bevor man sich mit den zahllosen Gegnern in der Luft und am Boden rumschlagen darf, wollen natürlich erstmal in der Kommandozentrale die üblichen Formalitäten erledigt sein: Einsatzgebiet aussuchen, Hintergrundinformationen über Ziele und Gegner einholen, aus über zehn Waffensystemen die Bewaffnung automatisch/manuell auswählen, tja, und dann darf man endlich ...

Die Grafik ist bereits auf einem 286er mit 16 Mhz traumhaft schnell und flüssig animiert, auf einem flotten 386er fast schon zu schnell! Soundmäßig werden hervorragende Musik von Altmeister Martin Walker und knackige Effekte plus Sprachausgabe geboten. Die Steuerung ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben, und das Game spielt sich sogar mit einer Minimalkonfiguration (EGA, Piepser, ohne Festplatte) noch sehr vernünftig. Und die Ausstattung? Ebenfalls voll in Ordnung, z.B. gibt's einen Simulator im Simulator, auf dem man die (rund um die Uhr stattfindenden) Missionen erstmal in verschiedenen Schwierigkeitsgraden üben kann.

Wirklich enttäuschend ist das Programm also in keiner Hinsicht, warum reicht es dann doch nicht ganz an Überflieger wie „Gunship 2000" heran? Ganz einfach, weil die Betonung der Actionelemente in Tateinheit mit einer wunderbar simplen Steuerung bei einer Simulation letztlich halt naturgemäß ein wenig zu Lasten der Komplexität gehen *muß*. Aber wer es mag, wenn am Screen tüchtig was los ist, sollte den Donnerfalken unbedingt mal probefliegen! (mm)

Thunderhawk

Actionbetonte Hubschrauber-Simulation mit famoser Steuerung.

GRAFIK	*82%*
SOUND	*72%*
REALISMUS	*73%*
MOTIVATION	*81%*
URTEIL	*78%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,-DM
Hersteller: Core Design

Auf 486ern den Turbo rausnehmen, da das Programm sonst zu schnell werden könnte ...

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Gobliiins

Golden Eagle

Adler verpflichtet?

Neulich im Märchenland: Der beliebte Goblin-König Angoulafre wird mittels einer heimtückischen Vodoo-Attacke in den Wahnsinn getrieben, es drohen Chaos und Anarchie im Reich. Ob der örtliche Zauberer wohl Rat weiß?

Was sich da anhört wie die Vorgeschichte zu einem x-beliebigen Rollenspiel, entpuppt sich bald als liebenswerte Mischung aus Adventure und Tüftelei. Auf der Suche nach einem Heilmittel steuert man drei kleine Goblins durch verschiedene Bilder; in jedem ist ein Aufgabenkomplex zu lösen, ehe es weitergeht. Die Puzzles und Rätsel sind relativ leicht zu knacken: Das Kraftpaket prügelt Gegenstände frei, der Zauberer verwandelt sie in brauchbare Werkzeuge, damit der Techniker sie an passender Stelle einsetzen kann. Sollte das Trio dabei in eine versteckte Falle tappen oder sich allzu dämlich anstellen, wird Lebensenergie abgezogen – kein großes Problem, erhält man doch zu jedem gelösten Bild ein Paßwort. Zwei bis drei Nachtschichten, und das Spiel ist gelöst.

Spaß macht die Knobelei mit Gobliiins trotzdem, dafür sorgen schon die hübsch gezeichneten Landschaften, witzigen Animationen und teilweise sehr originellen Gags. Die Steuerung über Tastatur oder Maus ist recht simpel ausgefallen, reagiert aber nicht immer so prompt, wie der Spieler möchte. Wirklich enttäuschend ist der Karten-Sound; außer einer Titelmusik werden nur sparsame FX geboten.

Nervenschonende Kost für Gelegenheitsspieler also – einen so sympathischen Appetithappen hätten wir der französischen Softsex-Programmiererin Muriel Tramis nach „Fascination" eigentlich gar nicht mehr zugetraut... (pb)



Gobliiins

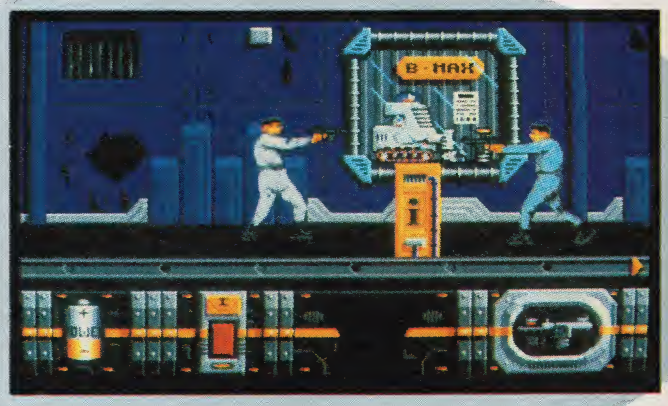
Anspruchsloses Tüftel-Abenteuer für Kobolde jeden Alters.

GRAFIK	69%
SOUND	26%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	63%
URTEIL	62%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Bomico

Auf Standard-ATs flüssiger Spielablauf. Deutsche Anleitung, Codeabfrage, witziges Intro.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung



Alte Programmierer-Weisheit: Wenn sich keine Eingebung einstellen will – mach in der Zwischenzeit ein Actionadventure! So gesehen ist Loriciels Goldadler gar nicht so übel geworden...

Nur einen Höhenflug der Inspiration kann man diesem Spiel halt nicht gerade nachsagen, der krusen Story schon überhaupt nicht: In einer fernen Zukunft haben böse Priester den mystischen Goldenen Adler geklaut, tranchiert und seine Teile weitverstreut in der City versteckt. Daher beauftragen die braven, aus der Stadt verbannten Mutanten nun den Sohn des alten Adlerwächters damit, alles wieder ins Lot zu bringen.

Wir lassen uns nicht lange bitten und steuern Söhnchen in der Seitenansicht leise ruckelnd durch die Korridore der SF-Town. Natürlich müssen unterwegs Gegner abgeschossen und verschiedene Fallen (Energiefelder, automatische Greifer usw.) umgangen werden, ja, bei den Infosäulen am Wegesrand kann man sogar Stadtpläne und andere Hinweise abrufen oder den Spielstand saven. Schließlich und endlich sollte kein Tresor ungeöffnet bleiben – es könnte ja ein Adlerteil drinnen lagern! Leider läßt sich bei alledem eine gewisse Langeweile nicht verleugnen: So warten zwar realistische Animationen und ganz nette Grafiken auf den Betrachter, doch irgendwie hat man das alles so oder ähnlich schon zigmal anderswo gesehen. Da retten auch FX und Titelmusik nichts mehr, zumal der Sound zumindest unter AdLib ein wenig verrauscht klingt. Sowohl Stick als auch die Tasten funktionieren etwas zäh, und das tolle Demo der Amiga-Version fehlt gleich ganz. Tja, vielleicht hätte Loriciel den Flattermann doch besser braten sollen? (jn)

Golden Eagle

Durchschnittliches Actionadventure für Genrefans und Gelegenheitsspieler.

GRAFIK	61%
SOUND	60%
STEUERUNG	57%
MOTIVATION	54%
URTEIL	54%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Loriciel

Unter 16 MHz laufen manche Sequenzen schon seeehr langsam!

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

The Legend of Robin Hood

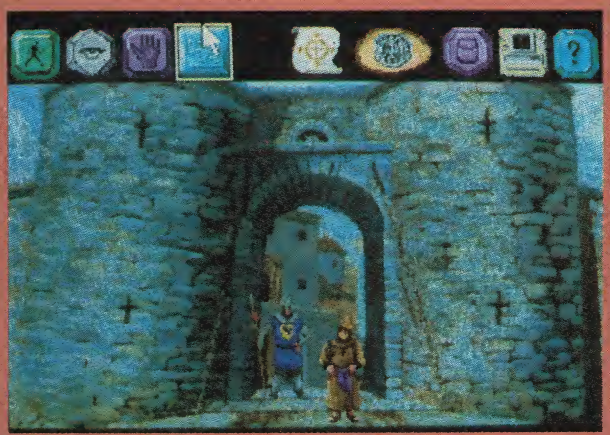
Der diebische Waldläufer in den grünen Spendierhosen hat seit geraumer Zeit Hochkonjunktur: Erst startete er im Kino einen doppelten Rachefeldzug, dann versoftete Millennium den Stoff im Populous-Look, und jetzt steht noch ein Sierra-Adventure an.



Wie der Untertitel „Conquests of the Longbow" bereits vermuten läßt, wurde das Programm von Christy Marx entwickelt, die mit ihrer digitalen Arthus-Sage „Conquests of Camelot" ja schon Erfahrung am Gebiet englischer Nationalhelden sammeln konnte. Die Handlung ist während der Zeit der Kreuzzüge angesiedelt; von einem solchen kehrt Richard Löwenherz gerade zurück, als ihn der böse Ösi-Herzog Leopold entführt. Die ruchlose Tat löst wahre Begeisterungsstürme aus - bei Prinz John, der ist nämlich selber scharf auf den Thron! Blankes Entsetzen herrscht dagegen bei Robin Hood und seinen edlen Räubern, die sofort darangehen, das geforderte Lösegeld von 100.000 Goldstücken zusammenzukratzen. Dies paßt wiederum Johnny und seinem Gefolgsmann, dem Sheriff von Nottingham, nicht, womit wir auch schon ein paar wunderbare Gegner hätten...

Das Spiel beginnt standesgemäß in Robins Räuberhöhle, nach deren Verlassen man sich in einer Sierra-typischen 3D-Abenteuerwelt wiederfindet. Zunächst irrt man darin ziemlich planlos umher, was sich aber schlagartig ändert, sobald unser Held der schönen Marian begegnet. Anschließend gebietet er nämlich über eine äußerst praktische Landkarte, auf der nur der gewünschte Zielort angeklickt werden muß, und schon ist man in Nottingham, im Waldtempel oder im alten Normannenkloster. Außer komfortabel durch die Gegend reisen gibt's natürlich noch ein paar andere Dinge zu tun, vor allem dürfen etliche Arcade- und Puzzle-Sequenzen absolviert werden. So muß man z.B. einen Mönch im Stab-Kampf besiegen, damit man ihm seine Kutte abnehmen kann, die sich erstklassig als Verkleidung für Stadtbesuche eignet. Oder man geht auf eine Partie Mühle in den Pub - wenn man gewinnt, bekommt man einen Edelstein, der verhindert, daß sein Besitzer blau wird, egal wieviel er trinkt! Daneben ist selbstverständlich auch harte Arbeit angesagt, wie (Steuer-) Geldboten überfallen, Gefangene aus der Burg befreien und so. Überhaupt ist für Abwechslung und Unterhaltung gesorgt, beim Besuch des Klosters trifft man sogar auf Larry & Pattie!

Der Tradition des Hauses folgend, ist die grafische und soundmäßige Aufmachung über alle Zweifel erhaben. Gut, über fast alle, denn die digitalisierten Landschaftsbilder im Sherwood Forest wirken teilweise schon etwas zusammengepuzzelt. Gesteuert wird komplett über Icons und die inzwischen auch nicht mehr so neue Sierra-Menüleiste, der aktuelle Stand in Sachen Lösegeld und Punkte sowie die Zahl der Gefolgsleute ist jederzeit überprüfbar. Technisch gibt's also wenig auszusetzen, dank etlicher Gags und einem ansprechenden Schwierigkeitsgrad kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz - ab in den Wald! (C. Borgmeier)





Gibt der denn nie auf?!

The Legend of Robin Hood

Aufwendiges Grafikadventure für Vogelfreie und andere Witwentröster.

GRAFIK	82%
SOUND	82%
ATMOSPHÄRE	81%
MOTIVATION	80%
URTEIL	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.139,-DM
Hersteller: Sierra

Ein AT ist Voraussetzung, wegen der Actionszenen sind Maus oder Joystick empfehlenswert. EGA-Version auf Bestellung.

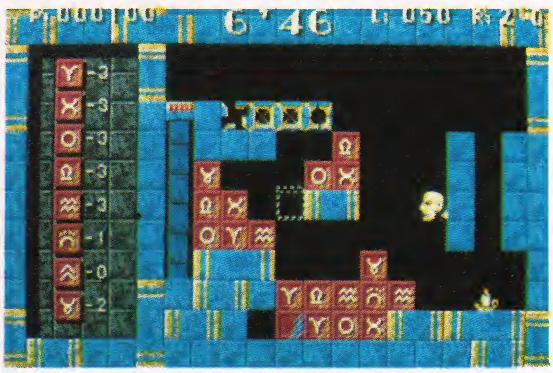
5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

THINK Cross are we there yet?

Kennt Ihr „Puzznic"? Nun, dann kennt Ihr diesen Tüftelstreich der österreichischen Newcomer Max-Design noch lange nicht! Die beiden Querdenker verbindet zwar das gleiche Spielprinzip, aber ...

...was Präsentation und Styling angeht, bricht Think Cross nahezu alle Steinerei-Rekorde! Doch gemach, zunächst mal geht es darum, einen Screen mit verschiedenfarbigen und -formatigen Steinchen im Zeitlimit abzuräumen. Mit Maus oder Tasten können die Teile bewegt werden; bringt man so zwei oder drei identische Objekte zusammen, lösen sie sich in Wohlgefallen auf, bis schließlich nur noch Mauern, Brücken und anderes Inventar auf dem Schirm ist. Buchstäblich erschwerend wirkt dabei die Schwerkraft, denn ohne haltbaren Unterbau fallen die Klunker, bis sie von einem Hindernis gestoppt werden.

Darüberhinaus sind die durchdachten Rumpelkammern des Games mit Features wie Liften, Wanderbrücken oder Fließbändern nur so gespickt, vor allem in späteren Leveln sind rauchende Köpfe garantiert (insgesamt gibt es 150 normale sowie je 30 Bonus- und Geheimlevel). Um Saubermann und -frau bei der Stange zu halten, beeindrucken 256 wunderhübsche Farben und jede Menge nahezu ruckelfreie Animationen, außerdem bietet das Programm alle fünf Level ein neues Outfit! Die mittelmäßigen FX stammen noch von der Amiga-Urversion, aber die Titelmusik ist ebenso neu wie schön. Da die Steuerung hier wirklich prima klappt (man kann sogar das Tempo des Cursors variieren) und Extras wie Helpbombs, unendliche Continues, Levelanwahl per Paßwort, abspeichernde Highscores oder Pausemodus nicht fehlen, sollte auch Think Cross selbst in keiner Grübel-Sammlung fehlen! (jn)



Feine Steine!

Think Cross

Eine rundum gelungene Tüftelei – knackige Puzzles, liebevoll präsentiert!

GRAFIK	*71%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*85%*
URTEIL	
Für Fortgeschrittene	**83%**
Preis: ca. 79,– DM	
Hersteller: Max-Design	

Auch auf langsamen PCs bestens spielbar!

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Mögt Ihr diese Rätselhefte, die man an jedem Kiosk für 'ne Mark oder so kaufen kann? Sowas ähnliches hat Electronic Arts jetzt in digitaler Form vorgelegt – etwas extravaganter und natürlich ein kleines bißchen teurer ...



Grübel, grübel und studier ...

Die Frage aller Fragen lautet daher: „Bin ich da mit 99 Rätselheften nicht besser bedient?" Also, wenn man des Englischen nicht mächtig ist, auf alle Fälle. Oder auch, wenn man „The Fool's Errand" besitzt, ein Spiel, in dem die gleiche Idee bereits vor einem Jahr verbraten wurde. Andererseits haben sich die elektronischen Artisten allerlei Gimmicks einfallen lassen, um ihren Mix aus Kreuzworträtseln, Wortpuzzles und Tüftel-Labyrinthen ein wenig aufzumotzen.

Dazu gehört etwa die Hintergrundstory um eine Familie, die in den Ferien von einer US-Sehenswürdigkeit zur nächsten tingelt und dort mit dem bestaunten Objekt verknüpfte Rätselchen lösen muß – wobei der Spieler entscheiden kann, in welcher Reihenfolge er die Knobelstationen ansteuert. Die bissig-sarkastischen Screentexte sind nicht von schlechten Eltern, den vielfältigen Grafiken muß man jedoch des öfteren eine etwas laienhafte Qualität bescheinigen. Angenehm abwechslungsreich dudelt dann wieder die Sounduntermalung aus den Boxen, mit der Maus klickt man sich tadellos durch die Screens, und sogar die Ausstattung (ausführliche englische Anleitung) ist durchaus lobenswert. Es sei denn, man wollte den Sinn des beiliegenden Lösungsheftchens in Zweifel ziehen ...

Trotzdem: Um den hundertfachen Betrag für zwei Disks hinzublättern, deren Inhalt in gedruckter Form sogar auf deutsch erhältlich ist, muß man schon ganz schön snobistisch sein! (jn)

Are We There Yet?

Überteuerte Rätselheft-Knobeleien für Computer-Puristen.

GRAFIK	*38%*
SOUND	*61%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*33%*
URTEIL	
Für Anfänger	**35%**
Preis: ca. 99,– DM	
Hersteller: Electronic Arts	

Bei 12 MHz noch gut spielbar.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 0 81 42/90 11
Telefon: 0 81 42/82 73 & 80 70
Telefax: 0 81 42/5 46 54

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. 139,90

ACES OF THE PACIFIC
VGA *
79,90

ADV. TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA *	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION DT. ANL.	89,90
AIRLINE FLUGSIMULATOR DT. ANL.	69,90
AIR TRANSPORT PILOT VGA	85,90
BANE OF COSMIC FORGE EGA	89,90

BATTLEISLE
dt. Anleitung, VGA
79,90

BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT. ANL.	85,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	75,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWK	85,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG VGA *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	79,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	69,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
CADAVER DT. VGA	85,90

BUNDESLIGA MANAGER PROF.
komplett dt.
79,90

CALIFORNIA GAMES 2 VGA	69,90
CASTLES DT. ANL. VGA	75,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.	39,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	85,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL. VGA	65,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CHUCK YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. VGA	75,90

CIVILIZATION
VGA
85,90

CONAN DT. ANL. VGA	85,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA	85,90

DARK SEED
VGA *
85,90

DEATH KNIGHTS OF KRYNN EGA	69,90
DER RASENDE REPORTER DT. ANL.	65,90
EARL WEAVER 2.0 VGA	69,90
ECO QUEST VGA	85,90
ELITE PLUS DT. ANL. VGA	85,90
ELVIRA KOMPLETT DT. VGA	89,90
ELVIRA 2 -JAWS O. CERB.- KOMPL. DT. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90

EYE OF BEHOLDER 2
VGA
69,90

EZ COSMOS DT ANL.	109,90
F14 TOMCAT DT. ANL. VGA	79,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL. VGA	89,90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. ANL. VGA	65,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. EGA	89,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA *	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. ANL. *	85,90

PC/IBM

GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GODFATHER DT. ANL.	69,90
GODS DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. VGA	69,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
HARD NOVA DT. ANL. VGA	69,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA	85,90
HYPERSPEED DT. ANL. VGA *	85,90
IMMORTAL DT. ANL. VGA	69,90
INDIANA JONES ADV. KOMPL. DT.	69,90

INDIANA JONES ADV.
KOMPL. DT. VGA
85,90

INTELLIGENT GAMES	69,90
JETFIGHTER 2 VGA	85,90
KAISER KOMPLETT DT. VGA	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	95,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. EGA	85,90
LARRY TRIPLE PACK EGA	99,90

LARRY 5
komplett dt. VGA
85,90

L EMPEREUR	89,90
LEMMINGS DT. HANDBUCH	75,90
LEMMINGS DATA DISK	59,90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	75,90
LHX ATTACK CHOPPER VGA	99,90
LIFE AND DEATH 2 - THE BRAIN -	69,90
LINKS GOLF DT. HANDBUCH VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB VGA	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL VGA	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE VGA	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO VGA	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST VGA	39,90
LOGICAL DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT. VGA	69,90
LONE WOLF DT. ANL.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT. ANL.	75,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. VGA	84,90

MAD TV
komplett dt. VGA
85,90

MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MARTIAN MEMORANDUM VGA	89,90
MEGA FORTRESS VGA	79,90
MERCHANT COLONY DT. ANL.	75,90

MIGHT & MAGIC 3
komplett dt. VGA
85,90

MIKE DITKA FOOTBALL VGA	75,90
MONKEY ISLANDS 2 ENGL. VGA	69,90

MONKEY ISLAND 2
komplett dt. nur VGA *
85,90

MOVIE PREMIER COLLECTION	75,90
NO GREATER GLORY	75,90
NOVA 9	85,90
OPERATION COMBAT DT. ANL.	59,90
PAPERBOY 2	59,90
PC GLOBE 4.0 KOMPL. DT.	119,90
PC SKAT KOMPL. DT. EGA	59,90
PGA PLUS INCL. SCENERY DT. ANL.	75,90
PGA COURSES DT. ANL.	39,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90

POLICE QUEST 3 VGA
85,90

PORTS OF CALL DT. ANL. EGA	79,90
RAILROAD TYCOON DT. HANDBUCH	84,90
RED BARON DT ANL. VGA	89,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT. VGA	79,90
POWERMONGER dt. Anleitung VGA*	75,90

PC/IBM

RIDERS OF ROHAN DT. ANL.	85,90
RISE OF THE DRAGON VGA	85,90
ROBIN HOOD DT. ANL.	69,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	59,90
RULES OF ENGAGEMENT	75,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80 *	34,90
DT. HANDBUCH ZU: SECRET WEAPONS	24,90
SHADOW SORCERER	75,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90
SILENT SERVICE 2 DT. HANDBUCH	89,90

SIM ANT
engl. Anl. VGA
79,90

SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT. ANL.	79,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA VERSION	85,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. EGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA *	119,90
SPACE WRECKED	69,90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG VGA	75,90
SPELLCASTING 101 VGA	69,90
SPELLCASTING 201 VGA	79,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. VGA	75,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT.	79,90

STARBYTE SUPERSOCCER
Komplett dt.
79,90

STARTREK 25TH ANNIVERSARY VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. *	59,90
STRIKE 2 DT. ANL. VGA	69,90
TEAM SUZUKI DT. ANL. VGA	69,90
TERMINATOR 2	69,90
TEST DRIVE 2 COLLECTION EGA	79,90
TEST DRIVE 3 VGA	69,90
TEST DRIVE 3 SCENERY ROAD & CAR	39,90
THEIR FINEST HOUR VGA	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSIONS VGA	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. VGA	89,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
TV SPORTS BOXING VGA	85,90
ULTIMA 6 VGA	72,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS - VGA	75,90

ULTIMA 7
VGA *
79,90

UMS 2 DT. ANL.	85,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS VGA	65,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 2 VGA	75,90
WESTERN FRONT EGA	75,90
WILD WEST WORLD KOMPLETT DT. VGA	85,90

WWF WRESTLEMANIA
VGA
69,90

WILLY BEAMISH KOMPL. DT. VGA	85,90
WING COMMANDER 1 VGA	72,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 VGA	39,90
WING COMMANDER MISSIONS 2 VGA	39,90
WING COMMANDER 2 VGA 286-486 DT. AN.	79,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBLASTER	39,90
WINTER CHALLENGE VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT. VGA	75,90
WONDERLAND VGA	75,90
WRATH OF THE DEMON DT. ANL.	75,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. EGA	65,90

PC SONDERPOSTEN

3D POOL	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 2	29,90
BLOODMONEY	29,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CODENAME ICEMAN	49,90
CONFLICT EUROPE	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	34,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IRON LORD	29,90
JETFIGHTER 1	34,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LARRY 3 ENGL. VERSION	39,90
M.U.D.S. NUR 3,5"	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PLANETFALL - INFOCOM -	29,90
POPULOUS DT. ANL.	29,90
POPULOUS DATA DISK	16,90
POWERDROME	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
SECRET OF SILVERBLADES NUR 3,5"	29,90
SHUFFLEPUCK CAFE	29,90
SIM CITY EGA	39,90
SIM TERRAIN EDITOR	19,90
SIM ARCHITECTURE 1	19,90
SKI OR DIE	29,90
SPEEDBALL 1	29,90
STORMOVIK SU 25 DT. ANL	29,90
TANK von SPECTRUM HOLOBYTE	29,90
TENNIS CUP	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM -	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 1	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
ZORK 1 - 3 - INFOCOM - JEWEILS	29,90

CD ROM SPIELE

JONES IN THE FAST LANE	95,90
KINGS QUEST 5 *	99,90
LARRY 5 *	99,90
STELLAR 7	95,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90

PC SOUNDKARTEN

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	**149,90**
AD LIB KARTE GOLD VERS. 1000	**469,00**
CD ROM LAUFWERK INTERN	**679,90**
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	**54,90**
PC SOUNDMAN INCL. KOPFHÖ.	**239,90**
SOUNDBLASTERKARTE V.2.0 DT.	**269,90**
SOUNDBLASTER V.2.0 IMPORT V.	**249,90**
SOUNDBLASTERKARTE PRO DT.	**499,90**
SOUNDBLASTER PRO IMPORT V.	**449,90**
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	**179,90**
SOUNDMASTER 2 - COVOX -	**399,90**
ROLAND KARTE LAPC 1	**849,90**
MIDI BOX ROLAND MCB 1	**269,90**
THUNDERBOARD	**249,90**

PC ZUBEHÖR

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
INFRAROT MAUS Z NIX	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU INCL. GAMECARD	69,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MAUS SET	19,90

LEERDISKETTEN

3.5"	2DD NONAME 10ER		9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER		19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER		5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER		12,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand
Bei Bestellungen bitte Kennwort "PC JOKER" erwähnen ! ! !
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00

SPACED WRECKED

Knapp zwei Jährchen ist es nun schon her, daß Gremlin für Amiga und ST ein futuristisches 3D-Adventure namens „Federation Quest 1 BSS Jane Seymour“ herausbrachte. Ob sich die Jungs wohl wegen der langen Wartezeit geschämt haben, als sie der PC-Version den neuen Namen verpaßten?

Das könnte man schon verstehen, denn weder war das Game erfolgreich genug, daß zwischenzeitlich ein „Federation Quest 2“ aufgetaucht wäre, noch hat sich in der PC-Fassung etwas Wesentliches geändert. Immer noch kann sich der Held der Angelegenheit mit knapper Not und einem Beiboot aus seinem explodierenden Raumschiff retten, um wenig später einer Flotte aus 20 Forschungskreuzern zu begegnen – nur leider sind die Kähne samt und sonders schwer beschädigt, genau wie die Hirne der Besatzungsmitglieder, die durch Strahlungsschäden sterben oder wahnsinnig werden. Glück im Unglück, daß die Kreuzer (ganz im Gegensatz zur Notkapsel) noch über genügend Sprit für die Heimkehr zur Erde verfügen. In den nächsten Tagen stehen somit jede Menge Reparaturarbeiten am Arbeitsplan...

Man schleicht also durch die dreidimensionalen Hallen und Gänge, wehrt sich mit aufgesammelten Waffen gegen irre Kosmonauten und allerlei gefährliche Biomonster und beschafft sich wichtige Items wie Türöffner, Programm-Module oder Taschenlampen. Nette kleine Hilfsroboter lassen sich aktivieren und mit einfachen Icons programmieren; wer genügend Module hat, kann sogar richtige Allround-Kampfblechis aus ihnen basteln. Um nun die Schiffssysteme wieder auf Vordermann zu bringen, ist es z.B. unumgänglich, die Kühlmittelvorräte der Reaktoren aufzufüllen – wo aber findet man einen geeigneten Behälter, um die giftige Flüssigkeit zu transportieren? Unterstützung bei solchen und ähnlichen Fragen bieten die gelegentlich herumstehenden Computer-Terminals, welche mit Plänen der Decks, Infos über beschädigte Anlagen usw. aufwarten können.

Die futuristischen Dungeons im Grafikfenster unterscheiden sich von denen der älteren 16-Bit-Versionen fast nur in der Farbgebung, die Maske des Hauptscreens wurde jedoch teilweise neu gestylt. Was dabei herauskam, wirkt zwar vorwiegend grau, jedoch edler als bei den Vorgängern. Gesteuert wird wahlweise mit Maus, Stick oder Board, wobei ein übersichtliches Iconsystem Bequemlichkeit garantiert –

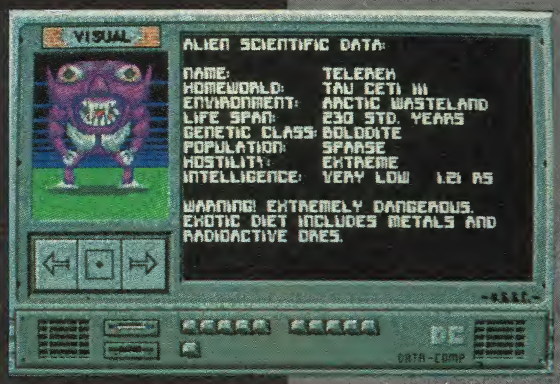
Verzeihlicher Etikettenschwindel

trotz der vielen Sonderbildschirme (Inventory, Roboter, Terminal, Labor, usw.) geht der Durchblick eigentlich nie verloren. Kräftig aufgebohrt hat man schließlich den Sound; schon mit Adlib hört sich die düstere Titelmelodie toll an, die Jingles und FX sind auch nicht von schlechten Eltern.

Fassen wir zusammen: Spacewrecked ist ein actionreiches Tüftel-Abenteuer mit Rollenspiel-Elementen, dem seinerzeit der Durchbruch ohne triftigen Grund versagt blieb. Und da die gute alte BSS Jane Seymour erfreulich wenig Kosmo-Staub angesetzt hat, wäre ihr beim zweiten Anlauf mehr Erfolg zu gönnen! (jn)



Ist der aber lieeeb!



Mit dem Flammenwerfer in der Hand durch's Raumschiff-Wunderland...





Spacewrecked

Spannendes Techno-Adventure mit strategischem Einschlag.

GRAFIK	*68%*
SOUND	*75%*
ATMOSPHÄRE	*70%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	*70%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Gremlin/ Konami

Spielt sich schon ab 10 bis 12 MHz angenehm flott, zur HD-Installation werden nur 1.5 MB benötigt.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Bundesliga Manager Prof.
Deutsche Version **76,90**

Elvira 2 **89,90**

Nova 9 **89,90**

Bomico Ihr Softwarepartner
Proudly Presents:
Sim Ant
Dungeon Master 2
ab 1. April erhältlich
- Vorbestellungen werden vorrangig ausgeliefert -
89,90

Eye of the Beholder 2 **76,90**

Civilisation **84,90**

Indiana Jones 4
erhältlich ab 15. April
-Vorbestellungen werden vorrangig ausgeliefert -

7 Colors	DA	64,90	Gods		76,90	Romance of three Kingdom	109,90
AD&D Collection		82,90	Godfather	DA	69,90	Rules of Engagement	82,90
Advantage Tennis	DA	69,90	Great Courts 2	DA	76,90	Sands of Fire	76,90
AGE	DA	89,90	Guardians		VB	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Air Combat Aces	DA	89,90	Gunship 2000	DA	89,90	Shadow Sorcerer	DA 76,90
Air Land & Sea	DA	89,90	Heart of China	DV	89,90	Shanghai 2	89,90
Air Sea Supremacy	DA	89,90	Hoyles 3		89,90	Simpsons	VB
Are we there yet	DA	76,90	Immortal	DA	76,90	Space Ace 2	89,90
Baby Jo		76,90	Kaiser	DV	94,90	Space Quest 4	DV 89,90
Bards Tale Construction Set		69,90	Kengi	DA	64,90	Space Wreckers	DA 76,90
Bards Tale Trilogy	DA	89,90	Killing Cloud		82,90	Spacewrecked	76,90
Battle Command	DA	76,90	Leisure Suit Larry 5	DV	89,90	Speedball 2	82,90
Battle Isle		89,90	Lemmings	DA	82,90	Spellcasting 201Spellcasting 201	89,90
Battletech 2		82,90	Lemmings & Data Disk	DA	129,90	Spot	DA 64,90
Bill E Nascar Chall.	DA	82,90	Lemmings Data Disk mit Boot	DA	59,90	Starbyte Supersoccer	DV 76,90
Black Gold		76,90	Lemmings Data Disk ohne Bo	DA	69,90	Strike 2	DA 76,90
Bloodwych	DV	89,90	L'Empereur		99,90	Strip Poker Deluxe 2	DA 76,90
Blues Brothers		69,90	**Les Manley (Lost in LA)**		VB	Supaplex	DA 64,90
Boston Bomb Club	DA	64,90	Links		99,90	Super Car Pack	DA 82,90
B.T. Construction Set	DA	69,90	Links Course Hyatt		49,90	Swap	DA 64,90
Buck Rogers 2		VB	Mad TV	DV	89,90	Team Suzuki	76,90
Cadaver		82,90	Masterblazer	DA	69,90	Tennis Cup 2	VB
Castle Data Disk		44,90	Maupiti Island		VB	Terminator 1	89,90
Castles of Dr. Brain		89,90	Megafortress		82,90	Terminator 2	DA 89,90
Charge of the Light Brigade	DA	69,90	Megatraveller 2		82,90	Third Cross	VB
Chessmaster 3000	DA	82,90	Mig 29 Super Fulcrum	DA	99,90	**TV Sports Baseball**	VB
Chips Challenge	DA	64,90	Might & Magic 3		89,90	**TV Sports Boxing**	VB
Cisco Heat		64,90	Mike Dikta Footbal	DA	82,90	**Thunder Hawk**	VB
Conquest of the Longbow	DA	89,90	Monkey Island 2		76,90	Ultima Exodus	82,90
Deluxe Strip Poker 2		VB	No Greater Glory		82,90	Universal Military	VB
Die Kathedrale	DV	89,90	Paperboy 2	DA	64,90	Vaxine	DV 84,90
Dragonflight		VB	PGA Golf Plus	DA	82,90	Volfied	69,90
Earl Weaver Baseball 2		VB	PGA Course 1	DA	49,90	Wayne Gretzky Hockey 2	89,90
Elvira Arcade		64,90	Pit Fighter		69,90	Wild West World	DV 84,90
F 117 Nighthawk	DA	89,90	Police Quest 3	DV	89,90	Willy Beamish	76,90
Falcon 3		VB	Populus & Sim City		82,90	Wing Commander 2	DA 89,90
Fascination		VB	Quadrel		76,90	Wing Commander Mission 1	VB
Floor 13		76,90	Laffer Utilities		76,90	Wings	DA 89,90
Free D C		94,90	Return of Medusa	DV	76,90	World of Flight Sierra	89,90
Gateway to the Savage		76,90	Riders of Rohan		82,90	Wrestle Mania	VB
Gem X	DA	49,90	Robin Hood	DV	76,90	WWF Wrestlemania	DA 89,90
Goblins		VB				Yeager's Combat	DA 89,90

VERSAND - Wir sind für Sie da in:

Nordrhein-Westfalen
Tel. 02195-7758
Fax 02195-30267
Mo-Fr 17-21 Uhr
Sa 14-17 Uhr

Hessen
Tel. 06196-84747
Fax 06196-82467
Mo-Fr 10-19 Uhr
Sa 10-13 Uhr

Bayern
Tel. 06029-7192
Fax 06029-7192
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa 10-14 Uhr

Niedersachsen
Tel. 0511-4581650
Mo-Fr 17-21 Uhr

Rheinland-Pfalz 1
Tel. 06232-36010
Fax 06232-26025
Mo-Fr 9-19 Uhr
Sa 9-13 Uhr

Rheinland-Pfalz 2
Tel. 0228-285686
Mo-Fr 18-22 Uhr
Sa 10-14 Uhr

NACHNAHME 9,–
VORKASSE 4,–
SERVICELEISTUNGEN:
EXPRESS 7,– AUFPREIS
KARTON 3,– AUFPREIS
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG
DV= DEUTSCHE VERSION



Große Osteraktion!
Jeder 25. Kunde erhält eine Videocassette! Zur Auswahl stehen: Pretty Woman, Duck Tales und Gremlins 2 oder unsere Videopreisliste.

LADENGESCHÄFTE - Wir sind für Sie da in:

W-4100 Duisburg
Kölnerstr. 55
4047 Dormeim

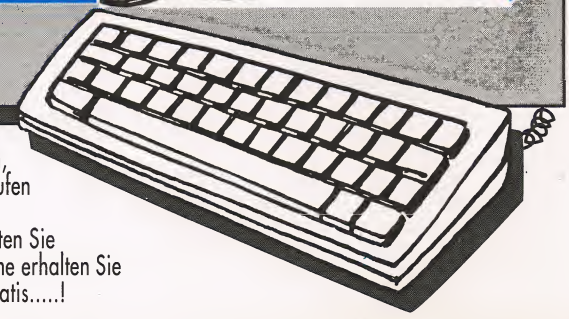
W-6200 Wiesbaden
Marktplatz 39
6231 Schwalbach

W-8750 Aschaffenburg
Kilianstr. 9
8752 Gunzenbach

W-8900 Augsburg
Fladergasse 5
8900 Augsburg

W-6400 Hanau
Heimatfriedering 11
6460 Gelnhausen 2

W-6700 Ludwigshafen
Falkenweg 1
6270 Speyer



Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!

THE RETURN OF MEDUSA

Auf Amiga und ST ist die böse Tante Medusa schon vor einigen Monaten zurückgekehrt, jetzt dürfen sich auch PC-Prinzen wieder von ihr quälen lassen. Aber man gönnt sich ja sonst nichts.

Nach dem großen Erfolg des ersten Teils konnte eine Fortsetzung von Starbytes buntem Genre-Mix aus Rollenspiel, Strategie, Action und Wirtschaftssimulation natürlich nicht ausbleiben. Am Spielprinzip hat sich daher wenig geändert, beim nunmehr 300 Jahre später angesiedelten Szenario dafür umso mehr: Auf der Suche nach seiner Lieblingsfeindin begegnet der Prinz jetzt Robotern und Panzern, er kann wüste Seeschlachten austragen, ins Casino gehen oder an der Börse spekulieren, es gibt Hubschrauber, U-Bahnen, Bazookas und Flammenwerfer ...
Bis zu drei Mitstreiter lassen sich für den Marsch durch die verschiedenen Landschaften, Städte und Dungeons rekrutieren. Das ist auch bitter nötig, denn alleine hat der Prinz gegen die Schergen Medusas kaum eine Chance. Der enorm hohe Schwierigkeitsgrad ist ein wunder Punkt des Games, ein weiterer die etwas mühsame Steuerung mit den winzigen Richtungspfeil-Icons. Der „Rest" kann dagegen voll überzeugen: Die Mischung der Genres ist ausgewogen, das Kampfsystem wurde leicht verbessert, es gibt nette Extras, wie Automapping oder versteckte Überraschungen, und nicht zuletzt ist das Spielgebiet wahrlich umfangreich. Auch Grafik und Sound (Synthi-Musik plus FX) befinden sich auf ähnlich hohem Niveau wie beim Vorgänger – gut, daß die böse Tante endlich wieder da ist! (mm)

The Return of Medusa

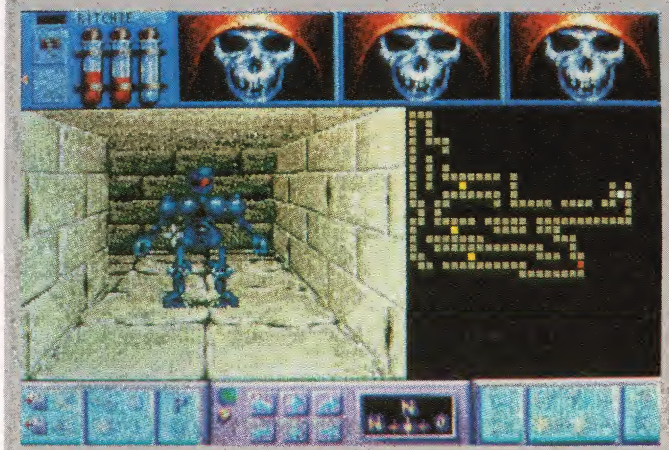
Die Prinzenrolle ist ein gelungener Genre-Mix – knusprig, knackig, knobelig!

GRAFIK	*76%*
SOUND	*73%*
ATMOSPHÄRE	*82%*
MOTIVATION	*80%*
URTEIL	**78%**

Für Experten
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Starbyte

Festplatte erforderlich, Spielstände nur alle fünf Minuten speicherbar!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Stirb, medusianischer Blechhaufen!

DELUXE STRIP POKER 2

Sind PC-Gambler die schlechteren Pokerspieler? Brauchen DOS-Voyeure das schnellere Erfolgserlebnis? Scheinbar, warum sonst kann diese Entblätterungs-Aktion am Amiga mit deutlich höherer Spielstärke aufwarten?

Ehrlich, wer die Damen auf seiner „Freundin" zu einer Runde 5 Card Draw Poker herausfordert, muß schon einige Stunden investieren, bis er das erste Erfolgserlebnis hat – am PC wird man mit etwas Glück schon nach einer halben Stunde mit nackten Tatsachen konfrontiert, so lachhaft durchsichtig sind die Programmroutinen. OK, das mag der eine oder andere Lustmolch ja noch als vorteilhaft empfinden, mit der Grafikqualität wird er sich hingegen kaum anfreunden können. Merke: EGA-Nackedeis turnen nicht sooo wahnsinnig an ... Dazu kommt, daß der Screen nach jedem Kleidungsstück neu aufgebaut werden muß, und daß die Soundkarten hier keinen Mucks von sich geben. Dafür ist aber der interne Speaker gut aufgelegt, neben nervigen Effekten hält er eine erstaunlich gelungene Sprachausgabe bereit. Gezockt wird halbwegs ordentlich mit Maus oder Tasten, die Optionsvielfalt beschränkt sich aber im wesentlichen auf Jugendschutz-Funktionen wie Paßwortsystem und „Screenblank"; Abspeichern und Laden von Spielständen ist nicht möglich (wäre ja noch schöner).
Immerhin darf man bis zu drei Digi-Damen auf einmal entblättern, wodurch das Spiel natürlich auch schwerer wird. Außerdem muß man sich hier nicht mehr selbst ausziehen, wenn man auf der Verliererstraße ist, ein Bild des Herrn Computerspielers ist nämlich ebenfalls vorhanden. Aber das ist schon mit Kleidung abstoßend genug! (mm)

Deluxe Strip Poker 2

Technisch mangelhafter Bildschirm-Sex – zum Einschlafen!

GRAFIK	*47%*
SOUND	*33%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*22%*
URTEIL	**24%**

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Artworx/CDS

Taktfrequenz egal, beide Diskettenformate in der Box.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Nein, wie aufreizend!

Mit „Xenon 2“ und „Speedball 2“ haben die Bitmap Brothers bewiesen, daß sie PC-Konvertierungen hinzaubern können, die mühelos alle technischen Begrenzungen der MS-Dose sprengen. Jetzt haben sie wieder gezaubert, nur diesmal in ganz anderen Genres!

CADAVER & GODS



Zwei Spiele – zwei Meilensteine!

Mit Cadaver wurde seinerzeit das isometrische 3D-Actionadventure wiederbelebt, Gods hingegen ist pure Plattform-Action – eine Spielegattung, die man am PC ebenfalls nicht gerade häufig trifft. Beste Chancen also, nach den Homecomputern auch hier in den Olymp der Spiele-Klassiker einzuziehen.

Cadaver

Der Zwerg Karadoc ist zwar der Hauptdarsteller, aber nicht unbedingt ein „Held“ – eigentlich ist er mehr ein feiger, diebischer Söldner. Als er von einem einsamen Schloß voller Schätze hört, wittert Karadoc seine Chance. Allerdings hat er weder mit der Größe des fünfstöckigen Kastens (ca. 500 Räume!), noch mit den vielen Fallen, Rätseln und Monstern gerechnet...
Es hilft nichts, da muß man durch! Das geht entweder per Tastatur oder mit dem Stick, wobei eher Letzteres zu empfehlen ist. So durchdacht die Steuerung auch gemacht ist – wegen der vielen Funktionen kommt man erst mit ein bißchen Übung klar. Auch im Joystick-Modus ist gelegentlich noch das Keyboard gefragt, z.B. um einen Blick auf die Karte (Automapping mit Zoom-Funktion) oder ins Inventory zu werfen, zum Laden und Speichern etc. Die abwechslungsreiche Grafik und der gute aber dünn gesäte Sound schaffen Atmosphäre; aber was das Programm wirklich auszeichnet, ist sein perfekt ausgetüfteltes Gameplay mit Rollenspiel-Anleihen wie Zaubersprüchen und -tränken. Bleibt zu hoffen, daß auch die Zusatzdisk mit den neuen Leveln bald ihren Weg auf den PC findet!

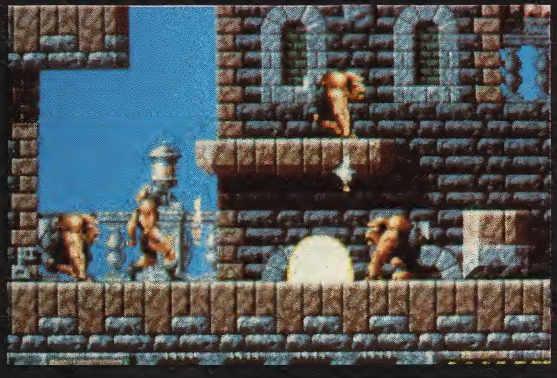
Gods

Die „Götter“ verlangen dem Spieler die gefahrvolle Reise durch eine riesige, leicht griechisch (später dann altägyptisch) angehauchte Welt voller Sammel- und Bonusgegenstände, Waffen, Shops und teilweise richtig „intelligenten“ Gegnern ab. Wäre da nicht die fürsorgliche Einteilung in vier, mit Paßwörtern abgesicherte Unterabschnitte, man könnte sich glatt in diesem ausgefeilten Plattform-Labyrinth verlaufen!
Die feine Grafik unterscheidet sich nur in Nuancen von den HC-Versionen, so wurde etwa die Statusanzeige am unteren Screenrand leicht überarbeitet. Die Musikbegleitung ist dagegen zum Teil ganz neu, aber nicht unbedingt besser als früher – die FX sind jedoch nach wie vor göttlich. Gesteuert wird wiederum wahlweise mit Joystick (einwandfrei) oder Tastatur (nicht ganz so gut). Spielspaß bieten also beide Bitmap-Programme nicht zu knapp, und auch in technischer Hinsicht sind sie sich sehr ähnlich, weshalb die System-Checkliste hier für beide gilt. Mit einer Ausnahme: Roland wird *nur* bei Gods unterstützt. (mm)

Cadaver



Gods



Cadaver

Schlicht und ergreifend das beste Actionadventure für den PC!

GRAFIK	*79%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*89%*
URTEIL	*86%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.119,–DM
Hersteller: Mirrorsoft/ Renegade

Auch von Disk gut spielbar.



Gods

Plattform-Action wie sie ausgefeilter kaum sein kann!

GRAFIK	*84%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*87%*
URTEIL	*85%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.119,–DM
Hersteller: Mirrorsoft/ Renegade

Ebenfalls von Disk gut spielbar.



5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

The Simpsons



Die deutschen TV-Zuschauer bringen für die chaotische Zeichentrick-Sippe zwar nicht die gleiche Begeisterung auf wie ihre US-Kollegen – aber Oceans PC-Umsetzung ist trotzdem gut!

Tatsächlich macht sich Bartholomäus J. Simpson, der kleine Held mit der großen Klappe, hier sogar einen Tick besser als im Amiga-Original. Der Rettung der Welt vor der Invasion hinterhältiger Space-Mutanten steht also nicht mehr viel im Wege…

Fünf Level weit muß Bart (unter Zeitdruck) seine horizontal scrollende Heimatstadt nach möglichen Zutaten einer Alien-Höllenmaschine abgrasen. Das tut er per pedes oder mit dem Skateboard, und zwar indem er z.B. auf Knopfdruck alle rosafarbenen Gegenstände rot anmalt. Der begrenzte Farbvorrat wird durch Spraydosen wieder aufgefüllt, die nur durch pixelgenaue Sprünge erreichbar sind – genau wie das Bare, für das der Extrawaffenshop unter anderem nervtötende Trillerpfeifen und schwergewichtige Schraubenschlüssel bereit hält. Bei der Hüpfaktion stören nicht nur allerlei (leider nicht sonderlich intelligente) Gegner; Bart muß auch von Außerirdischen befallene Menschen durch einen gezielten Kopfsprung befreien. Das bringt ihm einerseits Punkte, andererseits in späteren Abschnitten familiäre Unterstützung ein.

Intro, Grafik und Animationen sind gelungen, selbst das Scrolling ruckelt nur dezent – zumindest unter EGA/VGA, bei CGA wird umgeblättert. Dank der entschärften Steuerung haben PC-Bartler nun die deutlich besseren Karten als ehemals die Amigianer, flotte Musik und knackige FX gibt's ebenfalls, nur die Sprachausgabe fehlt. Insgesamt ein abwechslungsreicher Geschicklichkeitstest. (rl)



Bahn frei, jetzt kommt Bart!

The Simpsons

Ein quirliger Mix aus Plattform-Spiel und Actionadventure.

GRAFIK	68%
SOUND	68%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	72%
URTEIL	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Ocean

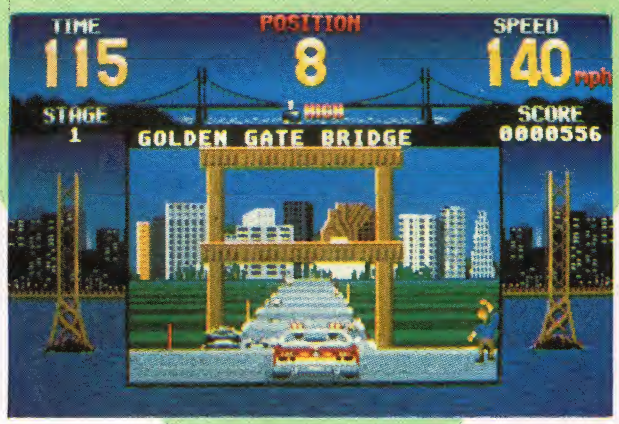
Ab 12 Mhz ohne Abstriche spielbar, Turbo-PC-Besitzer müssen mit Turbo barteln.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Cisco Heat

Was tun amerikanische Polizisten, wenn sie nicht in einer Fernsehserie auftreten? Das gleiche, sie rasen durch die Straßen von San Franzisko! Immer auf der Jagd nach dem Titel „Schnellster Cop der Stadt"…

So will es Jalecos Automatenvorlage, die Image Works nun auf PC-Format heruntergekonvertiert hat. „Heruntergekonvertiert" klingt abfällig, und ehrlich gesagt ist es auch so gemeint: Hier nimmt z.B. das 3D-Window nur ein Drittel des Screens ein! Aber nicht verzagen, suchen wir uns mal einen von zwei Boliden aus. Sobald man jedoch merkt, daß beide nur mit Zweigangschaltung erhältlich sind und sich im Leistungsvermögen kaum unterscheiden, könnte man schon aufstecken. Machen wir jedoch nicht, wir brettern unverzagt durch die Landschaften, vorbei an Autos, Ölpfützen und ähnlich originelle Features. Ganz originell sind die Straßensperren – sie warten bevorzugt hinter Bergkuppen, so daß man praktisch keine Chance zum Ausweichen hat. Weder Nachrüstmöglichkeiten für's Fahrzeug noch anwählbare Routen stören die spielerische Einöde der fünf Level, einzig die Hupe treibt so manchen Straßenrowdy auf die Seite. Aber keine Sorge, trotz Tröte ist das Zeitlimit bald dahin, und drei Continues reichen schließlich auch nicht für die Ewigkeit. So hübsch die Grafik gezeichnet, so annehmbar flott sie auch animiert wurde – dank der spielerischen Mängel ist man froh, wenn die Bildschirm-Hatz endlich zuende ist. Mangels Justiermöglichkeit läßt sich der Stick nämlich kaum sinnvoll einsetzen, mit der Tastatur wird die Steuerung arg ungenau. Da helfen auch der mittelprächtige Sound (Musik und FX) und die mangelnde Konkurrenz nichts mehr… (rl)



Immerhin: Das Foto sieht nicht übel aus, was?

Cisco Heat

Ordentliche Optik, aber spielerisch ein Totalschaden!

GRAFIK	63%
SOUND	47%
STEUERUNG	34%
MOTIVATION	29%
URTEIL	31%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Image Works

Wenn überhaupt, erst ab 16 Mhz brauchbar.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Computerspiele sind schnellebig - was morgens noch als Highlight galt, kann abends schon zum alten Eisen zählen. Umso bewundernswerter, wenn ein Programm mal Jahre überdauert, ohne die geringste Spur von Rost zu zeigen. Wenn es also ein wahrer Top Tip ist!

TIP TOP-DER TOP TIP



Und welcher Felsen würde der Softwarebrandung schon länger und vor allem rostfreier trotzen als Rainbirds mittlerweile achtjährige Handelssimulation für Raumfahrer? Na eben...

Historisches

Die schier unendliche (Erfolgs-) Geschichte von Elite begann auf einem Schulungsrechner, den der Archimedes-Hersteller Acorn im Auftrag der englischen Fernsehgesellschaft BBC konzipiert hatte. Kurz darauf folgten Umsetzungen für bekanntere Computer wie C 64, Spectrum oder Atari XL. Und als dann Jahre später die 16Bit-Ära heraufdämmerte, war Elite wieder dabei: Ende 1988 erschienen Versionen für ST und Amiga. Auch eine frühe MS-DOS-Variante ist seit dieser Zeit zu haben, doch bietet sie aus heutiger Sicht nur Magertechnik, sprich CGA-Grafik und ein paar Piepser. Also schuf Urvater David Braben höchstpersönlich eine neue PC-Version und nannte sie Elite Plus. Seither zählen flüssige VGA-Optik und feiner Karten-Sound ebenso zum Space-Standard wie ein neuentwickeltes Icon-System.

Spielerisches

Wer nach Gründen für den Erfolg dieses Klassikers sucht, wird zuerst auf das faszinierende Gameplay stoßen: Die dramatische Mischung aus Action und Strategie ist wohl bis auf den heutigen Tag unerreicht! Als Pilot einer etwas klapprigen Cobra MK III darf man zwischen den auf acht Galaxien verteilten 2000 Planeten umhergondeln, zum Strauß-Walzer an Handelsstationen andocken (umständlich per Hand oder bequem per Bordcomputer) und dort mittels hübsch gestylter Datenscreens schachern und scherbeln. Der erzielte Gewinn sollte in Waffen und Ausrüstung investiert werden, da einem ständig Piraten über den Weg düsen - womit wir auch schon beim zweiten Grund für die ungebrochene Popularität des Programms wären. Bereits auf den Oldie-Rechnern galt die 3D-Strichgrafik der Flug- bzw. Kampfsequenzen als revolutionär, später konnten ausgefüllte Polygone diese Einstufung erneut rechtfertigen. Heute machen die detaillierten und schnellen Kreuzer von Elite Plus immer noch einen guten Eindruck - wenn man sich erstmal an die nicht ganz unkomplizierte Steuerung über Tasten, Maus und/oder Stick gewöhnt hat...
Das Beste aber ist: Wer das mühselige Geschäft um Textilien, Maschinen oder Mineralien nicht mag, darf auch in den Handel mit illegalen Drogen einsteigen, nach Rohstoffen jagen oder gar selbst zum Freibeuter avancieren! Zudem werden gelegentlich Sonderaufträge angeboten, bei denen bestimmte Raumschiffe vernichtet oder bedrohte Kolonisten gerettet werden müssen. Am Ziel allen Strebens steht schließlich der begehrte Aufstieg in den Elite-Status.

Fazit

Selbst wenn Kleingeister bemängeln könnten, daß weder Landungen auf Planeten, noch der Erwerb eines besseren Raumschiffs vorgesehen sind, so darf Elite Plus doch in keiner Sammlung fehlen - dieser Dauerbrenner hat





wahrhaftig noch Treibstoff für Lichtjahre. Anders gesagt: Die Legende lebt! (jn)

Elite Plus

GRAFIK	*76%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*91%*
URTEIL	**88%**

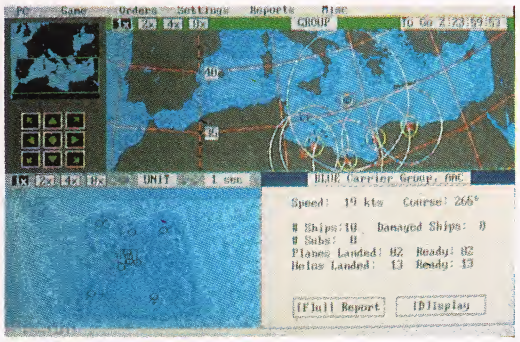
Für Fortgeschrittene
Preis: ca.119,-DM
Hersteller: Rainbird

UP TO DATE SERVICE

Nie waren sie so wertvoll wie heute – all die schönen Eindeutschungen, Erweiterungsdisks und sonstigen Köstlichkeiten für unersättliche PC-Gambler. Hier kommt schon eine Wagenladung voll...







Robin Hood kämpft bald auch in deutsch.



Noch geheimer: P-38 Lightning



Schöner & deutscher

Liebhaber unserer Muttersprache dürfen sich auf komplett deutsche Versionen von **Eye of the Beholder II** und **Buck Rogers 2** freuen. Sofern sie Nicht-Rollenspieler sind, hätten wir auch noch den germanisierten Robin Hood mit seinen **Conquests of the Longbow** im Angebot. Preis: jeweils ca. 119,– DM. Gutes gibt's auch von Origin zu vermelden, denn dort will man von nun an sämtliche neuen Games in deutsch herausbringen. Das betrifft momentan also **Wing Commander II** sowie **Ultima VI & VII**.

Die Abteilung „Unser Spiel soll schöner werden" wird diesmal exklusiv von Sierra bestritten. Die Amerikaner setzen nicht nur verstärkt auf das CD-ROM, sondern wollen auch alle alten EGA-Games nochmals mit VGA-Grafiken herausbringen. Das ist bei der **Larry**-Reihe ja teilweise schon passiert, aber auch die ollen **Space Quests** (2 bzw. 3) und **Hero's Quest** bzw. **Quest for Glory 2** werden noch dran glauben müssen. Einheitspreis wiederum je ca. 119,– DM.

In der Luft

Die Besitzer von „Secret Weapons of the Luftwaffe" bekommen mit **P38 Lightning** und **P-80 Shooting Star** zwei weitere Geheimwaffen für je ca. 49,– DM geliefert. Außer neuen Fliegern befinden sich auf den Disks zusätzliche Missionen und ein Update (2.0) für das Hauptprogramm. Kurz noch einmal zurück zu „Wing Commander II": Die Zusatzdisk **Special Operations 1** (ca. 49,– DM) mit weiteren Missionen müßte ebenfalls bereits in den Läden liegen.

Kommen wir zum guten alten „Flight Simulator" (3 bzw. 4) und damit zu einigen Ergänzungen, die wegen des Preises wohl nur für Berufspiloten in Frage kommen dürften: Die beiden aufwendigen **Instrument Pilot's Sceneries** kosten für Ost- bzw. Westamerika je satte 199,– DM, drei neue Sets mit Fluggebieten sind für jeweils 109 Märker zu haben, und der **New Facilities Locator** (ein Suchprogramm für Szenario-Örtlichkeiten) geht bereits für 89,– DM über den Tresen. Tja, nur Fliegen ist teurer...

Zu Wasser

Die Meere sind diesmal den Kapitanos von „Harpoon" vorbehalten, als solcher steht man dann vor der Qual der Wahl: Einmal ist das Hauptprogramm nun mit neuen Szenarios erhältlich, was den Seebären 109,– DM kostet. Für altgediente Harpoonisten ist die Erweiterung auch gesondert zu haben und nennt sich nun **Battleset 2**. Daneben gibt's jetzt auch noch die **Battlesets 3/4**; so oder so sind 49,– DM pro Szenario-Disk zu investieren. Wer billiger wegkommen will, greift für ebenfalls knapp 50 Steine zum **Scenario Editor** und strickt seine Seeschlachten in Zukunft einfach selbst! (mm)

DURCH SPIELEN ZUM MILLIONÄR

DER JOKER-VERLAG SUCHT NOCH REDAKTEURE...

...allerdings bestimmt keine, die durch Spielen Millionär werden wollen! Wer hingegen weiß, daß der Beruf eines Redakteurs nur wenig mit Spielen, aber sehr viel mit harter Arbeit zu tun hat, könnte unser Mann (bzw. unsere Frau?) sein.

Wir erwarten:

Fleiß, Loyalität, gute Vorkenntnisse in Sachen Computer-Entertainment (alle Systeme) und stilistische Sicherheit

Wir bieten:

einen sicheren Arbeitsplatz in unserer Redaktion und beste Aufstiegschancen. Bewerbern mit Berufserfahrung können wir bei Eignung den Einstieg in eine gehobene Position offerieren (absolute Diskretion wird selbstverständlich zugesichert).

Bei Interesse solltet Ihr Eure Bewerbungsunterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) noch heute an folgende Adresse schicken:

Joker-Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar



Joysoft

Inh. G. Hartmann

DISC *
MS-DOS . . . 69.90

ELF */**
MS-DOS . . . 79.90

GOBLIIINS */**
MS-DOS . . .74.90

F 16 FALCON 3.0
MS-DOS . . .105.00

MONKEY ISLAND II **
MS-DOS 94.90

ULTIMA 7 *
MS-DOS . . .89.90

Abanded Places */**77.90
A.G.E. * 79.90
Armour Alley * 73.90
Baby Jo ** 74.90
Badlands * 64.90
Bard's tale
Construction 74.90
Battle Isle ** 94.90
Birds of Prey * 89.90
Bundesliga prof. ** .74.90
Black Gold ** 79.90
Blues Brothers ** . .77.90
Cadaver ** 94.90
Castles of Dr. Brain 96.90
Cisco Heat * 69.90
Conan * 94.90
Conq. of Longbow **96.90
Deuteros */** 77.90
Dragonflight 89.90
Eco Phantoms * . . .69.90
Elvira 2 * 69.90
Eye of Beholder 2 .77.90
Fascination */** . . .94.00

Magic Candle 2 * . .74.90
Might & Magic 3** .94.90
Midwinther 2 * 99.00
Nobunaga Ambition 94.90
Nova 9 . . . . . .94.90
PC Astrologie 199.00
PCCosmos ** 159.00
PC Mensch 179.00
Pitfighter ** 79.90
PGA Tour Golf &
Curse 84.90
Police Quest 3 ** . .96.90
Playroom * 79.90
Quest & Glory 2 . . .96.90
Return of Medus a**79.90
Shadow Sorcerer ** 84.90
Shuttle * 124.90
Simpsons ** 79.90
Smash TV */** 79.90
Space Wrecked ** .77.90
Space Quest 4 ** . .96.90
Strike Commander * .
Think Cross ** 64.90

JOYSOFT in FRANKFURT
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Fate Gates of dawn*94.90
Floor 13 * 85.90
Godfather ** 74.90
Gods ** 81.90
Heimdall ** 94.90
Hoyles Book
of Games 3 * 94.90
Home Alone 74.90
Jimmy Whites * . . .74.90
Kings Quest 5 ** . .110.00
Laffer Utilities * 94.90
Larry 3 ** 96.90
L' Empereur 89.90
Lost in L.A. 89.90

Thunderhawk ** . . .89.90
Top League ** 84.90
Turtles 2 * 77.90
TV Sports Boxing** 84.90
Unchharted Waters104.90
Warm Up */** 79.90
Wild Wheels ** 79.90
Willy Beamish 96.90

SOUNDKARTEN
Soundblaster 2.0 .299.00
Soundblaster Chips 69.00
Thunder Board . . .299.00
PC Soundkarte . .249.00

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66
KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26
BONN 1
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45
FRANKFURT 1
Fahrgasse 87
Tel. 069 / 280 170

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
(*) = Vorankündigung
(**) = deutsche Anleitung)
Versandkosten 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM.
Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM
VK, ab 140.- DM versandkostenfrei. Auslands-
bestellungen immer 25.- DM VK.
Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicher-
heitsverpackung auf Wunsch.

VERSANDANSCHRIFT
JOYSOFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
(02 21)
430 10 47

WIZARDRY 7 *
MS-DOS . . . 79.90

AD&D COLLEC-TION
MS-DOS 84.90

TERMINA-TOR II **
MS-DOS 84.90

REALMS */**
MS-Dos 94.90

4D SPORTS BOXING**
MS-DOS . . . 73.90

PARA-GLIDING *
MS-DOS . . . 69.90

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

Eigentlich ist diese Seite ja dazu gedacht, daß die Damen und Herren Redakteure ihre persönlichen Ansichten über Gott und die Welt der IBM-Kompatiblen verbreiten können - trotzdem würde ich zuerst ganz gerne Eure Meinung wissen: Was haltet Ihr eigentlich vom Amiga?!

Oder war das jetzt vielleicht eine unanständige Frage? Ungefähr so, als würde man einen Mercedes-Besitzer darum bitten, doch einmal in kurzen Worten die Vorzüge eines BMW-Modells zu schildern? In vielerlei Hinsicht erinnert das Verhältnis zwischen den Besitzern verschiedener Computersysteme tatsächlich sehr an die sonntäglichen Autobahnduelle zwischen Opel und Trabbi - na, von mir aus auch zwischen GTI und Lada. Die einen lassen halt auf ihre höchst individuell gestylte Schuhschachtel mit den hoffentlich vielen Pferdestärken unter der Haube nichts kommen, die anderen schwören dafür auf ihr MS-Döschen mit 40 MHz, 300 MB Festplatte und Rallyestreifen an den Laufwerken. Natürlich könnte man sich jetzt im einzelnen darüber unterhalten, wo nun genau die Vor- und Nachteile der verschiedenen Auto- bzw. Computertypen liegen. Aber das soll ja gar nicht das Thema sein, hier und heute geht's mir nur um den „Systemneid" als solchen. Der existierte nämlich auch schon dort und damals, wie uns ein kurzer Blick in die Geschichte belehrt. Daß der Kollege vom 64er-Stern keinen Computer, sondern bloß eine verkleidete Lowtech-Gurke benutzt, war bereits anno dunnemals jedem Atari XL-Besitzer klar - oder dem Sinclair Spectrum-User, falls sich das Ganze in England abgespielt haben sollte. Man muß nur ein paar Jahre weitergehen, schon kann man problemlos die Markennamen austauschen. Nehmt einfach Atari ST, Amiga, die Konsole XY, ganz egal...

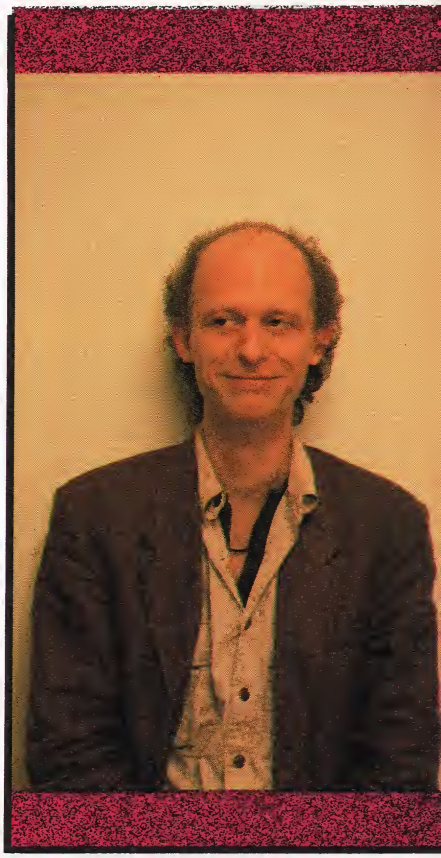
Daß dieses verbissene Konkurrenzverhältnis ziemlich unvernünftig ist, versteht sich eigentlich von selbst: Schließlich muß auch der glühendste Verfechter der reinen DOS-Lehre zugeben, daß es schon recht angenehm ist, wenn man in seinen Computer einfach eine Spieledisk reinschieben kann, und der den Rest mehr oder weniger selbständig erledigt. Umgekehrt wird es aber auch jedem „Amigianer" schon passiert sein, daß beim Laden eines Games irgendwelche Probleme auftauchen, für deren Lösung man doch wieder auf das eingebaute Betriebssystem zurückgreifen muß - in solchen Momenten werden sich schon viele vor einen PC gewünscht haben. Bezeichnenderweise werfen jene Leute, die sich professionell mit der Thematik beschäftigen, sogar oft und gern einen Blick über den digitalen Tellerrand und versuchen, sinnvolle Detaillösungen aus anderen Systemen in „ihre" Computerwelt zu übertragen. Ein konkretes Beispiel dafür wäre der Vormarsch der grafischen Benutzeroberflächen auf dem PC (Windows, GEM), die einstmals eine Domäne der „Icon-Fraktion" Apple, Atari und Amiga waren.

Natürlich gibt es auch plausible Gründe für die gegenseitige Abschottung, allen voran die Gewöhnung an ein bestimmtes Eingabe- und Bedienungssystem. Wer gelernt hat, alles und jedes durch einen simplen Mausklick zu erledigen, ist verständlicherweise unangenehm berührt, wenn er plötzlich lauter komische Befehle eingeben soll - noch dazu per Tastatur! Und wenn man ganz ehrlich ist, hat dieser Systemneid sogar durchaus seine positiven Seiten. Oder eine. Vielleicht auch nur 'ne halbe. Sie besteht jedenfalls ganz einfach darin, daß jemand, der seinen Compi heiß und innig liebt, sich meist auch sehr gründlich mit ihm beschäftigt, speziell mit den klitzekleinen Schwachpunkten seines Lieblings. Diese mit programmiertechnischen Tricks und Finten auszubügeln, ist sein oberstes Ziel, und oft treibt er damit gleichzeitig die technische Entwicklung ein hübsches Stück voran!

So, damit sind hoffentlich auch die eingeschworenen Fans wieder einigermaßen getröstet, die Witwen und Waisen kommen dann das nächste Mal dran. Wir hingegen schreiten nun zur obligaten Verlosung von drei hübschen (PC-!) Games, nämlich

1 x Thunderhawk
1 x Covert Action
1 x F-19 Stealth Fighter

Interessiert? Dann braucht Ihr nur folgende Frage zu beantworten: Was bedeutet eigentlich das Kürzel IBM



ausgeschrieben? Die Antwort sollte für den Fanatiker von Welt ja kein Problem sein, schreibt sie einfach (mit Eurem Gewinnwunsch) auf eine Postkarte und schickt sie an:

Joker Verlag
„Überhaupt & Außerdem"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Dann mal viel Glück, Euer Oskar

Zocker Olymp

Erneut hat unsere Glücksfee zugeschlagen... ach was, von wegen zugeschlagen – erneut hat sie Eure Teilnahmekärtchen zärtlich gestreichelt und mit viel Gefühl und Intuition die glücklichen Gewinner auserkoren. Tja, und wer von Euch dazugehört, das erfahrt Ihr, wenn Ihr weiterlest!

Top Job

Mit Immortal die Unsterblichkeit erlangt
Arnim Weidner, Frankfurt/Oder
Earl Weaver Baseball 2 gewinnt
Henrik Beck, Alpen
Mit F-117 A Stealth Fighter hebt ab
Marco Meisel, Sersheim

Überhaupt & Außerdem

Spellcasting 201 verzaubert
Daniel Tost, Berlin
Gunship 2000 erhält
Dennis Hübner, Wolfsburg
Von Ultima – Martian Dreams träumt in Kürze
Arne Schaumberg, Hamburg

Blackout

Das Perry Rhodan Raumkampfsystem geht an
Horst Seewald, Miltach
Das Combatsystem bekommt
Andrea Krause, Magdeburg

Th!nk Cross Wettbewerb

Bevor wir die Gewinner aufzählen, verraten wir Euch erstmal die richtige Antwort: 26 war nämlich leider nicht korrekt, wer genau hinsah, konnte 55 Quadrate erkennen. So, das hätten wir geklärt, fehlen eigentlich nur noch die Glückspilze...

Den 1. Preis (ein Travel Mate) heimst ein
Henning Hogrefe, Wunstorf
Den 2. & 3. Platz mit je einer Designer Maus konnten belegen
Christoph Mergraf, Heusenstamm
Elisabeth Schlitter, Vöcklabruck, Österreich
Je einmal Th!nk Cross plus Max Gemein Puzzle erhalten
Andre Krönert, Güstrow
Michael Jutz, Unterroth
Heiko & Marko Bloch, Rostock
Inge Oltermann, Hannover
Clement Kam, Ahrweiler
Oliver Arndt, Stendal
Andre Vuko, Rhanzerfehn
Günter Schaller, Freising
Stefan Wessely, Altötting
Thomas Funke, Heide
Jascha Buder, Neuwied
Jens Gruschel, Konstanz
Patrick Smrz, Graz, Österreich
Lutz Hetzger, Kloster-Veilsdorf
Anneliese Hartert, Wetzlar
Rene Prasse, Hamburg
Markus Ingendoh, Bottrop
Tobias Bölling, Fichtenberg
Klaus Weller, Waghäusel
Dirk Schröder, Overath
Matias Zilly, Oberhausen
Thorsten Oelsner, Düren

Tja, das war's für heute! Wir gratulieren den Gewinnern, wünschen Euch viel Spaß mit Euren Preisen und drükken allen anderen schon jetzt für's nächste Mal ganz fest die Daumen!

SOFTWARE MANIACS
DIE SPEZIALISTEN
030/6944256 Versand
030/6937245 Laden
030/6944156 A.B.
030/6944256 FAX

	PC	Amiga	ST
Bards Tale 3 ++	72,95	69,95	-
Bards Tale Construction Set +	79,95*	i.V.	-
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95*	72,95*
Battle Isle ++	84,95*	69,95	69,95*
Black Gold ++	72,95*	69,95	69,95*
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	69,95*	69,95*	-
Bundesliga Manager 2 ++	84,95*	69,95*	69,95*
Cadaver ++	84,95*	69,95	69,95
CD-ROM Intern +	799,-	-	-
CH-Products Gamecard Autom.	89,95	-	-
CH-Products Flightstick	89,95	-	-
Chuck Yeagers Air Combat +	84,95	i.V.	i.V.
Civilisation +	99,95*	-	-
Command HQ +	84,95	-	-
Conq. of Lg. Bow - Robin Hood	89,95*	i.V.	i.V.
Conquestador ++	72,95*	72,95	72,95+
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Die Kathedrale ++	84,95	84,95	84,95*
Dungeonmaster ++	89,95*	69,95	69,95
Elvira 2 ++	89,95	72,95*	72,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95*	69,95*	-
F-117A Stealth +	89,95	-	-
Falcon 3.0	109,95*	-	-
Formula 1 Grand Prix ++	89,95*	84,95	84,95*
Gateway to Savage Frontier	72,95	69,95*	-
Great Courts 2 ++	69,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	89,95	-	-
Heart of China ++	89,95	i.V.	-
Indiana Jones 3 (neue VGA-Vers.) ++		89,95	-
Indiana Jones 4	79,95*	i.V.	i.V.
Jetfighter 2	84,95	i.V.	-
Kings Quest 5 ++	99,95	84,95	84,95*
Larry 1 neue VGA-Version	89,95	84,95*	84,95*
Larry 5 ++	99,95	84,95	84,95*
Lemmings 1 +	79,95	59,95	59,95
Les Manley - Lost in L.A. +	84,95*	-	-
Links +	89,95	i.V.	-
Lord of the Rings 2 +	84,95*	-	-
Mad TV ++	84,95	72,95	72,95*
Midwinter 2 ++	84,95*	79,95	79,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Über 800 lieferbare Spiele

Besucht doch unser Ladengeschäft
DIE TRAUMFABRIK
Mittenwalder Str. 47
1000 Berlin 61
U-Bahn Gneisenaustr.

	PC	Amiga	ST
Might & Magic 3 ++	94,95	-	-
Mike Ditka Football +	84,95	i.V.	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	84,95*	i.V.	i.V.
Pirates +	59,95	59,95	59,95
Planets Edge	84,95*	-	-
Pools of Darkness	72,95	69,95*	-
Police Quest 3 - The Kindred ++		99,95	-
Populous 2 +	i.V.	69,95*	69,95
Railroad Tycoon +/++/++	82,95	79,95	79,95
Red Baron ++	99,95	89,95	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	79,95	-	-
Shadowsorcerer ++	84,95	72,95	72,95
Shanghai 2 ++	84,95	72,95*	72,95*
Silent Service 2 +	79,95	79,95	79,95
Sim Ant ++	89,95	i.V.	i.V.
Sim Earth ++	89,95	72,95*	72,95*
Soundblaster 2.0 ++	299,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	599,-	-	-
Space Quest 1 neue VGA-Version	89,95	i.V.	i.V.
Space Quest 4	89,95	89,95*	89,95*
Spirit of Adventure ++	72,95	69,95	69,95
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	-	-
Strike Commander	89,95*	-	-
TV Sports Boxing +	84,95*	i.V. ?	-
TV Sports Baseball +	84,95*	69,95*	-
TV Sports Rollerbabes +	84,95*	69,95*	-
Twilight 2000	84,95	84,95*	84,95*
Ultima 6 The False Prophet +	79,95	72,95*	72,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Ultima W3 The Underworld +	89,95*	-	-
Warlords (Enhanced Version)	72,95	69,95	-
Wild West World ++	84,95	84,95	-
Wing Commander 1 +	79,95	79,95*	i.V. ?
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	i.V.	-
Wing Commander 2 +	89,95	-	-
Wing C. 2 Speech Disk	44,95	-	-
Wing C. 2 Special Op. 1	39,95	-	-
Wiz. 6 Bane of Cosmic Forge ++		99,95*	89,95*

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise! Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarten + 3 DM, Disketentest + 3 DM, Vorkasse -50% ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß(05.2.92) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch in unserem Ladengeschäft selbst abholen. Inhaber: Goepel Hirling Pyls GbR



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

3-D Construction Kit	116,95
Armour Alley	69,95
Bad Blood !	29,95
Bandit Kings	83,95
Battle Isle	85,95
Bill Eliots Nascar Challenge	85,95
Black Gold	70,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95
Cadaver	85,95
Carrier Command	29,95
Castles	75,95
Chips Challenge	59,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	65,95
Chuck Yeagers Air Combat	75,95
Civilization dt. *	85,95
Command H. Q.	77,95
Conquest of the Longbow	85,95
Crystals of Arborea	60,95
Das Boot	79,95
Dragon Wars !	29,95
Elite Plus	83,95
Elvira Mistress of the Dark	89,95
Eye of the Beholder 2 dt. *	85,95
F-117 A Nighthawk	84,95
F-15 Strike Eagle II	77,95
F-16 Falcon 3.0 *	a. Anf.
Flight of the Intruder ! (5,25)	59,95
Genghis Khan	83,95
Great Courts 2	69,95
Gunship 2000	84,95
Heart of China dt.	85,95
Hillstreet Blues	63,95
Imperium !	39,95
Jahangir Khan	64,95
Jetfighter II	85,95
Joe Montana Football	81,95
Kaiser	95,95
Kings Quest V dt.	97,95
Larry I VGA	85,95
Larry III dt.	85,95
Larry V dt.	85,95
Lemmings	75,95
Lemmings Data Disk	59,95
LHX-Attack Chopper	88,95
Links	89,95
Links Kursdisk 1 - 5 je	39,95
Lost Patrol !	39.95
Mad TV	82,95
Martian Dreams	83,95
Megatreveller I	75,95
MIG 29 Fulcrum	79,95
M. U. D. S. !	25,95
N. A. M.	83,95
North & South	26,95
Pirates	57,95
Police Quest 3	85,95
Railroad Tycoon	81,95
Red Baron dt.	85,95
Return of Medusa	70,95
Rise of the Dragon	85,95
Rock'n Roll	59,95
Secret of Monkey Island 2 dt. *	85,95
Secret Weap. o. t. Luftwaffe	88,95
Shanghai II	85,95
Silent Service II	75,95
Sim City/Populous	70,95
Sim Earth	88,95
Space 1889	79,95
Space Quest I VGA	85,95
Space Quest III dt.	84,95
Space Quest IV dt.	85,95
Speedball 2	85,95
Spellcasting 201	85,95
Spirit of Adventure	70,95
TV Sports Basketball !	25,95
Ultima 7 *	79,95
UMS II	83,95
Vette !	19,95
Wayne Gretzky 2	69,95
Wild West World	84,95
Willy Beamish	85,95
Wing Commander II	85,95
Wing Co. Speech Acc. Pack	39,95
Wing Co. Spec. Operations 1	42,95
Winter Challenge	75,95
Winzer	70,95
Wrath of the Demon	78,95
Soundblaster 2.0	259,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
*=Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. !=solange Vorrat reicht.

Versand per Post NN (8,00 DM), UPS (12,00 DM, nur W-), Ausland nur Vorauskasse + 15,00 DM. Für Vorauskasse Inland bitte vor Bestellung anrufen.
Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Tel. 02374/74112.

JOKER SHOP!

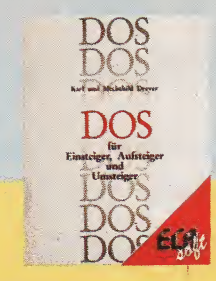


Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 59,– pro Uhr.



Nr. 200000

Sonderhefte – „Poster & Lösungen“ bringt 10 Wandverschönerer und ebensoviele Komplettlösungen, „Rollenspiele“ informiert anhand von über 80 Tests, Previews, Infos und Lösungshilfen umfassend über das Genre! Sonderbar günstig für DM 6,– (P.& L.) bzw. DM 8,50 (Rollenspiele)



Nr. 900006
Horizonterweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Exemplar



Nr. 900007
Solarrechner-Diskette – Diese Disk ist in Wahrheit ein geschickt getarnter Taschenrechner mit vielen Funktionen. Ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist! Ausgerechnet für DM 19,–



Nr. 100000

Horizonterweiterung II – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen! Für DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 dann 7,– DM pro Exemplar.



Nr. 300000

Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind: Beim Schwestermagazin (AJ) bringen die vergriffenen Hefte jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt! Für die gewohnten DM 7,– pro Ausgabe

Her damit!

Waaahnsinn, der Kram ist ja topexklusiv und geschenkt günstig noch dazu – wie kann ich bestellen? Nichts leichter als das: Entweder einfach den Coupon ausfüllen oder alle wichtigen Daten (Artikelnummer etc.) auf eine Postkarte schreiben und das Ergebnis an unsere Adresse schicken. MERKE: Nachnahmebestellungen sind nur im Inland möglich!

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,– für Porto dazurechnen.
☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:

_____
Name

_____
Straße/Hausnr.

_____
PLZ/Ort

_____
Datum/Unterschrift

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 4/90 ☐ 7/90 ☐ 9/90 ☐ 1/91
		☐ 4/91 ☐ 7/91 ☐ 9/91 ☐ 10/91 ☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 1/92 ☐ 2/92
200000	Sonderheft	☐ Poster + Lösg. ☐ Rollenspiele
300000	PC Joker	☐ 6/91 ☐ 1/92
90003	Joker Watch	☐ weiß, ☐ schwarz
900006	Dos-Buch	☐ Stück
900007	Solarrechner-Disk	☐ Stück

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · UNTERE PARKSTR. 67 · 8013 HAAR**

No Future - so lautet diesmal die Parole! Denn nach Battletech und Perry Rhodan kehren wir nun der Zukunft den Rücken und starten zur Expedition durch die monsterhaltigen Weiten von Aventurien...

Aventurien, das klingt schon so abenteuerlich. Kein Wunder, diese Ländereien gehören schließlich in die geheimnisvolle Welt des Schwarzen Auges! DSA, so die geläufige Abkürzung des Pen and Paper-Rollenspiels, ist denn auch das erfolgreichste deutschsprachige Mitglied seiner Zunft - wo der amerikanische Recke auf „Dungeons & Dragons" schwört, liebäugelt sein teutonisches Pendant eben mit dem Schwarzen Auge.

Bereits seit Anfang der achtziger Jahre feilte ein deutsches Autorenteam unter Ulrich Kiesow an diesem Projekt, einsteigerfreundlich sollte es sein und dennoch komplex. Anno '84 erblickte das Auge schließlich die Lichter der Nürnberger Spielwarenmesse, vier Jahre später wurden die Regeln nochmals (auf rein optionaler Basis) beträchtlich erweitert, und derzeit befindet sich gar eine Computerumsetzung in Arbeit!

Das Abenteuer Basis-Spiel

Die günstige Einsteiger-Box läßt den Spielern (fast) alle Möglichkeiten: Zunächst einmal wären da die relativ simplen Grundregeln, auf knapp zehn Seiten ist hier alles Notwendige gesagt - von der Heldenerschaffung über das Kampfsystem bis hin zur Magie. Fünf erwürfelte Eigenschaften wie Mut und Klugheit stehen dabei in Beziehung zum Heldentyp des neugeborenen Streiters; wer nicht über die erforderlichen Voraussetzungen für Spezialkarrieren (z.B. Magier) verfügt, kann sich immer noch als simpler Abenteurer durch's Leben schlagen.

Attacken und Paraden werden mit einem W20 handlich und eingängig gesteuert, zusätzlich stehen dem Zauberkundigen insgesamt 13 Spells für alle Lebenslagen zur Verfügung. Ein fixfertiges Kurzszenario für den Meister und seine Herde (3 - 4 Spieler) findet sich dann auf den restlichen Seiten des Heftes. Haben die Helden eine solche Episode glücklich überstanden, verteilt der GM die begehrten Abenteuerpunkte an seine Schützlinge - sind genügend beisammen, steigt ein Charakter in den nächsten Level auf und darf seine Eigenschaften verbessern.



Regeln für Fortgeschrittene

Rollenspiel-Experten können sich auch gleich an das voluminöse Regelbuch II halten, hier kommen noch fünf schlechte Eigenschaften hinzu (Aberglaube, Höhenangst...), und insgesamt warten nun neun nichtmagische Typen auf ihre Erschaffung - von der Haarfarbe bis zu über 60 Talenten wie etwa Boxen, Fährtensuchen oder Alchimie strickt man sich einen buchstäblich „lebendigen" Recken. Auch Kampfsystem und das ganze Drumherum bleiben von vielen Zusatzregeln nicht „verschont", beispielsweise haben Items jetzt ein bestimmtes Gewicht. Fans der Hexerei sollten sich hingegen das Ausbau-Set „Die Magie des S. A." zulegen.

Abenteuer-Module

Als ehrbarer Augen-Meister sollte man ja an sich höchstpersönlich die Szenarien für seine Party entwerfen; da dies aber enorm viel Zeit kostet, wird man gelegentlich gerne auf vorgefertigte Episoden zurückgreifen - über vierzig Modul-Hefte sind derzeit für drei- bis sechsköpfige DSA-Kader aller Erfahrungsstufen erhältlich. Sie bieten ein oder mehrere Instant-Abenteuer samt den nötigen Karten und Informationen; selbst Ratschläge für den Umgang mit besonders ideenreichen Gruppenmitgliedern fehlen nicht. Davon abgesehen befinden sich auch einige Sto-

ries für Solo-Helden im Sortiment, die im Aufbau (numerierte Textabschnitte) den handelsüblichen Rollenspielbüchern wie z.B. „Einsamer Wolf“ gleichen.

Dies und das

Realos, deren Begeisterung über eine sporadische Prinzessinnen-Befreiung hinausgeht, sollten ruhig mal drei bis vier Augen auf die zahlreichen Zusatzpackungen werfen. Vor allem „Das Land des S. A.“ wäre da aufs I-Tüpfelchen über die schneekalte Heimat des gleichnamigen Wikingervölkchens (Karten/Stadtpläne inbegriffen), sinnvollerweise liegt auch gleich noch ein Spezialband namens „Die Seefahrt des S. A.“ bei. Geht es dabei mehr um Hintergrund und Theorie, so kommen die diversen käuflich zu erwerbenden Zinnfiguren schließlich ganz handgreiflich daher: Brave Bürger, Helden und Monster alle Art erleichtern dem phantasieloseren Abenteurer die optische Umsetzung.
Bleiben noch zwei Dinge zu regeln: Erstens ein Sonderlob für Detailreichtum und leichtverständliche Regeln, zweitens...

Unsere traditionelle Verlosung

Im Hochgefühl des anbrechenden Lenzes streuen wir diesmal nämlich nicht nur unsere Rezensionsexemplare unters Volk (Basis-Set, Thorwal, Das Land...), nein, zusätzlich erntet jeder Gewinner als Bonbon noch ein feines Abenteuermodul. Um vielleicht zu diesen Glücklichen zu gehören, müßt Ihr nur die Antwort auf folgende Frage kennen: Welcher Programmierertrupp arbeitet derzeit an der Computerversion des Schwarzen Auges? Ein unerlaubter Tip: (Neu-) Abonnenten wissen mehr! Also, schreibt uns ein Kärtchen und hofft auf die Glücksfee. Nebenbei: Im letzten Monat haben wir natürlich nach 1500 PR-Heften gefragt. (jn)

Joker Verlag
„Blackout“
Untere Parkstr. 67
8013 Haar





erwähnenswert, kann es doch mit einer wunderhübschen Vierfarbkarte von ganz Aventurien, diversen Stadtplänen, einer ausführlichen Beschreibung der verschiedenen Provinzen samt ihrer Geschichte und nicht zuletzt der „Enzyklopaedia Aventurica“ aufwarten. In diesem „Lexikon“ sind Bildung, Kultur und Wissenschaft erläutert – von Sprachenkunde über Juristerei bis hin zur Militärtechnik.
Rollenspieler, die es noch genauer wissen wollen, werden bei den Boxen über aventurische Regionen fündig. So informiert etwa „Thorwal“ bis

Das Schwarze Auge

Spielmaterial:	61%–81%
Spielregeln:	80%–83%
Spielreiz:	80%–85%

Besonderes: Bei DSA direkt (Postfach 1165, 8057 Eching) kann der aventurische Bote bestellt werden – ein zweimonatliches Bulletin, das über alle Neuigkeiten informiert. Jahresabo: 10,– DM
Schwierigkeit: Variabel

Preise: Basis-Set ca. 29,– DM; Ergänzungsboxen ca. 43,– DM; Abenteuer-Module ca. 12 – 17,– DM; Zinnfiguren ca. 2,80 DM/Stück.

Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 23 46 66

GROSSE GRAFIK-COMPETITION

Ein Hoch auf die Kunst, einen Toast (mit Butter) auf die Künstler – mittlerweile ist unsere Seite mit Werken begabter Leser ja bereits eine Tradition des Hauses geworden! Und Traditionen soll man pflegen, also wascht Euch gefälligst die Pfoten, ehe Ihr weiterblättert ...

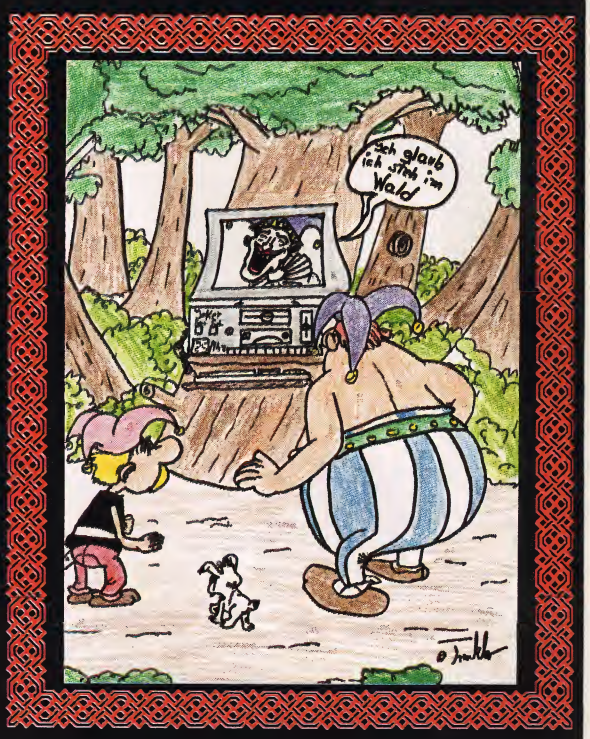
Genug ist nie genügend!

Aus diesem und einer Million anderer Gründe warten wir weiterhin sehnsüchtig auf Computergrafiken, Zeichnungen und Comicstrips von Euch. Immer her mit der Kunst, wir haben für jede Stilrichtung Verständnis. Damit vielleicht schon im nächsten Heft ein Werk von Dir (ja, genau DU bist gemeint!) diese ehrwürdige Rubrik ziert, muß es eigentlich nur Marke Eigenbau sein – hübsch wäre auch nicht verkehrt. Fehlt bloß noch die Adresse unserer hausinternen Museumsverwaltung:

Joker Verlag
„Grafik-Competition"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



„Eroberung des Computers durch das fleischfressende Pflanzenmonster" von Ingo Essler aus Brühl. Man kann über den Titel denken, wie man will – er trifft den Kern der Sache!



Ein gewisser M. Trenkler aus Berlin war anscheinend vor kurzem in der Nähe eines kleinen gallischen Dorfes spazieren! Oder war´s vielleicht doch der Grunewald?

Unser Ghost als Disketten-Jongleur – diese einmalige sportliche Szene hat Thomas Neuberger aus München grafisch eingefangen.



Jan Hoffman aus Kleinich hat sein Bild „Fighter" getauft – warum er dabei die (viel interessantere) „Fighterin" unterschlagen hat, wissen wir auch nicht...

BESSERWISSER



Noch nie war der Besserwisser so wertvoll wie heute, denn nach unserem Hilferuf in der letzten Ausgabe habt Ihr uns dermaßen mit Briefen bombardiert, daß wir uns eine kleine Belohnung nicht verkneifen konnten...

Cheats zu:
Bundesliga Manager Prof.
Golden Axe
Mad TV
Might & Magic III
Return of Medusa
Space Ace II
Terminator II

Tips und Codes zu:
Gobliiins
Space Ace II
Spacewrecked
Think Cross
Thunderhawk

Gelöst:
Monkey Island II
Might & Magic III

Deshalb könnt Ihr ab sofort auf sieben Seiten (statt vorher fünf) Hilfestellung in allen Spielefragen erwarten – doch damit *wir* helfen können, brauchen wir *Eure* Hilfe: All ihr Gambler, Rollenspieler und Freaks dort draußen, schickt uns alles, was Ihr habt, an Tips, Tricks, Komplettlösungen oder auch Fragen. Ob Ihr das Zeug als Brief, Fax, Rohrpost oder Telegramm hierherverfrachtet, ist uns egal, nur einen Schriftkundigen haben wir hier leider nicht, also schreibt bitte leserlich! Textfiles auf Diskette sind übrigens höchst willkommen. Ja, und lohnt der Aufwand denn überhaupt? Und wie der löhnt!

Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit wahnwitzigen 30 bis 200 Märkern belohnt, je nach Umfang und Aktualität. So, und damit Ihr jetzt endlich auch mal erfahrt, mit wem Ihr es hier überhaupt zu tun habt, stelle ich mich Euch heute in Wort und Bild vor.

Fehlt noch was? Ach ja, die Adresse:

Joker Verlag
Besserwisser
Untere Parkstr. 67
8013 Haar
Fax: 0 89 / 4 60 49 77

Alsdann, bis bald, Euer *Richy*

Lösung

MONKEY ISLAND 2
LeChuck's Revenge

Schwingt das Holzbein, Leute – Bastian Starck aus Emden beschert Euch die Komplettlösung von Lucasfilm's neuestem Piratenepos. Er hat den Lösungstext übrigens als Textfile auf Diskette geschickt, dafür hat er sich einen kleinen Extraapplaus verdient. Zwei bis vier Wörter beziehen sich im folgenden zwar auf die englischsprachige Version, trotzdem dürfte der Lösungsweg in der deutschen Version derselbe sein. Aber nun Schluß mit dem Gequassel, viel Spaß mit Guybrush Threepwood...

Teil 1: The Largo Embargo

Nehmt die Schaufel vom Schild, dann geht zum ersten Schiff links und hangelt Euch durch das Fenster. Nehmt das Messer vom Tisch, geht zum Hotelschiff und schneidet das Seil los, mit dem das Krokodil festgebunden ist. In Largo's Zimmer greift Ihr das Toupet, verlaßt danach den Raum und nehmt den Käse aus dem Napf rechts im Bild. Weiter zum Schiff in der Mitte, wo Ihr den drei „Piraten" den Eimer abschwatzt. Jetzt zum Strand, wo Ihr den Stock aufklaubt, dann zum Sumpf, hier wird der Eimer mit Schlamm gefüllt. Nun besteigt Ihr den Sarg (Graus!) und schippert gemächlich zum großen Totenkopf (Doppel-Graus!), drinnen nehmt Ihr das Seil links neben dem kleinen Totenkopf. Nun zurück zu den drei Piraten, wo Ihr eine Rattenfalle zusammenbastelt. Das geht folgendermaßen: Öffnet die Box, stellt den Stock darunter, bindet das Seil an den Stock und legt schließlich den Käse unter die ganze Konstruktion – sobald die Ratte am Käse nascht, zieht Ihr einfach den Stock weg. Nehmt jetzt die Ratte aus der Box. Nun zurück zum ersten Schiff, entert wieder durch das Fenster und schmeißt die Ratte in den Suppentopf. Zurück auf dem Oberdeck (durch das Fenster) werft Ihr einen Blick auf das Schild („Help wanted..."), nun runter zum Barkeeper, fragt ihn nach dem STEW. Er wird Euch bald einen Job als Koch anbieten, den Ihr freilich annehmt. Jetzt durchs Fenster zurück aufs Deck und zu Wally, dem Kartographen. Schnappt Euch das Papier vom Boden und das Monokel vom Tisch. Ab zum Friedhof, wo Ihr das mittlere Grab hinten auf dem Berg aushebt und den Knochen mitnehmt. Zurück in der Stadt fragt Ihr den Barkeeper, wie denn das Geschäft so läuft. Säubert daraufhin die Wand von Largo's „Grünling" mit dem Papier. Begebt Euch jetzt wieder in Largo's Zimmer und stellt dort den schlammgefüllten Eimer auf die Tür. Folgt Largo danach in die Wäscherei und kehrt dann in dessen Zimmer zurück. Schließt die Tür und nehmt den Zettel, mit dem Ihr zum Wäschemann Mad Marty geht. Jetzt nix wie in den Sumpf bzw. zum Totenkopf. Weiter rechts findet Ihr die Zauberin: Redet mit ihr. Nehmt die Voodoo-Puppe mit zurück in Largo's Zimmer und steckt die Nadeln rein. Nach einer Zwischensequenz befindet Ihr Euch wieder bei der Zauberin, geht zu Kapitän Dread, gebt ihm das Monokel und fragt ihn nach einem Charterschiff.

Teil 2: The four Map Pieces

Nehmt den Beutel mit dem Papageienbild und geht damit zu Kapitän Dread, der Euch nach Booty-Island schippert. Kauft dort in dem Geschäft die Säge und das Papageien-Warnschild. Nun hängt Ihr den Beutel mit dem Papageien-Bild an denselben Haken, an dem auch das Warnschild hängt. Nehmt den Spiegel und das Horn, dann fragt den Verkäufer nach einem Tauschobjekt für die Karte. Er erzählt Euch von einem gesunkenen Schiff namens „Mad Monkey". Fragt Kate

PROBELAUF

BESSERWISSER

nach einem der Zettel und fahrt danach zur Insel Phatt. Hier werdet Ihr gefangengenommen und zum Gouverneur gebracht. Im Gefängnis nehmt Ihr den Stock (unter der Matratze). Mit dem holt Ihr Euch vom Zellennachbarn den Knochen, den gebt Ihr dem Hundi, dafür bekommt Ihr den Schlüssel für die Zelle. Greift die beiden Umschläge vom Schreibtisch, in denen sich alle bisher aufgesammelten Dinge befinden. Draußen klebt Ihr den Bogen von Kate über Euren eigenen Steckbrief. Jetzt nach rechts in die erste Gasse, wo Ihr entweder auf Frederik Meisner oder auf Peter Bond trefft. Folgt dem Gewinner in die zweite Gasse. Sobald Ihr alleine seid, klopft an die Tür und fragt nach der nächsten Gewinnummer. Merkt Euch die Anzahl der Finger, die der Wächter zuerst zeigt. Kehrt jetzt wieder zurück zu Freddy (oder wie immer er heißt...) und sprecht mit ihm. Setzt auf Eure Gewinnummer, denn dann ist Euch der Sieg gewiß. Holt Euch eine neue Nummer, solange, bis Ihr alle Preise gewonnen habt. Jetzt zum Fischer, redet mit ihm und geht auf seine Wette ein. Nun zur Bücherei, wo Ihr das Leuchtturmmodell öffnet und die Linse herausnehmt. Sucht daraufhin im Karteischrank unter dem Buchstaben „D" das Buch „Famous ship disasters..." bzw. unter dem Buchstaben „R" das Buch „Joy of hex..." und zusätzlich ein unwichtiges Buch. Geht jetzt zur Bibliothekarin und fragt sie nach den eben genannten Büchern und füllt den Mitgliedsantrag aus. Verlaßt nun die Bücherei nach links in Richtung Wald, dort steht auch der Palast des Gouverneurs. Geht hinein und nach oben. Erzählt der Wache, daß sie Euch mit einem Vetter verwechselt und daß ein Feuer in der Küche ausgebrochen sei. Oben tauscht Ihr das unwichtige Buch gegen das des Gouverneurs aus. Nun viel Spaß mit Indiana Jones! Zurück in der Stadt befreit Ihr Kate aus dem Gefängnis. Nehmt Kates Umschlag aus dem Regal und öffnet ihn.

Nun fahren wir nach Scabb-Island und suchen dort das Bar-Schiff auf. Klemmt die Banane an das Metronom und nehmt den Affen mit. An der Bar bestellt Ihr mit dem Büchereiausweis drei alkoholische Getränke, die Ihr schnurstracks zu den drei Piraten bringt. Nun könnt Ihr dem Holzbein-Joe problemlos das Holzbein absägen. Rennt schnell zum Tischler und klaut dort Hammer und Nägel.

Zurück auf Booty-Island zum Kostümverleih, wo Ihr dem Eigentümer Eure Einladung überreicht; Ihr bekommt dann ein Kostüm. Fragt jetzt in Stan's Sargladen nach einem Sarg und nagelt denselben zu, sobald Stan ihn vorführt. So, jetzt noch schnell den Schlüssel vom Tisch genommen, dann auf zum lustigen Weitspuck-Wettbewerb. Hier mischt Ihr zunächst den blauen mit dem gelben Trunk. Blast nun einmal in das Schiffshorn, damit der Veranstalter zum Hafen rennt. Tauscht jetzt die Fahnen aus und trinkt die Suppe mit dem Strohhalm aus. Plaudert mit dem Veranstalter und spuckt dann als erster. Doch erst der zweite Versuch bringt den Sieg – wenn Ihr auf den Zuschauer mit der Schärpe achtet: Erst spucken, wenn diese im Wind weht. Den Gewinn, eine Plakette, könnt Ihr im Geschäft verkaufen und mit den Märkern ein Glasbodenschiff chartern. Lest jetzt das Buch „Famous ship disasters..." durch und notiert die Koordinaten. Jetzt zu Kate, fragt sie nach dem Schiff und zeigt ihr die Stelle auf Dread's Karte (benutzt dazu die Koordinaten aus dem Buch). Am Ziel angekommen, springt Ihr ins Wasser und holt vom Schiffsbug den Affenkopf. Nun zum Seil (am Anker), an dem Ihr Euch festhalten könnt. So kommt Ihr in den Laden, wo Euch der Mann für den Affenkopf ein Kartenstück gibt. Damit auf zum Gouverneurspalast. Übergebt dem Wachposten Eure Einladung und zieht dann das Kostüm an. Öffnet die Tür und nehmt das zweite Kartenstück aus dem Rahmen. Dann raus. Hier begegnet Ihr dem Gärtner, der Euch zur Gouvernante bringt. Leider fliegt das Kartenstück davon, geht aber trotzdem runter zur Party und von dort weiter in den Raum, wo Ihr das Ruder von der Wand klaut. Dann raus, wo Ihr wieder versucht, die Karte zu nehmen, doch das gute Stück weht erneut davon. Schüttelt die Tonne bei der Tür solange, bis der Koch herauskommt, dann rennt zur Rückseite des Hauses und betretet die Küche. Nehmt den Fisch. Nun wieder zum Schiff und ab nach PHATT-Island.

Dort angekommen gebt Ihr dem Fischer den Fisch und bekommt dafür eine Angel. Zurück auf BOOTY-Island geht Ihr zu den Klippen, denn hierhin wurde das Kartenstück geweht. Mit der Angel krallt Ihr die Karte, die allerdings gleich von einer Möwe geklaut und zu dem großen Baum auf der Insel gebracht wird. Steckt dort die Paddel in das Loch und klettert auf die daraus entstehende Treppe. Das Paddel bricht und Ihr landet in einem Traum. Hier sieht Guybrush seine Eltern den Bone-Twist tanzen. Nach dem Erwachen nehmt Ihr das kaputte Paddel, fahrt damit nach SCABB-Island und gebt es dem Tischler.

Unser Weg führt uns jetzt wieder nach BOOTY-Island, und dort zum Gouverneurspalast, wo wir den Hund entführen. Jetzt wieder zurück zum Baum, Paddel rein und draufgestiegen. Nehmt das Holzstück und steckt es in das nächste Loch. Oben angekommen krallt Euch erstmal das Teleskop vom Ausguck. Jetzt rein in die Hütte, wo Ihr die Möwe mit dem Hund verjagt, der danach die richtige Karte im Haufen für Euch finden wird. Jetzt ab nach PHATT-Island. Geht rauf zum Wasserfall und benutzt den Affen als Schraubenschlüssel, um den Wasserfall auszuschalten. Wandert nach unten, hier findet Ihr ein Loch, das (einmal betreten) auf eine andere Insel führt. Auf der Insel steht eine zweite Hütte, nix wie rein! Dort werdet Ihr aufgefordert, an einem Trinkwettbewerb teilzunehmen. Den ersten Grog in den Baumstumpf kippen, dann das Glas mit dem NEAR-GROG von Kate füllen und austrinken, schon habt Ihr den Wettbewerb gewonnen. Setzt den Spiegel in den Rahmen ein, öffnet die Fenster und gebt der Affenstatue draußen das Teleskop in die Hand. Nun wieder rein ins Haus und drückt an der Stelle, an der das Licht vom Teleskop bzw. vom Spiegel auftrifft. Ihr fallt direkt in das Badezimmer eines alten Piraten. Reißt ihm die Karte aus der Hand bzw. die Hand vom Arm ab. Nun wieder zurück nach SCABB-Island.

Geht auf den Friedhof und öffnet die Krypta mit dem entsprechenden Schlüssel. Lest jetzt das Buch "Famous Pirate Quotes..." durch und vergleicht die Inschriften auf den Särgen mit dem Spruch von Rapp Scallion. Öffnet seinen Sarg. Mit der Asche geht Ihr zur Zauberin im Sumpf. Seht Euch die Gläser im Vorzimmer an und nehmt dann das Glas, das aus Asche Leben erweckt. Gebt der Zauberin die Asche Rapp Scallion's, woraufhin sie zugibt, das Rezept vergessen zu haben. Bietet ihr als Gedächtnisstütze das Buch über Voodoo-Rezepte aus der Bücherei an, dafür bekommt Ihr von der Zauberin einen Streuer und die Zauberformel. Damit zurück zur Krypta, wo Ihr die Formel über der Asche des Toten anwendet. Der Wiederauferstandene bittet Euch um einen Gefallen: Ihr sollt in der „WEENY-HUT" das Gas abstellen, dafür gibt er Euch auch den Schlüssel. Öffnet damit die Hütte und dreht mit dem Knopf das Gas ab. Dann zurück in das Grab und die Formel wieder auf die Asche angewendet, Ihr bekommt von dem Mann als Dankeschön das vierte Kartenstück. Damit geht Ihr zu dem Kartographen Wally und laßt die komplette Karte von ihm zusammensetzen, aber gebt ihm vorher die Linse aus dem Leuchtturm. Er schickt Euch zur Zauberin, um eine Liebesbombe zu holen, nur leider wird währenddessen Wally von LeChuck entführt. Steigt in den Kasten (nicht in den Sarg!) am Sumpfanfang, ab geht's in den dritten Part.

Teil 3: LeChuck's Fortress

Geht zunächst nach rechts und redet mit Wally (im Kerker). Dann zurück zum Wegweiser und nach rechts. Schaut das „schleimige" Papierstück an und lest den Text: Ihr müßt ein Skelett finden, das auf den ersten Vers paßt, das also aus den erwähnten Körperteilen (von oben nach unten) besteht. Sobald Ihr das richtige gefunden habt, einfach drücken und durchgehen. So geht's mit allen Versen. Solltet Ihr wieder zu den Wegweisern kommen, nicht verzweifeln, irgendwann klappt's. Einmal an der großen Tür angekommen, wird sie geöffnet. Nehmt den großen Schlüssel. Ihr werdet gefangengenommen und müßt Euch befreien. Benutzt dazu den Strohhalm und die grüne Suppe. Spuckt gegen das rechte Schild, solange, bis die Kerze ausgeht. Das erfordert zwar ein paar Versuche, aber danach brauchen bloß noch die Zündhölzer entfacht zu werden, und schon seid Ihr im vierten Teil.

Teil 4: Dinky Island

Nehmt die Flasche und schlagt sie gegen den Fels, dann nehmt das Martini-Glas und holt einen Keks aus der Tonne – benutzt dazu die Brechstange (neben der Destille). Der Papagei möchte den Keks, dafür verrät er Euch den Weg ab dem Teich. Füllt das Glas mit Wasser und destilliert es. Dann in den Dschungel und sofort nach links bis zum Baum mit der Tüte. Schneidet diese mit der Flasche ab, nehmt die Box und kippt das Wasser drüber – das gibt zwei neue Kekse. Nun zurück und an der Weggabelung nach rechts zum Teich. Nehmt dort das um die Box gewickelte Seil, öffnet sie mit der Brechstange und holt Euch das Dynamit. Folgt jetzt den Anweisungen des Papageis und füttert ihn zwischendurch mit einem Keks, bis Ihr am großen „X" angekommen seid. Grabt hier ein Loch und benutzt später auch das Dynamit. Danach das Seil an das Brecheisen binden und es über die Truhe an die Splitter werfen. Wenn Ihr unten angekommen seid, sucht den Lichtschalter und schaltet das Licht ein. Nach einer kleinen Unterhaltung mit LeChuck wird er Euch in ein anderes Zimmer versetzen. Später kommt Ihr in einen anderen Raum, hier steht ein Cola-Automat. Werft eine Münze hinein, sie fällt hinunter. Sofort kommt LeChuck herein, um das Geldstück aufzuheben. Jetzt packt seine Unterhose an dem kleinen Stoffetzen, der heraushängt. Sobald er Euch wieder wegteleportiert, geht abermals in den Raum und steckt wieder eine Münze in den Geldschlitz. Tja, und nochmal taucht LeChuck auf, überreicht ihm diesmal das Taschentuch. Er putzt sich damit die Nase, gibt es zurück und zaubert Euch wieder weg. Versucht, nach rechts zu kommen. Dort findet Ihr eine Arztpraxis, von wo Ihr den Totenkopf eines Skeletts mitgehen laßt. Geht dann zum Schreibtisch und holt die Spritze raus sowie die Gummihandschuhe aus dem Mülleimer. In der Nähe ist noch ein Raum, der mit Kartons vollgestellt ist. Öffnet jeden einzelnen davon und nehmt alle Gegenstände mit. Jetzt wieder zurück zum Raum mit dem Automaten. Füllt hier den Ballon bzw. die beiden Handschuhe mit Helium. Begebt Euch zurück zum Fahrstuhl, ruft ihn (Knopf drücken) und geht rein. Einmal drinnen, stellt Ihr Euch in der Nähe des Hebels auf. Sobald LeCuck kommt, legt den Hebel um, denn dann klemmt sich der alte Piratspuk den Bart ein, und Ihr nehmt ihn mit. Oben dann packt Ihr alles Mitgenommene in die Tüte, und schon haltet Ihr eine Voodoopuppe von LeChuck in Händen. Nun fahrt Ihr wieder nach unten. Sobald LeChuck ankommt, steckt die Spritze in die Puppe, dann haut der alte Haudegen ab, und Ihr folgt ihm. Nun folgt noch ein kleines Gespräch, und damit ist das bislang schönste Piratenabenteuer auch schon wieder vorbei. Zumindest bis zum nächsten Mal...

PREVIEW

BUNT GEMISCHT UND STRENG SORTIERT

Bundesliga Manager Prof.

Wenn Euer Fußballclub pleite ist, wo beschafft Ihr Euch die nötigen Moneten? Auf der Bank? Nö. In der Bank? Niemals! Vielleicht... neben der Bank? Treffer! Für jeden Mausklick auf das kleine Schild rechts neben der Eingangstür (der Bank) erntet man satte 100.000 Märker - die bekommt man aber erst gutgeschrieben, wenn man den Screen verlassen hat. Na, damit lassen sich doch zwei bis fünf Liberos einkaufen, meint Volker Flebbe aus Guderhandviertel. Ach ja, und wer mal mit 14 Feldspielern antreten will, der geht folgendermaßen vor: Bei ausgeschalteter Auto-Aufstellung geht man zum Transfermarkt, nimmt drei Spieler aus der aktuellen Aufstellung und gibt sie frei zum Verkauf. So, jetzt wieder zurück zur Mannschaftsaufstellung, dort füllt Ihr die Mannschaft wieder mit drei Mannen auf, holt Euch jetzt aber wieder die drei Mann vom Transfermarkt.
Et voilà...

Gobliiins

Über Paßwörter freuen sich nicht nur die drei kleinen Goblins, nein, auch Knobler und Gambler kommen mit folgender Liste in den Genuß aller Levels:
Level 2: VQVQFDE
Level 3: ICIGCAA
Level 4: ECPQPCC

BESSERWISSER

Level 5: FTWKFEN
Level 6: HQWFTFFW
Level 7: DWNDGBW
Level 8: JCJCJHM
Level 9: ICVGCGT
Level 10: LQPCUJV
Level 11: HNWVGKB
Level 12: FTQKVLE
Level 13: DCPLQMH
Level 14: EWDGPNL
Level 15: TONGTOV
Level 17: IQDNKQO
Level 18: KKKPURE
Level 19: NGOGKSP
Level 20: NNGWTTO
Level 21: TQNGFVC

Golden Axe

Okay, das Spielchen hat schon etwas Grünspan angesetzt, ein ordentliches PC-Haudrauf-Game ist es aber nach wie vor. Überzeugt Euch davon, indem Ihr im Figuren-Auswahlmenü die Tasten 1 - 8 (nicht auf dem Ziffernblock) drückt. Siehe da, der jeweilige Level wird dadurch direkt angewählt. Toll!

Mad TV

Die Öffentlich-Rechtlichen Fernsehsender machen sich mit unseren Rundfunkgebühren eine gute Zeit - die Fernseh-Privatniks dagegen, die kommen nur mit List und Tücke an Bares heran. Ein Trick ist folgender: Wenn der Computergegner in Euren Räumlichkeiten auftaucht (etwas Geduld, das passiert nur recht selten und auch erst nach ca. 2-3 Wochen), dann sollte die Meldung erscheinen „Du überraschst Brian (bzw. Churchil)" - Bingo, das bringt 200.000 Dollar. Klickt jetzt sooft wie möglich auf diese Tür, dann vermehrt sich Euer Kapital auf wunderbare Art und Weise, Geldprobleme gehören der Vergangenheit an. Als eifriger Fernsehgucker hat Steven Sagrodnik aus Remagen gleich noch einen Tip parat. Er meint nämlich, man solle sofort nach Dienstantritt in der Rubrik „Kultur" nach-

SOUND
ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: ✘
SOUNDBLASTER
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 297.-
- SET 2.0 Incl. STEREO OPTION 329.-
SOUNDBLASTER-PRO 598.-
✘12 Monate Garantie, Zugriff auf SOUNDBLASTER-Mailbox, incl. SOUNDBOARD

AdLib
Soundkarte dt. 149.-
PC SOUNDMAN 229.-
Incl. Lautsprecher u. Kopfhörer
Thunderboard 279.-
100 % Soundblaster kompatibel
CD-ROM intern 798.-

Okay Soft POWERSET: SOUNDBLASTER 2.0 & STEREO OPTION & FALCON V. 3.0 (oder ein anderes Spiel auf Anfrage!) 398.-

3D Constr. Kit	DV	114.-	Data Disk	DA	57.90
Adv. Tennis Tour		63.-	iti Island	DV	79.90
Air Lands Sea	DA		Lemmings	DA	68.90
Airline	DV		nley		a.A.
Are we their yet			VGA	DA	83.90
A.T.P.			zd. 1-5	je	39.90
Battle Isle				DA	59.90
Bards Tale Con.	D			DV	70.90
Black Gold	D			DV	83.90
Boston Bomb Club			Memorandum		82.90
Bundesl.M.Prof.	D		tress		75.90
Cadaver	DV		veller II		82.90
Casino of W.	DV		ter II		a.A.
-Zdisk.Poker/Lots			& Magic 3	DV	75.90
Castle Dr.Brain	7		Key Island 2	DV	78.90
Chessmaster 3000	78.		Key Island 2 e		71.90
C.Yeagers Combat	72.90		Nova 9	DV	81.90
Chips Challenge	59.90		PC Astrologie		a.A.
Civilisation	78.90		Pirates	DA	59.90
Command H.Q.	74.90		Police Quest 3	DV	82.90
Conquest-Long Bow	82.90		Pool of Darkness		69.90
Del. Strip Poker 2	76.90		Railroad Tycoon	DA	82.90
Elite Plus VGA	DA 82.90		Red Baron VGA	DV	82.90
Elvira II	DV 78.90		Return o.Medusa	DV	71.90
Eye of Beholder II	71.90		Riders of Rohan		80.90
F 117 Nighthawk	DA 69.90		Rise of t.Dragon	DV	82.90
Falcon V. 3.0	DV 89.90		S. W. O. T. L.		82.90
Flight Planner	DV 66.90		-Mission Disk P 38		37.90
Godfather	70.90		Silent Service 2	DA	82.90
Gods	DV 71.90		Sim Earth	DA	89.90
Great Courts II	DA 69.90		Simpsons		69.90
Gunship 2000	DA 82.90		Space Quest1 VGA	DV	82.90
Harpoon 1.21	DV 82.90		Space Quest IV	DV	84.90
Heart of China	DV 82.90		Time Quest		75.90
Indi.Jones 3 VGA	DV 82.90		Unchartered Waters		94.90
Jet Fighter 2	DV 82.90		Wild Wheels	DA	71.90
Kings Quest V	DV 89.90		Willy Beamish	DV	82.90
Larry 1 VGA	DV 82.90		Wing Commander 2		82.90
LARRY 5 VGA	DV 82.90		-Speech Pack		38.90
Laffer Utilities	79.90		-Operation Disk I		42.90
Lemmings	DA 74.90		Winter Challenge	DA	73.90

PC Liste kostenlos !

Okay Soft
Am Graben 2 ☎ 09674-1279 Fax-1294
W-8471 WEIDING hotline new's -8405

COMPUTER E. GLÜCKS
4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73
TEL.: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84
AMIGA PC CDTV GAME GEAR

Kompatible PCs:
Baby-Gehäuse; 200 Watt Netzteil; Multi I/ Q-Karte; 2FDD/2HDD-Kontroller - 1 MB-RAM; 1x5,25" HD-Lw; 1x3,5" HD-Lw; VGA-256K; Tastatur (102 Tast)

+ Festplatte	40 MB	80 MB	120 MB
386-33MHz 64K Cache	2085,-	2310,-	2445,-
386-40MHz 64K Cache	2150,-	2375,-	2510,-
486-33MHz 256K Cache	3000,-	3225,-	3360,-

JIN-Mouse inkl Treiber 33,-
GI-350N
opto-mechanisch 290 > 1450 dpi inkl. Treiber 57,-
GI-3000N
volloptisch > 800 dpi inkl. Treiber 99,-
Magic 64 Handscanner 498,-
Test „Computerclub"-WDR >>> SEHR GUT <<<
bis A3; bis 400 dpi; 64 Graustufen
PC-Soundman Soundkarte für PCs 233,-
AdLib und Digital Voice kompatibel; inkl. Treiber, 2x Aktiv-Boxen, Kopfhörer, 2 Spiele!!!
CD-ROM extern inkl. Spielesammlung 999,-
Reference Lib; Weltatlas auf CD !!!
SPIELE + ZUBEHÖR zu SUUUPERPREISEN...
Fordern Sie unsere Preisliste "PC" an!

Händleranfragen erwünscht!
Autorisierter "GOLDEN IMAGE" Distributor

FUTURE STRENG

schauen, ob denn da auch der Film „Kultur“ dabei ist. Wenn ja, dann sofort viermal hintereinander ausstrahlen (schon gibt Euch Betty den Generalschlüssel), wenn nicht, hilft nur Neustarten oder hartnäckiges Durchspielen...

Might & Magic III

Trotz unserer Komplettlösung auf diesen Seiten sind die mächtigen Magier ein ganz schön harter Brocken. Doch dank dem Cheat von Horst Fischer aus Mörfelden, mit dem sich alle Gegenstände fast beliebig vervielfachen lassen, nicht mehr lange. Man betritt zunächst mit der Party das Quartier, nimmt einen Hireling (Söldner) in seine Party auf und verläßt das Quartier wieder. Sodann übergibt man ebendiesem Charakter alle Gegenstände, die man verdoppeln möchte. Wer Kohle braucht, übergibt halt einfach den wertvollsten Gegenstand. Jetzt wird das Quartier wieder betreten und der Charakter entfernt (Remove). Jetzt wieder raus aus dem Quartier, damit der Charakter auch abgespeichert wird.
Genug der Vorbereitung, jetzt geht's ans Eingemachte: Geht mit Eurer Party ins Quartier und nehmt den eben erstellten Charakter nochmal in Eure Party auf. Nun übertragt dessen Gegenstände auf Eure eigene Party, ohne das Quartier zu verlassen, dann entfernt den Charakter wieder mit Remove. Jetzt den Kerl sofort wieder aufnehmen und nochmal alle Gegenstände übertragen, dann wieder entfernen usw.. Das geht solange, bis Eure Party nix mehr tragen kann. Clever, was?

Return of Medusa

Der eine oder andere von Euch mag's vielleicht schon bemerkt haben, wir jedenfalls stießen nur durch Zufall darauf. Auf was? Na, daß die Programmierer auf der Disk ein Text-File („Readme.txt“) vergessen haben. Und was steht da drin? Ooch, nichts weiter. Nur daß mit ALT-C ein opulentes Cheatmenü aufgerufen wird... und ein paar andere, nützliche Funktionen sind dort ebenfalls erklärt. Wie gesagt, nichts weiter...

Space Ace II

Wer nach dem fünften Bild genug von diesem „spielbaren Grafikdemo“ hat, der möge mit den folgenden Joystick-Kombinationen wenigstens in den Genuß aller Bilder und Szenen kommen.

Szene 1: Feuer, Feuer
Szene 2: Hoch
Szene 3: Feuer
Szene 4: Hoch, Feuer
Szene 5: Feuer
Szene 6: Links
Szene 7: Rechts, 2 x Hoch
Szene 8: Links
Szene 9: Hoch, Rechts
Szene 10: Rechts
Szene 11: Runter, Feuer
Szene 12: Runter, Rechts
Szene 13: Feuer
Szene 14: Links
Szene 15: Links, Feuer
Szene 16: Rechts
Szene 17: Feuer
Szene 18: 3 x Links, Rechts
Szene 19: Rechts, Hoch
Szene 20: Runter, Links, Rechts, Hoch
Szene 21: Feuer, Rechts, Feuer, Rechts
Szene 22: Links, Rechts
Szene 23: Rechts, Hoch
Szene 24: Rechts, Hoch, Links, Hoch
Szene 25: Links
Szene 26: Links, Rechts
Szene 27: Feuer

Und wem sogar das Stickgerüttel noch zuviel Arbeit ist, der tippt einfach im Intro -HURRY DEX ein und bestätigt das Ganze mit einer 0 – es winkt ein Film-Modus!

Spacewrecked

Gremlins Weltraum-Schiffbruch ist wirklich ausgesprochen benutzerfreundlich, immerhin sind in diesem netten Rollenspiel 20 Paßwörter für alle Raumschiffe eingebaut.

1. ROOKIE
2. SLUMBER
3. INTEREST
4. BULKHEAD
5. SHOWROOM
6. MUSHBASH
7. HAMPERED
8. BLACKOUT
9. WARRIOR
10. VICTORY
11. TRAPPED
12. FRENZY
13. HANDYMAN
14. CROWDED
15. RADIATE
16. VOLTAGE
17. GLOOM
18. PRIMATE
19. MADHOUSE
20. TRIUMPH

Holger Renner aus Marburg hat's herausgefunden.

Terminator 2

Mit diesem Cheat wird Euch das Töten leicht gemacht: Drückt den Feuerknopf, noch während Eure MS-Dose die Duell-Sequenzen T-800 vs. T-1000 in den Speicher lädt. Dadurch pustet Ihr Euer Gegenüber sofort und ganz locker über den Screen, ohne daß der eigene Energiebalken auch nur ein wenig an Glanz einbüßt. Heiko Vesper aus Berlin nimmt's auf diese Tour mit jedem Arnold auf...

Think Cross

Ei, was hamma denn da? Die Levelcodes für Max Designs edle Meistergrübelei! Na, denn wolle mer se mal vom Stapel lasse:

Level 5: CUSTOM
Level 10: MASTER
Level 15: FUTURE
Level 20: DORADO
Level 25: GREECE
Level 30: FLAMES
Level 35: ANIMAL
Level 40: EPOPEE
Level 45: JAGUAR
Level 50: MATRIX
Level 55: WIZARD
Level 60: CATGUT
Level 65: FIRING
Level 70: LADDER
Level 75: FIRKIN
Level 80: SPHINX
Level 85: TYPIST
Level 90: VOYAGE
Level 95: PALACE
Level 100: DECADE
Level 105: ARMADA
Level 110: ESTATE
Level 115: GOPHER
Level 120: KERNEL
Level 125: JUMPER
Level 130: GROOVE
Level 135: HIPHOP
Level 140: OFFSET
Level 145: SUINEG

Thunderhawk

Auch die Flugi-Fans sollen nicht leer ausgehen, darum zunächst mal einige Tips zur Waffenwahl: Die Firestorm ist den Mavericks vorzuziehen, schon weil sich mehr davon an der AH-73M montieren lassen. Das RCS-System arbeitet am effektivsten in einer Flughöhe von ca. 100 F. Bei Flug-Abwehr und Angriffmissionen sollten ein ALQ-Pod, acht AIM 11F und vier AIM 108 nicht fehlen. Nun geht's los: Grundsätzlich gilt, immer möglichst tief und möglichst schnell zu fliegen, sonst kommt man ins Rotieren. HOKUM-Chopper choppt man am besten aus großer Distanz mit einer AIM 11F, bei geringer Entfernung auf MG oder FFAR/MWAR umsteigen. Einer Mig 29 oder SU 25 verstopft man den Nachbrenner folgendermaßen: Gekonnt die Geschwindigkeit auf ca. 80 Meilen und die Flughöhe auf ca. 100 F reduzieren; sind die Burschen über uns hinweggedüst, legt man eine 180°-Wendung hin, wartet die Zielerfassung ab und schickt die AIMs los. HIND-Hubis lassen sich durch Ausnutzen von Berg und Tal ausmanövrieren, einsam an ihrem Heck angelangt, streichelt man ebendieses mit MG oder Rak-Salven. Bodenstellungen (SAM oder Flak) werden mit Firestorms, kleine Bodenziele mit der MG und große Bodenziele mit Rak-Salven bearbeitet. Depots können nur mit Bomben zerstört werden. Zu guter Letzt: Ist man getroffen, sollte man besser vorzeitig umkehren...

PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Lösung

MIGHT & MAGIC III

Lang hat's gedauert, aber nun endlich ist auch der dritte Teil des ewigen Kampfes um Macht und Magie überstanden. Hermann Schmidt aus Mainz ist der Held, der die englische Version bezwungen hat, weshalb sich sämtliche Ortsnamen etc. dieses Lösungsansatzes auch auf die englische Version beziehen. Mit etwas Phantasie und ganz, ganz geringen Englischkenntnissen müßten aber auch deutschsprachige Rollenspieler das Game durchspielen können.

Zunächst mal solltet Ihr die Stadt Fountain Head gründlich erforschen, alle Monster plätten und alle Sprüche aufkaufen. Wer sich kräftig genug fühlt, der kann ja mal den unsichtbaren Raum zwischen Trainingsplatz und Inn von den zwei Ratten befreien – ein Schatz ist die Belohnung. Merkt Euch die Hinweise auf den Wänden, sie bringen nützliche Tips, Tricks und Paßwörter. Nach einiger Zeit könnt Ihr Euch aus der Stadt raustrauen, geht jetzt nach rechts zu dem Wagen. Die Zigeunerin sagt nicht nur die Zukunft voraus, sie gibt Euch ein Wizards Eye. Dieser Spruch verschafft Euch nicht nur den ständigen Überblick über die nähere Umgebung, sondern zeigt auch versteckte und geheime Gänge.

Von jetzt an kann jeder selbst über die Vorgehensweise entscheiden, denn die Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben. Empfehlenswert ist aber zunächst Baywatch, denn dort kann man nicht nur neue Sprüche kaufen, sondern auch Mountaineer werden und somit in den Bergen rumkraxeln – allerdings müssen mindestens zwei Partymitglieder ausgebildet werden! Wer in luftiger Höhe Edelweiß sucht, ist selber schuld, schließlich liegen hier viele Items und Goldstücke herum, außerdem wartet in Warlocks Hill der mächtige Spruch Dragon's Breath auf seinen Entdecker. Sehr ergiebig ist auch Orc Meadow. Geht dort zum letzten Einhorn und erfüllt seine Bitte, ihm zu helfen. Vorher kann ein Besuch beim Zigeunerwagen nicht schaden, denn hier kann man sich vor dem Verrücktwerden schützen. Das ist bitter nötig in der Gegend unterhalb des Orc Meadow, wo viele, viele Kisten von noch mehr Screamern bewacht werden. Die beiden Türme Dark Warrior Keep und Halls of Insanity sind momentan noch zu monsterhaltig, als daß ein Besuch empfehlenswert wäre. Trotzdem, sucht gerade in Orcs Meadow jeden Quadratmeter per Landkarte ab, es gibt viel zu finden!

Als nächstes begebt Euch hinab in die Höhle unterhalb von Fountain Head und befreit Morphose. Speichert vor jedem Faß den Spielstand, denn manchmal warten einige gar garstige Überraschungen. An den Fallbeilen benutzt Ihr den Jump-Spruch – sofern die Beile nicht direkt vor einer Wand oder einer Kreuzung hängen, denn dann hilft alles nix, dann muß man so durchgehen. Druchsucht die Höhle nicht in einem Rutsch, sondern laßt die Rüstungen von Zeit zu Zeit in der Stadt vom Schmied untersuchen bzw. reparieren. Hier bekommt Ihr auch neue und bessere Waffen. So, mit der Zeit lernt man in der Höhle einige Geheimgänge kennen, bringt jetzt die Skulls zu Kranion. Er gibt Euch dafür das Paßwort für den „Quatschkopf", nämlich RATS. Beim Altar von Sufe müßt Ihr unbedingt schwimmen lernen, damit Ihr später wenigstens in seichtem Gewässer nicht rettungslos absauft. Irgendwann findet Ihr dann einen Ausgang zurück in die Stadt, der nach Norden neben den Tempel führt. Hier nietet Ihr den Rat Overlord nieder, woraufhin sich der Geist von Morphose überschwenglich bedankt. Kramt die Kiste leer und geht dann zu dem alleinstehenden Brunnen, wo Ihr für jede reingeworfene Goldmünze Experience Points dazubekommt.

Jetzt ab zum Training, dann nach Baywatch, wo Ihr Bruder Alpha einen Besuch abstattet. Von ihm erhält man den Auftrag, seinen Bruder Beta in den Höhlen unter der Stadt ausfindig zu machen. Nun lernt erstmal die Eigenschaften des Pathfindings kennen (mind. drei Charaktere), damit Ihr auch durch den dichtesten Urwald pflügen könnt. Befreit jetzt die Unholy Hall von einigen Unheiligen, vorzugsweise mit den Sprüchen Energy Blast und Turn Undead. Den einzelnen Löchern kann ein genauer Blick kaum schaden, hier liegen viele Items und viele Münzen herum. Apropos Items: Jeder Charakter (außer Sorcerer und Cleric) kann neben der obligaten Nahkampfwaffe auch Bogen oder Armbrust halten – nützlich, wenn die Spellpoints zur Neige gehen! In den Sewers unter Baywatch benutzt jetzt den Levitate-Spruch, denn sonst bleiben blaue Flecken nicht aus, und springt (sofern möglich) über die giftigen Pfützen. Von Bruder Beta erfahrt Ihr einen weiteren Teil des Rätsels. Befreit schließlich noch den Cleric und den Ritter, aber nicht, ohne ihnen dann alles abzunehmen, was irgendwo brauchbar und nützlich erscheint.

Und nochmal zum Training, dann nach Wildabar. Haut den Ninjas mit den Riesentretern die Schnürsenkel um die Ohren, dann besucht Bruder Gamma, der einen weiteren Teil des Rätsels verrät. Als nützlich werden sich später die Quatloo-Coins erweisen, auch Bodybuilding sowie navigatorische Fähigkeiten (mind. drei Charaktere) sollte man hier und jetzt betreiben bzw. lernen, auch der Titel Master of Arms ist kaum zu verachten. Überhaupt sollten zusätzliche Fähigkeiten gekauft werden, wann immer es geht, schließlich ist Gold in diesem Spiel keine Mangelware. Wer mal Probleme mit dem Eintreten von unsichtbaren Türen hat, der kann sich in dem Wagen links vor Fountain Head Might-Potions besorgen. Ist auch Wildabar gründlich erforscht, geht's hinab in die unterstädtischen Höhlen; man besucht Bruder Delta, danach befreit man die „einsame Wölfin". Öffnet nun mit den Hebeln die Zellentüren und trinkt aus den Fässern. Aber Vorsicht! Manche Fässer enthalten Gift, also zwischenspeichern. Zuguterletzt erkundet ein wenig die Gegend um Wildabar. Links neben dem Weg (bei den Spinnen) steht beispielsweise ein Brunnen, der ein „Teleporter"-Getränk enthält. Keine Panik, auch auf der Zielinsel gibt es einen Brunnen, der wieder zurückführt.

Geht jetzt hinab in den Tempel of Moo, links von Fountain Head. Benutzt den Levitate-Spruch, um den vielen Fallen zu entgehen. Schaden können uns eigentlich nur die Moo-Priester mit dem Electricity-Spruch zufügen. In der Mitte rechts steht ein blauer Kristallöwe namens Fire Man. Berührt ihn, so werdet Ihr zum Crusader und könnt sämtliche Schlösser betreten. Im Raum oberhalb gilt es noch den Moo-Obermotz bzw. einige kleinere Priester zu besiegen, dann geht es hinter der linken Kiste weiter. Hier findet man an der Wand einige weitere, wichtige Hinweise auf die Cathedral of Carnage. Nun nach Slithercut Stronghold. Hier wimmelt es von Fallbeilen, denen man leider nicht immer ausweichen kann. Untersucht auf alle Fälle die vielen Pools, denn da gibt's Artefacts, Items, Skulls und Coins in Massen, vergeßt auch die Pearl of Youth and Beauty nicht. Bei dem Altar gebt als Antwort EPSILON ein, dann betretet die Nische rechts vom Altar. Ihr werdet in einen Raum mit einem „Spielautomaten" teleportiert. Zwischenspeichern nicht vergessen, da einige Charaktere die Berührung eines der drei Altäre nicht überleben. Falls aber doch, bekommt man für ein paar Quatloo-Coins verbesserte Eigenschaften. Rechts von der „Spielhalle" wird's zum ersten Mal kompliziert, und das nicht nur wegen der vielen Fallbeile, sondern auch wegen der vielen Felder, die einen zurückteleportieren. Lauft immer an der oberen Wand entlang, dann einen Schritt nach unten, bis Ihr einen Schritt vor der Geheimtür steht. In diese Nische muß man hineinspringen, denn das Feld davor ist ein Teleporterfeld. Jetzt nur noch die Wand eintreten, und schon wäre auch diese Höhle erledigt.

BESSERWISSER

Nach Swamp-Town kommt Ihr entweder per Schiffstour vom Knight-Point aus (kostet 2000 Coins) oder per Stadtteleporter (ist gratis). Die Stadt wird von Untoten bevölkert, die auf den Spruch Holy Word allergisch reagieren. Außerdem sollte man die Gräber öffnen bzw. die Leichen exhumieren. Mal erwischt man dabei einen Fluch (der läßt sich im Tempel wieder heilen), mal einen strapazierfähigen Geist. Der Zutritt zur Gilde ist hier nicht so einfach, denn der Zutritts-Spruchverkäufer wohnt in einer Höhle unter der Stadt – 5000 Coins pro Spellcaster sind angesagt! In dieser Höhle sollte man außerdem die beiden Altäre berühren, sie verbessern die Charaktereigenschaften abermals, und das sogar zweimal! In der Stadt gibt es drei Statuen, davon haben aber nur zwei eine Frage. Achtung! Im Spiel ist ein kleiner Schnitzer enthalten, darum lautet die Lösung nicht Chair (wie man vermuten könnte), sondern STAIRS, die zweite Antwort lautet MIRROR. Es gibt noch einige Wände einzutreten, hinter einer wartet das Phantom (leicht zu besiegen), hinter einer anderen der Fleaper (nur mit Implosion-Spruch zu besiegen). Zwischendurch sollte man auch den Magic Cavern bei Buzzard Bluff einen Besuch abstatten, denn hier gibt es absolute Megasprüche zu ergattern. Erklärungen der Sprüche bekommt man in den Guilds. Die diversen Altäre und Pools verbessern mal wieder die Charaktereigenschaften, und das ist doch immer willkommen, gell? Nicht vergessen dürft Ihr aber den Gold Master Key, denn ohne geht später gar nichts mehr. Hütet Euch vor den Steinsärgen, in denen fiese „Lichtmonster" hausen.

Auf der Insel Forsake gibt es viele Brunnen, den Well of Rememberence dürft Ihr jedoch auf keinen Fall berühren, bevor Ihr bei sämtlichen Steinköpfen in den Swamp Lands gespendet habt – und das solltet Ihr tun, denn zurück bei dem Well of Rememberence bekommt man viele nützliche Items: Waffen, Rüstungen, Ringe, alles nur vom Feinsten. Spenden ist auch in jedem Tempel angesagt, und zwar jeder Charak-

ARCHIV

BESSERWISSER

ter! Zurück am Schrein von Tripple Creek wird man reich belohnt. Allerdings sollte man sich in den Swamp Lands vor dem Treibsand in acht nehmen. Am besten lauft Ihr das ganze Land ab, speichert oft und stattet auch den Tümpeln und Seen einen Besuch ab. Es könnte sich lohnen...

Jetzt taucht allmählich das Problem auf, daß Eure Party nichts mehr tragen kann. Darum sollte man möglichst immer nur die nötigen Schlüssel dabeihaben. Ob nötig oder nicht, das erkennt man vor dem Eingang beispielsweise zu einer Höhle, dann wird der fehlende Schlüssel farbig markiert. Ringe, Medaillons etc. sollte man immer durch bessere ersetzen, also den Goldring durch einen Platinring. Einen kleinen Trick gibt es aber auch: Besorgt Euch in Fountain Head Hirelings, die das überflüssige Gepäck mitnehmen. Selbst wenn sie unterwegs ins Gras beißen, kostet uns das keinen Pfennig, man kann sie wiederbeleben, und selbst tot können die Hirelings noch Gegenstände aufnehmen.

Links oben über der Stadt Swamp Town steht eine Hütte, in der Prinzessin Trueberry gefangen ist. Um sie zu befreien, braucht sie Liebe aus reinem Herzen. Na, dann tun wir ihr doch den Gefallen und teleportieren mittels Town Portal nach Wildabar, verlassen die Stadt und gehen zur linken, unteren Ecke ins Wasser. Benutzt dafür den Ethereal-ize-Spruch. Auf einer kleinen Insel im Wasser steht eine Hütte, in der Athena, die Nymphe, wohnt. Durch ihren Gesang erleidet Euer Haufen eine neue „Krankheit": Ihr „verliebt" Euch in die Prinzessin. Also nix wie zurück zur holden Fraulichkeit, wo sich die Männer der Party einzeln vorstellen. Die Dame erwartet allerdings mindestens zwei Besuche, aber dann klappt's, und sie rückt das goldene Alicorn für das letzte Einhorn raus. Das gibt Experience Points, und man kann wieder trainieren. Besucht nun die Pyramide in der Orc Meadow. Die Karte dazu findet man auf dem Mount Keystone. Schlagt dort den Glaskasten ein, um an den Schlüssel zu gelangen. Beim Identifizieren gibt es einen geldsparenden Trick: Ein Mitglied der Party sollte die Fähigkeit eines Superkaufmanns erlernen (im Zigeunerwagen), dann kostet die Identifikation nur noch 10% des Kaufpreises anstatt der üblichen 20%, außerdem lassen sich Gegenstände zum Einkaufspreis auch wieder verscherbeln.

Im Forward Storage Sector erfährt man eine ganze Menge: Das Wort für Castle Greywind (CIRCLE), den Feldaktivierungscode für die Cathedral of Carnage (JVC), den Code für den dort befindlichen Altar (WEEDS), das Paßwort für die Eyes of Eternity (BLINK), das Paßwort für die Blinks of Destruction (TEARS), das Paßwort für die Well of Tears (EYES), das Paßwort für die versunkene Insel (YOUTH), hall of initialization of ship computer-Sequenz (231), hall of initialization-Sequenz (645), die Spiegel-Portale kennen die Inseln EARTH, FIRE, AIR, WATER sowie die Städte HOME, SEADOG, FREEMAN, DOOMED, REDHOT, das Wort für Castle Blackwind lautet TEN. Es gibt acht Altäre für die Charakterwerte, außerdem findet man zwei Power Orbs und zwei Tubes, von denen eine in die Arena führt, die andere ist außer Betrieb. Gibt man hier das Wort YOUTH ein, dann erhebt sich die gesunkene Insel von selbst aus den Fluten. Ein Besuch lohnt sich, wenn man unnatürlich gealtert ist, wie das zum Beispiel bei der Anwendung des Spruches Divine Intervention der Fall ist.

Jetzt sind wir gerüstet für die Blistering Heights. Allerdings sollte man die Stadt nicht zu Fuß verlassen, denn erstens holt man sich einen Satz heiße Füße, zweitens sind einige Monster (z.B. Hydra) doch noch zu stark. Berührt in der Stadt die Statuen, auf daß die Charaktere gestärkt werden. Jetzt flotti, flotti die Schatztruhe geöffnet... doch was ist das? Es klappt nicht! Gut, dann noch ein, zweimal versuchen, spätestens jetzt wird es Zeit, die Thiefery-Fähigkeit Eures Diebes zu erhöhen. Wie? Easy, einfach aus einem der vielen magischen Brunnen trinken, die sämtliche Fähigkeiten verbessern. In einer Kiste wohnt der Gildenhäuptling, der Euch gratis den Gildenzutritt verschafft. In die städtischen Höhlen sollte man allerdings nicht hinabsteigen, bevor man nicht den Teleport-Spruch beherrscht, mit dem man auch durch Wände gehen kann. Die Fire Stalkers beseitigt man am besten mit dem Spruch Implosion. So, jetzt noch eben sämtliche Kisten geleert (auch in Castle Whitesfield), manche lassen sich mit dem Paßwort SMELLO öffnen. Mit dem Wizards Eye lassen sich einige versteckte Wege entdecken, die Ruhm und Reichtum noch größer machen. Nur, mit den Dark Knights laßt Euch besser nicht ein! Den gesammelten Reichtum bringt Ihr am besten zur Bank, das gibt fette Zinsen. Im Keller des Schlosses findet man eine Menge Skelette, die alle je eine Zeile eines Liedes bei sich tragen, sowie einen Trank, der die Experience Points raufsetzt - den gebt Eurem Sorcerer. Auf dem weiteren Weg durch den Dungeon (das Paßwort lautet übrigens JOABARY) begegnen Euch Major Devils (sind nicht ohne!), aber auch noch eine Handvoll Tränke.

Dieses war das erste Schloß, doch das nächste folgt schon noch: Das Paßwort für die Kisten im Castle Blood Reign lautet NORTIC. Die vier Räume mit den Monstern beherbergen durchlässige Wände, dahinter sind Items, viele Reichtümer und das Paßwort für den Keller (OGRE) versteckt. In selbigem Untergeschoß findet man zwei Hirelings, außerdem eine Menge pausbäckiger Sonic-Ninjas. Die Skelette an der Wand verraten Euch das Paßwort für die Schatzkisten. Hütet Euch vor den Dragon Worms, auf daß Ihr die drei Kristalle rechts oben, in der Mitte und links auch wirklich erreicht, und zwar per Teleporter-Spruch. Nun sind wir schon mal da, also lassen wir die Arachnoid Caverns nicht außen vor liegen. Die Spinnen und Käfer sind ein Klacks, bloß die Toxic Worms sind recht giftig. Die meisten Sprüche hier kennen wir schon, aber auch Bruder Zeta tummelt sich hier und löst das Rätsel endgültig. Die kleinen Lords geben ebenfalls kleine Rätsel auf, die dann bei Lord Might in Form einer magischen Zahl (20310) gelöst werden müssen. Hier sollte man Prayer Master und Predistigator werden.

Auf den Frozen Islands gibt es nur wenig zu tun, außer vielleicht den Schrein der Werwölfe zu zerstören. Danach kann man aus dem Brunnen trinken, der sämtliche Werte grob steigert. An diesem Spender sollte man sich immer bedienen, bevor man zum Training geht - es lohnt sich! In der Höhle Cursed Cold Cavern gibt es vor allem Hexen, deren Flüche sich im Tempel zum Glück wieder aufheben lassen. Neugier zahlt sich aus, darum steckt grundsätzlich Eure Finger in jeden Kessel; die Antworten für die Pferde-Statuen lauten ICICLE, CHAIN, ECHO und TOMORROW. Nun haben wir schon mal die Zyklopen kennengelernt, da können wir auch deren Höhle rechts von Fountain Head einen Besuch abstatten. Sie ist ziemlich groß, darum öfter mal die Karte aufrufen und mit Wizards Eye vergleichen. Den Speeren weicht man per Teleport aus, aber Vorsicht vor den Pools! Sie können auch für starke Charaktere zur Todesfalle werden, selbst bei aktiviertem Schutzschild. Hier befinden sich die Skulls of Kranion.

In den Halls of Insanity gibt es harmlose Minidragons, aber die hinterlistigen Mystic Clouds ziehen Spellpoints ab, also öfter nachsehen! Die Paßwörter für die drei Löwen sind mittlerweile bekannt, zur Belohnung verlöschen die Energiefelder. Für mickrige 100.000 Coins pro Charakter kann man jetzt Master of Skills werden. Um nun zu den Kisten zu gelangen, muß man den letzten Schritt wegen der Teleportfelder wieder überspringen. Hier bekommt Ihr wieder zwei Power Orbs und eine Hologrammkarte. Ganz unten in der Höhle, neben dem linken Energiefeld sollte man sich nach oben teleportieren lassen und dann 1 Mio. Coins abkassieren. Die Fortress of Fear im Valley of Trolls ist reine Geduldssache, denn die 16 Hebel haben unterschiedliche Funktionen. Das Ziel ist, in der Central Hall die Steinköpfe erscheinen zu lassen, aber nur die an den vier Ecken. Die folgenden Richtungsangaben beziehen sich auf die aktivierte Karte, d.h. vorne = oben. Nach dem Eingang geht gleich nach links. Im ersten größeren Raum mit einem Kopf ist in der rechten unteren Ecke ein Hebel, der den Kopf in der linken oberen Ecke aktiviert. Geht von der Central Hall den rechten Gang nach unten und gleich wieder rauf. In der Halle mit den beiden Köpfen jetzt links oben die Hebel an den Klötzen ziehen. Das aktiviert den Kopf in der rechten oberen Ecke. Von der Central Hall den Gang nach links unten wählen, dann wieder links, und in der Ecke den Hebel für den Kopf in der linken, unteren Ecke ziehen. Von der Central Hall den Gang rechts nach unten, an der Kreuzung nach unten, durch die Halle ebenfalls weiter nach unten, jetzt aktiviert der letzte Hebel den Kopf rechts unten. Nun bleibt nur noch der Sprung in die Mitte (mittels des Jump-Spruchs) auf das Teleporterfeld, schon landet Ihr direkt beim Mummy-King in einem Geheimraum. Zur Belohnung gibt's außer Gold noch eine Hologrammkarte. Die Höhle verlaßt Ihr am besten mit dem Time Distortion-Spruch, der einen direkt zum Ausgang bringt. Nun ist wieder Training angesagt.

Die Cathedral of Carnage befindet sich über Wildabar im Land der Gargoyles. An beiden Grabsteinen gibt man DARKNESS bzw. SECRET ein, um zu erfahren, wann Greywind und Blackwind jeweils dieselbe Frau geheiratet haben (WOW!). Wenn man sich an diesen Tagen auf die entsprechenden Sessel im Schloß setzt, gibt's Macht, Gold oder Items. Die Quatschköpfe vor dem Raum The Key vorerst noch nicht berühren. Sind erstmal alle Türen geknackt und alle Buchstaben an den Altären gelesen, gibt man beim hiesigen Kopf WEEDS ein - Gold, Erfahrung und eine Hologrammkarte sind die Belohnung. Im anschließenden, großen Raum erstmal sämtliche Monster plätten und jeden Zentimeter ablatschen, dann erkennt man auch die Lösung JVC III. Das Wort braucht man, um die beiden Power Orbs zu bekommen. Holt Euch dazu erstmal zwei Hirelings. Dann zurück zum Altar, hier tippt man nochmal WEEDS ein. Jetzt zu den vielen Altären, die Ihr aus der Richtung THE LOCK zu THE KEY so setzt, wie es im Tempel von Moo zu lesen stand, also Norden, Westen, Norden, Osten, Süden. Danach geht in die Halle mit den sechs Tränken THE CUP. Die ersten beiden machen Euch tot (ooooch...), die nächsten beiden stoned und die letzten beiden löschen Euch aus - also nehmt für letzteres die Hirelings her, denn nur die ersten vier Tränke kann man ohne weiteres wieder heilen. Sind alle Becher leer, geht zum dritten Quatschkopf („Set the Lock, solve the key...") und beantwortet seine Frage nach dem Feldaktivierungscode mit JVC, um die Orbs zu bekommen.

Eure jetzt überschäumende Kraft geleitet Euch nach Dark Warrior Keep. Einige der Kisten explodieren, also erst speichern, dann vorbeigehen! Die Jouster sind recht hartnäckig, am besten benutzt Ihr die Sprüche Mass Distortion, Dragon Breath oder Star Burst. In der Mitte des Raumes steht die Zahl 29, wenn man die Karte aufruft. Sie ist die Geheimzahl, die man zu den Zahlen dazuzählen muß, die man von den Statuen genannt bekommt. Zusammen ergeben sie 314, also flott eingetippt, und schon öffnet sich ein weiterer Raum mit zwei Orbs. Befreit jetzt Greywind aus diesem Schloß. In den Feuerstellen

VOLLVERSION

BESSERWISSER

und in den Geheimräumen findet man manchmal wertvolle Items. Mit CIRCLE kommt Ihr in den Keller, aber vorher unbedingt abspeichern! Berührt die Schätze nicht, denn sonst verliert Ihr womöglich Euer ganzes Gut und Geld. Nachdem Ihr den Gong zweimal geschlagen habt, werden sich die Mauerklötze in Great Hydras verwandeln – und die sind nicht von schlechten Eltern. Cold Ray, Star Burst und Dragon Breath sind hier die hilfreichsten Sprüche. Begebt Euch nach jeder besiegten Hydra nach oben, ruht aus und speichert. So. Habt Ihr erstmal alle 10 Hydranten besiegt, sollte sich der Klotz links oben in ein Stundenglas verwandeln. Wenn nicht, einfach nochmal den Gong schlagen. Nun befinden sich vier Stundengläser in Eurem Besitz, die man nun folgendermaßen umdreht: Zuerst links unten, rechts oben, rechts unten und links oben. Damit ist Greywind befreit. Funktioniert nicht? Tja, dann habt Ihr vielleicht eines der Stundengläser zu oft umgedreht und nicht alle gleich oft. Jetzt nochmal speichern, und Ihr könnt im Keller zwei Schätze suchen gehen, die insgesamt 2 Mio. Gold und Items einbringen.

Im Castle Blackwind gibt's statt Feuer nur Wasser, allerdings giftiges. Untersucht trotzdem jeden Wasserstrudel, denn dort tummeln sich die besten Items. Manche Strudel führen allerdings direkt in die Arena, dazu markiert Eure Position im Schloß. Mit dem Wort TEN kommt man in den Keller. Nehmt einen Hireling mit. Im Keller geht immer an der Wand entlang, am besten oben von rechts nach links mit dem Teleportspruch, denn hier gibt es viele Teleportfelder. Ansonsten dürftet Ihr problemlos zur ersten Statue gelangen. Dort müßt Ihr ein Party-Mitglied opfern, dafür der Hireling. Spendiert nun noch 1000 Gems bei der zweiten Statue und hinterlegt 100.000 bei der dritten. Blackwind ist nun befreit, und mit den Erfahrungspunkten gehen wir zum Training.

Castle Dragontooth ist null Problemo, denn die Wach-Zauberer sind alt und klapprig. Untersucht die geheimen Räume und steigt in die Pits, denn hier liegen neben Items viele Quatloo-Coins herum. Das Codewort für die Kisten ist 11, für den Keller 20000. Hier befinden sich ein paar Hexen und deren (inhaltsreiche) Kessel, außerdem zwei Artefacts.

So, nun zum Main Engine Sector (das ist die Pyramide in den Swamp Lands), hier erfahrt Ihr die Worte ECHO, MIRROR, TOMORROW und CHAIR (was eigentlich STAIR heißen müßte, s. weiter vorne), sowie DARKNESS und CHAIN. Der Paßcode für den Sektor lautet PRIMARY. Auf gar keinen Fall die Kristalle berühren, denn sie machen aus jungen Recken alte Krücken. Im Alpha Engine Sektor (bei den Forsaken Sands) erfährt man die Geheimzahl für die Arachnoid Cavern und die Worte für Castle Blood Reign, nämlich OGRE und NORTIC. Hier sind vier Ultimate Orbs und eine Tube zum Main Engine Sector. Das Wort für den Central Control Sector lautet CREATORS, der Paßcode für den Alpha Engine Sector nennt sich WARP.

Im Beta Engine Sector (Mutant Mountains) lauern zwei Fallen: Zum einen die Kristalle (nicht berühren), zum anderen bekommt man den Paßcode SUBLEVEL, der allerdings für den Beta Sector, nicht für Alpha Sector paßt. Man erfährt die Worte für Castle Whitesfield und Castle Dragontooth sowie die Worte ICICLE und SECRET, außerdem findet man vier Power Orbs. Die Roboter in den Pyramiden sind anfällig für den Spruch Implosion. In den Dragon Caves findet man wahre Reichtümer, so ca. 10 Mio. Gold. Die meisten Schätze werden von einfachen Drachen bewacht, vor der „wahren" Schatzkammer jedoch schiebt der Dragon Lord Wache. Das häßliche Ungetüm wird am besten mit dem Spruch Dragon Breath und Cold Ray geplättet. Außer Gold gibt's dafür noch drei Power Orbs. An den Wänden sollte man sich in die entsprechende Richtung teleportieren, wie's an den Wänden geschrieben steht. Allein in einem Raum gibt's 5 Mio. Gold abzuholen, dafür tut doch der Nymphe den Gefallen und bringt ihr die Muscheln zurück, von denen die Brüder Alpha, Beta... gefaselt haben. Die Muscheln findet Ihr auf Rainbow Island, das ist die kleine Insel in der Karte, südlich von Castle Blackwind. Allerdings geht das nur am 99sten Tag im Jahr. Bis dahin geht nach Fountain Head, dort nach rechts oben. Neben dem Tempel steht ein Tisch, an dem einer erzählt „much work could be done". Das bedeutet nichts anderes, als daß er gegen Bezahlung von 50 Goldstücken 10 Tage vergehen läßt. In der Nähe des 99sten Tages geht man zur Rainbow Island, holt dort eine Muschel ab und gibt sie Athea. Dafür erhält man 250.000 Gold und viele, viele Erfahrungspunkte für jede einzelne Muschel. Das kann man sooft wiederholen, wie man mag. Den Zustand der Partie In Love und Heartbroken sollte man übrigens im Tempel kurieren lassen! Tja, und wer ist an der Liebe schuld? Die Frauen, also wollen wir zunächst mal die Pearls of Youth einsacken und dann die nächste besuchen. Von der oberen, linken Ecke der Swamp Lands schwimmt man in Richtung Isle of Fire (Dort, wo die Fregatte abgebildet ist). Für jede Perle bekommt man 100000 Erfahrungspunkte, ohne Perle ist man sein Gold los.

Solchermaßen gestärkt betritt man mit dem Terror Key den Tomb of Terror in den Swamp Lands bei Phantom Peaks. Die Gegner sind ohne Chance, nur im letzten Raum warten zähe Lichs und Vampire auf Mische. Gefährlich sind vor allem die Lichs, wenn sie aus der Entfernung auf einen zukommen, hier muß man eventuell öfter Anlauf nehmen. Beim zweiten Mal wird's leichter, dann stellen sich schon weniger Lichs und ein paar klapprige Skelette in den Weg. Hier findet man auch die Hologrammkarte Nummero 5. Betretet die Räume nicht durch die Tür, sondern teleportiert, da Ihr sonst einige Gems verliert. Laßt die vier Sessel bloß Sessel sein und setzt Euch nicht drauf. Man findet zwei Orbs und vier Artefacts.

Mit dem Gold Master Key kommt man in die letzte Höhle im Spiel, nämlich das Maze from Hell beim Minotaur Marsh in den Swamp Lands (uff!). Hier gibt es nur zwei Gegner, nämlich den Minotauren und die Medusa. Der Gehörnte ist ab Level 100 und mit den Obsidian Weapons kein großes Problem – ein Schlag genügt. Die Schlangenköpfige dagegen schon, sie versteinert Euch nicht nur, sie macht nicht nur Eure Rüstungen unbrauchbar, sondern auch Eure Waffen. Wie gemein! Nur gegen den Power-Shield ist sie machtlos, also her damit und eingesetzt. Hier müßt Ihr den Brunnen finden und von ihm trinken, um ein Ultimate Adventurer zu werden. Weiterhin gibt's vier Power Orbs zu holen, der letzte wird vom Minotaur King bewacht. Das Wichtigste aber ist die sechste Hologrammkarte, die sich in einer Kiste befindet. Aber Vorsicht! Es hängt entscheidend von den Luck-Werten der öffnenden Person ab, ob man versteinert wird, stirbt oder doch einen Schatz findet. Die Kiste mit der Karte steht bei den Koordinaten 27/23.

Die Karte habt Ihr nun, also geht nun zu einem König Eurer Wahl und gebt ihm den elften Power Orb. Vom König Zealot beispielsweise erhält man die Blue Priority Card, mit der man das Spiel beenden kann. Wer sich jetzt stark genug fühlt (so ab Level 120 etwa...), darf zur Isle of Fire reisen. Dort werden mal eben ein paar Monster abgelinkt und ein paar Hütten abgefackelt. Nun laßt alle Hoffnung fahren, es geht ab in die letzte Pyramide zum Central Control Sector. Hier wartet zwar nicht Arnold, aber immerhin der Terminator – ein Roboter schlimmster Sorte. Speichern und immer neu versuchen, heißt die Devise, die zum Sieg führt. Bei den Quatschköpfen gebt Ihr CREATORS ein, um etwas über die Hintergründe der Geschichte zu erfahren. An der Tür mit dem blauen Energieschild benutzt dann die Blue Priority Card, folgt dann aber nicht gleich Corak, sonst wäre das Spiel ja gleich zuende. Untersucht stattdessen den ganzen Raum, killt die Terminators und besucht alle Quatschköpfe. Hier haben die Programmierer nämlich einen kleinen Gag eingebaut. An zweien der Köpfe erfährt man, wer beim Spiel mitgewirkt hat, am dritten Kopf erfährt man ein geheimes Paßwort, das man zusammen mit seinem Score an den Hersteller New World Computing schicken sollte, um eine Belohnung zu erhalten. *Das* Wort wird aber nicht verraten...

AHS-Amegas
Hard- & Software
Vertrieb
Laden + Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg
Tel. 0 60 31-6 19 50
Hardware, Software & Electronic

C64 ★ IBM PC ★ Amiga ★ Gameboy
Super Software zu billigen Preisen.
Lieferzeiten bis zu 4 Tagen!
24-Std.-Bestellservice
Bei: Software Dreams
Gerhard Wenzel · Am Ruhstein 1
8641 Weißenbrunn
Tel. 0 92 61 / 5 29 39
★ Schneider CPC ★ Atari ST ★

SUPER-SPIELE
DUKE NUKEM 59,- DM
COMM. KEEN 59,- DM
DARK AGES 59,- DM
Katalog-Disk nur 3,- DM
CDV
Ettlingerstr. 5, 7500 Karlsruhe 1
Tel. 07 21 / 2 22 95
Fax 07 21 / 2 13 14

Ungewöhnliche Selbständigkeit:
Machen Sie Ihren Computer zu Gold!
Völlig neues Unternehmenskonzept für nebenberufliches Versandgeschäft mit astrologischen Persönlichkeitsanalysen.
Gratisinfo anfordern bei:
COSMOSOFT Repräsentanz W. Gellrich,
Hansaring 22, 4400 Münster,
Tel. 0251/665575, Fax 66 34 99

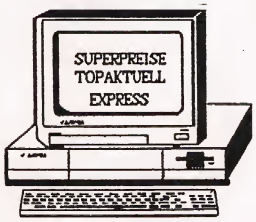
PD/Shareware für IBM + Kompat.
Bei uns finden Sie fast alles!
Disk. = DM 2,50
3,5" = DM 3,50
Katalogdisk GRATIS!
(Bitte Format angeben)
ANGELIKA KHELLAF
Rubensstr.74
4400 Münster
Tel. 02501/1 32 33
Fax 02501/2 57 83

Gewerbliche Kleinanzeigen
Nutzen Sie die Gelegenheit! Zum Millimeterpreis von nur DM 4,50 veröffentlichen wir Ihre gewerbliche Kleinanzeige! Senden Sie Ihren Anzeigentext einfach an:
Joker Verlag,
Anzeigenabt.PC Joker Untere Parkstraße 67, 8013 Haar
oder rufen Sie uns an:
Tel. 089 / 46 80 12
(Regine Nellissen)

OLIVER HECK
FUNNY-SOFTWARE

... kommt nach Aalen!

! Achtung * Achtung !



NEUERÖFFNUNG
in
7080 Aalen, Storchenstr. 5b
TEUFLISCH GUT !

US-Public Domain · Shareware · Freesoft
Alle Angebote auf 5.25" (DM 3,–) · auf 3.5" (DM 4,50)
Lieferung auf Rechnung · Vorkasse · Nachnahme

Farbband-Recycling – Computer Leasing
Farbband Recycling ab DM 4,50
286/16 ab DM 62,85 monatlich
Drucker ab DM 27,34 monatlich

Fordern Sie unser komplettes Angebot gegen DM 3,– in Marken

EDB-SOFTWARE
US-Public Domain · Shareware · Freesoft
Knooper Weg 146 · W-2300 Kiel 1
Tel. 0431 - 56 62 64 · Fax 0431 - 56 67 67

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Peter Braun (pb)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Werner Regnet
Layout
Werner Regnet
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Comic
Werner Regnet
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel: 04221/88578
Fax: 04221/88769
Brigitta Labiner
(Tel: 089/4605822)
Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH, 8033 Planegg
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 2-monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (6 Ausgaben): DM 40,– Ausland: DM 47,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße
Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele
Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im Topware-Computercenter Leninallee 168 O-4020 Halle

Auf nach Halle

FÜR
AdLib
+
SOUND BLASTER

Ausgewählte
Public Domain- und Shareware-Software (nur das Beste!):
- Programme
- Utilities
- Sound u. Hits
- Windows-Treiber
- Komponieren
- Spiele, MIDI, usw.

Gedruckten, ausführl. Katalog Nr. J12 erhalten Sie gegen DM 2.- in Briefmarken
-- NUR VERSAND ! --

Firma G.Lehnert
PC-Sound-Hits
Bezoldstr.8
D-8000 München 90

EDV-Service Ammersbek
Postfach 11 34
W-2075 Ammersbek
Tel.: 040/ 604 58 64
Fax :040/ 604 66 90

Soundblasterkarte DM 298.-

Katalog-Diskette kostenlos...

Wir führen Spiele für PC/AT & Shareware/PD
Tolle Spiele mit Super SOUND & GRAFIK

Wing-Commander II	DM 99.-	F-117A	DM 109.-
Indiana-Jones	DM 79.-	Monkey Island	DM 89.-
Heart of China	DM 99.-	und viele andere...	

KLEINANZEIGEN

Tausch

Tausche The Hound of Shadow (Original mit Mini Wörterbuch, selten gespielt) gegen Sim City & Populous (dt.), Sim Earth (dt.) oder Sim Ant (dt.)! Tel.: 0871/28596 (Florian) Nur PC!

Suche Tauschpartner für PC (5 1/4). Habe z.B. Mad-TV. Schreibt an: Marcel Schuster, Schöneberger Tor 2, 3520 Hofgeismar. PS: Schickt Eure Listen mit.

Suche Tauschpartner für PC Games (nur Originale und PDs). Habe immer neueste Spiele (z.B. Indy 4 und Monkey Island 2) Schreibt an: Andre Janson, W.-Koenen-Str. 115, O-4700 Sangerhausen

Tausche orig. SWOTL gegen orig. Sim Earth, Civilization oder WC II für PC. 0961/37566 ab 17.00 Uhr

Tausche Secret W.O.T.L., F-19, Secret of the Monkey Island gegen Command HQ, Might and Magic III, Gunship 2000, Battle Isle od. Eye of the Beholder. Jago Leyssens, Haus Arkadia, CH-7412 Scharans (nur Schweiz!)

Hey Guys! Suche Tauschpartner für MS DOS Software! Call me fast: 06381/40041 ask for Martin!! Bye.

PC/IBM kompatibel. Suche Tauschpartner für Anwender-Software und Games für oben aufgeführten Computertyp. Michael Schneider, Ikarusstr. 8 , O-2000 Neubrandenburg

Tausche od. verkaufe Heart of China (3,5), Batman (3,5 u. 5 1/4), Chicago 90 (3,5), Voyager (3,5) gegen Larry 5, Monkey Island 2, Star Trek. Nur 3,5. 06042/7600

Tausche Wing Comm. 1 u. Elvira (Orig.) gegen andere Spiele. Thomas Simon, Albert-Schreiner-Str. 43, O-1153 Berlin. Tel. 5622201

Tausche FS 4.0, PC Globe 4.0, Nightshift, Sim Earth, KQ V, Super Soccer, T&T gegen Railroad Tyc., Lemmings, Martian Dreams u.a. Verkaufe auch MS DOS 4.01, DR DOS 5.0, alles Original. Tel.: 0721/856903

Tausche Originalspiele: Sim City mit Terrain Editor u. Architecture 2, The Light Corridor, Pirates und andere. Michael Vormweg, Tel.: Hamburg 3894534

Tausche Orig. Thunderst., TV Sports Footb., Khalaan und Populous (alle) geg. Monkey Island 2 (VGA) oder Indy 4 oder PQ 3. Sven Sielaff, Albert-Leiss-Str. 6, 3540 Korbach

Tausche Monkey Island II (orig.) gegen Indy 4 (orig.) Frank Zschäckel, Kemptener Str. 16, 7972 Isny im Allgäu

Tausche Originale! Habe: Speedball 2, KQ 5, PQ 3 etc. Suche Winter Challenge, Falcon 3.0, Populous 2, Indy 4 etc. Tausche auch gegen Gameboy und Mega Drive Module! (Turrican GB:Ishido) Heiko 04936/7036

Wer Interesse hat, PC Stuff zu tauschen, sendet mir seine Liste bzw. fordert meine an: Postfach 142, A-1140 Wien. Auch aktuelle Anleitungen vorhanden

Biete Orig.: WC2, Might and Magic 3, M.U.D.S., Promised Lands, Legend of Faerghail, KQ 3-4. Tel.: 09131/501162

Tausche Orig. Monk. Islands, Buck R., Loom, T. Finest Hour, Bards Tale 1 u. 2 gg. Eye of the Beholder o. Lemmings o. WC II o. Battle Isle o. Gateway t.t. S.F. Tel.: 07681/7324 nach 18 Uhr (Thomas verlangen)

Tausche Turtles (3,5) gegen Nam! Nur Originaldisketten. Anrufen ab 15 Uhr unter 030/8052393 (Oliver verlangen)

Tausche ständig Originalsoft. Suche z.B. Indy 4, Ultima 7, Civilization, Battle Isle, Maupiti Island, Elvira 2 usw. Habe Police Quest 3, Wing Commander 2, Larry 5, Les Manley u.v.a. Tel.: 09951/7295 (Bernhard)

Tausche o. verk. Originalspiele für PC. Double Dragon 2 50 DM, Wing Com. Missiondisk 1 u. 2, je 30 DM, Test Drive 2, 60 DM. Oder tausche gegen Speedball 2, Lemmings, Hard Driving 2. Tel.: 07151/73938 Holger

Tausche Orig.Spiele f. MS DOS. Biete: Monkey 1, SQ 3 u. 4, R. Danger 1 u. 2, Dr.Lair, Indy 3, Elvira, Blues Brothers, O. Stealth, Terminator 2, Khalaan, Drakkhen u.v.a. Tel.: 09372/73628

Suche Software

Suche Baller und Action Games (nur Originale). Preise sind Verhandlungsbasis! Dirk Walde, Mangerbergerstr. 76, 5650 Solingen 1. Tel.: 0212/14083

Suche VGA Spiele (möglichst Soundblaster Unterstützung), besonders: Face off, Mad TV, Die Kathedrale, Speedball 2, Secret Weapons O.T.L., Gunship 2000! D. Buss, Neustr. 13 A, 5653 Leichlingen

Soft & Sound! Die Mega Computerzeitschrift. Kaufe sie. Nur 3 DM incl. Porto. Schreibe sofort. Christophe Ney, Rue du Village 25, L-6583 Steinheim, Luxemburg

Suche North and South, Wings of Fury. Sendet mir bitte Eure Listen an: Oliver Trapp, Sauerbruchstr. 29, 1000 Berlin 39

Suche Simulations-, Strategie- und andere intelligente Spiele sowie Tips für Soft- und Hardwareconfig. für das Komponieren eigener Musikstücke. Tel.: 0251/75351

Suche Civilization 5 1/4 Zoll zu einem vernünftigen Preis! Nur komplett, vollständig und sehr gut erhalten. Tel.: 06174/22077 (fragt nach Christoph, nur nachmittags anrufen)

Sokoban für PC (nur Original) dringend gesucht. Entw. 5,25 od. 3,5 Zoll-Format. Zahle fairen Preis. Tel.: 0951/53671, Herbert verlangen

Help! Brauche dringend neue PC und Amiga Soft. 06341/52345 ab 20.00 Uhr

Ich suche die Games Terminator 1 u. 2. 07236/7559, Sascha Litzel, Ringstr. 10, 7538 Keltern

Suche MS DOS Spiele: Loom, Kult, Elvira. Bitte Originale! Gibt es das Spiel Silent Service I für den PC? Ruft an unter Tel.: 07722/2891 ab 17.00 Uhr (Marcus verlangen)

Suche Soundblaster, Eye of the Beholder, Monkey Island II, Indiana Jones IV, nur Originale und deutsch. Tel.: 0551/7700619. Suche auch Maupiti Island dt.

Suche PC oder MS DOS Software, möglichst PD oder Shareware. Andreas Fritz, Am Weiher 47, 6203 Hochheim, Tel.: 06146/3248. Fax 7454

Suche und tausche Software. Schickt Eure Listen an: Alexander Bott, Kasselerstr. 52 d, 3500 Kassel. Habe z.B. WC, Links, SQ4 usw.

Biete Software

Verk. Populous, Indy 3, Monkey Island, Harpoon, Their finest Hour, Logical, Strike Fleet, Buck Rogers, Loom, Silent Service 2, Sim City, alle ca. 45 Fr. Tel.: 01/8170888. Andreas verlangen.

Verk. Spiele wie z.B. Kings Quest I (VGA), Jones in the fast Lane, Harley Davidson, Vette, Covert Action, R. Tycoon, Powerdrome, Low Blow, Dragons Lair II, Disc, Deathtrack, Tennis Cup, Ranx, Bane. Tel.: 0208/675021

Original Links, Carr. Com, Elite plus, TD 3 u.2, Mario Andr., PGA Tour G., Monkey Is., Crash Course, Indy 500, Wing Com., Tank, Transw., Die Hard, Yuppis, CH. Yeag. Air C., FM 2, Op. Stealth u.v.m. zu verk. Michael 06721/15893

Verkaufe PC Originale: Budokan 30 DM, Artikfox 25 DM, Star Trek 20 DM, UMS 15 DM, Manhunter 2 40 DM, Space Quest 3 50 DM, Heros Quest 45 DM, Larry 3 55 DM. Tel.: 06550/562 nach 18 Uhr anrufen!

Verk. Monkey 40 DM, Count Down 45 DM, Kult 10 DM, Hillsfar 30 DM, Future Wars 30 DM, Elvira 40 DM, Drachen von Laas 20 DM, King of Chicago 10 DM. Tel.: 863238 (Potsdam) Andreas

Sim Earth 60 DM, Buck Rogers, Their finest Hour je 40 DM, Turn it, Willow, Millennium, Purple Saturn Day, Klax, E-Motion je 20 DM plus Versand. Kein Tausch. Tel.: 05937/2210

Verk. ca. 20 orig. G., z.B. Mario Andretti R.C., TV Sports Basketball, Gunship 2000, F-15 Strike Eagle 2, Night Shift, Masterblazer, Police Quest 3, Panza Kick B., Sim City etc. Tel.: 06473/1430

Verkaufe Original F-19 und Secret Weapons je 50 DM oder tausche gegen Original LHX und PGA Golf,

GALAXY

ADLIB SOUND CARD	149.-
ADV.GRAVIS JOYSTICK	99.-
AIR COMBAT ACES	99.-
BAD BLOOD	35.- ☆
BARDS T.CONST.SET	79.-
BATTLE ISLE	109.-
BLACK GOLD	89.-
BUNDESLIGAMAN.PRO.	89.-
CHRASH COURSE	35.- ☆
CHUCK Y.AIRCOMBAT	79.-
CIVILISATION	109.-
COMMAND HQ	89.-
CONAN	99.-
CONQ.O.LONGBOW	109.-
EYE O.BEHOLDER	99.-
F117A NIGHTHAWK	99.-
FALCON MK III	149.-
GODFATHER	79.-
GUNSHIP 2000	99.-
JETFIGHTER II	99.-
KAISER	119.-
KHALAAN	29.- ☆
KATHEDRALE	99.-
LAFFER UTILITIES	99.-
LAND,AIR,SEA	99.-
LEISURESUIT LARRY V	109.-
LEMMINGS	89.-
-DATA DISC	69.-
L'EMPEREUR	99.-
LINKS	99.-
-COURSE je	49.-
MAD TV	99.-
MEGATRAVELLER II	89.-
MIGHT & MAGIC III	99.-
M.U.D.S.	35.- ☆
NORTH & SOUTH	34.- ☆
PGA TOUR GOLF PLUS	99.-
-PGA COURSE	45.-
POLICE QUEST III	109.-
POOLS OF DARKNESS	89.-
POPULOUS	34.- ☆
-PROMISED LANDS	19.-
RETURN OF MEDUSA	89.-
RIDERS OF ROHAN	89.-
SECR.O.MONKEY ISL.	99.-
SECR.O.MONKEY ISL.II	99.-
SECR.WEAPONS OF LW	99.-
-P38 LIGHTNING	45.-
SILENT SERVICE II	99.-
SIM CITY & POPULOUS	79.-
SHANGHAI II	99.-
SHERMAN M4	34.- ☆
SORCERER APPLIANCE	99.-
SPACE QUEST IV	109.-
SPEEDBALL	35.- ☆
SPEEDBALL II	89.-
STARB.SUPERSOCCER	79.-
SOUNDMAN	249.-
THUNDERBOARD	299.-
THEIR FINEST HOUR	89.-
-FINEST MISSION	99.-
TIME QUEST	99.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.- ☆
TV SPORTS BOXING	99.-
W.GRETZKY II	79.-
WINGCOMMANDER I	99.-
-SECRET MISSION I+II	45.-
WINGCOMMANDER II	109.-
-SPECIAL OPERATION	49.-
-SPEECH ACCESS.	45.-
WINTER CHALLENGE	89.-
XENON II	29.- ☆

089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

SOFTPOWER
Berlin
Top 10 IBM / PC

Civilization	99.-
Falcon 3.0	119.-
Eye of the Beholder II	79.-
Monkey Island II	89.-
Star Trek	89.-
Mad TV	99.-
Wing Comander II	99.-
Gunship 2000	99.-
Battle Isle	99.-
Elvira II	89.-

Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC Spielen wird garantiert!

Future Top 10

Darklands	109.-
A Train	99.-
Airbus A 320	109.-
Strike Commander	109.-
Ultima 7	109.-
Indiana Jones Iv	99.-
Wizardry 7	109.-
Shuttle Simulator	79.-
Sim Ant	99.-
Planets Edge	75.-

Hot New's

Alle Preise inclusive Porto + Verpackung

* Preisänderung und Irrtum vorbehalten

Special New's

Jeder Kunde der bei uns am Samstag, dem 29.02.92 ein PC Spiel kauft, erhält ein Gratis T - Shirt!

SOFTPOWER

Jetzt auch in BTX *SOFTPOWER#

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 /492 20 56

nur 5,25 Disk. Tel.: 02232/12766, öfter versuchen

Verkaufe Silent Service II, F-29, Legend of Faerghail, Zeliard, Larry 3, Their Finest Hour für 50 DM und Flugsimulator 4 für 70 DM (PC). Sebastian Philipp, Boizenburgerstr. 157, O-1144 Berlin

Harpoon mit Battlesets 2 und 3 je 40 DM. Mario Andretti 35 DM, Silent Service 2 40 DM. M. Ziegler, Tel.: 0971/99028

Verk. Wingcommand. incl. Mission 1 70 DM, SS 2 50 DM, Monk. Isl. 60 DM, Legend of Faergh., Wolfpack je 40 DM, Worldcl. Leaderb. FF1, Football Manager 2 je 25 DM, zus. 60 DM! Alles Originale für PC. Tel.: 05608/2624

Verkaufe Gunship für IBM-PC und Kompatible. Schickt einfach 50 DM an: Tobias Schwaiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen

Secret of Monkey 72 DM, Eye of the Beholder 72 DM, PC Skat 49 DM, Ritter 49 DM, Superleague Soccer 28,50 DM, DR.DOS 5.0 150 DM. Alles Originale und neuwertig. Thomas Murschel, Hörsteinerstr. 5, 8752 Kleinostheim

Verkaufe oder tausche Monkey Island. Verkaufe Mega Drive u. Module. Preise VB. Tel.: 0202/445549 auch ab 22 Uhr

Biete Originalsoftware für PC (u.a. Monkey Island, Ports of Call, Faerghail, Larry 3, Jet Fighter 2). Verkauf oder Tausch, Liste anfordern unter Tel. Rostock 694957 (ab 16 Uhr)

Verkaufe Französisch Lernprogramm für C64/128. Für Gymnasium, Etudes Francaises. Echanges, Edition longue 1. Preis 44 DM. Tel.: 08581/1717

Biete PC Originale: z.B. Monkey Island 2, Might and Magic 3, Wing Commander, KQ5. Tel.: 09951/8040 (Stefan)

Verkaufe: Kathedrale, Great Courts, Kaiser, Links, W.Commander, PGA Golf, Bundesl. Man. Prof., Mar. Andretti, Pirates, Crash Course, Indy 500, Ch. Yeager Air C., Tank, Transworld uvm. 30 - 50 DM. Tel.: 06721/15893 ab 17.00

Verkaufe PC Originale: Rings of Medusa 40 DM, Legend of Faerg. 50 DM, Quest f.G. 40 DM, Red Baron 50 DM, Robin Hood 50 DM bei Stefan Apel, Kleine Hufen 5, O-1300 Eberswalde-Finow (auch alle für 200 DM)

Verkaufe: Originale SQ3 40 DM, SQ 4 VGA 50 DM, Larry 5 50 DM, WC 2 mit Speech 90 DM, KQ 5 VGA 60 DM, Rise of the Dragon dt. 50 DM, Sim Earth 50 DM, PQ 3 50 DM. Tel. 07307/33203 ab 18 Uhr

Basstime, die allerbeste Lösung für allerneueste AMIGA Soft! Gratis Listendisk anfordern bei: Basstime, Hamelirainstr. 80, 8302 Kloten, Schweiz. Unsere Hotline 01/8143406 ab 17 bis 22 Uhr

Verkaufe: Course Disk Jack Nicklaus presents the Major Championship Courses of 1989. Preis: 200 DM. Christian Kordt, Am Pieperknapp 10, 5787 Olsberg 1

Verk. orig. PC Games: Eye of the Beholder, Wing Commander, Castles, Battle Isle, Railroad Tycoon, Elite plus zu je 50 DM. J. Weickl, Ziroldsplatz 3, W-8400 Regensburg, Tel.: 0941/51323

Verkaufe: F 19 30 DM, Castles 40 DM, NAM 35 DM, PQ 3 50 DM; oder Tausch gegen Rollenspiele. Tel.: 0451/474488 nur Wochenende

Super Game Collection für Euren PC. Genau das, was Ihr sucht. 10 aktuelle, geniale Spiele für nur 20 DM (bei VK) bzw. 26 DM (bei NN). Bitte Diskformat angeben! Unicorn-PC, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1

PC Software abzugeben! Fordert die kostenlose Gratisliste noch heute an! Personal Computer Users Group, Postfach 34 A, 3380 Pöchlarn, Austria. PC only!

Verkaufe PC Originale: Might & Magic 3, Red Baron, Spirit of Adventure, Martian Dreams, Wing Commander, Secret Mission 1 u. 2 und andere neue PC Originale. Suche auch neue Games! Tel.: 09525/730

Verkaufe: Gunship 2000 und B.E. Nascar Challenge zu je 50 DM. Thunderstrike und Hard Driving 2 zu je 30 DM u. NN. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen. Tel.: 06721/42786

Verk. nur Originale: Gunship 2000 60 DM, Lemmings 50 DM (3,5 Zoll), Bundesliga Manager Professional 50 DM. Tausche gegen: MAD TV, Ultima 7, Police Quest 3, Monkey Island 2 (nur dt.), Indy 4 (nur dt.), Manuel Schäfer, Im Finkenschlag 17, 6072 Dreieich-Bu.

Verk. Space Quest IV 50 DM, Railroad Tycoon 45 DM, Monkey Island 45 DM, alle 3 1/2, alle VGA. Suche Tauschpartner. Melden bei: Konrad Daut, Sutte 7, 8603 Ebern

Originalspiele für PC: Red Baron, Wolfpack, Stundenglas, Jagd auf Roter Oktober, Wing Commander I, Secret Missions I, Their Finest Hour, Ghengis Khan, Sim City u. Populous; alle m. dt. Anl. Tel.: 04651/31400

Biete PC-Originale: z.B. Space Quest 4, Megatraveller 1, Ultima 5, Moonbase, Lightspeed, Champions of Krynn u. div. andere (Buck Rogers). Ab 18.00 Tel.: 07133/15794. PS: Suche Kings Quest 5!

Verkaufe div. Spiele: Buck Rogers, Populous, Eye of the Beholder und viele mehr. Niedrige Preise! Verkaufe auch Zeitschriften. Ruf doch mal an. Tel.: 05085/1490 (Jan) bis 19 Uhr !!

Österreich: Diverse Spiele für PC günstig abzugeben, Liste gratis anfordern bei: K. Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Verk. Jetfighter 2 für 60 DM für PC VGA. Tel.: 06346/5142 nach Dirk fragen.

Originale: Space Quest 4, SQ1 in VGA, Larry 5. Tel.: 0251/518913 od. 02501/8445 (auch Tausch)

PD und Shareprogramme ab S 25,00 pro Diskette. Weiter sind zahlreiche Originalspiele erh. Gratis Katalogdisk anfordern bei: Schuh Gerald, Bunenstr. 80, A-8052 Graz, Tel.: A 0316/574626

Verk. Monkey Island dt. (VGA) 55 DM, Imperium dt. 35 DM, Wing Commander u. Miss. 1 & 2 für 100 DM, Ultima VI 50 DM, Wonderland 50 DM, Kings Quest I - III für 35 DM, Manhunter 25 DM, Police Quest 25 DM. Tel.: 0631/16359

Biete Hardware

Adlib Soundk., Vers. 1.6, deutsch, neuwertig, dazu Jukebox, alles 200 DM. Tel.: 0961/46660 (Uli)

Verk. AT Bull Micral 45 286/12 MHZ, 2.6 MB RAM, Harddisk: 40 MB/28 MS, Floppy: 5.25/1.2 MB, 1 par. & 2 ser. Ports, 3 Steckplätze frei, VGA-Karte 600 x 800 und VGA-Farbmon. 640 x 480. Zus. / Bücher: 2.200 DM. Daniel Neumann, Spessartweg 64, 6236 Eschborn/Ts.

Verk. Motherboard 386 SX 16 MHZ, 1 MB 250 DM. Suche Spiele f. PC Orig. Anl. u. Text in Deutsch. Verk. ATARI ST 1 MB, Farbmonitor, 3 Diskl. 3,5 u. 5,25, Orig. Spiele und Zub. zus. 950 DM. Tel.: 0641/35372

Biete Monochrome Monitor mit Herculeskarte für 100 DM. Eric Flohr, Karl-Marx-Allee 25, 5000 Köln 71, Tel.: 02221/701820

Manix Deck Competition pro Joystick neu statt 50 DM für 30 DM incl. Porto, V-Scheck oder bar. Tel.: 0911/471136 Wochenende ab 14.3.92. E. Marquardt, Hainstr. 25/117, 8500 Nürnberg 40

Bose 901 Classic MK VI neu, kpl. 2998 DM statt 6000 DM. 04779/1248

Verkaufe CPC464 & FD & Color Monitor & Drucker von Schneider und über 20 Original Games z.B. Robocop, Batman, Mr. Heli usw. für 600 DM VB. Tel.: 069/412352 ab 19 Uhr

Verk. 386S, 20 MHZ, 42 MB HDD, 3,5 u. 5,25, Super-VGA Karte & Monitor, komplett mit Mouse & Joystick & Spiele, fertig eingerichtet, nur VB 2899 DM! Thomas Falke, O-9400 Aue, Str. d. Fr. 7, Tel.: 0037 761/26954 n. 15.00

Verk. Random AT 386 SX, 16 MHZ, 1 MB RAM (bis 8 erweiterbar), 42 MB Festplatte, 1,2 MB u. 1,44 MB Laufwerk, VGA Grafikkarte, 2 ser, 1 par, 1 game, Cherry Tastatur, MS DOS 3.3, mit Spielen, z.B. Orig. Kings Quest 5, Monkey 2 2000 DM. Tel.: 0911/685119

Verkaufe Joystick Quickshot Warrior 5 für PC 25 DM! Neuwertig! 0721/468852 (ab 17 Uhr)

386 SX 16/20 MHZ, mit bis zu 2 MB RAM zu verk. (Motherboard). Nur VHB 800 DM (mit RAM., ohne nur 600 DM). Christian Sander, Pf.-Hesse-Str. 4, 6222 Geisenheim, Tel.: 06722/6902 ab 17 h

Verkaufe Schneider PC 1512 mit MS DOS 3.2 & GW-Basic & GEM Desktop & 5 1/4 LW & 3 1/2 LW & 640 KB RAM & Maus & CGA Farbmonitor & Software & Handbücher für einmalige 950 DM !! Michael Retlich, Marienstr. 29, 7314 Wernau

Verk. Amiga 500, 2 LW, Monitor, Mouse, Bücher, Zeitschriften, 40

PD, TV-Tuner, ca. 35 Spiele, Joystick, ca. 1500 DM. Tel.: 089/704648. Nicht vor 14 Uhr anrufen.

Verkaufe Adlib-Soundkarte mit Jukebox für nur 190 DM. 100 % OK. Sebastian Kraus, Lauberg 19, 8061 Marzling

Verkaufe Tower 386/33 Mz, Festpl., VGA-Karte und Monitor, Maus, Software, 24 N-Drucker Din A 4 etc. Komplett oder auch einzeln. Angebote unter Tel.: 0714/601244

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB RAM, WB 1.2 & 1.3, 2 ext. LW, Monitor 1084, evtl. Handy-Scanner Typ 10, etliche Orig. Prog. (Spiele, Anwender), Bücher u. Zeitschriften, Preis: VB ?. Tel.: 02235/45016

Verk. 286 Landm. 16MHz, 1 MB RAM, 2 HDs (40/20 MB), 1 LW 5.25 (1,2 MB), VGA, VGA-Monitor, Maus und PD-Software. VB 1300 DM. Ab 17 Uhr 08765/756 (Erik) (zusätzliches 3,5 Zoll LW möglich)

Verkaufe PC-XT Motherboard, Kontroller, Herkules-Grafikkarte, XT-Tastatur und Monochrom-Monitor für 150 DM. Tel.: 02236/49781 nach 17.00 Uhr

386 SX 16 4 MB Ram - 10 MB, HD 89 MB 17 ms, SVGmSet, 1024x768 (ET 4000, 1 MB), Mouse 2, 2 Joys & Karte, 2 FD 1, 2 + 1, 44 MB, 16 Bit Ramkarte, Dos 4.01, 18 Orig. PC Games, 40 PD Disks, NP 5000, für 3999 DM. T. Prenzel, O-7010, Lpz. Windmühlenstr. 8

Schneider Euro-XT, 21 MB HD, Super VGA Karte, 768 KB RAM, 3 1/2 Zoll LW Intern, 5 1/4 Zoll LW Extern, Cherry Tastatur, Bus-Mouse, Dos 3.3, Preis VS, Tel.: 04421/26967 nach 18 Uhr

Suche Hardware

Suche preisgünstigen CGA Monitor für Schneider Euro PC. Verk. auch orig. Games: Zak (40), Golden Axe (45), Starfl.2 (35), Budokan (25) für MS DOS, logo oder? Jörg Schlegel, Schleizer Str. 66, O-6570 Zeulenroda

Suche Soundblaster. Tel.: 07304/42674 (Manfred)

Suche dringend Star PC-Interface für Star NL 10 Drucker. Tel.: 06192/42551

Soundblaster mit Zubehör! Preis nach VB. Tel.: 06022/5633

Suche Hardware für PC: Soundkarte, VGA-Karte, Hard-Disk etc. Suche ebenfalls Hardware für Amiga, C-64, Game Boy, Game Gear, Mega Drive etc. Nehme auch defektes Zubehör. Alle Preise nach Vereinbarung. Knut Brandenburg, Saudi Wiemer & Trachten, P.O.Box 5627, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Verschiedenes

Wer hat Probleme bei Sierraspielen (Larry, Longbow, W. Beamish, Kingsq.) oder auch Monkey Island I und II? Kostenl. telef. Tips oder Disk geg. 3 DM Unkostenerst. H. Kratz, Arendsstr. 4, 6050 Offenbach. 069/869499

Verk. Orig.: Railroad Tycoon 65 DM, Red Baron 80 DM, Secret Weapons of the Luftw. 90 DM, Joystick mit Gamekarte (fast neu), 2 Anschlüsse und Slowmotion 60 DM. Tel.: 0721/577248

Suche die Powerplay-Sonderhefte 2 u. 3. Zahle Neupreis für 100 % OK. Tel.: 0209/52789

Tausche Heart of China u. Gunship 2000 gg. Winter Challenge u. Battle Isle. Verkaufe PC Engine mit WC-Tennis, Galaga u. Nectaris für 200 DM. Suche für MC Cal. Games & L. Raiser (e). Tel.: 05506/7932 (Stefan)

Hilfe! Handbuch Gunship 2000 verloren. Wer kann helfen? Tel: 0037/62081630 (Gunnar)

Verk. Motherboard f. PC 386 SX 16 MHz, 1 Byte Ram 250 DM. ATARI ST, Monitor, Floppys, Games, Zubehör zus. 900 DM (1 MB). Verk., suche, tausche Softw. für PC, nur Orig., Anleit. o. Spiel in Deutsch. Tel.: 0641/35372

Achtung!! Achtung!! Das AVA-Team verkauft super Anleitungen u. Software (z.B. Monkey, Loom) zu niedrigsten Preisen. Liste bei: Alexander Chyba, Dornierstr. 14, 7996 Meckenbeuren. Buch anfordern.

Int. Cheat NSA: Für 5 DM monatlich erhaltet Ihr alle 5 Wochen das neue NSA-Heft mit Lösungen, Cheats und Spieletests zu Gameboy, Mega Drive und Lynx Spielen. Also 5 DM für das Heft oder 1 DM für weitere Infos. Knut Brandenburg, Saudi Wiemer & Trachte, P.O. Box 5627, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Bose Acoustimas AM5II Die Neue Notverk.: 1298 DM (NP 2000 DM) neu, OVP, 5 J. Garantie. Tel.: 04779/1248

Suche Happy Computerspiele Sonderhefte Nr. 1 und Nr. 3!! Zahle guten Preis, wenn 1 a Zustand! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn, Tel.: 02371/26494

Kaufe oder tausche Viren für den PC. Tel.: 07141/601244

Kontakte

Suche Tauschpartner für MS DOS Spiele und PD Software. Kaufe auch Spiele. Schreibt an: Sebastian Eller, Blumenstr. 9, 8501 Veitsbronn

Swapping PC Stuff. Tel.: 06381/40041! Be fast!

PC-Brothers! Hast Du einen PC und Lust, die Clubzeitung mit Tips, Tricks, Tests von Spielen u.a. zu gestalten, dann ist das Dein PC-Club! Schreibt an PC-Brothers, Netzestr. 66, O-1273 Petershagen

Neueröffnung! Club 2000 sucht Mitglieder! Systeme: C64, Amiga, PC, Gameboy, Lynx, Atari ST... Features: Clubzeitung, Kurs F, Sammelbestellungen, PC, Originalaustausch. Tel.: 0551/371696

Suche Tauschpartner o. Kaufpart. Habe LSL 5/Larry 3 dt.!/GS 2000/WC 2, Speech u. SD 1 u. 2, B. Rogers dt., Heart of China, Xenon 2, Sim City, Moon Base, Martian Dreams, Nova 9. Suche Hard Nova u.a. Ruedi CH-01/831075

Geoworks User kämpft verzweifelt gegen die Windows Front. Ich suche deshalb Clubs u. andere PC Geos User. Clubgründung mögl. Schreibt an Kersten Mügge, Alexanderstr. 43, 4223 Vorde. Fax: 02855/16364

Austria! Suche verläßliche Tauschpartner in ganz Österreich. Write faster than light to: Martin Melcher, Oswaldibergstr. 3, A-9500 Villach

Einsteiger! Suche Tauschpartner für MS DOS mit Top Software. Kaufe auch Spiele. Schickt Eure Listen an: Hartmut Ostermann, Hilsstr. 53 a, 3223 Delligsen 1, Tel.: 05187/1876

Suche Kontakt zu PC Besitzern, die zu fertigen Liedertexten die Musik komponieren können. Möglichst Raum Wuppertal. Hartmut Buelow, Teschensudsberg 41 B, 5600 Wuppertal 12. Habe Kontakt zu Musikverkauf.

PC Partner in Wien zwecks Ankauf neuer Spiele und Erfahrungsaustausch gesucht. Tel.: 886354

Wer schreibt?? Hobbys: PC 386/VGA nur Maus, Denk u. Stra./Sport, PD u. Tausch, auch Kontakt über BTX!! Schreiben an: Dieter Rentsch, 6369 Preungesheimer Weg 5, Bad Vilbel, Tel. BTX 06101/87976

Suche Tauschpartner für PC Software (bitte Disks mitschicken! Alle Formate) Schreibt an: J. Hornschild, St. Margarethenweg 28, 8204 Brannenburg. Danke!

Suche Tauschpartner für MS DOS. Schreibt an Thomas Lotz, Rabenaustr. 2, 3277 Neustadt

Ich würde gerne in einen PC Computerclub eintreten, möglichst im Raum Halle. Er kann aber auch in der restlichen BRD sein. Schreibt schnell an: Chris Gerbes, Block 738/1, O-4090 Halle

Suche Tauschpartner für MS DOS, die Interesse haben, mit mir Soft und Tips zu tauschen. Schreibt an: Andreas Pechtold, Sonneberger Str. 31, O-6421 Spechtsbrunn/Thür.

Suche einen Freund, mit dem ich Spiele oder sonstige interessante Programme tauschen kann. Alexander Dilk, Römerstr. 14, 5401 Moers

NYET2-Spieler aufgepaßt! Ich habe alle Paßworte bis Level 90, alle Bonusrunden gelöst und alle Level von 90 bis 100 schon gespielt! Wer sucht Erfahrungsaustausch? Tel. nur nach 19.00 Uhr 0621/707699

KOSTENLOS!

ist Deine **private** Kleinanzeige im PC Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Mini Markt
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG! Anzeigen, die auf **Raubkopien** schließen lassen oder **indizierte Spiele** bzw. **PLK-Nummern** enthalten, werden **nicht veröffentlicht!**

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware
☐ Biete Software ☐ Suche Software
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

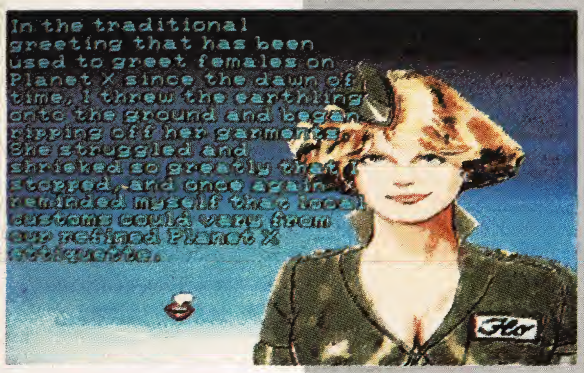
Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

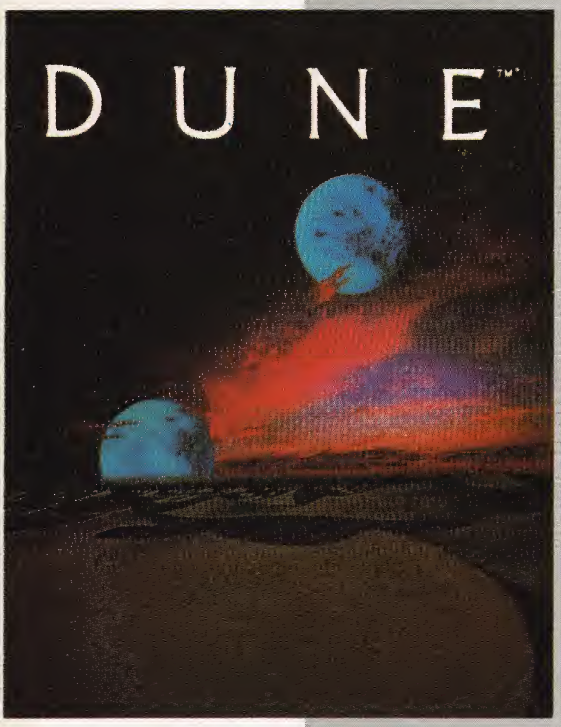
Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



Frühlingserwachen:

AM 24. APRIL ERSCHEINT DER NEUE PC JOKER

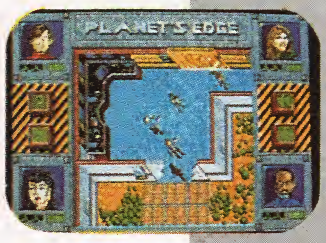


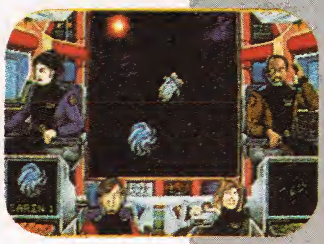
Wenn der Lenz kommt, schlagen die Redakteure aus - mit frühsommerlich heißen Tests! Bereits fest im Kalender vorgemerkt haben wir uns Virgins Versoftung der Kultsaga um den Wüstenplanet, „Dune". Und wenn wir schonmal in der Zukunft sind, sehen wir uns auch gleich „Planet's Edge" an, das neue SF-Rollenspiel der Might & Magic-Macher. Aber was wäre ein Frühling ohne hübsche Mädels? Ein halber Winter, eben. Deshalb werden im nächsten Heft die „Leather Godesses of Phobos II" für erotisches Adventure-Vergnügen sorgen.

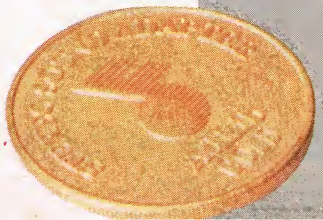
Daß es daneben auch wieder brandaktuelle Infos, starke Stories, verlockende Preisausschreiben und unbezahlbare Tips & Tricks geben wird, ist ohnehin Ehrensache. Als Appetitanreger sei nur soviel verraten: Im Smalltalk werden uns die berühmten Bitmap Brothers Rede und Antwort stehen, ein großes Special verrät Euch alles über Virenbekämpfung, und ein umfangreicher Vergleichstest bringt den vollen Durchblick in Sachen Soundkarten!

Also keine Frühjahrsmüdigkeit vorschützen, seid am 24. April pünktlich am Kiosk. Wer die digitalen Knospen schon ein paar Tage eher sprießen sehen will, bestellt am besten noch heute sein Abo - vorausschauende Planung wird schließlich mit einer tollen Prämie honoriert ...











Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstr. 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Megasoft
Huntestr. 2
2870 Delmenhorst
Tel.: 04221/64483

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/84747

Inserentenverzeichnis

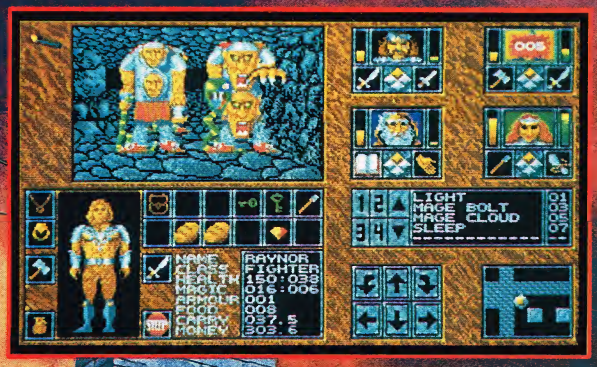
ASI	17	Lehnert	94
Bachler	23	Leisuresoft	65
Bomico	2,29	Megasoft	19
Coktel Vision	2	Microprose	11
CPS Heidak	46,47	MN Hobby	94
CT Verlag	6	Okay Soft	89
DIF Games	42	Rushware	33,99,100
ECS	42	SCS	60
EDB	94	Soft & Sound	21
EDV Ammersbek	94	Softpower	96
Electronic Zoo	99	Software Maniacs	82
Funny Software	53,60,94	Starbyte	29
Galaxy	95	Thalion	57
Gamepoint	42	UBI Soft	33
Glücks	89	United Software	57
Grzywaczewski	82	U.S. Gold	38,39
Infogrames	13	Virgin	100
Joker Verlag	31,55,79	Wial	71
Joysoft	80	World of Wonders	73
Karosoft	25		

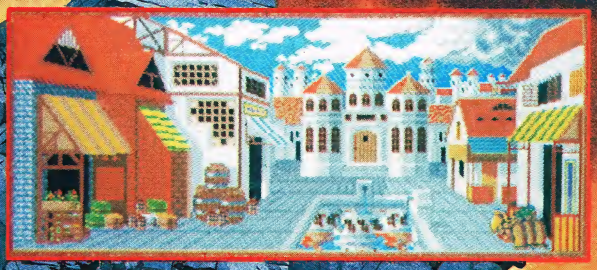
Gewerbliche Kleinanzeigen 93

Abandoned Places

DIE ZEIT DER HELDEN IST GEKOMMEN!









Jahrhundertelang haben zwölf Helden in eingefrorenem Zustand in den Tiefen der Berge von Kalynthia auf die Rückkehr des Prinzen des Bösen, Bronagh, gewartet.

Nun ist die Zeit gekommen! Die Menschheit muß vor der finsteren Macht des Bronaghs geschützt werden. Das Schicksal liegt ganz alleine in Ihren Händen, da Sie die Gruppe aus den Tiefen des Berges hinauf in die Außenwelt führen werden.

- Ein Rollenspiel mit sehr vielen Abenteuern, Gegnern und Rätseln!
- Begeben Sie sich auf die spannende Suche innerhalb der zahlreichen Dungeons und entdecken Sie die wunderbare Außenwelt, die es zu beschützen gilt.
- Die richtige Stimmung wird Ihnen durch die stundenlange und originelle Musik vermittelt.
- Ein Rollenspiel, das alle Fans vom Anfänger bis zum Profi begeistern wird.

ELECTRONIC ZOO

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG

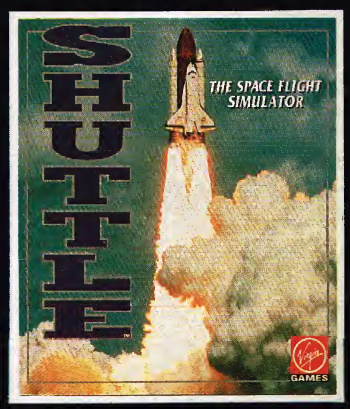
SHUTTLE

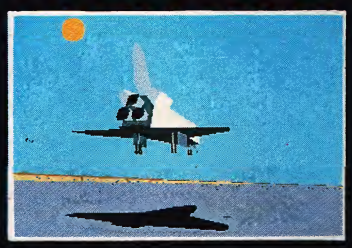
THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

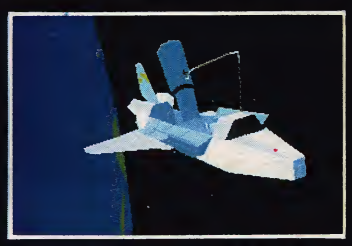
SHUTTLE basiert auf offiziellen Regierungsunterlagen und ist daher eine exakte und umfassende Simulation des NASA-Space Shuttles, die für den Heimcomputer produziert wurde.

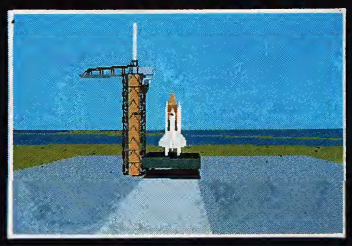
Mit Hilfe von "Mission Control" können Sie Herausforderungen wie den Einsatz und die Reparatur von Satelliten meistern, Spionagesatelliten aussetzen, Ihr Raumfahrzeug im luftleeren Raum steuern, es auf die richtige Flugbahn für den Wiedereintritt bringen und komplizierte Landemanöver durchführen.

Neueste Polygon- und Ellipsen-Grafik sowie echte Land- und Sternkarten wurden benutzt, um die atemberaubenden 3D-Panorama-Ansichten des Orbiters und seiner Umgebung zu schaffen, die ständig aus jedem beliebigen Winkel betrachtet werden können.









FEATURES:

- ZAHLREICHE AUSBILDUNGSFLÜGE UND WISSENTSCHAFTLICHE MISSIONEN
- AUTHENTISCHE KONTROLLTAFEL
- LEVELS MIT VIELEN HILFSFUNKTIONEN VON "ANFÄNGERN" BIS ZU "VETERANEN"
- VERSCHIEDENE START- UND LANDEPLÄTZE
- NEUESTE DREIDIMENSIONALE POLYGON- UND ELLIPSEN-GRAFIKEN
- VORFÜHRUNG DER WICHTIGSTEN FEATURES UND ANSICHTEN
- MUSIK IN ORCHESTER-QUALITÄT
- DETAILLIERTES UND UMFASSENDES HANDBUCH FÜR DIE AUSBILDUNG UND ZUM NACHSCHLAGEN
- POSTER DES SHUTTLE-FLUGDECKS ZUM AUSEINANDER-FALTEN



TM

ERHÄLTLICH FÜR P.C., AMIGA UND ST.

RUSHWARE
Online with the trend

Virgin GAMES