

JOKER

TESTS, TESTS, TESTS!

- ✗ WIZARD
- ✗ IN EXTREMIS
- ✗ ARCHON ULTRA
- ✗ MORTAL KOMBAT
- ✗ PIZZA CONNECTION
- ✗ BENEATH A STEEL SKY
- ✗ UNNECESSARY ROUGHNESS



INFOS & UNTERHALTUNG

**MORPHING-EFFEKTE FÜR WENIG GELD
TOLLE DEMOS AM PC
ABGEDREHTE APRIL-GAGS
KAMPF GEGEN PROFI-CRACKER**



IN DIESER AUSGABE:

PREISE IM GESAMTWERT VON

9.000,- DM

ZU GEWINNEN!

TIPSERWISER
STAR TREK: JUDGEMENT RITES
ALONE IN THE DARK 2
ANSTOSS · ZEPPELIN
MORTAL KOMBAT
u.v.a.



PC-SCREENSHOTS

**JETZT FÜR
6.-DM
DEMO**

**BESTELLEN
ANTESTEN
UND
ABFAHREN!**

DER PLANER



DAS SPIEL DER ERFOLGREICHEN

PC

**GREENWOOD
ENTERTAINMENT**

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

EDITORIAL

WAHR & UNWAHR

WAHR ist, daß es mehr als nur PCs auf der Welt gibt – beispielsweise auch Amigas und jede Menge Konsolen, weshalb wohl auch in Zukunft nicht jedes tolle Spiel zuerst für die DOSe erscheinen wird. **UNWAHR** ist hingegen, daß es irgendeines dieser Geräte mit Eurem Digi-Liebling aufnehmen kann, denn allein IBM lieferte im letzten Jahr schon stolze 4,3 Millionen PCs aus, alle Marken zusammen gerechnet, waren es weltweit sogar über 36 Millionen Geräte!

WAHR ist, daß wir aufgrund der rasanten Entwicklung am Hardware-Markt immer wieder gefragt werden, ob der neue 486er vielleicht morgen schon wieder veraltet sei.

UNWAHR ist jedoch, daß Rechner mit Intels Pentium-Chip schon bald der Standard sein werden, denn nur ein Prozent aller PCs dieser Welt kann im Moment damit aufwarten, während in immerhin 58 Prozent ein 486er-Herz tickt!

WAHR ist aber trotzdem, daß Intel über kurz oder lang daran denkt, die Produktion vollkommen auf den Pentium zu beschränken, worauf sich natürlich auch die Softwareschmieden einstellen müssen.

UNWAHR wäre leider dennoch die Behauptung, wer sich jetzt so ein Teil zulegt, sei für immer und ewig auf der sicheren Seite – IBM hat sich nämlich mit Motorola (dem Hersteller der Amiga-Prozessoren) und Apple zusammengetan, um demnächst einen eigenen Superchip namens „PowerPC“ auszubrüten.

Das Wettrüsten geht also weiter, als User wird man wohl oder übel (auch finanziell) flexibel bleiben müssen. Natürlich hat das auch sein Gutes, denn wenn man sich mal die neuen Multimedia-Games für CD-ROM ansieht, weiß man, daß uns Zockern noch so einiges bevorsteht. Und letzten Endes können halt nur immer schnellere Prozessoren immer aufwendigere Spiele garantieren...

WAHR ist übrigens auch, daß wir Euch in dieser Ausgabe nicht nur feine Tests, preiswerte CD-Shareware, ein Special über den Kampf gegen organisierte Software-Fälscher und gleich mehrere tolle Preisausschreiben, sondern auch wieder Aprilscherze der besonders hinterhältigen Art präsentieren – mehr dazu im Undercover.

UNWAHR ist allerdings, daß es ein Scherz ist, wenn ich Euch jetzt viel Spaß beim Lesen wünsche!

Egon Mehnert



INHALTSVERZEICHNIS

4/94

RUBRIKEN

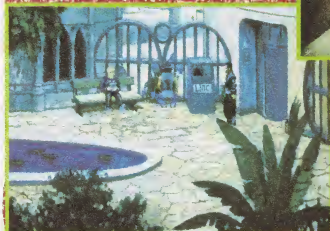
	Editorial	3
Titelstory	Undercover	6
	Cocktail	7
	Hot Spot	
	Neues von Sunflowers	8
	The 7th Sword of Mendor	9
	Ghostwriter	20
	Preisauusschreiben	
Titelstory	Die Camper-Competition	24
	Top Job	26
	Messebericht	
	IMA '94	36
	Update Service	38
	Comic	40
	Special	
Titelstory	Hacker, Cracker, Virenzüchter	43
	Besserwisser	45
	Besserwisser-Index	56
	PD-Perlen Spezial	
	CD-Shareware	58
	Zocker-Olymp	60
	Smalltalk	
	id-Software	61
	Preisauusschreiben	
Titelstory	Das taktische Gewinnexperiment	64
	Special	
Titelstory	Die Demo-Galerie	66
	Tip Top	
	Ultima Underworld I & II	85
	Joker-Index	86
	Das PC-Parlament	87
	Blackout	
	Shadowrun 2	88
	Joker Shop	90
	Impressum	92
	Mini-Markt	95
	Vorschau	98
	Inserenten	98

CAMPS

PREISAUSSCHREIBEN: Nie waren die Preise so wertvoll wie diesen Monat – in den diversen Gewinnspielen sind Ferienreisen, Games und Sachpreise im Wert von 9.000,- DM abzugreifen! Das meiste davon gibt's auf den
Seiten 24/25 und 64



ABENTEUER: Ob Ihr lieber die Waffen sprechen läßt, den Cyberspace unsicher macht oder durch klassische Fantasy-Dungeons schleicht – mit „In Extremis“, „Beneath A Steel Sky“ und „Wizard“ ist diesmal für jeden das Richtige dabei!
Seiten 10, 12/13 und 28



EFFEKTHASCHEREI: Wer gerne mal selbst so verblüffende Verwandlungen auf den Screen zaubern will, wie man sie derzeit laufend in Kino und TV zu sehen bekommt, für den haben wir ein tolles Programm entdeckt – „Das Morphing-Paket“ ist leistungsstark und preiswert!
Seite 70



SCHERZKEKS: Achtung, in dieser Ausgabe sind drei kapitale Falschmeldungen versteckt! Wer unsere April-Enten findet, kann gewinnen – mehr darüber im Undercover auf
Seite 6



Wer sind Sie denn? Für solche unwichtige Leute wie Sie habe ich nun wirklich keine Zeit, nur Mühe!

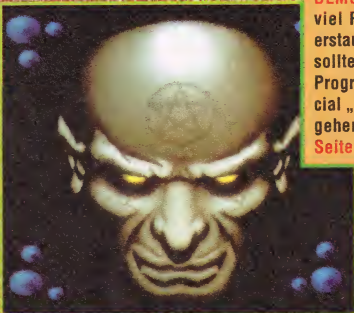
DIGIPIZZA: Wer nichts wird, wird Wirt? Stimmt nicht, denn bei „Pizza Connection“ könnt Ihr es zum Besitzer einer internationalen Restaurantkette bringen – in einer der witzigsten und komplexesten Wirtschaftssimulationen aller Zeiten!

Seiten 32/33



DEMOLOGIE: Interessiert an viel Power-Präsentation für erstaunlich wenig Geld? Dann solltet Ihr Euch die drei tollen Programme in unserem Special „Demogalerie“ nicht entgehen lassen!

Seiten 66/67



GESPRÄCH: Mit „Doom“ lieferten Shareware-Programmierer eines der populärsten Spiele der letzten Zeit ab – wir wollten von id-Software wissen, wie die Jungs mit dem überraschenden Erfolg umgehen! Ein interessanter „Smalltalk“ auf den

Seiten 61 – 63



RAUBKOPIERER: Mit gefälschter Software werden Millionengewinne gemacht – jetzt will Microsoft zurückschlagen! Die aktuelle Entwicklung am Schwarzmarkt in unserem Special „Hacker, Cracker, Virenzüchter“ auf Seite 43

TESTS

ACTION SECTION

Ballern & Geschicklichkeit

DumDum	76
Jim Power	78

BRAINSTORM

Tüfteln & Taktieren

Airforce Commander	30
Steg The Slug	30

ECHTZEIT

Fliegen, Fahren & Finanzen

Airlines	34
Pizza Connection	32
Sim Slaughter	34

EXPLORER

Adventures & Rollenspiele

Beneath A Steel Sky	12
Hired Guns	14
In Extremis	10
Innocent Until Caught	16
Jonny Quest	14
The Chaos Continuum	18
The Magic Death	18
Wizard!	28

GAME OVER

Anwendungen & Utilities

Classic Clips	68
Das Morphing-Paket	70

SCHWEISS & TRÄNEN

Sport & Management

Micro Machines	74
Mortal Kombat	72
NFL '94	75
NFL Pro League Football	74
Unnecessary Roughness	75

TWILIGHT

Exotisches & Genre-Mixturen

Archon Ultra	82
Casino Lite	84
Foxy Clips	80
Poker Nights	80
Pussy Puzzles	80
Putt-Putt Goes To The Moon	84

UNDER COVER



Es ist mal wieder April, höchste Zeit, Euch in denselben zu schicken: Anstatt wie letztes Jahr ein Heft im Heft voller Klamauk zu machen, sind wir heuer etwas subtiler vorgegangen – und scheuchen Euch auf Entenjagd!

Nix verstehen? Okay, dann nochmals langsam zum Mitdenken: In dieser Ausgabe sind drei kapitale Falschmeldungen versteckt, wobei (wie es sich für einen zünftigen Aprilscherz gehört) nicht jede davon ganz offensichtlich ist. Daß somit ein paar Gutgläubige ebenso auf unsere wortwörtlichen Scherzartikel hereinfallen werden wie Faulpelze, die diese Seite immer überspringen, nehmen wir billigend in Kauf. Und da sich im ganzen Heft nur **DREI FÄLSCHUNGEN** befinden, laufen wir natürlich auch Gefahr, daß der eine oder andere Wahrheit mit Lüge verwechselt, zumal sich die getürkten Artikel in den verschiedensten Rubriken verstecken können. Aber auch damit können wir leben, denn erstens klären wir nächsten Monat alles auf, und zweitens können die Schlauchfische unter Euch ja was gewinnen!

Ehe wir nun die Preise ausplaudern, noch ein Wort zu Eurer Beruhigung: Selbstverständlich wurde darauf geachtet, daß es sich bei den Enten stets um in sich abgeschlossene Meldungen handelt – es ist also nicht etwa so, daß wir z.B. einem korrekten Spiel-Test nur ein paar zusätzliche Features angedichtet hätten. So, jetzt könnt Ihr wieder gut schlafen und bei der Gelegenheit gleich vom Gewinn eines Schmäckerls träumen, denn:

Unter allen, die alle drei Enten finden, verlosen wir

3 SPITZENGAMES

Unter allen, die nur zwei Enten schießen, verlosen wir:

3 FREIABOS

Unter allen, die nur einmal richtig tippen, verlosen wir:

3 SHOP-GUTSCHEINE IM WERT VON 30,- DM

Denn mal Weidmannsheil! Der Rechtsweg und die Mitarbeiter des Joker Verlages sind natürlich ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 11. April, es werden nur Postkarten mit maximal drei Tips akzeptiert, und die Adresse folgt sogleich.



Joker Verlag
„April-Ente“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

EXKLUSIV

**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP

NEU



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



Exklusivität im **DOPPELPAK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM



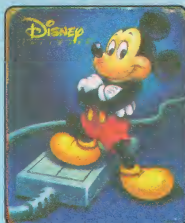
Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

MÄUSE UNTER SICH

Die aktuelle Schwemme an originell bedruckten Mousepads dürfte nun endgültig ihren Höhepunkt erreicht haben: Welches Motiv könnte schließlich noch passender sein als der alte Mickey? Wer diese Meinung teilt, bezahlt sie mit rund 24 Mäusen im gut sortierten Tierhandel.

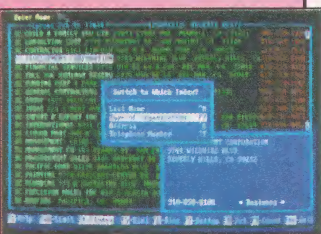


WHO IS WHO IN USA?

Erinnert Ihr Euch noch an „TeleInfo-CD 1187“, das bundesdeutsche Adressenverzeichnis auf CD? Jetzt präsentiert uns der iBS Systemvertrieb fünf Silber-scheiben mit schlappen 90 Millionen US-Adressen... Nicht von ungefähr heißt die neue Sammlung „PhoneDisc Reverse“, denn der Datenbestand umfaßt auch die jeweiligen Telefonnummern. Dazu gibt's wieder umfangreiche Such- und Druckfunktionen, zum Betrieb genügt jeder

beliebige PC mit CD-ROM. Bei soviel Komfort verschmerzt man auch die geforderten 2.240,- DM leichter, weitere Infos direkt bei:

iBS Systemvertrieb
Tel.: 05131/70 00 13
Fax: 05131/ 70 00 15

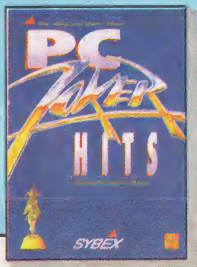


DAS BUCH DER BÜCHER

Schreiben tun wir ja andauernd, aber ein richtiges Buch ist noch nie daraus geworden – bis jetzt: Das brandneue Sybex-Buch „PC Joker Hits“ stellt uns endlich auf eine Stufe mit Stephen King...

Die wichtigste Compilation des Jahres vereint unsere (aktualisierten) Testberichte zu den 50 größten Digi-Meilensteinen der letzten Jahre und ist schlichtweg ein Muß für jeden des Lesens Kundigen. Daher halten wir uns hier

auch gar nicht mehr lange mit technischen Einzelheiten auf, sondern verweisen ganz uneigennützig auf unseren Shop, wo wir dieses edle Druckwerk in Kürze anbieten!



DIE LÄNGE MACHT'S

Nach der „Sound Wave 32“ und der „Game Wave 32“ nun mit der „Spea Media FX“ ist eine weitere Soundkarte erschienen, bei der man gleichzeitig Roland- bzw. General Midi-Musik und Soundblaster-Geräusche hören kann!

tentöne angebotene Kärtchen wird komplett mit Cinchkabel, Software und Schnittstelle für die CD-RÖMer von Mitsumi, Matsushita und Sony geliefert. Angesichts des gigantischen Preis-/Leistungsverhältnisses hört man auch gern über die bei manchen Spielen (z.B.

„Sam & Max“) gelegentlich auftretenden Kompatibilitätsprobleme hinweg. Vor dem Kauf sollte man jedoch sicherheitsshalber erst mal die Platzverhältnisse in seinem Rechner erkunden, denn



Das vom Fachhandel für erstaunlich günstige 500 Flö-

das Prachtstück mißt stolze 31 cm in der Länge...

WOZU HAT MAN FREUNDE?



Freude machen könne, konnte ich schlecht nein sagen und bin mit einer Handvoll Shirts nach Washington gedüst – wozu

Daß unser Boß nicht nur am Pegelstand seines Geldspeichers, sondern auch am Weltfrieden interessiert ist, bewies er kürzlich mit einer großzügigen Aktion: Michael verteilte in Washington gratis schicke Joker-Shirts! „Als mich Simon und Yassir anriefen, um zu fragen, wie man Bill für seine freundliche Friedensvermittlung eine

hat man schließlich Freunde?“ erklärte unser rühriger Chef. Die Fans (auf dem Bild im Hintergrund) freuten sich, Perez und Ararat waren von ihrem Outfit im PC Joker-Look begeistert, und Mr. Clinton strahlte über sein persönliches Sammlerstück – eines der ersten und längst vergriffenen T-Shirts im alten Design unseres Schwestermagazins.

Neues von Sunflowers

Die Polit- und Wirtschaftssimulation „Aufschwung Ost“ verschaffte dem deutschen Newcomer-Label einen Einstand nach Maß – jetzt haben die Sonnyboys bei Bomco wieder zwei vielversprechende Games in der Mache!

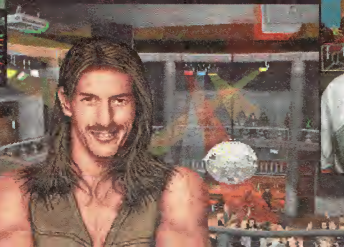
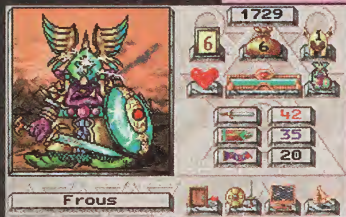
MAGIC OF ENDORIA

Bei diesem ursprünglich als „Wizards“ angekündigten (und dann wohl wegen des gleichnamigen TAG-Rollenspiels umbenannten) Fantasy-Strategical geht es um die Vorherrschaft auf der Vulkaninsel Endoria – indem man sich möglichst viele der dort lagernden magischen Kristalle unter den Nagel reißt. Auf der Suche nach den Bodenschätzen muß sich aber weder der Spieler noch der Rechner bzw. der via Netzwerk oder (Null-) Modem angeschlossene Gegner die Hände schmutzig machen: Für die Maloche

im Bergwerk, die Bewachung des Hauptquartiers und alle anderen Aufgaben stellt man Zwerge, Orks etc. an, die dann per Maus und Icons zur Arbeit angehalten werden. Die diversen Tätigkeiten laufen parallel nebeneinander ab und sind am Screen schräg von oben zu sehen. Im Prinzip agiert das Personal selbständig, nur wenn etwas Unvorhergesehenes geschieht, melden sich die skurril gezeichneten Kristallkumpel bei ihrem Herrn und Meister. Das erste Mal wird dies bereits im April passieren, hat man versichert; dann nämlich soll sich dieses dezent an „Lemmings“ erinnernde Spiel in den Shops an die Oberfläche wählen.

CHARTBREAKER

Wie bei Wirtschaftssimulationen üblich, übernimmt man hier die Rolle eines Managers – allerdings nicht, um Autos oder Gemüsekonserven an den Mann zu bringen, sondern eine junge Nachwuchsband, die einen Hit in den Charts landen will. Dadurch lernt man zwangsläufig die Welt der Schallplattenproduzenten, Agenten, Schlagersternen, Musikjournalisten und Groupies kennen: Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, in Multiple-choice-Verhandlungen die richtigen Leute zu überzeugen, die sich in 41 verschiedenen Schauplätzen herumtreiben. Um den zahlreichen Dialogen mehr Biß zu verleihen, wurde ein professioneller Satiriker engagiert, der sonst für die TV-Show „Schmidt-einander“ Texte schreibt. Außerdem arbeitete Sunflowers bei der Entwicklung des Games mit der Sony-Company zusammen, damit das Geschehen dem real existierenden Musikzirkus möglichst nahekommt. Selbstverständlich spendierte man dem Programm dazu die gängigen Features des Genres wie Zufallsereignisse (z.B. Lottogewinne), Börsenspekulationen und rücksichtslos agierende Konkurrenten. Ein Muß war bei dieser Thematik natürlich die standesgemäße Musikbegleitung, zu der auch ein „richtiger“ Charhit gehören soll – im Gespräch ist momentan der Song Evelyn von der Band Nationalgalerie. Genaueres wissen wir vielleicht schon nächsten Monat, und dann können wir Euch auch über die Unterschiede zwischen CD- und Diskversion aufklären, die beide für Chartbreaker geplant sind. (C. Borgmeier)



The Seventh Sword of Mendor

Für Grandslams neuen Bombastrolli stand unverkennbar SSIs populäre „Beholder“-Trilogie Pate – aber auch unabhängig vom großen Vorbild war der erste Eindruck hier schon recht vielversprechend...

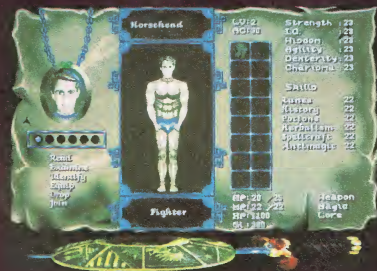
Rein quantitativ hat das siebte Schwert sogar die Klinge vorn: Mit sage und schreibe 271 Meilen düsterem Straßenpflaster, von Monstern bevölkerten Dungeons und Trampelpfaden durch zauberhafte Landschaften entspricht der Umfang hier ungefähr zweieinhalb „Beholder-Augen“!

Der Grymordia genannte Abenteuerspielplatz besteht aus den beiden Kontinenten Arcurann und Wonghar. Die friedliebenden Arcurraner bekamen einst von den sieben Göttern ebenso viele Schwerter, deren vereinte magische Kraft alle Unholde dieser Fantasywelt auf Wonghar festhielt. Zwischenzeitlich hat es der böse Zauberer Medric dort zum großen Monsterboß gebracht und bereitet nun einen Angriff auf Arcurann vor. Peinlicherweise ist ausgerechnet in diesem wichtigen Moment eins der sieben Schwerter samt seinem Hüter Grawler spurlos verschwunden – und muß natürlich schleunigst an seinen angestammten Platz zurückgebracht werden, bevor die große Invasion stattfindet...

Bei unserer Vorabversion fiel zuallererst die ungemein plastische Darstellung der Figuren und Orte auf. Laut Grandslam beruht der Effekt darauf, daß man für das aufwendige Rollenspiel zunächst Fotografien erstelle, diese dann einscannet und anschließend übermalte. Passend zur beeindruckenden SVGA-Optik soll auch noch Digi-Sprache eingebaut werden, was dem komplett mausgesteuerten Epos zu insgesamt 25 MB auf der Festplatte verhilft. Die erste Aufgabe des Spielers wird es nun sein, eine sechsköpfige Party aus Dieben, Kämpfern, Magiern etc. aufzubauen und damit an einer Audienz im Palast von Mendor teilzunehmen. Das sehr detailreich gezeichnete Regierungsgebäude wird dabei

aus der Sicht der vereint und mit Hilfe von Richtungspfeilen Bild für Bild vorwärts marschierenden Heldentruppe gezeigt, denen eine stets präsente Automappingfunktion unter die Arme greift. Sobald man den Suchauftrag in der Tasche hat, sollte man das örtliche Orakel und die vielen Schloßbewohner (via Anklicksätze) um nützliche Tips anheuen. Bei Bedarf läßt sich in der Taverne auch ein siebtes Teammitglied rekrutieren, das dann allerdings teilweise vom Rechner gesteuert wird und daher ein recht unsicherer Kandidat ist. Die Kämpfe mit den in 50 Sorten vorrätigen Monstern finden in Echtzeit statt, den beteiligten Magiern werden satte 150 Zaubersprüche zur Verfügung gestellt.

An sich hatten wir ja gehofft, bereits in den nächsten Tagen mit der Rettung von Grymordia beginnen zu können; nach dem derzeitigen Stand der Dinge dürfte sich die Suchaktion aber noch um gute zwei Monate verzögern – als kleinen Trost hat uns Grandslam verraten, daß gerade intensiv über eine deutsche Version nachgedacht wird. (md)



HOT SPOT

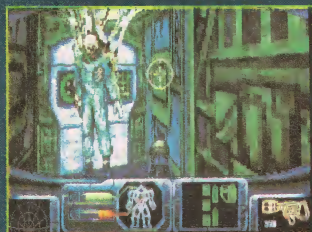


Das bombige Inventory

in EXTREMIS



Tod allen Pixel-Monstern!



Gut abgegangen ...

Verdoemt in alle Ewigkeit

Alte Regel für Programmierbauern: Kaum landet einer mal 'nen Coup, schon schlagen die Nachahmer zu! Das gilt auch für dieses abenteuerlastige Imitat des populären 3D-Gemetzels „Doom“.



Was'n das für ein merkwürdiger Apparat?

Aber wir wollen nicht klagen, schließlich macht Blue Spheres Klon in mancherlei Beziehung einen besseren Eindruck als das Original von ID-Soft. Um das herauszufinden, sind freilich erst zwei ärgerliche Anlaufhürden zu nehmen: Erstens könnte man während der HD-Installation glatt einen Kurzurlaub auf Malta verbringen, wenn man nicht gelegentlich die Disk wechseln müßte, und zweitens stolpert das Programm über MEM-MAKER. Die technischen Einzelheiten würden hier zu weit führen, aber wer das nützliche DOS-Memorytool verwendet, bekommt vermutlich Probleme und muß möglicherweise per Hand eine eigene CONFIG.SYS zusammenbasteln.

Schwamm drüber, denn jetzt geht's los und der Punk ab: Eine kosmische Forschungsstation sendet SOS, um direkt danach zu verstummten – Welt-

raumretter Bobby Jones nimmt also Kurs auf das weitläufige Space-Labor und findet nur noch ein paar geschmackvoll verunstaltete Leichen und einen Haufen monströser Aliens vor. Klar, daß die Biester Blei zu beißen kriegen, doch im Unterschied zu „Doom“ geht es hier keineswegs nur ums Ballern bzw. Einsacken von Potions, Munition und Rüstungen. Vielmehr muß man immer wieder mit elektronischen Wandschranken Kontakt aufnehmen, um Verriegelungen zu lösen, Key Cards zu bekommen, Level-Maps downzuloaden oder neue Waffen und wichtige Items einzusacken. Auch sonst hilft bei diesem „extremen“ Action-Abenteuer das Köpfchen oft weiter als die Wumme, weshalb wir fanden, daß es in der Adventure-Rubrik am besten aufgehoben ist.

Von weiteren Vergleichen mit der Quasi-Vorlage können wir aber dennoch nicht lassen,

schon überhaupt, wenn es um die fulminante 3D-Optik geht. Zwar ist hier das Scrolling etwas ruckeliger, doch dafür warten die Futuro-Dungeons halt auch mit viel mehr liebevoll-gruseligen Details auf. Wer jemals freudig in Ultimas Unterwelten herumgeisterte, der wird ob der Schnelligkeit und Atmosphäre der hiesigen Labyrinth-schier aus dem Häuschen geraten – einzig das Monsterdesign hätte etwas mehr Abwechslung vertragen. Nichtsdestotrotz entwickelt sich ein wunderbar klaustrophobisches Magen-zucken, wenn man um die nächste Ecke schielt, so daß selbst die eher nervigen Musikfetzen und FX der Spannung keinen Abbruch tun.

Steuern läßt sich das Teil gleichermaßen exakt mit Stick oder Board; und last not least sorgen Level-Codes dafür, daß man nicht ständig von vorne zu beginnen braucht. Müssen wir noch mehr sagen, damit Ihr

endlich den benötigten Platz auf Eurer Festplatte freischaufelt? (jn)

In Extremis (Blue Sphere/Delphine)

Spannende Abenteuer-Action – für Vertreter beider Lager geeignet!

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

84%
57%
87%
79%



82%

Für Geübte
Preis: ca. 99,- DM

Ein 386er muß sein, 'ne Nummer größer ist jedoch empfehlenswert.

Super VGA

Pro Audio

VGA

Soundblaster

HD: 15 MB

Joystick

RAM: 2 MB

Joystick

Zus.: 1 MB erf.

Maus

Dt. Screen

Dt. Anleitung

RUSHWARE

AKTIONSWOCHEN

Tolles Gewinnspiel! Top Angebote!



7.3.-12.3.94 Rollenspiel

14.3.-19.3.94 Adventure

21.3.-26.3.94 Simulation

28.3.-2.4.94 Happy Easter

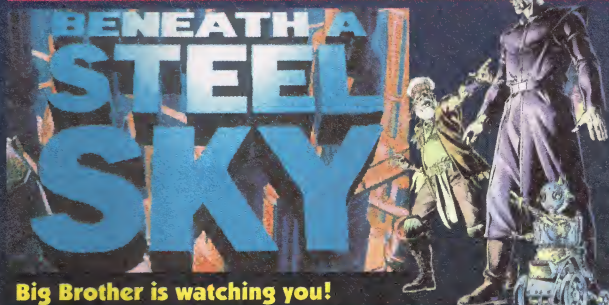
5.4.-9.4.94 Science Fiction

86199 Augsburg, Eichleitnerstraße 14, UniMarkt
36251 Bad Hersfeld, Landecker Straße 3, ProMarkt
96052 Bamberg, Ludwigstraße 2, PC-Computer-Center
12277 Berlin, Buckower Chaussee 100, ProMarkt
10789 Berlin, Wittenbergplatz 4, PC-COM
09125 Chemnitz, Othernhäuser Straße 5/ACC, KOMET
32758 Detmold, Ernst-Hilker-Straße 15, Elektroland
65582 Dietz, Am Backsteinbrand 6, ProMarkt
40233 Düsseldorf, Erkrather Straße 169-179, Elektroland
04910 Elsterwerda, Lauchhammerstraße 169, Elektroland
91052 Erlangen, Nürnberger Straße 88, PC-Computer-Center
65760 Eschborn, Philipp-Hellmann-Straße 2-4, ProMarkt
45141 Essen, Bamlersstraße 92, Elektroland
86368 Gerstshofen, Dieselstraße 5a, UniMarkt

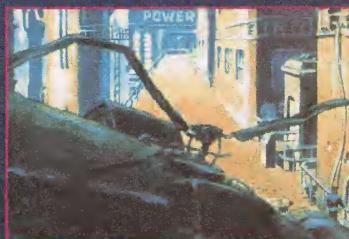
35398 Gießen, Gottlieb-Daimler-Straße 14, ProMarkt
37073 Göttingen, Weender Straße 75, Elektroland
87437 Kempten, Bleicherstraße 30, UniMarkt
56070 Koblenz, Carl-Zeill-Straße 4, KOMET
47798 Krefeld, Ostwall 138, PC-Computer-Center
23560 Lübeck, August-Bebel-Straße 25-29, Elektroland
23552 Lübeck, Königstraße 59-67, Lehmannsicht
55129 Mainz, Alte Mainzer Straße 164, ProMarkt
87700 Memmingen, Schlachthofstraße 53, UniMarkt
58410 Montabaur, Industriestraße 20-24, ProMarkt
80331 München, Westenrieder Straße 32, PC-COM
48155 Münster, Welthecker Straße 16a, Elektroland
89231 Neu-Ulm, Wegenerstraße 1, UniMarkt
66538 Neunkirchen, Stummstr.2/Saarpark Center, Elektroland

90402 Nürnberg, Färberstraße 20, PC-Computer-Center
33100 Paderborn, Herlesstraße 5, Elektroland
93051 Regensburg, Dr. Gessler-Straße 43, PC-Computer-Center
66111 Saarbrücken, Saar-Galerie, Elektroland
66740 Saarouis, Ahornweg 1-3, Elektroland
67346 Speyer, Am Rolfsprung 7, Elektroland
94315 Straubing, Hebbelstraße 14, PC-Computer-Center
54290 Trier, Südallee 36, TriMedia
64331 Weiterstadt, Friedrich-Schäfer-Straße 2, ProMarkt
35576 Wetzlar, Herkules-Center, ProMarkt
65189 Wiesbaden, Mainzer-Str. 90-101, ProMarkt
65203 Wiesbaden, Äppelallee - Dillierstr. 27, ProMarkt
26382 Wilhelmshaven, Marktstraße 52, Niemann
42283 Wuppertal, Unterdröfen 91, Elektroland

Über ein Jahr laborierte man bei Revolution am Design dieses SF-Adventures, um dem phantasievollen Erstlingswerk „Lure of the Temptress“ zu einem würdigen Nachfolger zu verhelfen – Operation geglückt!



Big Brother is watching you!



Der Absturz ist erst der Anfang...



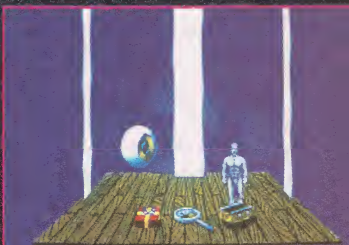
Moderne Kunst im Hinterhof...

Quasi als Chefarzt wurde der in England recht bekannte Comiczeichner Dave Gibbons („Give me Liberty“, „Watchmen“) verpflichtet, aus dessen Feder nicht nur sämtliche Hintergrundgrafiken stammen, sondern auch der beige-packte Comic. Dieses Heft enthält sozusagen die Vorgeschichte zur Vorgeschichte:

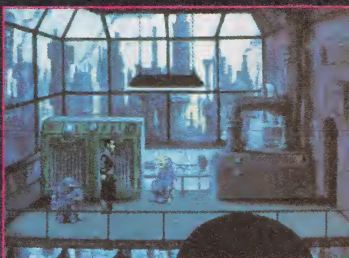
In fernher Zukunft ist der Umweltschutz kein Thema mehr, denn die Umwelt wurde bereits restlos zerstört; es verun-

zieren nur noch riesige Stadtwälder unseren einstmaligen blauen Planeten. Die Metropolen werden vom Konkurrenzkampf mächtiger Konzerne regiert, wobei das düstere Szenario um schier all-

mächtige Mega-Computer und die totale Überwachung eine Mischung aus Orwells „1984“ und Gibsons „Neuromancer“ zu sein scheint. Wer sich der Kontrolle entziehen will, fristet sein Dasein im „Gap“ (= Loch), der tristen Einöde zwischen allen den Betonhöfen. Dort stürzte vor etlichen Jahren ein Kopter ab, aus dem die Gap-Bewohner als einzigen Überlebenden ein kleines Kind retten konnten, das sie Robert Foster nannten und bei sich aufzogen. Als Jugendlicher entführte unser Findling dann einen konzerneigenen Scoutdroiden und programmierte ihn um, worauf die beiden dicke Freunde wurden. Jahre später erscheinen nun plötzlich Sicherheitsstruppen aus dem nahegelegenen Union City auf der Bildfläche und kidnappen Robert, bevor sie sein Dorf samt

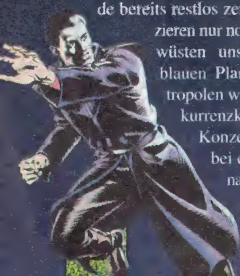


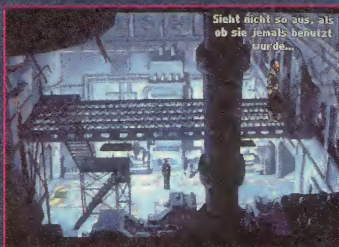
Der Cyberspace – ein einziges Rätsel!



Moderne Bürokommunikation

Einwohnern vernichten. In letzter Sekunde gelingt es ihm, die Persona-Hauptplatte seines Robbys aus den Trümmern zu retten, dann schleift man ihn an Bord des Kopters – hier bricht der Comic ab... Wie die Reise weitergeht, weiß das wirklich sehenswerte Intro zu berichten, das gleich die passende „Blade Runner“-Stimmung für die folgenden Ereignisse verbreitet: Als der Kopter die Stadt erreicht, fällt unter mysteriösen Umständen das automatische Landesystem aus, aber der in solchen Dingen ja schon erfahrene Foster überlebt auch diesen Absturz. Er landet in





Sicht nicht so aus, als ob sie jemals benutzt wurde.

Über gut bewachte Brücken mußt Du gehen...

der obersten Ebene der Stadt, die wegen der dort ansässigen Fabriken in puncto Lebensqualität allerdings den lokalen Tiefpunkt markiert. In die besseren Gegenden gelangt man jedoch nicht so ohne weiteres, weil nur Leute mit dem entsprechenden Status Einlaß zu den verschiedenen Ebenen erhalten. Für den Spieler gilt diese Ausrede freilich nicht, er muß eben die richtigen Mittel und Wege finden, um die wahre Identität und den Grund für die Entführung seines Schützlings herauszufinden.

Um ihm diese Aufgabe zu erleichtern, haben die Programmierer ihr Virtual Theatre-System gründlich überarbeitet. Im Gegensatz zum Fantasy-Vorgänger „Lure of the Temptress“ wird jetzt auf das Anklicken von Verben à la Lucas Arts komplett verzichtet, statt dessen genügt ein Druck auf die rechte Nagertaste, um eine in der aktuellen Situation sinnvolle (und automatisch vom Programm ausgewählte) Aktion auszulösen, während das linke Mausohr für das nähere Betrachten der Objekte zuständig ist. Wer nun befürchtet, die Zunahme an Komfort würde mit einem Verlust an Komplexität einhergehen, erlebt eine angenehme Enttäuschung: Man hat kurzerhand die Zahl jener Rätsel kräftig erhöht, die sich nicht mit einem einzigen Mausklick lösen lassen, weil dafür mehrere Items gebraucht werden – etwa indem ein Abgrund erst dann zu überwinden ist, wenn man einen Anker und ein Kabel findet, miteinander verbindet und an eine bestimmte Stelle wirft. Überhaupt sind alle Rätsel des Spiels sehr logisch aufgebaut, so daß man mit ein bißchen Geduld und Phantasie die spannende



Nur geteilte Gegner sind gute Gegner!

Cyberpunk-Geschichte ohne Frust genießen kann. Allerdings sollte man sich nicht scheuen, jemanden nochmals anzusprechen, mit dem man schon ein Multiple-choice-Gespräch geführt hat, da die Leute hier oft neue Infos rausrücken, wenn man selbst wieder Fortschritte in der Handlung gemacht hat. Genauso wichtig ist die frühzeitige Reaktivierung von Roberts Droiden-Kumpel, wofür nur ein passendes Gehäuse benötigt wird. Ab dann kann der Kleine nämlich die aufgefundenen Gegenstände analysieren, virusverseuchte Computer reparieren und so manche verschlossene Tür öffnen. Dadurch gelangt man etwa in das Behandlungszimmer eines Schönheitschirurgen, zu dessen Spezialitäten jene Gehirnimplantate zählen, die ihrem Träger den Eintritt in sicherheitsrelevante Ebenen ermöglichen...

Insgesamt sind in dieser Endzeitwelt über 100 Locations zu erkunden, wozu auch äußerst knobelige Trips in den Cyberspace gehören. Entsprechend viel Sammelgut ist vorhanden; vom Sandwich über Plastiksprengstoff bis hin zum Hundekuchen findet sich so allerlei, was man in der am oberen Bildrand versteckten Inventoryleiste deponieren kann. Darunter sieht man gut animierte und passend gezoomte Sprites sowie teilweise recht blutrünstige Hintergrundbilder bzw. Zwischensequenzen. Doch selbst bei den ungewöhnlichsten Todesarten verlieren die deutschen

Bildschirmtexte nie ihren nicht immer ganz jugendfreien Humor.

Damit der



Ein Wandbild aus längst vergangenen Tagen

Spieler mitlachen kann, ist die Zahl der Speicherstände unbegrenzt, und auch sonst verdienen sich Handling und Präsentation dieses atmosphärisch dichten SF-Abenteuers nur Lob – einzig der Sound ist nicht so berauschend, aber wer oder was ist schon perfekt? (st)



Beneath A Steel Sky (Virgin/Revolution)

Beeindruckendes Adventure für Dark-Future-Freaks.

GRAFIK	84%
SOUND	72%
ATMOSPHÄRE	87%
MOTIVATION	88%



Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Diese Zukunft gehört Datencowboys mit zumindest einem 386er unter dem Sattel.

Super-VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 9 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: EMS unterst.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

IT SOUNDED MORE LIKE A COPTER THAN A DEMON.

Hired Guns

Ein SF-Rolli der „Lemmings“-Macher von DMA-Design für bis zu vier Söldner gleichzeitig? Das klingt nicht nur interessant, das kam auch auf dem Amiga vor einigen Monaten schon recht gut an!

Nomen ist wieder mal omen: Auf dem Planeten Graveyard („Friedhof“) befinden sich illegale Bio-Labors, die durch strategisch platzierte Sprengsät-

ze entsorgt werden müssen. Den Job übernimmt eine vierköpfige Eingreiftruppe, die man aus einem Kontingent von zwölf charakterlich sehr unterschiedlichen Bombenlegern zusammenpuzzelt.

Die Auswahl des Helden-Klebbatts ist natürlich nicht ganz unwichtig, schon weil hier auch noch diverse Fabriken, Lager und Außenposten erkundet bzw. erobert werden müssen, was gewisse Anforderungen an Bewaffnung, Treffsicherheit etc. stellt. Die Jungs werden entweder separat gesteuert oder folgen als Team einem frei wählbaren Anführer, wenn es nach

der Wahl des Einsatzortes auf dem Vierfach-Splitscreen zur Sache geht. Dort erkundet man Schritt für Schritt das 3D-Terrain, wobei jeder Kämpfe sein eigenes Radar hat, um die zahlreichen Feinde, Schalter, Schlüssel, Codekarten und schließlich den Ausgang zu finden. Dafür gibt's dann Erfahrungspunkte, die sich auf den weiteren Spielverlauf aber kaum auswirken.

Grafik und Sound sind eher bieder, während der Schwierigkeitsgrad vor allem für Solo-Söldner ungewöhnlich knackig ausgefallen ist. Zu viert wird's aber etwas leichter, schon weil die PC-Version im Gegensatz zum Amiga-Original eine Maus und bis zu drei Joysticks unterstützt, so daß es nicht

mehr zu Verteilungskämpfen vor dem Monitor kommt. Nur schade, daß bei der Echtzeit-Metzelei nach wie vor die Modem-Option fehlt. (mic)

Hired Guns

(Psygnosis/DMA Design)

SF-Rollenspiel für gesellige Söldner.

GRAFIK	67%
SOUND	69%
ATMOSPHÄRE	70%
MOTIVATION	72%



69%

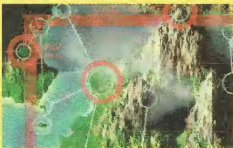
Für Experten
Preis: ca. 89,- DM

Ein 386er mit Maus ist Pflicht.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 5 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: 1 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Die vier Muske(l)tiere



Die Zeichentrickspezialisten von Hanna-Barbera haben nicht nur die Familie Feuerstein geschaffen, sondern auch diesen Cartoonhelden, dem Hollyware hier zu einem recht belanglosen Actionadventure verholfen hat.

Im Intro ist zu erfahren, daß die vierköpfige „Team Quest“ genannte Abenteuertruppe in den Dschungel Guatemalas beordert wurde, um fünf gestohlene Artefakte der Mayas zu finden. Nach der Ankunft in der grünen Hölle teilt sich die Gang auf, und der Spieler steuert von jetzt an nur noch Jonny, dem sein Magier-Freund Hadji und der Hund Bandit artig folgen.

Durch die träge dahinruckelnde und von oben gezeigte Landschaft geht's fortan per Tasten oder Stick, wichtige Hinweise erhält man durch Multiple-choice-Gespräche, und für das Untersuchen, Sammeln

etc. sind die Funktionstasten zuständig. Am Handgelenk trägt Jonny einen Kommunikator, mit dem er das abgesplittete Heldenteam um Rat fragen kann, ansonsten ist er meist mit dem Lösen der kindisch leichten Rätsel beschäftigt – oder er prügelt sich in einem schwachen „Street Fighter“-Abklatsch so lange mit einem der Dschungelbösewichte, bis sein Freund Hadji das Trauerspiel

durch einen kurzen Zauberspruch beendet.

Das simpel gestrickte Gameplay bringt nicht einmal ganz junge Abenteurer ins Schwitzen, das besorgen eher die komplett englischen Texte. Dazu ist auch die technische Seite der Medaille von der dürrig animierten Grafik über die mäßige Soundbegleitung bis zu der unständlichen Steuerung durch-

gehend enttäuschend. Anders formuliert: Guatemala ist keine Reise wert. (st)

Jonny Quest

(Hollyware/Hanna-Barbera)

Kindliches Adventure mit Prügel-Einlagen.

GRAFIK	61%
SOUND	55%
ATMOSPHÄRE	52%
MOTIVATION	47%



49%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,- DM

Jede DoSe mit 1 MB RAM und Festplatte ist dschungeltauglich.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 6 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 0,5 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Wieder einen Bösewicht geschafft!

FABLES & FIENDS

HAND OF FATE



Erst kann man es sehen. Dann wieder nicht.
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück
und alle Anzeichen lassen nur einen grausamen
Schluß zu:
Ein Fluch lastet auf dem Land.

So beginnt die Saga von The Hand of Fate, dem
zweiten Teil des Märchens und der Dämonenerzählung.
Du tauchst in die Rolle der ungewöhnlichen, jungen
Mystikerin Zanthia und reist in das Zentrum der Welt,
um dort die Macht des Fluchs zu brechen.

Ein ungewöhnliches Abenteuer erwartet Dich. Du
hängst zwischen den Realitäten, und nie wird es das
sein, wonach es scheint. Alles ist das, was es nicht ist.
Und Deine Freunde kannst Du an einer Hand
abzählen. Im wahrsten Sinne des Wortes".

P.C Games 84%

...ein sehr gutes Spiel, das sein Geld mehr als Wert ist.

Power Play.

...die phantastische Geschichte und die professionelle
Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer
lohnenden und erholsamen Reise.



Komplett in Deutsch

Hand of Fate und Kyrandia are trademarks of Westwood
Studios, Inc © 1994 Westwood Studios, Inc © 1994
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved.
Packaging design by Funhouse.

Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY

Westwood
STUDIO



innocent until caught

Wer sich über das Finanzamt aufregt, sollte erst mal einen Blick in dieses SF-Adventure von Psychosis werfen – nicht mehr lange, dann werden Schulden beim Fiskus wortwörtlich mit dem eigenen Herzblut beglichen!

Knappe vier Wochen hat der verarmte Meisterdieb Jack T. Ladd Zeit, um seine exorbitante Steuerschuld zu begleichen: Überzieht er die Frist, darf er sich auf die zwangsweise Verpfändung seiner inneren Organe mit nachfolgender Hinrichtung einstellen. Und weil ein Unglück selten allein kommt, sitzt der unglückliche Jack mit seinem

kommen, wofür jeweils ein schön gestalteter Dialogbildschirm mit anklickbaren Sätzen und einstellbarer Gesprächsgeschwindigkeit auf den Screen gezaubert wird. Auf diese Weise erfährt man dann z.B. vom örtlichen Pfandleiher, daß er gesteigertes Interesse an einem seltenen Vogelrei und einer kostbaren Skulptur hätte – und daß

in dieser tröstlosen Gegend eine Bank mit immensen Geldvorräten existiert!

Aus beruflichen Gründen begnügt sich Jack nicht mit dem normalen (etwas unübersichtlichen) Inventory, er hat auch eine spezielle Diebestasche in seiner Jacke, die es ihm ermöglicht, unbemerkt Gegenstände verschwinden zu lassen. Dazu muß er die Objekte natürlich erst mal finden, was oft nur

kaum zu erkennen, genauso die Steckdose beim Currywurst-Dealer. Sehr praktisch gelöst wurde dagegen die kleine Übersichtskarte am unteren Bildrand, welche alle in Frage kommenden Wege bzw. Ein- und Ausgänge anzeigt.

Obwohl die an die Sierra-Maussteuerung angelehnte Bedienung so ihre kleinen Haken und Ösen hat, macht das Geldaufreiben mit der diebischen Elster eine Menge Spaß. Die Leute auf Tayte haben ein loses Mundwerk, und die Darstellung der verschiedenen Lokalitäten überzeugt durch Abwechslungsreichtum und ein bißchen „Neuromancer“-Atmosphäre – auch wenn es technisch sicher aufwendigere Digi-Abenteuer gibt. Die Psychosen sollten bei ihren zukünftigen Adventure-Taten



Ein lohnenswerter Zoo Besuch

also etwas mehr Mühe auf die Präsentation verschwenden, dann dürfte sich der Hit kaum noch vermeiden lassen! (md)



Was für ein finsternes Völkchen!



Ein Schelm, wer Böses dabei denkt...

defekten Raumschiff auch noch auf dem Planeten Tayte fest, der von einem äußerst dubiosen Publikum bevölkert wird...

Nach dem Bestaunen des aufwendigen Intros steuert man Jack im Point & Click-Verfahren durch das schräg von oben präsentierte und detailreich, aber nicht übermäßig anspruchsvoll gezeichnete SF-Szenario. Dabei ist es wichtig, mit den allerorten anzutreffenden Damen aus dem horizontalen Gewerbe und ihren Loddnen, wüsten Rockergangs, korrupten Polizisten oder Kneipenbesuchern ins Gespräch zu

mit der Lupenfunktion geht, weil viele davon doch arg winzig sind: So ist etwa der an einem Automaten steckende Schraubenzieher mit bloßem Auge



Geld regiert die Welt(en)

Innocent until Caught (Psychosis)

Witziges SF-Adventure mit
stimmiger Atmosphäre.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

72%
70%
76%
74%



Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,-

Grundsätzlich reicht ein 286er,
für Sample-Soundeffekte werden
zumindest 256 KB XMS
benötigt.

Vorgeschichte	Die Spieler
VGA	Soundblaster
HD: 18 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 1 MB XMS unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

SIM

CITY 2000™

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



- 3-D Darstellung in drei Zoom-Stufen
- Fantastische 256-Farben SVGA-Grafik
- Untergrundansicht Ihrer Stadt
- Editor zur Gestaltung eigener Landschaften
- Neue Szenarien, neue Katastrophen, Lokal-Zeitungen mit den neuesten Meldungen, U-Bahnen, Wasserleitungen, Parks, Zoos, Autobahnen, Tunnels, und, und, und ...



HotLine Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BRS Nr.: 06107 - 930 - 222

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



THE MAGIC DEATH VIRTUAL MURDER 2

Der Untertitel von Creative Multimedias magischem Mörderspiel für CD-Detektive mit „Windows“ deutet ja bereits an, daß irgendwo auf dieser Welt ein Vorgänger sein Unwesen treiben muß. Und tatsächlich...

... gab es da mal ein Spielchen namens „Who killed Sam-pert?“, das es jedoch nie offiziell bis nach Deutschland geschafft hat. Ein Schicksal, das man auch dem virtuellen Mord Nummer zwei gerne gegönnt hätte, ist er doch dazu angetan, mit seinen technischen Unzulänglichkeiten so manchen Digi-Columbo in den Selbstmord zu treiben: So muß man das Abspeichern hier erst mal üben und dabei mit Fehlermeldungen zu nicht vorhandenen Fehlern klarkommen. Das Spiel selbst wartet auch auf 486ern noch mit tödlich langen Ladezeiten auf, bietet dann aber vielfach nur Grafik auf Amateur-

Niveau, und den kurzen Digi-filmen nimmt die völlig unsynchrone Sprachausgabe den Reiz. Wen das alles nicht weiter stört, der darf gleich drei Krimis absolvieren, in denen Dr. Elspeth Haskard stets auf die gleiche voodoomäßige Weise ihre Löffel abgibt. Der Mörder freilich ist jeweils ein anderer und soll durch Tatortbesichtigung, Gerichtsmedizin und Zeugenverhöre innerhalb von sechs Sim-Stunden ermittelt werden. Ein wenig erinnert das Gameplay mit den automatisch protokollierten Dialogen an die gar nicht üble „Sherlock Holmes“-Reihe von Mindscape, allerdings eher in der Sparversion. Und so bleibt trotz der düsteren Musik und seltenen, aber guten

FX der Daumen unten: Die Zeiten, als halbgar CD-Games auf Gnade hoffen durften, sind längst vorbei... (jn)

The Magic Death (Creative Multimedia)

Liebtos zusammengeschustertes CD-Verbrechen.

GRAFIK	44%
SOUND	72%
ATMOSPÄRE	56%
MOTIVATION	38%



40%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 104,- DM

Läuft theoretisch schon auf einem 386 SX – wie eine Rennschnecke.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.: 3 MB erf.	Maus
Dr. Screen	Dr. Anleitung

Suspektes Spiel...



Wer hat Else auf dem Gewissen?

The Chaos Continuum

Nicht überall, wo Multimedia draufsteht, ist auch Spielspaß drin: Das einzig Bemerkenswerte an diesem CD-Adventure sind seine Ansprüche an die Hardware und das Nervenkostüm des Besitzers!

Anno 2577 hält ein durchgedrehter Supercomputer namens Chaos die Kolonisten der Titan-Raumstation gefangen. Da es einigen Wissenschaftlern trotzdem gelungen ist, Kontakt mit dem 20. Jahrhundert aufzunehmen, darf der Spieler nun mit einem Mini-Shuttle auf-

brechen und die Zukunft wieder in Ordnung bringen.

In der Praxis durchrückt er dazu mit seiner Zeit-Kapsel als erstes die Titan-Kolonie und dann den (begehbaren!) Chaos-Rechner selbst, dessen Räume er nach Zutrittscodes für weitere Räume durch-

sucht. Ab und an erscheint mal eine Wächter-Drone oder ein Kraftfeld, was den Helden aber nur einen müden Mausklick kostet. Sehr gelegentlich stößt man auch auf Infos, die das Rätsel der Gefangennahme erhellen; außerdem muß man bei einer läppisch gemachten „Senso“-Variante die vorgespielten Töne nachklappern. Und damit ist The Chaos Continuum vor allem eins: eine Ausgeburt an Langeweile!

Völlig unmotiviert arbeitet man sich Schritt für Schritt durch die öden Locations und wacht höchstens bei den eingestreuten Animationssequenzen kurz auf. Die Musik ist mies digitalisiert, die FX und die Sprachausgabe leiden beide unter dem Styropor-Quetsch-Effekt. Noch dazu ist das Spiel quälend langsam – welche nichtvorhandenen Präsentationswunder hier wohl den Rechner bremsen mögen?

Tja, und wir dachten schon, „The Magic Death“ aus demselben Hause sei der Tod allen Spielspaßes... (mic)

The Chaos Continuum (Creative Multimedia)

Abenteuerlicher Langweiler auf CD.

GRAFIK	64%
SOUND	53%
ATMOSPÄRE	24%
MOTIVATION	11%



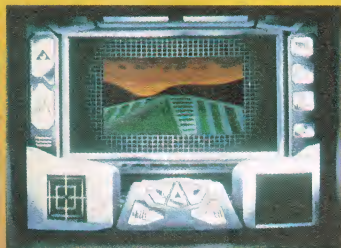
18%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM

Ohne zumindest einen 486 SX und „Windows 3.1“ bleibt das Chaos aus.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 MB	Roland
RAM: 8 MB	Joystick
Zus.: erf.	Maus
Dr. Screen	Dr. Anleitung

Wo ist denn nun das Chaos?



MEGA *Zoom*

ab in den PC

Keine Kompatibilitätsprobleme mehr
bei den
unterschiedlichen

PC-Geschwindigkeiten

Hardware-Variationen
von PC's und Game Cards

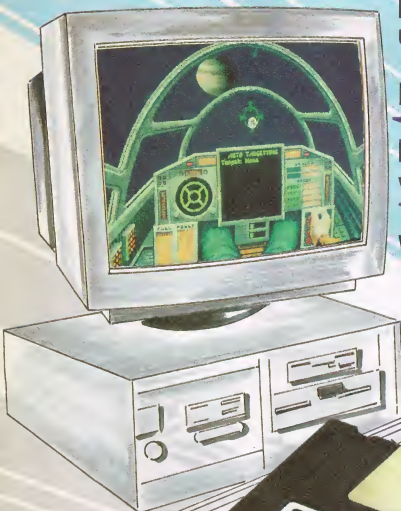
Werten der X- und Y-Achse

Anforderungen
der Spiele-Software

Die Joystick-
Generation
der Zukunft!

unverb.
empf.
Verkaufspreis
49,95 DM
incl.
Software

SV 207
PC Commander



Erhältlich in allen
guten Fachmärkten,
PC-Shops, Game-Shops,
Warenhäuser und im Versandhandel

MEGA ZOOM ist ein geschütztes Warenzeichen
von STD Electronic Int. Ltd., Hong Kong



QUALITY JOYSTICK

Jöllennebeck GmbH
FAR EAST IMPORT - EXPORT

27404 Weertzen
Tel. 0 42 87/12 51 • Fax 0 42 87/6 07



Obwohl sich in dieser Ausgabe Aprilscherze verstecken und trotz der Verdächtigungen, wir würden sämtliche Briefe mit Lob ohnehin immer selber schreiben, garantiere ich persönlich für die Echtheit aller Zuschriften auf diesen Seiten – beim Barte meiner Großmutter!

JOKER-JOE LIVE

Mein Brief richtet sich diesmal an Papa Joe. Kürzlich wurde nämlich in der TV-Show „Schmidteinander“ ein Poster gezeigt, auf dem unverkennbar Du, ja Du, abgebildet warst, und zwar in voller Kampfmontur. Aller-



dings deklarierte Herr Feuerstein das Kunstwerk dreist als Bildnis von Herrn Schmidt, obwohl doch oben links in der Ecke dick und groß „Joker-Joe“ stand. Ich an Deiner Stelle würde mir das nicht bieten lassen, sondern die Herren Schmidt und Feuerstein zu lebenslänglicher Lektüre des PC Jokers verdonnern... rät Marcel Schmutzler aus Herdecke.

Gute Idee, schließlich war es wirklich eine Frechheit, Harald Schmidt einen solchen Luxuskörper zu unterstellen, wie ihn Joe auf der Fotomonta... äh, dem Poster aus unserem Schwesternmagazin präsentiert! Dein Bodybuilder-Ghost

DA STAUNT DER FACHMANN!

Im letzten Ghostwriter fragte Christian Möss aus Usingen, ob man zwei Soundkarten gleichzeitig betreiben kann –

nun, das geht durchaus! Ich selbst habe eine Spea V7 Media FX sowie die gute alte SB Pro; bei dieser Konstellation benötigt man ein Adapterkabel mit jeweils einem Klinkenstecker (3,5 mm) an den Enden. Damit verbindet man den regulären SB-Ausgang mit dem CD-Eingang der zweiten Karte. Bei mir ist es dann noch erforderlich, einen Treiber zu laden, der den CD-Eingang „freischaltet“, doch sowie er seine Schuldigkeit getan hat, kann er wieder aus dem Speicher entfernt werden. Ein letzter Tip zum Adapterkabel: Man sollte darauf achten, daß der Eigenwiderstand des Teils nicht zu hoch liegt, weil man sonst kaum noch was hört! erläutert Niels Schmahljohann aus Friedberg.

Ich wußte doch, daß es draußen in der weiten Welt (oder wenigstens in Friedberg) fähigere Bastler geben muß als hier drinnen in der kleinen Welt unserer Redaktion. Heißen Dank für den Tip und ektoplastische Grüße, Dein Sound-Ghost

DER SINN DES LEIHENS

Hi, Ghost, erst mal schöne Grüße aus meinem maledivischen Urlaubsdomizil! Hier liege ich nun faul im Wasser und schreibe Dir wegen des Leserbriefes von Alex B. in der 12/93. Du erinnerst Dich, dabei ging es um den Software-Verleih. Ich selbst hatte einen solchen Verleih, und ich muß Axel sagen, daß der Sinn der Sache nicht darin liegt, ausgeliehene Games durchzuspielen. Statt dessen geht es hier um Kaufhilfe –

wer ein neues Programm erwirbt, um dann festzustellen, daß es ihm doch nicht gefällt, der hat schließlich sein Geld zum Fenster rausgeworfen. Wer das Teil dagegen im Verleih antesten kann, der wird es sich hinterher in der Regel auch kaufen (wenn es ihm dann immer noch zusagt). Jedenfalls ist das meine Erfahrung, und soweit mir bekannt ist, hat die Anzahl der gecrackten Games nach Aufkommen der Verleih-Shops eher abgenommen!

meint Roger Menzer aus Darmstadt (derzeit Republic of Maldives) und ordnet noch einen eisgekühlten Daiquiri...

Wenn Du Dir aufgrund des Verleihgeschäftes solche Urlaubstrips leisten kannst, während ein durchschnittlicher Joker-Redakteur seine drei freien (Sonn-) Tage pro Jahr standesgemäß in Balkonen verbringen muß, glaube ich wohl, daß Dir die Sache nah am Herzen liegt. Allein der Gesetzgeber besteht auf Genehmigung seitens der Hersteller – und die scheinen von Deinen Argumenten nicht ganz überzeugt zu sein... Schon ganz blaß vor Neid, Dein Ghost

ÄRGER MIT DEN NEBENKOSTEN

Neulich habe ich mir mal wieder etwas per Softwareversand bestellt, und als das Paket kam, zückte ich das exakt abgezahlte Geld. Aber wie immer wollte der Postbote auch diesmal ein paar Mark mehr haben! Ich habe nun schon vier verschiedene Händler durchprobiert, und jedesmal lagen die

Kosten am Ende etwa zwei bis vier Mark höher, als sie nach meiner Rechnung hätten sein dürfen. Ich weiß zwar, daß im Kleingedruckten unter den Anzeigen oft was von „Preisirrtum vorbehalten“ steht, aber bis jetzt haben die Preise wie gesagt noch nie gestimmt! Ich finde diese Masche echt zum Kotzen und würde gern wissen, ob es anderen auch schon so ergangen ist? flucht Eric Lankes aus Velbert.

Vielleicht hilft es Dir, das Frühstück im Magen zu behalten, wenn ich Dir sage, daß sich das ganz nach den üblichen Porto- bzw. Nachnahmegebühren anhört – und die trägt bei Bestellungen im Versandhandel normalerweise der Kunde. Dein kostenloser Ghost

SHAREWARE IST MEHR WARE

Wenn man den Soft-Markt mal anschaut, möchte man fast glauben, daß sich die Shareware-Programmierer mehr Mühe geben als ihre Profi-Kollegen. „Epic Pinball“ ist z.B. um einiges besser als „Pinball Dreams“, und zudem werden die Käufer hier nicht mit diesem selten dämlichen Kopierschutz bestraft. Oder etwa „Halloween Harry“ – dieses Game mit fabelhaftem Parallaxscrolling läßt so manches Vollpreis-Aktionspiel alt aussehen. Nicht zuletzt sei an „Doom“ erinnert, welches lahmarschige Ruckeleien wie „Terminator Rampage“ locker auf die Ränge verweist. Wenn man sich dann noch das faire Share-Konzept vor Augen hält (Kauf nach Probe), bleibt wohl nur der



bald die Triple-Speeds auf den Markt kommen sollen – wird der Qualitätsunterschied sehr groß sein? Lässt sich übrigens der große Verschleiß von konventionellem Speicher beim CD-ROM-Betrieb irgendwie mildern?

2) Nach dem Smalltalk mit Chris Roberts wißt Ihr jetzt doch sicherlich, wann „Wing Commander 3“ auf CD erscheinen wird und ob uns das Game wirklich mit SVGA beglückt?!

3) Ich spiele mit dem Gedanken, mein Rechenroß von 4 auf 8 MB RAM aufzurüsten. Lohnt sich das überhaupt noch, wenn man bedenkt, daß die RAM-Preise Schweineteuer geworden sind? Oder sollte man gleich für'n Pentium sparen?

lächert uns D. Böhm aus Grevenbroich.

1) Es gibt schon Triples, allerdings für eine viertelstellige Summe. Der Nutzen hängt natürlich von der Software ab – wenn hauptsächlich Animationen direkt von CD abgespielt werden (wie z.B. bei „Rebel Assault“), dürfte das Triple Speed-Laufwerk kaum noch Vorteile bringen. Zudem unterstützt SMARTDRIVE in der Version von DOS 6.2 mittlerweile auch CD-ROMs, und damit bieten bereits Double-Speeder eine Top-Performance. Das Speicherproblem läßt sich ebenfalls am einfachsten mit dem Sechser-DOS und MEMMAKER in den Griff kriegen.

2) Über den Erscheinungstermin wollen wir lieber nicht spekulieren, aber die CD-Version wird definitiv SVGA bieten.

3) Die RAM-Preise haben sich derweil wieder normalisiert; das Kilogramm, äh, Megabyte liegt derzeit deutlich unter 100 Mark. Da die Preisentwicklung beim Pentium und ähnlichen Hoffnungsträgern der Zukunft schwer abzuschätzen ist und ein 486er mit 40 MHz so schnell sicher noch nicht zum Almetall zählt, scheint der Speicherkauf keine üble Idee zu sein.

Dein Ghost Commander 3

LEHRSTELLE ODER LEERSTELLE?

Vor allen Dingen interessiert mich in jedem Neuen Heft erst mal der Smalltalk, weil ich nämlich vorhabe, meinen späteren Beruf in der Spielehersteller-Branche anzuschließen. Im Sommer werde ich die Realschule abschließen und möglicherweise am Gymnasium weitermachen, interessiere mich aber so oder so höflich für eine Lehrstelle bei Softwareherstellern. Habt Ihr vielleicht ein paar Tips bezüglich der Voraussetzungen (Informatik-Studium?) auf Lager? An wen könnte ich mich wenden?

rätselt Oliver Wilkens aus Haiger-Steinbach.

Daß für eine Lehre ein Studium vorausgesetzt wird, kommt ja gottlob eher selten vor – zumal es den Beruf Softwarehersteller als solchen nicht gibt. Dennoch könntest Du Dich mal mit den üblichen Standardunterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf etc.) bei einem der bekannten deutschen Hersteller wie Software 2000 oder Ascon um eine kaufmännische Lehre bemühen. Dein gelehriger Ghost

SPION VS. SPION

Sehr geehrter Präsident Ghost, ich schreibe Dir heute, weil ich mir Sorgen um den PC Joker und Deine Partei mache: Ich habe Grund zu der Annahme, daß sich in Euren Gewölben feindliche Spione herumtreiben! Wie wäre es sonst zu erklären, daß ich Anfang Februar Post von einem namhaften Software-Versand bekam, in der ein Zitat aus dem März-Heft stand? Ich sage Euch, die innere Sicherheit Eurer Partei wird von Spionen bedroht! Wie ist das nun eigentlich mit Deiner Unsterblichkeit? Würdest Du ein Attentat überleben? Wenn nicht, so stelle ich Dir als treuer Joker-Leser meine Dienste als Ektoplasma-Guard und

Kami-Katze für den Gegenschlag zur Verfügung! Und bis wann werden eigentlich diese schrottigen Schultaschenrechner abgeschafft und durch Laptops ersetzt, die natürlich vom Staat zu subventionieren sind? Wäre jedenfalls'n gutes Mittel gegen Langeweile im Unterricht – und vielleicht ein Wahlkampf-Thema für die Joker-Partei.

Ich habe mich übrigens in Tanja verliebt, kannst Du mir sagen, wieso sie mir nicht schreibt? Und warum gibt es eigentlich keine Aufkleber oder Autogramme von Dir?

bemängelt Christoph Störk aus Bleichstetten.

Test-Zitate werden von den verlagseigenen Agenten zu Werbezwecken oft schon vor Drucklegung herausgegeben, sind also kein Indiz für feindliche Aktivitäten in der Parteizentrale, lieber Genosse. Da ich schon ein Weichen tot bin, brauche ich mir auch um mein Überleben keine Gedanken zu machen (obwohl ein Gegenschlag nach einem Attentat eigentlich nie verkehrt ist), staatlich subventionierte Laptops kommen, sobald die Teile für zweifuffzig zu haben sind, Tanja schreibt nur gegen Raubkopien, und mein Autogramm kann jeder Parteifreund haben – sofern er das Erkennungszeichen (eine Ghost-Mütze) besitzt! Dein großer Vorschwebender Ghost

HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM LACHT

Ich finde den PC Joker um einiges lässiger als die Konkurrenz; das fängt bei Strahlmann Michael an und hört bei dem Vorgesmack auf die nächste Ausgabe auf. In meinen Augen seid Ihr längst die Nr.1, aber ich glaube nicht, daß Ihr Euch mit einem solchen Titel brüsten würdet – „Das meistverkaufte Spielmagazin“ klingt viel zu spießig für den Joker.

Wenn man sich das Magazin durchliest, könnte man meinen, daß die Leute beim Joker Verlag alle ein wenig zu viel Endorphin intus haben, denn dieser Humor ist unglaublich gut. Ich sag' nur: Macht weiter so! empfiehlt uns der Humorist Timo Hunke aus Gütersloh.

Mit welchem Titel sollen wir uns bürsten? Und was'n Endorphin für'n Zeug – klingt irgendwie lecker! Na, machen wir halt einfach weiter so...

Humorlos, aber witzisch, Dein Ghost

DAS NORD-SÜDGEFÄLLE

1) Ihr bekommt doch sicherlich Textexemplare von den Spieleherstellern – bezahlt Ihr was dafür? Und wo stapelt Ihr das Zeug eigentlich?

2) Warum macht Ihr kein Kreuzworträtsel, bei dem es nur um Spiele geht? Das wäre doch eine tolle Idee, oder?

3) Wenn ich jetzt ein Adventure oder Rollenspiel habe, dann werden Gespräche oder Erläuterungen normalerweise als Screentext ausgeworfen – gibt es all das bei den CD-ROM-Versionen als Sprachausgabe?

4) Nach meiner Studie kommen etwa 80 Prozent Eurer abgedruckten Leserbriefe aus dem Süden Deutschlands. Warum druckt Ihr keine Briefe aus dem Norden? Na gut, für Euch ist Dortmund vermutlich schon jenseits des Polarkreises, aber ich meine halt den richtigen Norden: Hamburg, Kiel usw. Bevorzugt Ihr absichtlich „Südländer“, oder was?!

verendet, äh, beendet friesisch herb Christoph Obbe-gor aus Kiel seinen Brief.

1) Unsere Rezensionsexemplare bekommen wir gratis, nach Gebrauch werden sie (z.B. zum Überprüfen von Lösungshilfen) archiviert. Und was wir doppelt besitzen, geht in Verlosungen wie etwa bei den Charts.

DIE CAMPER-COMPETITION: Computerferien mit CAMPS

Bis zu den Sommerferien sind es zwar noch ein paar Tage hin, doch den Platz an der Sonne kann man sich gar nicht früh genug reservieren. Zumal wir hier ein konkurrenzlos günstiges Angebot für Sonnenanbeter mit Bytes im Blut hätten!

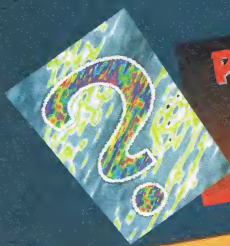
Unschwer zu erraten, daß hier und heute allerlei touristische Leckerbissen mit digitalem Hintergrund verlost werden – aber zunächst machen wir's noch ein bißchen spannend und erzählen Euch was über die großzügigen Menschen von CAMPS, denen Ihr die starken Preise zu verdanken habt: Der besagte Jugendreiseveranstalter hat vor zehn Jahren (Jubiläum!) die Idee der amerikanischen Campferien nach Deutschland gebracht; damals firmierte er allerdings noch unter „CompuCamp“, Kurse für alle mögliche Soft- und Hardware gehörten dabei von Anfang an zum Programm, im Lauf der Zeit wurde dann auch immer mehr für die Sport- und Sprachbegeisterten getan, und seit 1991 organisiert man sogar den Schüleraustausch mit High-Schools aus den USA. Die Hauptreisezeit ist dabei Juli und August, die Feriencamps befinden sich in Deutschland, England, Frankreich und der Schweiz. Je nach Örtlichkeit erfolgt die Unterbringung in Landschulheimen, Internaten und Chaleits, aber auch mal in einem alten Schloß, wobei in der Regel die Wahl zwischen Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmern besteht. Bei allen Kursen und sonstigen Freizeitaktivitäten werden die Teilnehmer nach dem Alter (6 bis 9 bzw. 10 bis 14 und 15 bis 18 Jahre) und ihren Vorkenntnissen zusammengestellt, so daß sich niemand unter- oder überfordert fühlen muß. Wer noch mehr allgemeine Infos über die Leute erfahren will, denen er heuer vielleicht die schönste Zeit des Jahres anvertraut, der besorge sich einfach den CAMPS-Katalog bei der nachstehenden Adresse.

Wir dagegen werfen jetzt mal einen genaueren Blick auf die Reiseziele, an denen sich die glücklichen Gewinner dieser Veranstaltung im Sommer austoben können: Zur Wahl steht einmal das Schloß Bul-

dem, das sich im nordrhein-westfälischen Dülmen (Nähe Münster) befindet. Trotz seiner wahrhaft hochherrschaftlichen Anlage hat das feudale Gemäuer auch eine eigene Disco, ein Kino, eine Skatearena, nahegelegene Bademöglichkeiten und natürlich einen standesgemäßen Park zu bieten. Dazu kann man bogenschießen, Basketball und Baseball spielen, Ausflüge in die Umgebung machen und noch etliches mehr. In digitaler Hinsicht sind Kurse für Visual Basic, Pascal/Windows, C++/Windows sowie DTP zu vermelden – diese Möglichkeiten teilt Schloß Buldem auch mit St. Peter-Ording, dem zweiten Gewinnercamp. Dieses Nordsee-Heilbad liegt auf der Halbinsel Eiderstedt an der Westküste Schleswig-Holsteins, die „Campinos“ residieren in einem Internat inmitten eines großen Parks. Neben dem obligaten

Sport- und Freizeitangebot locken dort lokale Spezialitäten wie z.B. Strandsegeln, Windsurfen oder Lenkdrachen-Seminare, wobei auch hier (wie in allen Camps) erfahrene Cracks in den jeweiligen Disziplinen als Betreuer zur Verfügung stehen: Bundesliga-Basballer, der deutsche Meister im Lenkdrachefliegen und so weiter und so fort.

So, bevor wir Euch nun endgültig in der Urlaubs-Vorfreude schwelgen lassen (wobei auch die sonstigen Preise durchaus zum Schwelgen geeignet sind!), müssen leider erst ein paar geschäftliche Angelegenheiten geklärt werden. Deren wichtigste ist natürlich die mit Spannung erwartete



PREISFRAGE:
WELCHES DER BEIDEN
GEWINNERCAMPS LIEGT
WEITER WESTLICH?

Ihr merkt schon, wir wollten es diesmal besonders einfach machen, um niemandem den Ferienspaß zu verderben – das folgende ist dafür um so ernster gemeint: Wir wünschen Euch viel Glück, denn der Rechtsweg ist ausgeschlossen, dasselbe gilt für die Mitarbeiter von CAMPS und die des Joker Verlags. Der Einsendeschluß ist am 8.4. 1994; im Falle eines Haupttreffers klärt der Veranstalter alle Formalitäten wie Termine etc. mit dem Gewinner persönlich ab. Die Adresse für Eure Antwortkarte (und auch eventuelle Katalogbestellungen) lautet:

CAMPS GmbH
„PC-Camps Competition“
Hafenstr. 28
D-22880 Wedel
Tel.: 0 41 03/179 75

SPASS & LERNEN



Hier könntet ihr wohnen!



Fröhliche Laune am Baseballplatz...



... und am Strand



Viel Spaß beim Bogenschießen...



... und am PC!

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN!

- 2 x** je zwei Wochen Aufenthalt im Camp Schloss Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je 1790,- DM
- 2 x** je eine Woche Aufenthalt im Camp Schloss Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je 895,- DM
- 6 x** je eine CAMPS-Telefonkarte im Sammlerwert von 80,- DM
- 5 x** je ein CAMPS-Rucksack
- 10 x** je ein CAMPS-T-Shirt

Lesercharts

1. (1) X-WING



2. (4) MANIAC MANSION 2
3. (2) PRIVATEER
4. (3) CIVILIZATION
5. (5) SYNDICATE
6. (6) INDIANA JONES IV
7. (11) COMANCHE
8. (7) EISHOCKEY MANAGER
9. (8) DUNE 2
10. (9) HISTORYLINE
11. (10) PIRATES GOLD
12. (13) STRIKE COMMANDER
13. (18) MONKEY ISLAND 2
14. (-) LANDS OF LORE
15. (-) DSA - DIE SCHICKSALS-KLINGE
16. (-) SAM & MAX
17. (20) WING COMMANDER 2
18. (14) MAD TV
19. (19) LEMMINGS 2
20. (-) DOOM

Special Charts:

Das Beste aus GB/USA

1. MANIAC MANSION 2 (Lucas Arts)



2. INDIANA JONES IV (Lucas Arts)
3. SIM CITY 2000 (Maxis)
4. SAM & MAX (Lucas Arts)
5. ELITE II (Gameltek)
6. MONKEY ISLAND 2 (Lucas Arts)
7. REBEL ASSAULT CD-ROM (Lucas Arts)
8. X-WING (Lucas Arts)
9. PINBALL FANTASIES (21st Century)
10. MIGHT & MAGIC V (New World Computing)

Business Charts

CD-ROM

1. (-) REBEL ASSAULT



2. (-) COMANCHE
3. (-) IRON HELIX
4. (2) MAN ENOUGH
5. (3) STRIKE COMMANDER



TOPJOB

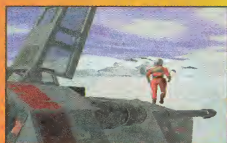
DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS



Lesercharts:

CD-ROM

1. (1) REBEL ASSAULT



2. (2) 7TH GUEST
3. (3) STRIKE COMMANDER
4. (-) MANIAC MANSION 2
5. (-) RETURN TO ZORK

Business

Charts

1. (4) SAM & MAX

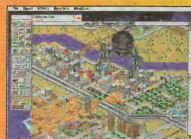


2. (-) MORTAL KOMBAT
3. (-) DOOM
4. (-) ZEPPELIN
5. (1) ANSTOSS
6. (-) SIM CITY 2000
7. (-) DER PLANER
8. (-) ALONE IN THE DARK 2
9. (-) SUBWAR 2050
10. (2) FLIGHT SIMULATOR V

Personal Top Five:

Joe

1. SIM CITY 2000



2. ELITE II
3. DSA - DIE SCHICKSALS-KLINGE (CD-ROM)
4. PINBALL FANTASIES
5. MIGHT & MAGIC V

Zum guten Schluß unserer jüngsten Renovierungs-Kampagne stellen wir ab sofort die bislang von Leisuresoft gelieferten Business-Charts auf eine breitere Grundlage – indem wir Monat für Monat höchstpersönlich ein paar Einzelhändler interviewen!

Damit erstrahlen unsere guten alten Listen nunmehr in neuem Glanz, was mich darauf bringt, daß Ihr offenbar die Idee mit den Charts für CD-ROM besonders glänzend fandet – was hier an Nennungen einging, geht weder auf eine Kuhhaut noch auf eine Schillerschleife! Trotzdem wurde alles getreulich ausgezählt, wobei das Ergebnis kaum einen Stormtrooper vor Überraschung aus der Rüstung werfen dürfte: Mit geradezu intergalaktischem Vorsprung hat sich die Sternenkriegs-Ballerei „Rebel Assault“ den Platz an der Spitze gesichert.

Und sonst? Na, sonst darf im April unser Redaktions-Scherzbold Papa Joe („Harhar“) seine intimen Lieblingsspiele öffentlich ausplaudern, während die Specials diesmal über diverse bisher nicht genannte Hersteller aus England und Amerika informieren. Absolut kein Scherz ist auch, daß wir einmal mehr einige tolle Preise unter all jenen Leuten verlosen, die uns per Postkarte ihre aktuellen Spielchits (CD-Versionen bitte kennzeichnen!) mitteilen:

1 x Sim Farm

1 x Goal!

1 x Freddy Pharkas

Damit steht der Plan für April mal wieder fest: Ihr schreibt und vergeßt dabei weder Absender noch Briefmarke, wir zählen aus und vergessen darüber nicht, Euch noch schnell die Zieladresse anzuvertrauen:

Joker Verlag

„Top Job“

Bretonischer Ring 2

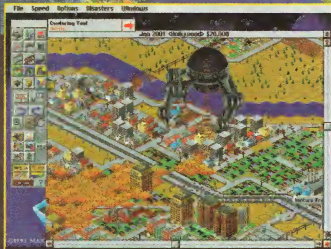
D-85630 Grasbrunn

ABO

Diesen Bausparvertrag gibt's weder bei „Schwäbisch Knall“ noch bei „Wüstenot“: Holt Euch jetzt ein Abo, und Ihr bekommt Eure Hefte schneller und preisgünstiger sowie ein uneingeschränkt bebaubares Demo des Mega-Hits Sim City 2000

Bausparen für Abonnenten

Da lacht der Sparer: Als Joker-Absonnent zahlt man für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur noch den Preis von 9, also zinslose 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Geliefert werden sie vom Postboten direkt an die heimische Baustelle, und zwar meist noch vor dem Kiosk-Termin – natürlich schön umweltfreundlich und wetterfest verpackt! Und als Bauherr freut man sich über die starke Prämie für alle Neubonnenten:



Unser Geschenk-Demo des aktuellen Maxis-Knallers SIM CITY 2000 bringt Euch völlig gratis den vollen Spielspaß der neuen Stadtbau-Simulation ins Haus, also *alle* Funktionen von der Landerschließung über den Hausbau bis zur Errichtung von Nahverkehrsstrecken, die ausgefuchste Maussteuerung und die tolle Präsentation mit der feinen SVGA-Grafik! Im Gegensatz zur Vollversion fehlt hier nur die Save-Option, und die Spieldauer ist pro Session auf 20 Minuten beschränkt.

SIM CITY 2000
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

MAXIS



**AUF DIESE PRÄMIE
KÖNNT IHR BAUEN: EIN
UNEINGESCHRÄNKT
SPIELBARES DEMO DES
MEGA-HITS „SIM CITY
2000“ FÜR JEDEN
NEUABONNENTEN!**

PC-JOKER ABO-COUPON



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

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐

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

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

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, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

Wer also am Abo-Richtfest teilnehmen will, der schicke uns am besten noch heute seinen Bausparvertrag in Form des ausgefüllten Coupons, denn dieses Superangebot gilt nur im April – und ist *kein* Scherz! Übrigens dürft Ihr bei jeder Abo-Verlängerung auf ein weiteres spielbares Spitzendemo bauen!

Joker Verlag
Abo-Service PC Joker
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WIZARD!

Pfiffiger Hexerich

Der unter dem Pseudonym „Tag“ bekannte Programmierer A.P. Taglione bewies schon bei „Bloodwych“ und „Legend“ Ideenreichtum – jetzt hat er seinen Dungeons das Scrollen und noch ein bißchen mehr beigebracht.



Eine wirklich „bezaubernde“ Dame!

Als erstes darf man sich bei diesem actionlastigen Fantasy-Rollenspiel aus dem Fundus von Kämpfen, Magiern, Rangern und Meuchelmördern eine vierköpfige Party zusammenpfriemeln. Dieses Kleeblatt begibt sich dann auf die Suche nach vier Talismanen, die derzeit noch der Titel-Wizard in seinen schmutzigen Krallen hält.

Das an „Dungeon Master“ bzw. die „Beholder“-Drillinger erinnernde Fahndungsgebiet umfaßt sechs Dungeons mit insgesamt 42 Stockwerken, in denen 500 Monster (in 249 Sorten) ihr Unwesen treiben. Vergleichsweise bescheiden wirken da die 32 Zaubersprüche, aber hier ersetzt dann eben die vernichtende Qualität die Masse: Der Spell „Firepath“ besteht z.B. aus der Kombination einer Feuerwalze mit einem herumeiernden Feuerball, was selbst hartnäckigste Gegner

zuverlässig entsorgt. Und „Inferno“ ist quasi die Smartbomb für Magier, denn damit löst man gleich eine ganze Latte verheerender Sprüche aus. Außerdem kann man sein Waffenarsenal auf magische Weise verdoppeln oder mit dem „Wizeye“-Spell 15 Sekunden lang den jeweiligen Level von oben erkunden, während die Spielzeit stillsteht. Darüber hinaus gibt es über 200 Gegenstände aller Art einzusammeln, wobei das „intelligente“ Inventory bei vielen Dingen automatisch erkennt, ob sie besser oder schlechter sind als die Schilde, Rüstungen etc., die sich bereits im Partybesitz befinden. Eine nette Idee ist auch das Recyclingangebot in den insgesamt sieben Shops – man kann dort nicht nur alles mögliche kaufen, sondern auch verbrauchte Zauberstäbe aufladen lassen. Wie schnell sich dagegen der Energiehaushalt von



Eine Party sieht rot

abgeschliffenen Kriegern regeneriert, hängt stark davon ab, ob man seine Leute fleißig füttert oder am Hungertuch nagen läßt. Grafisch ist der Hexerich knapp unter „Doom“ bzw. „Shadowcaster“ anzusiedeln, allerdings muß man den Detailgrad bei schwächeren Rechnern stark herunterregeln und dazu meist noch ein kleineres Grafikfenster wählen – in dem dann aber die Action tobt, insbesondere beim Aktivieren der Spells. Die unhörbaren Anleihen der Musik bei „Ultima Underworld 2“ wollen wir einfach mal überhören, denn das Handling geht voll in Ordnung: Es gibt eine fabelhafte Übersichtskarte, einen Starterdungeon zum Eingewöhnen, und wer die tadellose Maussteuerung verschmäht, hat auf dem Keyboard sogar die Wahl zwischen Rechts- und Linkshänderbetrieb!

Insgesamt also ein unterhaltsamer Actionrolli mit pfiffigen

Ideen – und damit der ideale Zeitvertreib für alle, die auf „Dungeon Master 2“ warten. (mm)



Automapping Deluxe

Wizard! (Psynopsis)

Klassisches Fantasy-Rollenspiel mit hübschen Einfällen.

GRAFIK	74%
SOUND	72%
ATMOSPHÄRE	76%
MOTIVATION	74%



74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM

Läuft schon ab einem 286er, besser ist natürlich besser.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Was nehmen wir denn heute?



Der Dungeon aus der Wizeye-Sicht

BLOODNET

Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!

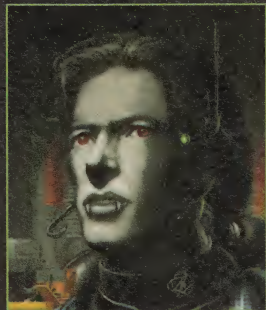


Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder auferstanden. Der berühmte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

Er lockte Dich, den Freelancer Ransom Stark, in eine böse Falle. Nur Dein Neural-Implantat bewahrte Dich davor, dem Biß des Vampires sofort zu erliegen.



Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberpunks, Söldnern und Computer-Hackern bast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschleppte Miss Tackett zu finden - die einzige Person, die Vampir-Bisse neutralisieren kann. Gelingt es Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm Icebreaker zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine finstere Macht endlich zu brechen.



Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!

BLOODNET

Das Cyberpunk
Vampire-Adventure

Für IBM PC und
kompatibel und
für PC CD-ROM



MICROPROSE



THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB



Sei (k)eine Schnecke!



Hauptsache das Futter für ihren Nachwuchs heranschaffen, indem sie es zuerst in eine Blase verpackt und dann unter geschickter Ausnutzung der vorhandenen Ventilatoren, Lifte etc. an seinen Bestimmungsort transportiert.

Die Programmierer waren allerdings nicht besonders einfallreich, was die verschiedenen Beförderungsmethoden angeht, außerdem besteht das ganze Game gerade mal aus zehn Levels, die jeweils mehrere Screens umfassen. Daß man Steg somit in kürzester Zeit durchgespielt hat, erspart es einem andererseits

auch wieder, sich länger über die dürftige Präsentation zu ärgern: Die grob gezeichnete Grafik enttäuscht sowohl in puncto Animationen als auch vom Scrolling her, und die Musikbegleitung holt ebenfalls keinen Storch von der Wiese. Immerhin läßt sich diese Arcade-Knobelei nach einer gewissen Eingewöhnungszeit problemlos steuern – das jedoch ausschließlich per Tastatur, denn solcher Luxus wie Mäuse oder Sticks wird hier erst gar nicht unterstützt.



Auf die Schnecke, fertig, los!

Fazit: Ein rundum anspruchsloses Budgetgame für rundum anspruchslose Billigheimer. (mm)

Steg the Slug (Codemasters)

Schleimiger „Lemmings“-Abklatsch für Sparefrohs.

GRAFIK	46%
SOUND	41%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	51%



48%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,- DM

Das Game braucht einen 386er und ist auch von Disk spielbar.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 0.5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Software-Recycling

AIRFORCE COMMANDER

Es gibt Games, die man immer wieder spielt, aber kein einziges, das man freiwillig zweimal kauft – um so schaffeliger ist es, wenn Hersteller ihre alten Gurken unter neuem Namen als frisches Gemüse anbieten!

Doch genau das hat Impressions hier mit dem zwei Jahre alten „Fighter Command“ gemacht, wobei 28 zusätzliche Einsätze aus dem Zweiten Weltkrieg, ein paar neue Menügrafiken und eine völlig andere Verpackung den Preis von stolzen 99 Markern rechtfertigen sollen. Tun sie aber nicht, denn die 28 unverändert übernommenen Missionen im Mittleren Osten und das Spielprinzip sahen schon bei der Erstveröffentlichung ziemlich alt aus:

Per Maus und Menüs läßt man seine Flieger die feindlichen Radarstationen, Flughäfen und andere Militäreinrichtungen angreifen, um schließlich entweder die gesamte Luftstreitmacht des Gegners zu ver-



Selten hübsch oder hübsch selten?

nichten oder seine Bevölkerung völlig zu demoralisieren. Das Geschehen spielt sich vorwiegend auf einer weder besonders schön noch allzu übersichtlich gestalteten Karte des jeweiligen Einsatzgebietes ab, die nur dann und wann von ein paar netten Menüs aufgelockert wird. Dazu gibt's FX in Minimal-Dosierung, eine Steuerung mit Ecken und Kanten und ein konkurrenzlos langweiliges Gameplay – denn von der Wahl des Angriffsziels abgesehen, erledigt der Rechner die interessante Detailarbeit vollautomatisch und alleine...

Der Spieler wird hier also nicht nur mit einem Etikettenschwindel für dumm verkauft, sondern auch noch zum Stati-

sten degradiert – wir plädieren dafür, die verantwortlichen Impressionisten vor ein Kriegsgericht zu stellen! (mic)

Airforce Commander (Impressions)

Überflüssiger Aufzug eines überflüssigen Strategicals.

GRAFIK	36%
SOUND	2%
STEUERUNG	41%
MOTIVATION	38%

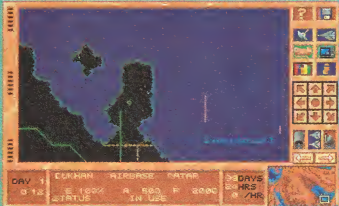


33%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

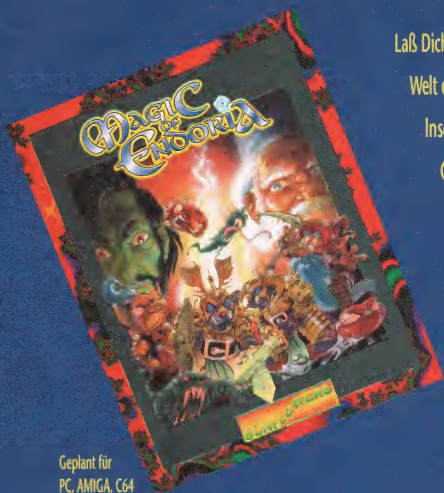
Wen wundert's, ein 286er reicht völlig aus.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 2 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Punkt, Punkt, Komma, Strich – fertig ist der Eichtzeitkrieg!

MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche
Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der
Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene
Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splintern
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,
findige Strategen!

-  Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!
-  Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!
-  Super-Originelle Grafik mit vielen Details!
-  Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
-  Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option
über Null-Modem oder
Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer.



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkant!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMCO

Pizza Connection



Zum ersten haben wir es hier nämlich mit dem launigsten Vertreter des meist bierernsten Genres seit „Mad TV“ zu tun, zum zweiten trotzdem mit ei-

— aber vor allen lukullischen Kreationen muß die eigene Identität komponiert werden: Bruno Backwahn, Willy Wurzel und die anderen 98 fragwürdigen Gastwirte unterscheiden sich nicht nur in Dingen wie Alter, Gesundheit oder Charisma, sondern vor allem auch durch das vorhandene Startkapital. Und davon

kann man ja nie genug haben, wenn in einer von zehn beliebig anklickbaren Weltstädten (z.B. Berlin oder Paris) das große Echtzeit-Geschäft wartet...

Normalerweise wird die Kohle anfangs dennoch bloß für eine Kaschemme in den Vororten reichen, folglich peilt man

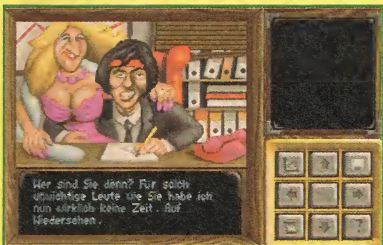
Plätzchen gefunden hat, kann die Häuserzeilen nach leerstehenden Geschäftsräumen abklicken und bekommt bei der Gelegenheit gleich gesagt, an welchen Makler er sich zu wenden hat. Sind derlei Formalitäten schließlich erledigt, geht es mit der Innenarchitektur weiter.

Was dabei aus dem riesigen Angebot (180 Möbel vom Plastikstuhl über den geschmackvollen Marmortisch bis hin zu Steinbacköfen, Spielautomaten und Musikboxen) im Einzelfall aus vernünftig gelten kann, hängt nicht wenig von der zuvor gewählten Gegend ab:

Wohlhabende Geschäftsleute werden ein gediegenes Interieur bevorzugen, während arme Schüler, mittellose Joker-Redakteure und andere gescheiterte Existenzen vermutlich eher auf Pop-art und Aldi-Preise stehen. Ja, selbst der anwählbare Tru-

hensound hat Einfluß aufs Geschehen, weshalb man in Gebieten mit besonders hoher Rentnerdichte am besten uralt Schmalzen im Stil der „Capri-Fischer“ abnudelt.

Ihr findet, das sei alles schon sehr komplex? Es kommt aber noch viel, viel komplexer! So darf man hier der Kon-



Skandal im Sperrbezirk?

nem der ausgefuchstesten. In dieser Wirtschaftssimulation simuliert man den Besitzer einer Wirtschaft (also doch irgendwie bierernst), genauer gesagt einer oder später sogar mehrerer Pizzerien. Als solcher darf man in Konkurrenz zu sieben menschlichen bzw. digitalen Kollegen seine Knack- und Backkünste experimentell an überwiegend harmlosen und nichtsahnenden Gästen erproben



Prominente Lieferanten, was?

auf dem stufenweise vergrößerten Stadtplan, der in höchster Auflösung hübsche „Sim City“-Häuschen mit herumwuselnden Autos bietet, erst mal die Lage, wobei sich Daten wie Verkehrsdichte, Kriminalität oder Zusammensetzung der Wohnbevölkerung Bezirk für Bezirk abfragen lassen. Wer ein lauschiges



Mmmh, lecker...





Nicht schön, aber gemütlich!

kurrenz Ratten und Kakerlaken in die Küche schmuggeln, über Satzbausteine individuelle Werbeflugblätter gestalten, sich mit Behörden und Versicherungen herumschlagen, für sämtliche Zutaten Lieferverträge abschließen, eine Zeitung studieren, bei der örtlichen Mafia-Familie lukrative Nebenjobs abstauben und eine wahre Flut von Statistiken im Auge behalten. Und diese Aufzählung repräsentiert längst nicht vollständig die zahllosen Möglichkeiten des Programms, denn vor allem fehlt noch das witzigste Feature: die persönliche Rezeptentwicklung! Dabei zeigt der Screen eine leere Pizza, die nun mit x-beliebigen Leckerbissen (ganz oder zerkleinert) aus den Pull-down-Menüs für Gemüse, Fleisch, Käse, Obst und Kräuter belegt werden darf. Der Compi berechnet automatisch die anfallenden Kosten und bewertet das Endergebnis, wobei die Kundschaft wieder eine große Rolle spielt – solide Malocher sind gegenüber geschmacklichen Extravaganzen entschieden weniger tolerant als etwa gelangweilte Schickmickis...

Sollte alles nach Plan laufen, kann man natürlich weitere Restaurants eröffnen, die vielleicht in nobleren Gegenden oder gleich ganz in anderen Städten gelegen sind. Letzteres ermöglicht sogar firmeninterne Verschiebungen (wenn z.B. die Ananas in Berlin viel billiger ist als in Moskau), und über kurz oder lang wird man wohl auch Geschäftsführer für die Filialen einstellen, weil einem der Kleinkram sonst über den Kopf wächst. Dabei kann

übrigens genau festgelegt werden, welche Kompetenzen die Digi-Hiwis in puncto Einkauf, Preis- und Speisekartengestaltung bzw. Personal haben.

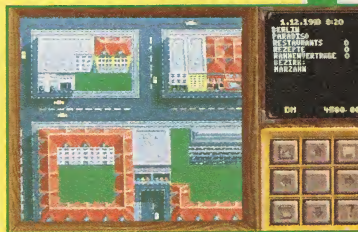
In unsere Kompetenz fällt es hingegen, jetzt langsam zu den technischen Details zu kommen. Zuerst sticht da natürlich die witzige und vielfältige Comic-Grafik ins Auge (eine Synthese aus „Mad“ und

„Mad TV“), wobei die weniger spektakulären Hauptscreens von der bereits erwähnten „Sim City“-Perspektive sowie dem ebenfalls von oben einsehbaren Pizzeria-Innenraum gestellt werden – in dem bei Hochbetrieb sogar animierte Kunden an den frei verstellbaren Tischen sitzen. Dazu kommen vielfältige Zwischenbilder, originelle und gut eingebaute Sound-FX sowie allerlei nette Musikstücke; beispielsweise die Tracks der lokaleigenen Musikbox. Da schließlich auch die Maus-/Icon-Steuerung durchgängig einleuchtend aufgebaut ist, liegt das Fazit jenseits des persönlichen Geschmacks einzelner Pizzabäcker: Diese Hefe-Scheibe ist ein Hit, wie er im Kochbuch steht! (jn)

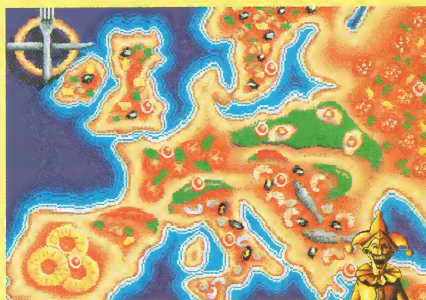
Dazu kommen vielfältige Zwischenbilder, originelle und gut eingebaute Sound-FX sowie allerlei nette Musikstücke; beispielsweise die Tracks der lokaleigenen Musikbox. Da schließlich auch die Maus-/Icon-Steuerung durchgängig einleuchtend aufgebaut ist, liegt das Fazit jenseits des persönlichen Geschmacks einzelner Pizzabäcker: Diese Hefe-Scheibe ist ein Hit, wie er im Kochbuch steht! (jn)



Mafia-Methoden!



Die Strada del Pizza



Pizza Connection (Software 2000)

Humorvolle und komplexe Wirtschaftssimulation für Italo-Gastronomen – sozusagen „Sim Pizza“!

GRAFIK	72%
SOUND	74%
REALISMUS	88%
MOTIVATION	92%



88%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 109,- DM

Läuft schon ab einem 386 SX (DX ist natürlich besser).

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 7 MB	Kolonel
RAM: 4 MB	fortruck
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

SIMSLAUGHTER

Bei Maxis hat man nun den Öko-Trip von „Sim Farm“ konsequent weitergedacht – herausgekommen ist ein simulierter Schlachthof, der den Vegetariern den Appetit am Zocken ganz schön verderben kann!

Seit in den USA das private Schweineschlachten Karaoke

und Bungeespringen als Volkssport abgelöst hat, war es nur eine Frage der Zeit bis zu diesem Computerspiel: Bei Sim Slaughter kann man wahlweise eine „Tante-Emma-Schlächtereier“ (mit artgerechter Exekution des Viehs via Beil, Garotte und Bolzenschußapparat) oder einen industriellen Schlachthof aufziehen, wo die Tierchen per Fließband in den Himmel befördert werden...

Abgesehen davon, daß das Game am hiesigen Publikums-geschmack

vorbeizieht, ist es ohnehin nur für Besitzer der übrigen Simulationen wirklich interessant. So können alle Vierbeiner aus „Sim Farm“ zur Schlachtung importiert werden, aber auch die genetischen Eigenkreationen aus „Sim Life“ und „Unnatural Selection“ darf man übernehmen und dann auf vielfältige Weise für den späteren Genuß zerstückeln. Vom Handling her ist das gänzlich unproblematisch, da die eindrucksvoll gestalteten Icons (Tranchiermesser, Blutwurst etc.) zusammen mit dem dicken Anleitungsbuch aus einem originalen Metzgereibetrieb sorgenfreies Abmurksen garantieren.

Der Sound beschränkt sich auf den Pink Floyd-Track „Pigs on the Run“ und ein paar tierische FX wie „Oink“ oder „Muh“, die Grafik ist niedlich, und kleine Gags (Fete im Kühlhaus mit Eishockeymaske und Motorsäge!) sorgen speziell beim jün-

geren Publikum für viel Hallo. Fazit: Eine Schweinerei für Fans! (ml)

Sim Slaughter (Maxis)

Digitaler Schlachthof – für Metzger sangeil, für Tierfreunde ein Graus!

GRAFIK	72%
SOUND	58%
REALISMUS	86%
MOTIVATION	64%



66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM

Die deutsche Version soll demnächst unter dem Titel „Sim Sau“ erscheinen.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 12 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Geler Sturzflug

AIRLINES



Als Manager einer Luftfahrtgesellschaft den gesamten Globus mit einem Flugroutennetz zu überziehen, ist eine feine Sache – es sei denn, die Drahtzieher im Hintergrund sind auf die ganz schnelle Mark aus...

Auf den ersten Blick macht diese Wirtschaftssimulation noch einen durchaus komplexen Eindruck: 42 Flughäfen, 24 Arten von Fliegern, Linien- und Charterbetrieb sowie diverse Zu-

fallsereignisse wie Entführungen oder Fluglotsenstreiks scheinen genügend Spieliefe zu garantieren. Aber dann! Sobald die erste Mühle nämlich gekauft, ausgestattet und auf den Weg geschickt wurde, reduzieren sich die Handlungsmöglichkeiten bald darauf, das richtige Verhältnis zwischen Kreditrückzahlung, Ticketpreis und Angestelltengehältern zu finden. Spätestens nach einer Viertelstunde hat man die Idealkombination erraten und sieht nur noch zu, wie die Statistiken immer freundlicher werden. Auch die allmähliche Erweiterung des Fuhrparks und die gelegentlichen Flugzeugneuentwicklungen bringen nicht allzuviel Abwechslung ins Spiel, zudem haben

die drei Computergegner nur wenig auf dem Kasten. Doch wenn man sie durch menschliche Konkurrenten ersetzt, sind hektische Verteilungskämpfe um die Maus fast unvermeidlich – weil jeder Spieler jederzeit eingreifen kann und soll, dazu aber natürlich das Nage-tier benötigt.

Zweckmäßig ist hier lediglich die Grafik, denn die kombinierte Maus-/Tastatursteuerung ist eher unpraktisch geraten, und eine Soundbegleitung hat man vorsichtshalber gar nicht erst eingebaut. Und da auch

der Spielspaß vergessen wurde, handelt es sich bei dieser Fluglinie um eine wirtschaftliche Fehlkonstruktion. (mic)

Airlines (Interactivision)

Rundum reißlose Wirtschafts-simulation.

GRAFIK	39%
SOUND	0%
REALISMUS	44%
MOTIVATION	42%

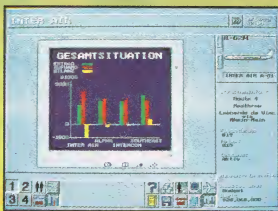


39%

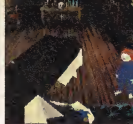
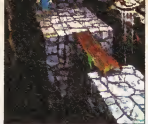
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM

Der Start erfolgt bereits auf einem 286er mit DOS 5.0 – kein Wunder.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1,3 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Farblose Grafik – farbloses Spiel



ALONE IN THE DARK 2

**Mit Piraten und
Galgenvögeln ist nicht gut
Kirschen essen!**

**EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES
UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.**

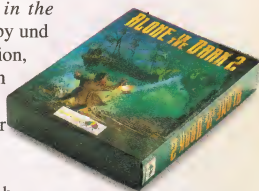
Sein Freund Striker ist unter mysteriösen
Umständen während eines Auftrags über
eine Kindesentführung verschwunden.

Für Carnby liegt die Lösung
dieses Rätsels in Hell's
Kitchen, dem unheimlichen
Unterschlupf von One Eyed
Jack, einem gefürchteten
Gangster. An diesem Weihnachts-
abend 1924 beschließt er, das stattliche
Haus, das über einer steilen Felswand
steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's
Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste
mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the
Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und
ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition,
Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch
die Zeit zu einem packenden Szenario
versponnen werden. Noch immer
keine Angst im Dunkeln?

Na dann willkommen in
Alone in the Dark 2. Doch
seien Sie auf der Hut, sonst könnten
die Weihnachtsglocken einen Trauer-
marsch läuten.

Features:

Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als
50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in
Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus
und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programms.
Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach
Position der Figuren.



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

neues von der arcadefront: ima'94

94
ima

Jedes Frühjahr findet in Frankfurt der Welt größte Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten statt – hier sind die Grundsteine für die Arcade-Konvertierungen von morgen zu besichtigen. Und genau das haben wir mal getan!

Möglicherweise trägt Ihr ja selbst gelegentlich Euer Kleingeld in die Spielhalle, aber auch für die überzeugten Heimarbeitler unter den Zockern ist es sicher interessant zu erfahren, was sich vielleicht schon am Jahresende auf ihrem Monitor abspielt. Denn während der PC früher kaum Automatenumsetzungen zu Gesicht bekam, wird er damit inzwischen beinahe überschüttet – man denke nur an „Space Ace“, „Mad Dog McCree“, „Street Fighter II“ oder das aktuelle „Mortal Kombat“...

GERAUFT WIRD IMMER

Nachdem heute auch eine Arcadehalle keine Goldgrube mehr ist, gehen viele Produzenten gleich doppelt auf Nummer Sicher – sie setzen auf krisensichere Prügelorgien und geben ihnen einen schon eingeführten Namen. Folglich hatten streitsüchtige Messebesucher die Wahl der Qual zwischen Super Street Fighter II, Mortal Kombat II und einer ganzen Reihe weiterer Digi-Klopperien, von denen wir hier nur eine repräsentative Auswahl vorstellen können. Den Vortritt soll die aktuelle Fortsetzung der unendlichen Straßenkämpfer-Saga erhalten: Super Street Fighter II unterscheidet sich praktisch nur durch vier zusätzlich ins Spiel gebrachte Figuren von den bekannten Vorgängermodellen. Das wäre einmal der riesige Indianer T. Hawk, dazu gesellen sich die rauflustige Lady

Cammy, der Karateka Lee Fei Long und der Kickboxer Dee Jay aus Jamaika. Immerhin hat Capcom auch die altgedienten Hau-

Super Street Fighter II



Mortal Kombat II



Virtua Fighter

den wie Blanka oder Ryu ein paar neue Spezialtechniken erleben lassen, darüber hinaus sorgt ein QSound genanntes 3D-Surround-System für eine noch lebensnähere (= räumlichere) Krachkulisse. Bei den poppig bunten Comicgrafiken und der Sechs-Button-Steuerung nahm man dagegen lieber keine einschneidenden Änderungen vor. Dafür führte man eine „Tournament Battle“-Option ein, die wahre Saalschlachten ermöglicht, falls der Spielhallenbesitzer die nötigen Voraussetzungen schafft: Mit vier zusammengekoppelten Monitoren können sich bis zu acht Leute gleichzeitig in den Kampf stürzen! Das ist Prügelspaß für die ganze Familie, da kommt Freude auf und Mortal Kombat II nicht mehr mit – die Fortsetzung zu Midways kürzlich umgesetztem Kassenschlager vom letzten Jahr hat zwar zwölf (alte & neue) noch besser digitalisierte Kämpen und etliche Detail-

verbesserungen bei Grafik, Sound und Spezialattacken zu bieten, aber keine einzige wirklich originelle Neuerung. Egal, die Fans werden's trotzdem lieben, auch wenn die Konkurrenz inzwischen auf dem Vormarsch ist.

SPORT & MORD

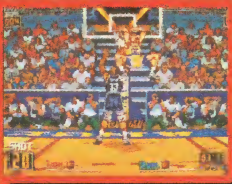
Während nämlich der Bluteghalt des „tödlichen Kampfes“ gegenüber dem Vorgänger eher zurückgegangen ist, treibt das ähnliche Survival Arts von Sammy die spritzige Optik auf die Spitze. Dagegen hatte Capcom noch sehr Fantasy-volle Action auf der Pflanze, denn Dungeons & Dragons – The Tower of Doom pfeift auf blutrünstigen Realismus und beeindruckt lieber mit grandiosem Orchestersound, deutschen Texten und – Rollenspielelementen! Ebenfalls ganz witzig gemacht (zumindest was die Angriffstaktiken der Fleischkolosse be-

Tower of Doom



MORTAL KOMBAT II

Run Gun

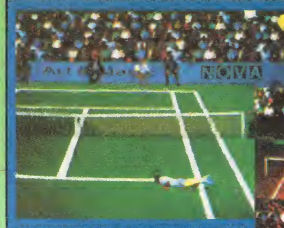
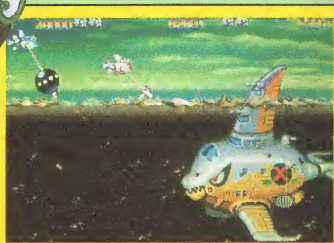


trifft) ist der Wrestling-Auto-
mat Muscle Bomber Duo für
maximal vier Spieler, die in
Zweier-Teams antreten. Konami
klatscht statt dessen mit Mon-
ster Maulers rekordverdächtig
eklige Gegner auf den Screen,
während Sega bei Virtua Figh-
ter zeigt, wie die digitale Zu-
kunft handgreiflicher Pro-
blemlösungen aussieht: Die
Kämpfer bestehen aus gefüll-
ten Polygonen, die in Verbin-
dung mit dem eingebauten 32-
Bit-Prozessor für eine wahn-
witzig schnelle Grafik gut sind.
Dazu gibt's ungewöhnliche
Schlagvarianten, interessante
Gegner, phänomenale Zoom-
effekte, eine astreine Steue-
rung und hoffentlich bald die
Umsetzung.

Wer seine Muskeln lieber in
den Dienst des Sports stellt,
hate auf der Messe ebenfalls
reichlich Auswahl. Für jeweils
bis zu vier Basketballer ge-
dacht sind etwa Midways
NBA Jam Tournament Edition
und Konamis Run Gun, wobei
ersteres mit der gefälligeren
Präsentation glänzt. Auf dem
grünen Rasen hießen die Kon-
kurrenten World Cup 94 und
Super Cup Finals, diesmal mit
leichtem Platzvorteil für den
letzten genannten Bolzer. Wie
Boris Becker auf den ver-
schiedensten Bodenbelägen
umherhechten kann man bei
Ultimate Tennis von Nova, das
zudem die Teilnahme an den
vier großen Weltturnieren er-
möglich. Und unter den vielen
Rasereien für sportliche Auto-
fahrer stach Namcos Ridge Ra-
cer dank seiner unglaublich
flotten, mit Texture-Mapping
aufgemöbelten Polygongrafi-
ken hervor, während Sega bei
Out Runners zwar auf her-
kömmliche 3D-Pixels setzte,
jedoch acht Rennen mit wun-
derschönen Urlaubslandschaf-
ten auf den Schirm zaubert.

DER REST VOM FEST

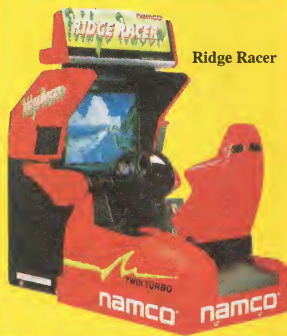
Zur Abrundung unseres kun-
terbunten Coin Op-Cocktails
schließlich noch drei nicht
ganz so ernst gemeinte,
aber dafür um so lustigere
Games: Unverkennbare
„Parodius“-Anleihen



Ultimate Tennis

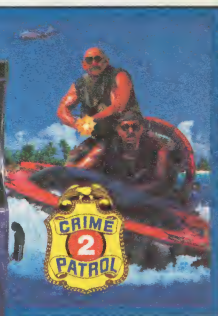


nimmt Capcoms Fun-Bal-
lerei ECO Fighters, deren
schreckliche Endmonster
schiefer zum Totlachen
sind. Ebenfalls eher sati-
risch sind die hoffnungs-
los chaotischen Gang-
sterjagden Crime Patrol 2
– Drug Wars und Mar-
bella Vice. Beide Stand-
geräte arbeiten mit Laser-
discs und stecken daher
voller Filmsequenzen mit
finsternen Drogendealern,
bezahlten Killern und de-
korativen Bikinimädchen
– wir können die höchst-



Ridge Racer

Crime Patrol 2



wahrscheinlich schon bald auf-
tauchenden CD-ROM-Umset-
zungen kaum erwarten! (Ma-
nuel Semino/od)

ECO Fighters



Marbella Vice





DATE SERVICE

Streß laß nach: Die Übersetzungen, Versilberungen und Erweiterungen werden ständig mehr, und wir wissen gar nicht, wo wir das alles unterbringen sollen – Telegrammstil ist also angesagt!



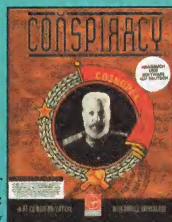
Sid & Al knobeln jetzt deutsch



Larry 6 flirtet jetzt deutsch



Und in Darklands ist jetzt das deutsche Mittelalter angebrochen

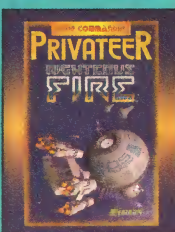


Donald Sutherland arbeitet für den KGB: Conspiracy



Freudenfeuer für Privatiers: Die Datadisk Righteous Fire

Das Schwarze CD-Auge



Deutscher

Soweit nichts anderes vermerkt ist, kosten alle auf dieser Seite aufgeführten Games jeweils einen runden Hunni, jetzt aber los: Vorbildlich übersetzt wurde Sierras experimentelle Comic-Tüftelei **Sid & Al's Incredible Toons** (ca. 89,- DM), was bis auf einige Tippfehler auch für die nächtlichen Abenteuer von **Gabriel Knight** und **Larry 6** gilt. Dagegen heißt der virtuelle Genremix „Lawnmower Man“ jetzt zwar **Der Rasenmähermann**, aber das Spiel selbst enthält immer noch jede Menge englische Sprachausgabe. Einwandfreie Neugeräusche sind dafür wieder das Weltraumstrategical **Starlord** und das Frauenabenteurer **Hand of Fate** („Legend of Kyrandia 2“, ca. 79,- DM) von Westwood. Auch der im mittelalterlichen Deutschland angesiedelte MicroProse-Rolli **Darklands** beherrscht nun endlich die Sprache des Landes, dasselbe Schicksal hat **Maxis' Bauernsimulation Sim Farm** und **Syd Meads SF-Strategical Maelstrom** ereilt.

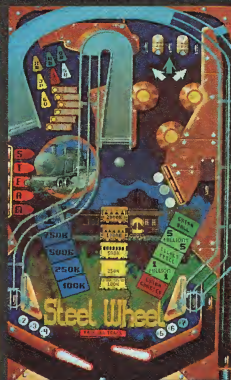
Versionsnummer verbessert wurden **World Circuit** (89,- DM), die amerikanische Ausführung von „Formula One Grand Prix“, sowie Virgins interaktives Rätseldrama **The 7th Guest**, das zudem jetzt auch schon für einen Hunderter zu haben ist. Die kräftig aufgemotzte CD-Variante des Agentenkrims „KGB“ heißt **Conspiracy** (89,- DM) und bietet neben deutschen Untertiteln nun auch den bekannten Mimen Donald Sutherland als englisch quasselnden Erzähler. Vom Handbuch bis zur Sprachausgabe komplett deutsch ist die Schillerscheibe **Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle** (109,- DM), dazu werden noch diverse Demos anderer Lucas Arts-Spiele mitgeliefert. Billiger (79,- DM) und dank schnellerer Grafikroutinen, CD-Sound und einem leicht überarbeiteten Spielsystem gleichzeitig besser wurde Attics Renommierrolli **Das Schwarze Auge**. Nahezu unverändert präsentiert sich dagegen **Syd Meads futuristische Raserei Cyber Race** für runde 89 Credits.

Privater

Schillernder

Das Abenteuermärchen **Dragonsphere** bringt MicroProse jetzt leider doch *nur* auf CD heraus; zuvor schon auf Disk erschienen ist hingegen **Domarks Flight Sim Toolkit** mit deutscher Anleitung zum Preis von 89,- DM. Bei der Versilberung gleich um eine

Zum Schluß noch die frohe Botschaft für alle „Privatier“-Fans: Macht 49 Stermentaler locker und springt in den Raumanzug, denn die erste Zusatzdisk ist da! Bei **Righteous Fire** sind nicht nur die 26 Missionen neu, sondern auch die Story, die Ausrüstung, die Gegner und allerlei Optionen. (mm)



Spaß ohne Ende!

Die Profi-Flipper vom Flipper-Profi! Mit Pinball Fantasies für MS-DOS hat 21st Century Entertainment nochmal einen neuen Flipper-Rekord aufgestellt. Stefan Hempel, Moderator von TOP-DOS in N3 wählte Pinball Fantasies für PC zu seinem persönlichen Flipper-Favoriten und Chip meint: "Die vier Spielflächen scrollen sanft und geschmeidig über den Monitor und bringen noch ein Extra-Menü mehr mit ins Spiel und machen soviel Spaß, daß der Tester viele, viele Stunden mit ihnen verbrachte."

Gönnen Sie sich auch ein paar schöne Stunden!



PINBALL DREAMS
MS-DOS 3,5"



PINBALL DREAMS
PINBALL FANTASIES
Compilation Amiga



PINBALL FANTASIES
MS-DOS 3,5"



PINBALL FANTASIES
Amiga CD 32

▲ DREAMS



DEMNÄCHST: PINBALL DREAMS DELUXE CD!

Mit dieser CD-ROM können Sie sich eine Scheibe vom Flipper-Paradies abschneiden: Pinball Dreams mit tollen Sounds, vier weiteren, bisher unveröffentlichten Bonus-Tischen und einem Touch Multimedia. Eine runde Sache für Balkkünstler!

▼ FANTASIES



GH^{OST} IN THE MACHINE



Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!

SIM LIFE

NEU

THE HUMANS

NEU

LEGENDS OF VALOUR

NEU

DUNE

LURE OF THE TEMPTRESS

ELVIRA 2

WORLDS OF ULTIMA:
MARTIAN DREAMS

DELUXE STRIP POKER

3D POOL

COMMAND H.Q.

DER NACKTE
WAHNSINN!

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ SIM LIFE
- ☐ THE HUMANS
- ☐ LEGENDS OF VALOUR
- ☐ DUNE
- ☐ LURE OF THE TEMPTRESS
- ☐ ELVIRA 2
- ☐ WORLDS OF ULTIMA: MARTIAN DREAMS
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ 3D POOL
- ☐ COMMAND H.Q.

Meine Adresse:

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

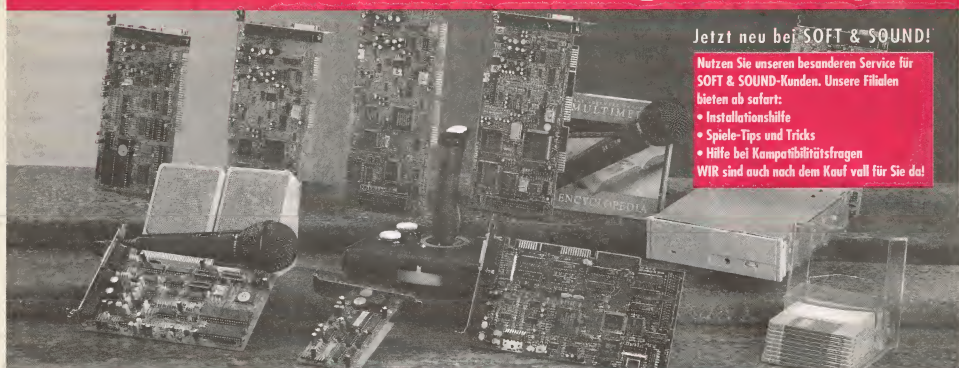
**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG: Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

PC

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Jetzt neu bei **SOFT & SOUND!**

Nutzen Sie unseren besonderen Service für **SOFT & SOUND**-Kunden. Unsere Filialen bieten ab sofort:

- Installationshilfe
- Spiele-Tips und Tricks
- Hilfe bei Kompatibilitätsfragen

Wir sind auch nach dem Kauf voll für Sie da!

Soundkarten- Festival PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	49,00
Media Concept 2.0 (SB 2.0 komp.)	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	239,00
Soundblaster 16 Basic	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	379,00
Soundblaster 16 ASP Multi CD	449,00
Orchid GameWave 32	349,00
Orchid SoundWave 32	549,00

Double Speed CD-Rom Laufwerke

Mitsumi FX001 D mit Controller	419,00
Matsushita 562B mit Controller	439,00
Sony CDU 33A mit Controller	449,00

Sonstiges

Fax Modem 14.400 intern	349,00
Videoblaster SE incl. Aldus Photostyl	599,00
HD-Disketten 3,5", vorformatiert	11,90

Joysticks/Mäuse

Gravis PC Game Pad	49,00
Gravis Pro Analog	89,00
Thrustmaster Flight Stick	169,00
Thrustmaster Weapon Control	259,00
Competition PC-Stick	69,00
Super Mouse II, rot, schwarz, weiß	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	6,00

REBEL ASSAULT CD-ROM



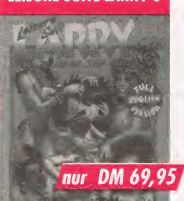
nur **DM 84,95**

SUBWAR 2050



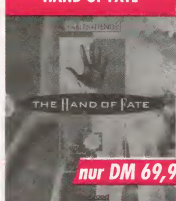
nur **DM 94,95**

LEISURE SUITE LARRY 6



nur **DM 69,95**

HAND OF FATE



nur **DM 69,95**

MORTAL KOMBAT



nur **DM 69,95**

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alle Preistendenzen verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Archon Ultra	89,95	Pizza Connection	89,95
Battle Isle 2	94,95	Skarlord	99,95
Die Siedler	89,95	Ultima 8	99,95
DSA 2	89,95		
Forgotten Castle	89,95		
Hattrick	89,95		
Inca 2	99,95		
Indy Car Racing	89,95		
Kolumbus	89,95		
Mad News	89,95		

* Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von **SOFT & SOUND**. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

CD-ROM-SOFTWARE

Alone in the Dark 2	99,95
T.F.X.	99,95
Inca II	114,95
Microcosm	94,95
Hits ab 18:	
VTO Hits	ab 49,90
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00

(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie **SOFT & SOUND** Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 067 Aachen 59 755 Aarsberg-Neheim 51 465 Bergisch-Gladbach 10 551 Berlin 33 615 Bielefeld 53 123 Bonn 38 119 Braunschweig 40 477 Düsseldorf 47 051 Duisburg 91 054 Erlangen 79 106 Freiburg 68 083 Göttingen 58 095 Hagen 20 144 Hamburg 22 083 Heimbach 34 131 Kassel 24 116 Kitz 56 068 Koblenz	Schilder, 4 Lange Wende 30 Dr. Robert-Koch-Str. 13 Oldenburger Str. 44 Schloßstr. 1 Schieffelsweg 24 Halvestadt, 10 Gronaustr. 1 Ulrichstr. 2-4 Luitpoldstr. 15 Lohner Str. 24 David-Hilbert-Str. 2 Bergischer Ring 5 Bismarck Ring 21 Bismarckstr. 27 Lange Str. 81 Stierstr. 18 Markenbühlchen Weg 24	Tel.: 0241/30131 Tel.: 02932/1094 Tel.: 02202/43767 Tel.: 030/7962821 Tel.: 0228/625076 Tel.: 0521/5908231 Tel.: 0211/4810187 Tel.: 0203/21084 Tel.: 09131/26458 Tel.: 0761/287112 Tel.: 0551/46563 Tel.: 02331/26774 Tel.: 040/531515 Tel.: 040/224633 Tel.: 0561/39463 Tel.: 0431/970046 Tel.: 0261/31848	50 670 Köln 50 939 Köln 67 063 Ludwigshafen 23 564 Lüneburg 68 157 Mannheim 39 112 Magdeburg 68 157 Mannheim 48 147 Münster 66 538 Neuwied 41 460 Neuss 26 131 Oldenburg 49 074 Osnabrück 31 224 Peine 66 953 Pirmasens 42 431 Rheine 66 121 Saarbrücken 66 740 Saarbrücken-Fraulaut. 67 346 Speyer 66 386 St. Ingbert	Von-Werth-Str. 20-22 Gottsweg 149 Krausstr. 8 Wakenitz Str. 7 Bronscheider Str. 104 Jungbusch Str. 3 Ferdinand Str. 6 Beltschstr. 15 Hammerstr. 20 Edewechter Landstr. 4 Heinrich-Heine Allee 7 Eichentstr. 14 Altestr. 3 Auf dem Thie 8 Mainzerstr. 78 Saarbrücker Str. 22 Wormser Landstr. 24 Ludwig Str. 14	Tel.: 0221/121806 Tel.: 0221/446499 Tel.: 06121/632722 Tel.: 0451/794345 Tel.: 0621/101203 Tel.: 0251/278515 Tel.: 0689/286787 Tel.: 02131/278967 Tel.: 0441/501445 Tel.: 0541/21730 Tel.: 05171/2923 Tel.: 0251/278515 Tel.: 0597/12219 Tel.: 0681/638629 Tel.: 06831/88159 Tel.: 06232/49107 Tel.: 06894/382850	54 280 Trier 57 547 Worms 35 576 Wetzlar 38 300 Wolfenbüttel Zuckenberger Str. 21 Luisenstr. 10 Altenberger Str. 30 Heimstättenweg 23 Tel.: 0651/40532 Tel.: 06241/88444 Tel.: 06441/54520 Tel.: 05331/61820
---	--	---	--	---	---	---

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren **SOFT & SOUND**-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Hacker, Cracker, Virenzüchter

special

Unsere Gelegenheits-Rubrik über die dunkle Seite der digitalen Macht beschäftigt sich heute aus aktuellem Anlaß mit dem US-Softwareriesen Microsoft (MS-DOS, Windows, Word). Der hat jetzt nämlich den Alarmknopf gedrückt: Raubkopien sind längst ein Milliarden-geschäft geworden!



Der Piratenjäger Rudolf Gallist

Das romantisch verklärte Bild vom edlen Retter der Bits & Bytes aus dem Software Forest, der gegen die bösen Konzernsheriffs kämpft, gilt allenfalls noch für einen winzigen Teil der Szene – beherrscht wird dieses Business heute von internationalen und höchst professionellen Betrügeror-



Da wird einem ja ganz schwarz vor Augen...



Raubkopien unter strenger Bewachung

ganisationen, denen es völlig egal ist, womit sie ihr Schwarzgeld verdienen. Bei einer kürzlich in München abgehaltenen Pressekonferenz gab Rudolf Gallist, der MS-Geschäftsführer für Zentraleuropa, zu, daß seine Company selbst lange die wahren Dimensionen dieses illegalen Geschäfts verkannt hat. Dabei hätte man bereits gewarnt sein müssen, als 1991 auf dem Berliner Flughafen Tegel vom Zoll 350 gefälschte DOS 5.0-Pakete beschlagnahmt wurden, die selbst ein Fachmann nur schwer vom Original unterscheiden konnte. Doch wegen der geringen Stückzahl glaubte man damals noch an einen bedauerlichen Einzelfall...

Aber schon bald wurden Bill Gates' Mannen eines Schlechteren belehrt: An einer chinesischen Universität entdeckte man große Mengen von perfekt nachgemachten (und angeblich ja fälschungssicheren) Hologrammen mit dem Microsoft-Schriftzug. Davon wachgerüttelt, forschte man genauer nach und stieß gleich auf mehrere hervorragend aufgebaute Raubkopierernetze, die sich von Fernost über Osteuropa und Süditalien bis nach Deutschland erstreckten. Der traurige Höhepunkt war dann die Entdeckung von zwölf Ton-

nen gefälschter MS-Programme in einer Münchner Druckerei, also nur wenige Kilometer von der hiesigen Niederlassung des Branchenriesen entfernt. Der Gesamtverlust, den die Branche auf diese Weise erleidet, wird für Deutschland auf 1,5 und weltweit sogar auf 21 Milliarden Mark geschätzt. Diese Zahl mag zwar etwas hochgegriffen sein, aber abgesehen vom unmittelbaren materiellen Schaden drohen hier auch noch andere Gefahren: Einige Einzel- und Zwischenhändler, die nicht „mitspielen“ wollten, wurden bereits mit massiver Gewaltanwendung unter Druck gesetzt, und daß das organisierte Verbrechen bei der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich ist, weiß jeder, der schon mal ein Abo bei uns kündigen wollte.

Durch die im Juni letzten Jahres erfolgte Änderung des Urheberrechtsgesetzes steht zur Lösung dieses Problems zwar jetzt auch ein wirksames juristisches Instrumentarium (voller Schadenersatz, Vernichtung der Kopien etc.) bereit, trotzdem setzt Microsoft dies daneben verstärkt auf die Aufklärung der Massen. Dazu gehören etwa Aktionen auf Messen, die Einrichtung einer gebührenfreien Hotline, Schulungsveranstaltungen für Händler und eine großangelegte Anzeigenkampagne. Die Zielsetzung ist klar: Einmal soll dem besonders gefährdeten Handel beim Selbstschutz geholfen werden – die Beschlagnahme des halben Lagerbestandes kann schließlich die ganze Existenz ruinieren. Vielleicht noch wichtiger ist es, das Bewußtsein der Käufer dafür zu schärfen, welche Konsequenzen es für den Gesamtmarkt hat, wenn sich jeder „nur“ zwei, drei Raubkopien zulegt.

Eine ketzerische Anmerkung können wir uns zum Schluß allerdings nicht verkneifen: Bei vielen (Update-) Programmen ist es nicht nur aus der Sicht des Endverbrauchers verständlich, welche zum Teil horrenden Summen die Hersteller dafür haben wollen. Eine etwas benutzerfreundlichere Preisgestaltung würde wohl so manchen von einem Besuch auf dem Schwarzmarkt abhalten – denn Geldmangel macht halt kopieren... (mic)



BESSERWISSEN



Wenn draußen kühle Frühlingslüftchen das Haus umwehen, ist's genau die richtige Zeit für heiße PC-Zockerereien in den kuscheligen vier Wänden – auf diesen Seiten findet Ihr die passenden Tips und Lösungen dazu!

Daß Ihr Euch aber ja nicht der Frühjahrsmüdigkeit hingibt, denn wir brauchen nach wie vor Eure Unterstützung – schickt also flugs all Euer gesammeltes Zockerwissen, egal, ob Lösungen, Tips, Tricks oder Karten, hierher an:

**Joker Verlag
„Besserwisser“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der Fax-Nummer 089/460 49 77 loswerden. Die Mühe lohnt sich, denn



jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 Deutschmark belohnt, je nach Umfang und Aktualität. Um uns geplagten Redakteuren die Arbeit zu erleichtern, sollten längere Beiträge stets auf Papier und als ASCII-Textfile auf Diskette vorliegen, Karten und ähnliches Material können wir nur nutzen, wenn es schwarz auf weiß, also auf weißem, unli-



niertem Papier bei uns eintrifft. Und solltet Ihr andersrum selbst mal Rat benötigen, so steht Euch jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr unsere telefonische Hotline zur Verfügung, wo Ihr Fragen nach Soft- wie Hardware loswerden könnt – all das unter den Telefonnummern 089/46 38 23 und 089/460 58 22

Gelöst

Gabriel Knight
Star Trek: The Judgment Rites

Cheats zu

Mortal Kombat
Silverball

Tips und Codes zu

Anstoß
Jurassic Park-CD
Mortal Kombat
Zeppelin

Karten zu

Alone in the Dark 2

Star Trek Judgement Rites

Komplettlösung Teil 1

Sternenfahrer Andreas Vollmar hilft mit seiner Komplettlösung hoffentlich auch den Raumfahrern aus dem letzten Spiralarm der Galaxis auf die Sprünge...

Federation

Nachdem wir das schreckliche Ende der USS Alexander miterlebt haben, fliegen wir mit Warp 8 zur Espoir Station, wo das Unheil seinen Anfang nahm. Unterwegs begegnet uns ein Piratenschiff der Elasi, das aber nach ein paar Phasertreffen die Flucht ergreift. Haben wir die Espoir Station erreicht, beamen

wir uns sofort hinunter. Wir materialisieren im Kontrollraum der Station, und Dr. Munroe droht mit einer Art modifiziertem Traktorstrahl, falls wir uns nicht ergeben. Dann meldet sich ein alter Bekannter von Captain Kirk, ein gewisser Dr. Breddell, zu Wort. Er will die gesamte Föderation mit einer neuen Superwaffe vernichten. Nach dem Gespräch mit ihm erwachen wir in einer Gefängniszelle, deren Tür mit einem Kraftfeld gesichert ist. Es ist jedoch ein leichtes, den Wächter Menao Scheme auf unsere Seite zu ziehen, indem wir ihn auf seinen Vater ansprechen. Nachdem Menao das Kraftfeld ausgeschaltet hat, begeben wir uns in den nächsten Raum, schnappen uns unser Equipment aus den Wandschränken und betreten den Turbolift.

Als erstes müssen wir das Sicherheitspersonal der Station darüber aufklären, für welche finsternen Pläne es von Dr. Breddell mißbraucht wird. Dazu brauchen wir Beweise. Wir fahren rauf zu den Executive Quarters, holen uns dort den Luft-

reiner und gehen hinüber zu den Crew Quarters, wo wir uns die Trainings-Dummies aus der Ecke nehmen. Den im Bett liegenden, an Survex Toxemia leidenden Wächter schicken wir mit dem Medkit ins Reich der Träume, damit er nicht doch noch auf die Idee kommt, sich uns in den Weg zu stellen. Nun zurück zum Turbolift und zum linken Teil der Station fahren. Dort materialisieren zwei Wächter, die sofort feuern. Da bleibt uns leider nichts anderes übrig, als ihnen zuvorzukommen und sie mit dem Phaser zu betäuben. Auch der Techniker im Computerraum läßt uns keine andere Wahl. Nachdem wir ihn schlafengelegt haben, stellen wir fest, daß der Computer mit einem dreidimensionalen Schachspiel beschäftigt ist und erst wieder Befehle entgegennimmt, wenn er sich selbst geschlagen hat. Darauf können wir natürlich nicht warten und lassen Spock ins Spiel eingreifen, der die Züge dann auf Kirks Anweisung ausführt. Wählt man zuerst Kirk's Choice 1, dann 2 und wieder 1, ist der

Computer schachmatt und kann wieder benutzt werden. Spock muß nun beide Tricorder mit der Computerkonsole verbinden und dann die Daten über Breddells Vernichtungspläne und den Zugangscode für sein Quartier überspielen. Mit diesen Daten müssen wir zur Sicherheitszentrale. Da die Tür dorthin verschlossen ist, beamen wir. Der Transporterraum ist mit einem Betäubungsgas gefüllt, was aber kein Problem darstellt, wir haben ja den Luftreiniger, den wir neben dem Kontrollpult aufstellen. Damit wir bei der Ankunft in der Sicherheitszentrale nicht gleich niedergestrahlt werden, benutzen wir beim Beamen die Dummies als Schutzschilde. Spock stellt die Koordinaten ein, und los geht's. Wenn nach einem kurzen Phasergefecht alle wieder auf den Beinen sind, sprechen wir mit Kamend, der ganz schön beeindruckt von unserem kleinen Trick ist. Wir zeigen ihm den Tricorder mit den gesammelten Daten, und schon stehen (fast) alle Sicherheitsleute auf unserer Seite. Jetzt las-

Star Trek Judgement Rites

Komplettlösung Teil 1

sen wir Spock noch die Kraftfelder im Special Projects-Raum und das Communications-Tracking-System ausschalten und verlassen den Raum durch die Tür.

Als nächstes geht's zur Docking Bay 1, wo sich zwei Wächter aufhalten, die nach wie vor zu Breddell stehen. Wir ergeben uns zum Schein, und wenn sie näherkommen, um uns zu entwaffnen, setzt Spock sie mit dem vulkanischen Nervengriff außer Gefecht. Links befinden sich die Kontrollen für Atmosphäre und Kraftfeld der Shuttlebay. Beide lassen wir von Spock sabotieren, nachdem er die Atmosphäre aus der Shuttlebay herausgepumpt hat. Damit ist eine Flucht mit dem Shuttle für Breddell nicht mehr möglich. Nun ab zum Kontrollraum, wo wir Spock alle deaktivieren lassen (Waffenkontrollen, Kommunikationsstation und Backup-Systeme). Jetzt ist auch wieder Kommunikation mit der Enterprise möglich. Nebenbei können wir noch

Betäubungs-Phaser nicht reagiert, bleibt wohl keine andere Alternative, als ihn für immer unschädlich zu machen (war ja Notwehr).

Zu guter Letzt suchen wir Breddells Quartier auf (Spock hat den Tür-Code), betäuben den Kerl, bevor er losballert, und nehmen die Dartscheibe mit Kirks Bild von der Wand. Dahinter befinden sich die Kontrollen für die Superwaffe. Den Zugangscode können wir von dem Lesezeichen ablesen, das sich zwischen den Büchern auf dem Tisch befindet. Jetzt kann Spock die Tarnvorrichtung deaktivieren, und die Enterprise kann das bedrohlich wirkende Gerät orten und vernichten. „Three to beam up, Scotty...“

Sentinal

Der zweite Auftrag führt uns nach Balkos III, wo Commander Gellman von der Demeter Anzeichen einer hochentwickelten Technologie entdeckt hat, obwohl die Bewohner des Planeten noch in der Steinzeit leben. Wir beamen uns also in die Nähe der mysteriösen Kraftquelle und werden erst einmal gründlich gescannt. Daraufhin hüllen sich sämtliche Geräte in undurchdringliche Kraftfelder. Na gut, gehen wir durch die Tür (für Spock ist es ein Kinderspiel, den Öffnungsmechanismus zu knacken) in den nächsten Raum. Da wir auch hier zunächst nichts tun können, wandern wir weiter durch die linke Tür und dann durch die rechte. Hier liegt eine Menge vermeintlicher Schrott

miteinander. Fehlt nur noch Saft. Dazu gehen wir wieder nach links und stecken die Dinger in das Ladegerät an der Wand. Damit ausgerüstet, sind die meisten Kraftfelder wirkungslos.

Wir begeben uns nun wieder in den zentralen Computerraum und lassen Spock den Computer mit Hilfe des kleinen Monitors und des Mikroprozessor-Würfels reparieren. Nun kann Spock das Kraftfeld im Raum links neben deaktivieren. Vorher muß jedoch noch ein kleines Rätsel geknackt werden. Jede geometrische Form steht für eine Zahl, und zwar die Anzahl der Seiten. Die Summe dieser Anzahl in jeder waagerechten Reihe muß immer die gleiche sein. Man

gezählt werden, da sonst ein Signal gesendet wird, das die anderen Anlagen auf dem Planeten dazu veranlaßt, die Atmosphäre mit Bakterien zu verseuchen. Den Generator kann Spock aber nun gefahrlos abschalten, und da dieser auch die restlichen Stationen mit Energie versorgt hat, können die Batterie sich nun normal und unbeinflusst von einer fremden Macht weiterentwickeln.

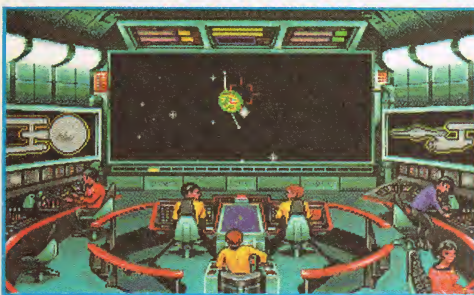
No Man's Land

Ohne Pause begeben wir uns auf die Suche nach drei verschwundenen Starfleet-Schiffen im Delphi-Sektor. Doch kurz vor der Ankunft treffen wir überraschenderweise auf einen Drei-



braucht nur noch die passende Form (Zahl) aus den vier vorgegebenen für die unterste Reihe auszuwählen (der Kreis hat eine Seite), und das Kraftfeld ist abgeschaltet. Begeben wir uns nun in den Raum links von uns. Hier steht der Hauptgenerator, der diese und alle anderen gleichartigen Anlagen auf dem Planeten mit Energie versorgt und durch seine Strahlung das Zurückbeamen und die Kommunikation stört. Außerdem finden wir noch eine Datenbank, an der wir aber nicht herumfummeln. In den Generator lassen wir Spock zunächst einmal den Brückenschaltkreis zwischen Kontrolle und Display einbauen und anschließend alles mit den Kabeln verbinden. Bevor wir den Generator abschalten können, müssen wir noch in den Raum, in dem der große Container mit den Bakterien und Pheromonen steht. Um zu verhindern, daß diese bei einer Stromabschaltung schlagartig in die Atmosphäre gepustet werden, muß Spock den Unterbrecher in das Kontrollpult einbauen. Jetzt zurück zum Raum mit Generator und Datenbank. Letztere darf nicht an-

decker Marke „Roter Baron“, der von Captain Kirks altem „Freund“ Trelane gesteuert wird. Nachdem wir ihn im Weltraumgefecht geschlagen haben, fühlt er sich betrogen und transportiert uns mit seinen mentalen Kräften in einen Keller auf einem unbekannten Planeten, auf dem er ein kleines deutsches Städtchen, das sich mitten im Ersten Weltkrieg befindet, erschaffen hat. Hier treffen wir auch Commander Ellis von der vermißten USS Zimbabwe. Um auszubrechen, schnappen wir uns eine von den Holzstangen links und öffnen damit die Kiste rechts neben der Tür, nehmen eine Flasche Schnaps heraus, verteilen das Feuerwasser auf dem Strohhauten und entfachen mit Hilfe des Holzstabes ein kleines Feuerchen. Sofort erscheint ein Wächsoldat. Diesen überzeugen wir davon, daß er selbst auch mit draufgeht, wenn er uns nicht gehen läßt, und schon sind wir frei. Na ja, zumindest raus aus dem Kellerloch. Draußen steht ein alter Mann, der grundlos von einem Soldaten brutal zu Boden gestoßen wird und sich die Hüfte bricht. Da die Phaser entluden



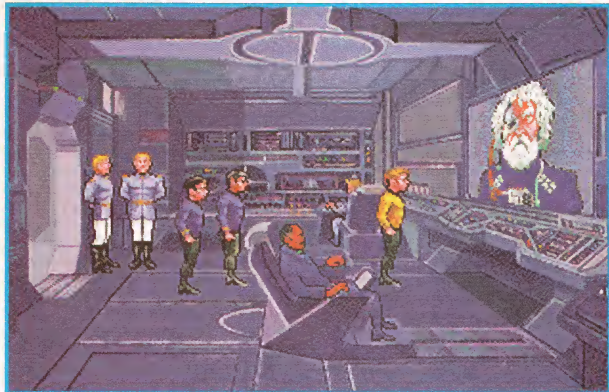
etwas Gutes tun und dem verängstigten Assistenten von Dr. Munroe von Dr. McCoy etwas gegen seine Allergie geben lassen. Als nächstes müssen wir den Traktorstrahl, der die Enterprise festhält, im Special Projects-Raum ausschalten. Da der antarianische Mankiller aber nun frei herumläuft und auf den

herum, den wir natürlich irgendwie verwenden können. Also sammeln wir alles auf. Außerdem holen wir uns von der Maschine rechts ein paar Mikrochip-Karten und Batterien aus den Auffangbehältern. Diese beiden Gegenstände legen wir in die Presse zwischen den beiden Türen und verbinden beides

worden sind, muß Kirk den Kerl manuell erledigen. Dann kann „Pille“ dem Alten helfen.

Jetzt statten wir einmal dem Shop einen Besuch ab. Der Junge hinter dem Tresen gibt

nation mittels Gedankenverschmelzung herausbekommen. Im Safe finden wir ein paar Stangen TNT. Nun holen wir uns ein Gewehr aus dem Schrank und halten damit den Commander in Schach, weil wir ihn los-



uns einen Besen, ein Seil und etwas zu essen, wenn wir versprechen, später zu bezahlen. Für die Uhr müssen wir uns erst noch Geld beschaffen. Dazu gehen wir auf der Straße nach links und stehen vor einem tollwütigen Hund. Um ihn abzulenken, werfen wir ihm das Freßpaket hin und lassen ihm dann von Dr. McCoy eine Injektion verpassen. In dem Apartement-Haus rechts von uns wohnt ein Kriegsveteran namens Eckhardt. Wenn Kirk ihm das Wohnzimmer aussteigt (wie erniedrigend!), gibt er uns ein paar Groschen. Diese wenigen Kröten reichen natürlich nicht aus und müssen irgendwie vermehrt werden. Zu diesem Zweck betreten wir die Kneipe. Im Hinterzimmer zockt eine kleine Poker-Runde, der wir uns anschließen, indem wir das Geld auf den Tisch legen. Nach drei Stunden haben wir die Jungs blankgezockt und verabschieden uns wieder. Jetzt können wir uns die Uhr leisten und gehen in den Shop, sie ist nämlich eines der Power-Objects, die wir benötigen.

Nun laufen wir ganz nach links in den Schützengraben. Dort liegt ein Soldat, dem „Pille“ nicht mehr helfen kann. Wenn Spock jedoch seinen Tricorder benutzt, stellt sich heraus, daß der Lander eines der Power-Objects, nämlich ein Medaillon, in der Tasche hat. Er gibt es uns allerdings nur unter der Bedingung, daß wir uns als Postboten betätigen und einen Brief zustellen. Diesen Brief übergeben wir Gretel, der Kneipewirtin und französischen Spionin, die ihn weiterleitet. Bei der Gelegenheit schütten wir gleich noch ein paar Drogen aus dem Medkit in die Bierfässer, die für die Soldaten in der Armory bestimmt sind. Wir kehren zurück zum Schützengraben und lassen uns das Medaillon aushändigen. Wenn wir jetzt die Armory aufsuchen, fällt uns auf, daß die Müdemacher im Bier bereits ihre Wirkung entfaltet haben, und fesseln den Commander, bevor wir ihm von Dr. McCoy ein Aufputschmittel injizieren lassen. Er will natürlich nicht reden, und so muß Spock die Safekombi-

binden müssen, damit er die Rückführungspapiere für Sundergards Sohn, die auf seinem Schreibtisch liegen, unterschreiben kann.

Gehen wir rüber zur Schule, müssen wir zunächst einmal den Propaganda-Hauptmann loswerden. Dies erreichen wir, indem wir eine Diskussion mit ihm anfangen, in deren Verlauf die Kinder revoltieren, worauf der Hauptmann den Raum verläßt. Benutzen wir den Tricorder, um die kleine Schreibtischplatte zu untersuchen, stellt sich heraus, daß es sich hierbei ebenfalls um ein Power-Object handelt. Die Lehrerin will die Tafel aber nicht herausrücken, und so begeben wir uns nochmals zu Sundergard in der Kneipe und überreichen ihm die Papiere vom Commander. Aus Dankbarkeit verspricht er uns, ein schreckliches Gerücht über die Tafel in der Schule zu verbreiten. Daraufhin gehen wir zu Schiller und bieten ihm an, die Tafel kostenlos zu entsorgen. Er gibt uns ein Schreiben für Frau Humperdinck mit. Also zurück zur Schule, Brief vorzeigen und Tafel einstecken.

Jetzt haben wir die Power-Objects beisammen und müssen alle auf einen Schlag zerstören, um das Kraftfeld, das Trelanes Festung umgibt, zu destabilisieren. Trelanes Fokker ist ebenfalls eines dieser Objekte, also packen wir die Uhr, das Medaillon und die Tafel hinein und benutzen das TNT, um alles in die Luft zu jagen. Danach finden wir uns in Trelanes Burg wieder und erzählen ihm, daß seine Nachbildung einer deutschen Stadt während des Ersten Weltkrieges völlig mißlungen ist. Daraufhin macht er mit Kirk eine Zeitreise ins Jahr 1918 zu einem echten Kriegsschauplatz. Angesichts dieser Schreckensbilder kommt Trelane schließlich zur Vernunft (zumindest für dieses Mal) und läßt die Enterprise und die anderen entführten Schiffe frei. Wie es in der wiedergewonnenen Freiheit weitergeht, das lest Ihr dann im nächsten Beserwiser!

3x
Vollpreis-Spaß

für nur 19,90 DM
pro Spiel

Magnetic Scrolls
Collection

19,90 DM

Colossus Chess

19,90 DM

Speedball

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder
Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM
vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

B,B & B:
Alles auf CD!

Kostenlosen
Info-Prospekt
anfordern!

B
B&B

Spiele

Multimedia

PD

Shareware

Erotik

Inhaber
Miguel
Bernabeu

CD-ROM
Versand

Starenweg 12
46284 Dorsten

Mo-Fr 10 bis 16 Uhr
Tel. (02362)

7 99 98

rund um die Uhr:
Fax (02362)

7 98 90

GÜNSTIG
GUT
AKTUELL

X Superknüller
aus unserem
Angebot:

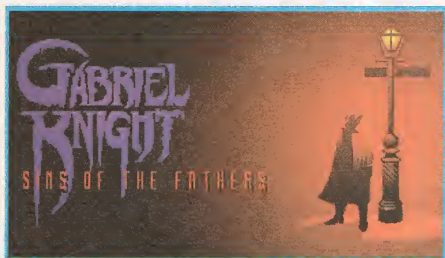
Rebel Assault
Iron Helix
Gabriel Knight

je
CD **90,-**

Solange der Vorrat reicht!
Preis zzgl. Versandkosten

Gabriel KNIGHT

Komplettlösung Teil 2



Weiter geht's im Abenteuer um die Sünden der Väter – klar, daß wir genau an der Stelle weitermachen, wo wir das letzte Mal geendet haben, nämlich am Morgen danach...

Tag 5

Ein dringender Anruf des Professors erreicht Gabriel. Außerdem ist ein Päckchen aus Deutschland eingetroffen. Gabriel überfliegt den Brief seines Großonkels (Inventar) und bittet Grace, Nachforschungen über „Rada Drums“ anzustellen. Nun sollte man lieber abspeichern, bevor man zum Voodoo-Museum fährt. Dort ist es nämlich stockfinster, keiner ist anwesend außer der Python, die Gabriel faust zu Tode würgt. Mit letzter Kraft schaltet er den Ventilator ein (Schalter links neben der Tür): Die Schlange verzieht sich, und Dr. John erscheint in der Tür. Sieht ziemlich nach Mordanschlag auf Gabriel aus! Wütend verläßt er das Museum. Zurück im Buchladen, pickt Grace etwas Schlangenhaut aus Gabriels Gesicht und wirft sie in den Aschenbecher. Doch er fischt das Teil per Pinzette wieder heraus und schaut es mit der Lupe näher an. Das Stück gleicht dem, das er am Tatort fand! Dr. Johns Schlange ist also in den Fall verwickelt. Nun saust Gabriel zur Tualne

University, in das Büro des Professors. Er hängt ebenso farblos wie Crash und nicht minder leblos in seinem Sessel. Gabriel kann leider nur noch die auf dem Schreibtisch liegenden Notizen von Professor Hart einstecken. Nächster Halt ist der Friedhof. Dort steht eine neue Nachricht im Voodoo-Code an der Wand der Grabkammer. Gabriel schreibt diese ab und benutzt sie mit dem ersten Voodoo-Nachricht im Inventar. Nun muß man selbst etwas an die Wand schreiben. Gabriel wartet, bis der Wärter ins nächste Bild verschwun-

den ist, dann wendet er sich der Mauer zu. Er muß die Nachricht „DJ bring sekey madoué“ an der Wand hinterlassen. Die fehlenden Buchstaben L, M, U und Y muß man aus den Lücken der anderen Buchstaben herausfinden (z.B. in E7E muß man das Y einsetzen usw.). Das 1 findet man, wenn man in der Icon-Zeile „Next Message“ anklickt. Erst wenn alles richtig gemacht wurde, läßt Gabriel die Nachricht stehen. Nach erfolgreicher Arbeit fährt er wieder mal zur Polizeistation. Mosley wird auf „Reopen Case“ angesprochen, doch dazu fehlen Beweise. Die aber hat Gabriel bei sich: Er gibt Mosley die beiden Schlangenhautstücke, Haris Notizen, den Zeitungsartikel und die Zusammenfassung vom Maler. Nun ist Mosley überzeugt, und Gabriel kehrt zurück zum Buchladen, um auch diesen Tag zu beenden

Tag 6

Nach seinem täglichen Blick in die Zeitung versucht Gabriel, die Tür nach draußen zu öffnen, als ein Kuvert hereingeflattert kommt. Es enthält einen Brief von Mosley sowie den Schlüssel zu Mosleys Büro. Gabriel gibt die Skizze der Schlangentätowierung Grace mit der Bemerkung, er gehe heute abend auf eine Party, und spielt dann

auf Graces Eifersucht an. Letztendlich hat er eine schöne Python auf der Brust. Der Versuch, Mosleys Büro im Revier zu betreten, scheitert, und Gabriel macht sich auf zum Jackson Square. In der Südwestecke hat ein Beignetverkäufer sein Zelt aufgeschlagen. Wir wissen, daß er früher an der Polizeistation bedient hat, und überreden ihn, an seinen alten Platz zu fahren. Zurück beim Polizeirevier, taucht der Verkäufer tatsächlich auf. Die Polizisten kaufen kräftig ein. Gabriel verläßt das Revier kurz und fährt gleich wieder hin. Nun wartet man, bis der Polizist einnickt. Dann schleicht man sich an die Tür und schließt sie mit dem Schlüssel auf. Es kann sein, daß man mehrere Versuche benötigt, aber spätestens beim dritten müßte es klappen. Drinnen öffnet Gabriel die Schreibtischschubladen und steckt das Peilgerät inklusive Peilsender ein. Nun fährt er (widerwillig) erneut zum Voodoo-Museum, wo er in der Kiste neben der Tür einen Peilsender anbringt.

Wieder beim Jackson Square, benutzt er das Buch „Rada-Trommeln“, das er am Morgen von Grace bekam, mit dem Trommler im Südostteil des Parks. Jetzt werden die Stichpunkte (die Reihenfolge ist wichtig!) „Call Conclave“, „Tonight“, „Swamp“ angeklickt und mit „Exit“ abgeschlossen, worauf ein neuer Ort auf der Karte erscheint: der Bayou. Nichts wie hin! Hier wird der Empfänger des Peilsenders benutzt. Man geht also immer in Richtung des Punktes auf der Anzeige. Wenn der Punkt in der Mitte steht, ist der Voodoo-Schauplatz erreicht. Hier ist Tarnung angesagt: Gabriel stülpt die Krokodilmaske über und zieht sein Hemd aus. Die zwei Fragen, die ihm Dr. John stellt, beantwortet er mit „Damballah“ und „Ogoun Badagris“. Es folgen einige Zwischensequenzen.

Tag 7

Gabriel benutzt das Telefon, um erneut Onkel Wolfgang in Deutschland anzurufen. Ihn fragt er nach „Tetelo“, „Talisman“, „Tetelo's Remains“ und „African Homeland“. Nun wird die Gedegedde auf dem Friedhof aufgesucht. Gabriel hat Glück: Jemand hat die Platte aufgelassen. Er drückt den roten Knopf und betritt die düstere Grabkammer. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, schal-

tet er die Taschenlampe ein. Er schwenkt die Lampe nun auf die Mitte des Schanks und öffnet das Fach mit dem Veve-Muster. Da erschrickt wohl jeder: Mosley! Ohnmächtig fällt Gabriel zu Boden. Eine unbestimmte Zeit später erwacht er und nimmt die Taschenlampe wieder an sich. Er öffnet das Fach erneut und siehe da: Mosley ist verschwunden! An seiner Stelle liegt eine Brieftasche in der Schublade, die natürlich eingesackt wird. Eine nähere Untersuchung im Inventar fördert eine Kreditkarte „American Express“ zu Tage. Gabriel drückt nun den roten Knopf, um aus der Grut zu entkommen.

Zurück in den Buchladen, irgendwann muß er ja mal nach „good old Germany“! Gabriel ruft das Reisebüro an (585-1130) und bucht einen Flug nach Deutschland. Er bezahlt frech mit Mosleys Kreditkarte. Auf der Greater New Orleans Map läßt sich der Flughafen auswählen. Also düst Gabriel sofort ab. Bei Schloß Rittersberg angekommen, wird das Küchenmädchen Gerde komplett ausgefragt, danach wird das Schlafzimmer (die Treppe rauf) betreten. Links wird die deutsche Inschrift unterhalb des Löwenkopfes gelesen, danach geht's wieder hinunter. Von der Eingangshalle aus geht man nach rechts und schaut sich in der Kapelle gut um. Danach wird Gerde über „Portal Poem“, „Chapel Panels“ und „Imitation Ceremony“ befragt. Wieder im Schlafzimmer, öffnet Gabriel das Fenster und wäscht sich im Schnee die Hände. Nachdem das Fenster wieder zu ist, nimmt er die Schere von der Kommode und schneidet sich das Haar. Ebenfalls auf der Kommode steht eine goldene Schüssel, die auch eingesteckt wird. Die Schriftrolle wird aus dem Glaskasten genommen und gelesen. Wieder in der Halle, nimmt Gabriel das Messer (hängt bei den Stufen) und den Salzstreuer (neben Gerde). Danach betritt er erneut die Kapelle. Die Schale wird auf den Altar gestellt und das Salz hineingestreut. Dann schneidet sich Gabriel mit dem Messer eine Wunde in den Arm und läßt etwas Blut in die Schüssel tropfen. Jetzt kniet er sich vor den Altar (Altar benutzen) und liest aus der Schriftrolle vor (Schriftrolle auf Gabriel benutzen). Nach erfolgter Zeremonie geht er zu Bett und hat den heftigsten Alptraum, den er je hatte!



Conrad '94





PC
15

SUNFLOWERS

Phaetia of Endoria





Gabriel nimmt den Schlüssel vom Nachtschrankchen und schließt damit die Bibliothek auf. Nun folgt ein Büchersuchen, das nicht ganz einfach ist: Die Regale müssen zuerst mit dem Augen-Icon ein paarmal betrachtet werden, bis man das entsprechende Buch findet. Zuerst sucht Gabriel im hinteren mittleren Regal das Buch „People's Republic“ heraus und liest es kurz. Danach findet er im Regal rechts hinten „The Primal Ones“, und stöbert genauso im linken Regal „Ancient Roots of Africa“ auf. Auch „Sun Worshippers“ im hinteren linken Regal bleibt von seiner Lesewut nicht verschont. Als letztes Buch findet er im hinteren rechten Regal (unterste Ebene) den Schmöker „Ancient Digs of Africa“ und darin das „Snake Mound Book“, das er einsteckt. Wieder in der Eingangshalle, wird Gerde (per Ausrufezeichen-Icon) angesprochen und Mosleys Kreditkarte dazu benutzt, um nach Afrika zu fliegen.

Tag 9

Gabriel findet sich im tiefsten Afrika wieder. Um das Höhlenlabyrinth zu betreten, muß er nach hinten laufen. Eines vorweg: Das ganze Labyrinth besteht aus zwölf Kammern, von denen jede einzelne abgesehen werden muß. Die Kammern sind außerdem in Kreisform angeordnet. Drei Räume nördlich vom Eingang befindet sich der Snake Rod, ein sehr wichtiger Gegenstand, der Gabriel später noch das Leben retten wird. Nachdem dieser aufgenommen wurde, geht man folgendermaßen vor: Jeder Raum wird abgeklappert, und alle Platten werden aufgehoben, außer logischerweise denen, die sich nicht lösen lassen. Kleine Orientierungshilfe: Raum 7 ist der mit dem Stein- gesicht. Auf den Platten ist jeweils eine verschiedene Anzahl von Schlangen aufgezichnet. Je nachdem, wie viele Schlangen darauf zu sehen sind, müssen Platten in den

wo er die Bekanntschaft von Wolfgang Ritter macht, der die Mumien ablenkt, während Gabriel den Snake Rod mit der Platte im Aufzug benutzt. Abwärts geht's! Onkel Wolfgang springt im letzten Moment dazu. Unten angekommen, geht Gabriel nach rechts und schaut sich den Opfertisch bis ins kleinste Detail an. Großonkel und Großnichte hieven zusammen die beiden Eisenstangen in den Altar. Da bemerkt Wolfgang, daß man ein Herz braucht, um an den Talisman zu kommen. Gabriel geht nach links und will gerade mit dem Messer die am Boden liegende Mumie aufschneiden, als er nebenan Onkel Wolfgang schreien hört und sofort zurückstürzt. Nach einer weiteren Zwischensequenz und mit dem Talisman in der Tasche fliegt Gabriel Knight nach New Orleans zurück.

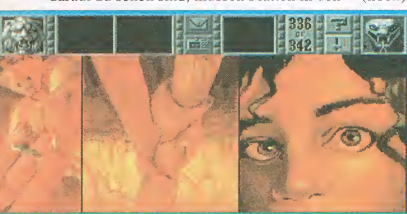
Tag 10

Gabriel liest die Zeitung und bemerkt, daß Grace nicht anwesend ist. Er liest den Zettel auf dem Schreibtisch und fährt zusammen: Aus seinem Zimmer kommt Mosley, quicklebendig! In Gabriels Zimmer fragt man Mosley über „Making a Plan“, „Grace“, „Fill me in“ und „Secret Voodoo Hounfour“ aus. Nächster (und letzter) Halt: St. Louis Kathedrale! An der linken Wand betritt man den rechten Beichtstuhl und steckt den Snake Rod in das Loch der linken Wand. Die Kabine entpuppt sich als Aufzug. Bevor wir diesen jedoch verlassen, verstecken wir den Peilsender und den Snake Rod für Mosley unter der Bank. Nun betritt man einen Flur, der an die Afrikahöhlen erinnert. Es gibt wieder, im Kreis angeordnet, zwölf Räume. Über den Türen steht die Zahl des jeweiligen Raums. Wenn ein Zimmer betreten werden will, muß das Pad neben der Tür benutzt werden.

In Raum 7 nimmt Gabriel zwei Masken und zwei Umhänge mit. In Raum 4 wird das schwarze Buch eingesteckt, Raum 2 ist (noch) gefährlich, denn dort befindet sich

Dr. John. Um ihn herauszulocken, geht man durch eine der Türen rechts in den Zeremonienraum. Hier benutzt man die Trommeln („Summon“, „Brother Eagle“). Nun den Raum verlassen (unten rechts), schnell in Raum 2 und die Keypad von der Wand schnappen. Flugs wieder raus, in Raum 1 und sich die Taschen mit Geld füllen (dreimal). Wer Punkte sammeln will, kann auch noch Raum 11 betreten. Mit der Keypad wird Raum 8 geöffnet,

wo man Grace findet. Mosley ist ebenfalls angekommen. Per Talisman weckt Gabriel Grace aus der Starre. Mosley und Gabriel stülpen die Tierkostüme über. Bei der folgenden Zeremonie wird gewartet, bis Malia auf Grace losgeht. Der Talisman wird mit Malia benutzt, anschließend wird das Teil zu Mosley geworfen. Wenn Malia Gabriel in der Mangel hat, schnappt dieser sich das graue Teil vom Altar, worauf sich die Erde auflutet. Gabriel versucht noch, Malia zu retten (Nehme-Icon), was jedoch vergeblich ist. Damit ist das Ende von Gabriel Knight: Sins of the Fathers erreicht!



dazu passenden Raum gesetzt werden. Sind alle richtig angeordnet, in Raum 3 gehen und unbedingt den Spielstand sichern! Nun steckt Gabriel den Snake Rod in die Platte, worauf alle Mumien lebendig werden! Das ist eine der heikelsten Stellen im ganzen Spiel. Er muß es schaffen, in Raum 7 zu gelangen, und nimmt am besten den Weg nach oben. Raum 3 und 4 dürften kein Problem sein, in Raum 5 lockt er die Mumie zuerst nach rechts, umgeht sie geschickt und läuft schnell ins nächste Bild. In Raum 6 schwingt er sich mit Lianen, die an der Decke hängen (Lianen benutzen) ins nächste Bild,

Larry Laffer 2 39,-
PC

Starlord 89,-
dt. Anl., PC

Indy 4 65,-
deutsch, PC, Am

Monkey Island 2 45,-
deutsch, PC, Am

DSA2 - Sternenschweif 79,-
deutsch, PC

Comanche 65,-
deutsch, PC

Mad TV 29,-
deutsch, PC, Am

Might & Magic 4 59,-
deutsch, PC

Kings Quest 2 39,-
PC

Kyrandia 2 79,-
deutsch, PC

Dragonsphere CD 89,-
dt. Anl., PC

Sim City 2000 99,-
deutsch, PC

Die Siedler 89,-
deutsch, PC, Am

Der Planer 79,-
deutsch, PC

Sensible Soccer 39,-
PC

Battle Isle 2 89,-
deutsch, PC

Alle aktuellen Spiele für PC, Amiga, ST, SNES und MegaDrive auf Anfrage
Spiele-Raritäten für alle Systeme

Neue und gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.
Volle Garantie, Virengeprüft, ungeschlagener Service.
Fordern Sie unsere Liste an oder besuchen Sie unser Ladengeschäft, Spiele auf 100m².

Händleranfragen erwünscht.

Computerstudio

Pauls & Picard

Blumenstraße 6

42853 Remscheid

Tel. 02191 - 41022

Versand per Nachnahme 10 DM.
Bei Vorkasse oder ab 150,- DM
Bestellwert portofrei!
Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten

Computerstudio

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Anstoß

Für alle Bundestrainer hätten wir da ein paar Tips zum erfolgreichen Karriere-Planung abzugeben:

Der Libero sollte erfahren (30 Jahre), spielstark (mind. 5) und in guter Form (mind. 10) sein. Habt Ihr einen Spieler, der diese Grenzen überschreitet, kann dieser als Libero eingesetzt werden. Hat ein 6er nur Form 9, ist er aber natürlich immer noch geeignet. Diese Werte gelten auch für den Spielmacher, das Alter spielt bei ihm aber keine Rolle.

Zur Spielweise:

Die Spielweise „brutal“ steigert die Leistungsfähigkeit der Mannschaft um 10%, „hart“ immer noch um 5%, aber man sollte wegen des hohen Kräfteverzehrs länger so spielen, sondern sich das für schwere Europapokalschlachten aufheben. Ein bereits verwundeter Spieler bringt allerdings nur noch 80% seiner Leistung, so daß dieser Vorteil durch einige gelbe Karten flugs wieder verbraucht sein kann. Analog dazu führt „fair“ zu 5% und „lieb&nett“ zu 10% Verlust. Die Änderung der Spielweise hat folgende Konsequenzen:

Brechstange: Sturm +2, Abwehr -4
Offensiv: Sturm +1, Abwehr -2
Kontrolliert: Normaleinstellung
Vorsichtig: Sturm -2, Abwehr +1
Defensiv: Sturm -4, Abwehr +2
Abwehrriegel: Sturm -6, Abwehr +3

Ansonsten gilt:

Ein Trainingslager in Euphorie-Situationen ist zu vermeiden, denn ein Krach kann immer mal auftreten, und das ist besonders bitter, wenn es gerade gut läuft. Trainings-schwerpunkte wirken sich nur auf nächste Spiel aus. Elfmetertraining ist also, ebenso wie Gymnastik, nur für das nächste Spiel entscheidend. Nur die Abseitsfalle ist längerfristig orientiert.

Platzpflege ist sehr sinnvoll (ca. alle 5 Spieltage), dadurch können Bänderverletzungen vermieden werden, ebenfalls kann vermieden werden, daß man durch einen verspringenden Ball ein dummes Tor kassiert.

Zu guter Letzt:

In diversen Mailboxen und bei vielen PD-Händlern kann man mittlerweile Originaldatensätze mit „richtigen“ Spielernamen erhalten. Einfach mal nachfragen!

Jurassic Park – CD-ROM

Da sich die Levelcodes der Disk-saurier von den CD-Echsen unterscheiden, seien hiermit diejenigen für die Schillierscheibe geraten – großen Urzeit-Dank dafür an Thorsten Hartwig.

Level	Code
1	kein Code
2	C37EF8D1
3	4D9458D1
4	15AC78D1
5	13AE78D1
6	72AF98D1
7	FDC478D1
8	9DC498D1
9	BDC488D1
10	5DC4D8D1

Mortal Kombat

Wer bei den Schlägereien unbedingt das Blut spritzen sehen will, für den hat Dirk Pfeiffer folgenden coolen Cheat auf Lager: Man aktiviert das Setup mit F10 und gibt dann „DIP“ in Großbuchstaben ein. Es erscheint ein Menü mit jeder Menge „Dip-Schaltern“:

0 – beeinflusst die Brutalität der Gegner

- 1 – aktiviert den „Blood-Mode“
- 2 – Sound an/aus
- 3 – aktiviert die Anzeige der Comic-Book-Seite
- 4 – Computer-K.O.-Techniken an/aus
- 5 – Free Play an/aus (unbegrenzte Credits)

6, 7 und 8 selber rausfinden... Und damit die Kämpfer so richtig in die Vollen gehen können, hier auch noch sämtliche Finishing-Moves:

RAYDEN: vorne, vorne, hinten, hinten, hinten, hoher Schlag
SCORPION: Block, oben, oben

SUB-ZERO: vorne, unten, vorne, hoher Schlag

JOHNNY CAGE: vorne, vorne, vorne, niedriger Schlag

KANO: unten, vorne, niedriger Schlag

LIU KANG: vorne, unten, hinten, hoch, vorne, unten
SONYA BLADE: vorne, vorne, hinten, hinten, Block

Silverball

Für alle Freunde dieses schönen Flippers haben wir zwei schöne Cheats bekommen. Einen von Kai Fischer: Bevor man den ersten Ball ins Spiel bringt, drückt man ESC und anschließend „B“ und „N“.

Wie aus dem Nichts taucht ein Ball auf, mit dem sich fein Punkte machen lassen!

Und einen von Hendrik Stutzenbrock: Wenn der Verlust eines Balles droht, sollte man schnell ESC drücken und dann „J“, schon läßt sich der Ball mit Hilfe der Cursor-Tasten steuern.

Zeppelin

Geldsorgen bei Ikarions Erstlingswerk? Kein Problem mit der einzigartigen Preistabelle von Sebastian Domsy und Peter v. d. Ahe. Sie haben eine Maximaltabelle zusammengestellt, die das ganze Spiel über Gültigkeit hat, außer in Kriegszeiten (s. unten).

Hier noch ein Tip zum Luftschiff, diesmal von Sebastian Turzer:

Wer nicht wochenlang auf billige Luftschiffproduktionen warten will bzw. in kurzer Zeit teure Luftschiffe herstellen möchte, sollte folgendes tun: Man geht auf Produktion und stellt ein, daß man ein Luftschiff bauen möchte. Dann geht man auf „Arbeiter“ und stellt solange immer mehr ein, bis in der Spalte „Produktionszeit“ dreizehn Tage angegeben sind. Nun verläßt man die Produktion, erledigt seine übrigen Dinge und geht dann auf den Kalender. Anschließend stellt man wieder auf Produktion um und sieht dort unter „restliche Produktionszeit“ noch sechs Tage. Jetzt nimmt man so lange Arbeiter weg, bis noch zwölf Mann übrig sind. Die restliche Produktionszeit hat sich nicht verändert. Wenn man jetzt wieder auf Kalender schaltet, hat man ein Luftschiff für 500.000 bis 600.000 M produziert. Nun kann man bei Verhandlungen das Luftschiff für 3.000.000 M abstoßen, also mit über 2.000.000 Gewinn. Der Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen.

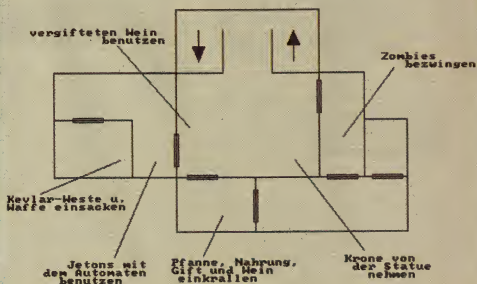
	ATHEN	BAGDAD	BERLIN	CAIRO	LONDON	MADRID	MOSKAU	DEHLI	NEW O.	MEXICO	N.Y.	PARIS	S. FRAN	WIEN
ATHEN	XX	740	820	520	1070	800	980	1770	3530	4200	3170	780	4480	500
BAGDAD	740	XX	1450	520	1770	1550	1190	1000	4240	4840	3890	1530	5190	1130
BERLIN	820	1450	XX	1350	440	840	740	2380	3390	4160	2940	440	4240	320
CAIRO	520	520	1350	XX	1570	1190	1390	1470	3750	4340	3450	1290	4720	1030
LONDON	1070	1770	440	1570	XX	660	1190	2760	2960	3750	2500	280	3790	660
MADRID	800	1550	840	1190	660	XX	1470	2580	2740	3390	2360	420	3670	760
MOSKAU	980	1190	740	1390	1190	1470	XX	1890	4140	4900	3690	1150	4980	630
DEHLI	1770	1000	2380	1470	2760	2 30	1890	XX	5230	5810	4900	2540	6200	2100
NEW O.	3530	4240	3390	3750	2960	2 40	4140	5230	XX	860	520	2980	980	3470
MEXICO	4200	4840	4160	4340	3750	3390	4900	5810	860	XX	1410	3730	1050	4220
N.Y.	3170	3890	2940	3450	2500	2360	3690	4900	520	1410	XX	2560	1310	3050
PARIS	780	1530	440	1290	280	420	1150	2540	3470	3730	2560	XX	3860	500
S. FRAN	4480	5190	4240	4720	3790	3670	4980	6200	980	1050	1310	3850	XX	4360
WIEN	500	1130	320	1030	660	760	680	2100	3470	4220	3050	500	4360	XX

Wunderschöne Karten zur Alone in the Dark 2-Lösung aus dem letzten Heft hat Oliver Runge für Euch gepixelt.

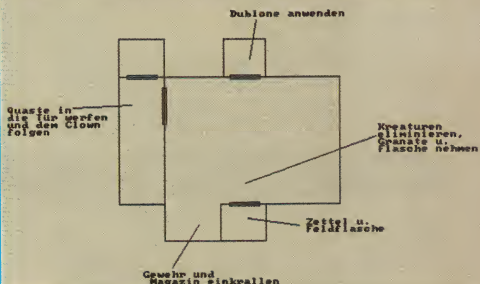
Alone in the DARK II

Karten

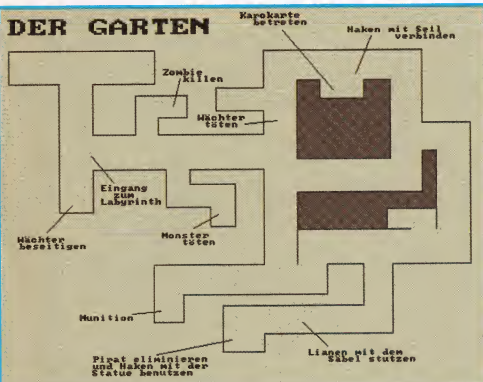
DAS ERDGESCHOSS



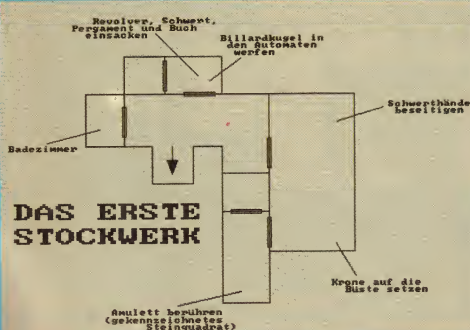
DAS ZWEITE STOCKWERK



DER GARTEN



DAS ERSTE STOCKWERK



BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AUF EINEN BLICK

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

1989		6/83	Codes
Alan Breed		3/23	Cheats
Alone in the Dark		7/23	Codes
Alone in the Dark 2		7/23	Codes
Battle Isle Dinosaur 2		6/30	Loosing
Batraviol or Krondor		6/30	Loosing
Batraviol or Krondor		10/33	Type/Codes
Blitz Force		11/23	Loosing
Burntime		11/33	Tip
Castles of Ages		6/33	Cheats
Castle Wolfenstein 3D		4/83	Cheats
Catch-Em		1/30	Cheats
Christmas Crasgers		2/30	Cheats
Comanche		2/33	Codes
Cresura		2/33	Tip
Cyberspace		2/34	Tip
Das schwarze Auge		9/33	Loosing/Karten
Das schwarze Auge		4/33	Tip
Das von Yentade		11/33	Loosing
Der Pezicular		1/33	Cheats
Die Schlacht um Silberrase		2/33	Cheats
Doom		3/34	Cheats
Doom's Lair III		2/33	Loosing
Dune I		9/33	Tip
Dune II		8/33	Tip/Cheats
Dynabaster		4/33	Cheats
Dynabaster		3/34	Cheats
Einbrosky Manager		9/33	Cheats
Elite Plus		7/33	Tip
Elite 2		10/33	Cheats
Elite 3		7/34	Tip
Elite 4		3/34	Tip
Elite		11/33	Tip
Empire Deluxe		6/33	Tip
Empire Unleash		6/33	Loosing/Karten
Eye of the Beholder I		7/33	Loosing/Karten
Eye of the Beholder II		8/33	Tip/Cheats
Eye of the Beholder III		8/33	Tip/Cheats
Falls of Glory		10/33	Tip/Cheats
First Menure		7/33	Cheats
Flashback		9/33	Codes
Formula One Grand Prix		2/33	Cheats
Formula One Grand Prix		2/33	Tip
Freddy Phurkes		5/33	Loosing
General Knight		2/34	Loosing
Getaway		6/30	Loosing
Getaway		7/33	Loosing
Golfing 2		2/33	Tip
Historyline		7/33	Codes
Historyline		2/33	Codes
Huamun		7/33	Tip
Human Race		8/33	Codes
Inc 2		7/33	Codes
Inc 3		2/34	Loosing
Incubable Machine		2/33	Cheats
Indy IV		6/33	Cheats
Indy V		1/33	Cheats
Jones Pond 2		7/33	Cheats/Tip
KOB		1/34	Cheats
King's Quest VI		10/33	Loosing/Karten
Land of Lore		10/33	Loosing/Karten
Lands of Lore		11/33	Loosing/Karten
Law of Lore II		10/33	Loosing/Karten
Legend of Kyrandia I		2/34	Loosing/Karten
Legend of Kyrandia II		2/34	Loosing/Karten
Lemmings Data Disk		6/33	Cheats
Lemmings II		8/33	Cheats
Lethal Weapon		7/33	Loosing
NHL Hockey		11/33	Cheats
NHL Hockey		12/33	Tip
NHL Hockey		2/34	Cheats
Nicky Boom		2/33	Cheats
On the Road		2/33	Tip
Perthshire Hot Numbers		2/33	Tip
Pinball Dreams		11/33	Tip
Police Quest IV		7/33	Loosing
Populous II		2/33	Codes
Principia II		11/33	Tip
Prince of Persia		3/33	Codes/Tip
Prince of Persia		3/33	Cheats
Prince of Persia 2		11/33	Cheats/Tip
Prinsester		11/33	Cheats/Tip
Privateer		1/34	Tip
Privateer		7/33	Tip
Prophecy of the Shadow		11/33	Cheats
Rebelious Moon Deluxe		10/33	Cheats
Remport		2/33	Cheats
Rebel Assault		1/34	Codes
Rebel Assault		2/34	Codes
Return of the Phantom		3/34	Cheats
Return to Zork		12/33	Loosing
Return to Zork		7/33	Loosing/Karten
Ringsword		8/33	Cheats
River's Woods		7/33	Cheats
Rome A.D. 82		4/33	Loosing
Sam & Max		2/34	Loosing
Sidewinder		1/34	Tip
SimCity 2000		11/33	Loosing/Karten
Sim Farm		10/33	Tip
Simon the Sorcerer		12/33	Tip
Simon the Sorcerer		7/34	Tip
Snake & Swim		4/34	Codes
Snake Game V		4/33	Loosing
Sniper of Destiny		10/33	Cheats
Sniper of Destiny		11/33	Cheats
Solar Control II		2/33	Loosing/Karten
Solar Control II		8/33	Cheats
Stone Age		8/33	Codes
Stronford		10/33	Cheats
Strindicate		8/33	Cheats
T-Furor Rampage		11/33	Cheats
T.F.X.		3/34	Cheats
The Humans		7/33	Cheats
The Legends		8/33	Tip/Cheats
The Lost Vikings		3/33	Cheats
Terminator		11/33	Tip/Karten
Terminator		7/33	Tip/Karten
Troddlers		8/34	Codes
Up 3		8/33	Codes
Ultima 7 Part I		8/33	Tip/Cheats
Ultima 7 Part II		8/33	Loosing/Teil 1

MICRO MAGIC: Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503



**NUR KLEINGEISTER
KÖNNEN AUF IHN
VERZICHTEN!**

AMIGA JOKER
DAS MAGAZIN FÜR GEISTREICHES
COMPUTER-ENTERTAINMENT



JETZT NEU AM KIOSK!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



insider

DAS HANDELMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELWELT

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 0 4221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse: ☐

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Post girokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

CD-Shareware



Gemessen an den üblichen Shareware-Tarifen sind unsere heutigen Spezialperlen auf den ersten Blick sündteuer – aber wer genauer hinsieht, erkennt, daß bei diesen halbprofessionellen Silberlingen auch und gerade die Masse zählt!



Indiana Jones und seine 1.000 Shareware-Freunde: Indy IV

DATAMEDIAS SPIELE CD-ROM

So bekommt man etwa bei der Datamedia-CD zum Preis von 99,- DM neben dem vollwertigen Aushängeschild **Indy IV** noch stolze 1.000 PD-Games und Kurz- bzw. Demoverionen bekannter Spiele, die nach Sparten sortiert wurden und sich über eine komfortable Benutzeroberfläche starten lassen. Geboten werden u.a. mehrere Levels der entzückenden **Xmas-Lemmings** und Demos von Klassikern wie **Mad TV** oder **Falcon 3.0**. Dazu gesellt sich ein reiches Angebot an „Risiko“- und „Empire“-Klons (z.B. **Battle of Atlantis**); erwähnenswert sind auch die gelungenen Astroballeereien **Starfire** und **Phylox**. Doch, diese Scheibe *ist* ein Hit!

FRITZ WIN SPIELE I

Bevor man sie unter „Windows“ startet, müssen die meisten der 250 von Cool Computer zusammengestellten Spiele zunächst mal sehr umständlich auf die Festplatte ge- und mit dem integrierten Zipper entpackt werden. Für diesen Aufwand wird man aber reichlich entschädigt: Für das Rollenspiel **Ancient 1** stand unverkennbar „Eye of Beholder“ Pate, und der Actionflugi **Concub** ist quasi der kleine Bruder des großen „Flight Simulator 4“. Hobbygrübler dürfen sich sämtliche Zähne an der spielstarken Brettversofung **Go** ausbeißten, und ein besonderes Leckerli ist auch **World Empire 2**, worunter man sich eine gelungene Mischung aus „Empire“ und „Risiko“ vorzustellen hat. Mit **Winwheel** wartet noch Glücksrad ohne Fernsehen, und **Bananoid** ist schließlich eine nette „Breakout“-Variante. Aber am allernettesten ist hier der Preis – gerade mal 15,- DM muß man für die Scheibe mit der Bestellnummer **ROM 70011** opfern.



Der Beholder läßt grüßen: Ancient 1



Tiles and Tribulations – (k)ein Klax?

FRITZ WIN SPIELE III

Den zweiten Fritz haben wir aus Qualitätsgründen außen vor gelassen, doch die dritte Fuhre von 113 „Windows“-Games aus den Bereichen Denksport, Kartenspiele und Würfelknobeelen ist nicht übel. Ein Extralob verdienen sich dabei die vielen Mah Jongg-Varianten wie **Mah Jongg for Windows** oder **Taipei**. Und auch nette Knobeelen in „Klax“-Manier wie **Tiles and Tribulations**, die vielen Kartenzockereien (u.a. das ganz brauchbare Pokerspiel **Vegas**), ein lustiger „Sokoban“-Klon namens **Squeeze Play** oder das bereits erwähnte Strategical **World Empire II** werden sicherlich ihre Anhänger finden. Hobbypolitiker dürfen sich zudem auf die Finanzschlachten von **Zoneone** freuen; Gelüste auf eine weitere „Tetris“-Umsetzung werden mit **Hextris** befriedigt, und sämtliche Interessenten berappen unter der Nummer **ROM 70013** nur 19,95 DM.



Ganz schön hektisch: Jetpack

EDITION I

Hier hat Cool Computer den Schwerpunkt auf Anwendungen gesetzt, denn unter den 666 Programmen dieser Scheibe findet sich ein ganzer Schwung diverser Soundtools – insbesondere Besitzer einer Soundblaster 16 werden hier oft und gut bedient. Daneben gibt's noch zahllose Anwendungen aus den Bereichen DFÜ, Virenskontrolle, Datenkompression, Etikettendruck, Haushaltsplanung und und und. Ganz ohne Spiele geht's dabei freilich nicht ab, immerhin 52 Progis haben sich der Unterhaltung verschrieben. Die Highlights darunter wären der „Space Quest 3“-Fans wohlbekannte Actionspaß **Astro Chicken**, die „Loderunner“-Variante **Jetpack**, das postalsche Adventure **Telekommando** sowie die Steinchenkobelei **Mah Jongg**. Zu haben ist das alles unter der Nummer **ROM 70006** für 29,95 DM.

GAMES I

Bei Cool Computer hat man auch reine Spielesammlungen, die ohne „Windows“ arbeiten, im Angebot, bleistiftsweise diese 111 Progis aus den Bereichen Jump & Run, Tüftelei und Adventure. Darunter finden sich zwar viele uralte CGA-Schwarten, doch auch ein paar Shareware-Klassiker wie etwa die Plattformartisten **Duke Nukem** und **Jill of the Jungle** oder der ballerlastige Arcade-Oldie **Defender**. Den Kern sei das nicht nur namentlich an die bekannte Molekularknobelei „Atomix“ angelehnte **Atomic**, die Versofung des Brettspiels „Twixt“ namens **Double Cross** und die strategische Schnitzeljagd **Capture the Flag** für ein bis zwei Spieler ans Herz gelegt. Für Hobbycoder mag zudem auch der **Quick Basic Compiler** ein Schnäppchen sein, da diese CD (ROM 70011) wieder für finanzschonende 15 Marker über den Ladentisch wandert.



Die Jagd auf Schnitz... äh, die Fahne: Capture the Flag



Laßt Blumen sprechen: Green

GAMES II

Die Fortsetzung ist nach demselben Muster gestrickt und bietet gar 222 Spiele – darunter allerdings noch mehr in Ehren ergraute Greise. Doch auch hier findet der Suchende ein paar Bonbons, so etwa den rundum gelungenen „Risiko“-Klon **Isle Wars**. Auf Flinkfinger warten die Ballerknaller **Overkill** und **Galaktix** und auf handelsstrategische Burgherren die an „Kaiser“ angelehnte Simulation **Emperor** für bis zu vier Teilnehmer. Solisten zermartern sich das Hirn besser am feinen **Mah Jongg** VGA, und last not least kommen auch ökologisch Gesinnte zu ihrem Recht – mit dem originellen Echtzeitstrategical **Green**, wo ein Blumenfreund seinen Garten gegen wilde Städteplaner verteidigen muß. Mit 15 Mark in der Tasche und der Nummer **ROM 70004** auf den Lippen seid Ihr dabei.

Infos & Bezug:

Sämtliche Schillerscheiben begnügen sich weitgehend schon mit einem 286er. Hauptsache, ein CD-ROM ist vorhanden. Zu haben ist das gesamte Sortiment in jedem größeren Fachgeschäft oder Kaufhaus. (md)

zocker olymp

TOP JOB

Der April macht, was er will, wir hingegen machen haargenau das, was wir letzten Monat versprochen haben: nämlich wie immer drei astreine Games unters spiehlungrige Volk zu streuen. In Lemmings 1 + 2 geleitet die kleinen Suizidkandidaten sicher Richtung Heimat

Stefanie Wienskovski, A-Muthmannsdorf
Mit Christoph Kolumbus entdeckte Amerika

Denis Köhler, Wolfratshausen
Und mit Silent Service 2 wagt sich in die Tiefen des Meeres
Felix Bergmann, Berlin

BLACKOUT

Vier Bände mit dem Einsamen Wolf waren ausgelobt, die vier dazugehörigen Besitzer sind auch

schon gefunden. In „Feuer über den Wassern“ sucht das mystische Sommerschwert

Andreas Doch, Hasbergen
In „Königreich des Schreckens“ besiegt den Schwarzen Mega-Lord

Ralf Jungmann, Neuss
Im „Dämonenkessel“ läßt es tüchtig brodeln
Jascha Buder, Newwed

Und mit den „Herren der Dunkelheit“ legt sich an
Mike Rühlmann, Trossin

PC PARLAMENT

Im Superwahljahr spucken wir natürlich auch einige superstarke Wahl...., pardon, Wohltaten aus: Mit Railroad Tycoon mauert sich zum Meister der Schienennetze

Joerg Neidig, Lorsch
Beim Anblick eines lebhaften Jo-

ker-Shirts verfliegt selbst die lähmendste Frühjahrsmüdigkeit von *Tammo Sprenger, Bunde*

Nico Schönhardt, Zavelstein
René Sommerfeldt, Darmstadt
Ordnung ist das halbe Leben, und ein Joker-Sammelordner kann zu dieser Ordnung gut und gerne 10 Prozent beitragen.

Demnach spendieren wir also je 5 Prozent Leben

Klaus Dräger, Hamburg
Joachim Koch, Lünen
Rüdiger Hahn, Neuss

Ein hervorragender Kopfschmerz beim Frühjahrsspaziergang trotz Regen und Hagelschlag in Form einer formstschönen Ghost-Mütze erwartet

Eric Schoder, Peißenberg
Stephan Judge, Schopfheim
Matthias Wenhardt, München

Ihr jetzt finden? Nein, keine Osterfeier, sondern, mit etwas Glück, Euren Namen! Den ersten Preis, einen Farbscanner Microtek Scanmaker 600 ZS, hat gewonnen

Christian Buggedei, Hamburg
Mit einem irren Revell-Modellbausatz bastelt sich sein eigenes Segelschiff zusammen

Gerd Welde, Syke
Und mit je einmal Christoph Kolumbus auf digitale Entdeckungreise gehen

Alexander Horrer, Bernstadt
Jens Poppe, Bayreuth
Michael Küster, Hamburg

Sebastian Deichsel, Berlin
Thomas Ziem, Wertheim
Enrico Voigt, Zappendorf
G. Mulligan, Vechta
Andreas Gräf, Roßtal

ENTDECKER- COMPETITION

Richtig, die Santa Maria war der Pott, mit dem Kolumbus den Seeweg nach Indien finden wollte und aus Versehen Amerika gefunden hat. Und was werdet

So, das war's mal wieder gewesen für heute. Wir wünschen frohes Zocken, Scannen, Basteln...., kurzum: viel Spaß mit den Preisen. Und wem diesmal Fortuna nicht hold war, der findet in diesem Heft ja wieder massig Gelegenheit, sein Glück zu versuchen.



**VERGESST ALLES, WAS IHR JE
ÜBER KONSOLEN UND VIDEOGAMES
GELESEN HABT!**

DENN JETZT GIBT'S...



**...DIE
GANZ
NEUE
AUSGABE**

AB 30. MÄRZ AM KIOSK!

Eine Handvoll (Shareware-) Games, wovon zwei hierzulande nur schwer erhältlich sind und eines gerade auf dem Index gelandet ist, haben genügt, um dem Zehnmann-Team aus den USA Kultstatus zu verschaffen – Grund genug, sich mal mit den Leuten zu unterhalten!

id
SOFTWARE

Hinter dem unscheinbaren Firmennamen stecken überraschenderweise die kompliziertesten Psycho-Theorien, die viel mit dem „Es“ der Freudschen Psychoanalyse zu tun haben, weshalb die korrekte Aussprache auch „it-Software“ lautet. Eine andere Sprachregelung verdanken wir dagegen der BPS, die das erste, im Mai 1992 veröffentlichte Spiel von id kürzlich auf den Index gesetzt hat – wundert Euch deshalb nicht, wenn wir hier dauernd von „Wolpertinger 4D“ reden. Ihren bisher größten Erfolg landete die 1991 in Madison, Wisconsin, gegründete und inzwischen nach Mesquite, Texas, umgezogene Company allerdings mit „Doom“ (= Verhängnis), das in den Staaten am 10. Dezember 1993 wie üblich zunächst in der Shareware-Version herauskam. Zumindest die bedauernswerten Monster in dieser innovativen 3D-Metzelei werden dieses Datum sicher für den Jüngsten Tag (= Doomsday) gehalten haben, denn seither werden sie von einer ständig wachsenden Fangemeinde mit Ketensägen, Raketenwerfern und dergleichen Instrumenten mehr bearbeitet... Verantwortlich für diese und andere Schanddaten in seiner Eigenschaft als Firmenboß ist der 33jährige Jay Wilbur, der sich bei id um alles Geschäftliche kümmert und schon ein gutes Jahrzehnt im Spielebusiness zugegen ist. Unser zweiter Gesprächspartner war der mit seinen 38 Lenzen älteste id-Mitarbeiter Sandy Petersen. Sandy heißt zwar eigentlich Carl, aber sein Spitzname aus Jugendzeiten gefällt ihm nun mal besser; ähnlich unkonventionell gestaltete er seine Karriere – nach einem Biologiestudium vertauschte er die Insektenpräparate gegen Brettspiele und war unter anderem an der Entwicklung von „Call of Cthulhu“ beteiligt. Anschließend wurde er Spieldesigner bei MicroProse, wo er z.B. für „Lightspeed“ und „Hyperspeed“ verantwortlich zeichnete, einige Vorschläge zu „Civilization“ einbrachte und sich als Co-Designer an „Darklands“ betätigte.

?: Wißt ihr eigentlich schon, daß euer kommerzielles Debütwerk „Wolpertinger 4D“ in Deutschland gerade auf dem Index gelandet ist?

JW: Ja, unser Vertrieb hat es uns erzählt. Aber den Nachfolger „Spear of Destiny“ hat es hoffentlich noch nicht erwircht, oder? Weil er ja auf dem gleichen Grafiksystem basiert.

?: Nein, bis jetzt ist noch alles ruhig. Aber wie seid ihr nur auf diesen so völlig unamerikanischen Namen gekommen – hat das vielleicht etwas mit dem uralten 64er-Game zu tun, das bei uns ebenfalls indiziert ist?

JW: Genau so ist es! Wir alle haben dieses Spiel und seinen Nachfolger „Beyond Schloß Wolpertinger“ von Musi Soft heiß und innig geliebt – außerdem gibt der Kampf gegen Nazi-Deutschland immer eine gute Story ab. Der Titel „Spear of Destiny“ ist übrigens eine Anspielung auf die angeblich von Hitler gesammelten Reliquien, zu denen auch der Speer gehört haben soll, mit dem Christus' Herz durchbohrt wurde.

?: Wenn das mal Indiana Jones zu hören kriegt! Aber erzählt uns doch jetzt ein bißchen über euer Entwicklungssystem, das Origin ja auch bei „Shadowcaster“ verwendet hat. Verkauft ihr dieses Bastelkit etwa an jedermann?

JW: Nein, das ist eher die Ausnahme, auch wenn wir täglich ungefähr vier bis fünf Anfragen bekommen. Die Game Engine für „Shadowcaster“ war eine frühe Version dieses Systems, das unser Chefprogrammierer John Carmack dann für „Doom“ noch wesentlich verbessert hat. Aber die Jungs von Raven Software, mit denen wir persönlich befreundet sind und die „Shadowcaster“ im Auftrag von Origin gemacht haben, wollten es unbedingt haben, weil es so irrsinnig schnell ist. Auch unser alter Distributor Apogee, für den wir die beiden „Commander Keen“-Trilogien entwickelt haben, hat es bei „Blake Stone“ benutzt.

?: Euer direkter 3D-Konkurrent Origin ist ja ebenfalls in Texas beheimatet, geht ihr euch lieber aus dem Weg, oder ist das Verhältnis gut nachbarschaftlich?



Noch Shareware pur: Commander Keen



Blake Stone ist eigentlich ein „Wolpertinger“

Ein offenes
Gespräch mit:
id-Software

diesbezüglich ohnehin nicht so pingelig, für das Erstellen eigener „Doom“-Levels wollen wir demnächst sogar alle erforderlichen Infos selbst veröffentlichen. **?: Ein wirklich netter Zug! Seid ihr privat auch so nett?**

JW: Wenn man wie Sandy 15 Jahre mit derselben Frau verheiratet ist und fünf Kinder hat, muß man wohl nett sein. Ich bin ebenfalls in festen Händen und habe zwei kleine Jungs. Ansonsten fahre ich gerne Motorrad und zocke Rollenspiele wie „Shadowrun“ (Anmerkung der Red.: Da sollte er mal das aktuelle Blackout lesen!), während ich mir Rock aus den 70ern von Aerosmith oder der J. Geils Band reinziehe. Auf digitaler Ebene stehe ich immer noch auf das gute alte „Asteroids“, und im Kino muß es Science-fiction wie „Star Wars“ oder Horror à la „Braindead“ sein.

SP: Außerdem liest er wie ich gerne Bücher zu diesen Themen, wobei ich überhaupt eine Leseratte bin. Insgesamt besitze ich wohl an die 4.000 Schwarten, und wenn ich mich während der Streßphasen einer Produktion nicht mit einer guten Story entspannen könnte, würde ich wohl ausrasten.

JW: Das kannst du glauben, der Kerl sitzt in einem Höllentempo – jede Woche ein paar neue Bücher!

?: Bleibt da überhaupt noch Zeit für andere Hobbies, vom Arbeiten ganz zu schweigen?!

SP: Logo, wie die meisten meiner Kollegen stehe auch ich auf Rollis ohne Computer und sehe gerne Filme. So 300 bis 400 Videos werde ich schon daheim haben, darunter viele Klassiker wie Casablanca oder die Movies von Altmeister Alfred Hitchcock. Musikalisch bin auch ich noch den 70ern treu, höre also Cat Stevens, Alice Cooper und Uriah Heep, aber auch mal Beethoven und Carl Orff. Als



Ein kleiner Vorgeschmack auf die Hölle auf Erden: „Hell on Earth“

ich letztes Jahr in Frankfurt Ehrengast bei einem Rollenspiel-Kongreß war, hatte ich nur leider keine Zeit für ein Konzert, es hat gerade noch für eine Besichtigung der Loreley gereicht. Apropos Rollenspiel – das einzige Computergame, das ich länger als „Doom“ gespielt habe, war „Dungeon Master“. Aber „Civilization“ ist da nach wie vor mein Favorit.

?: Okay, hat jemand zum Abschluß noch besondere Wünsche?

JW: Ja, daß man mich nie wieder nach exakten Veröffentlichungsterminen fragt. Meistens läßt sich so was dann ja doch nicht einhalten, und mit zunehmendem Erfolg habe ich Angst, von ungeduldigen

Fans gelyncht zu werden!

?: Komm einfach zu uns – wir halten dann den Strick! Ehe wir uns nun für das nette Gespräch bedanken, würden wir Euch gerne noch zu einer Runde „Doom“ am Netzwerk in unsere gruseligen Redaktions-Dungeons einladen. Wie wär's?

SP: Gerne! Wenn ihr auch dafür sorgen könnt, daß endlich mal wieder ein, zwei Wochen Urlaub möglich wären... (mm)



Jay Wilbur in entspannter Plauder-Haltung

Die id-Softographie

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1991 | Commander Keen-Serie |
| 1992 | Wolpertinger 4D (indiziert) |
| 1992 | Spear of Destiny |
| 1993 | Doom |



Noch entspannter: Sandy Petersen

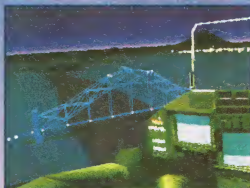
Mitmachen und abheben!

Oceans experimenteller Himmelsstürmer „T.F.X.“ hebt seit neuestem auch auf Silberscheiben ab – Grund genug, diesen gelungenen Vektorflugi nochmals mit einer kleinen Competition zu beehren!

Unsererseits bestand die erste Ehrung aus einer schlichten Zahl: Mit stolzen 86 Prozent als Gesamtnote samt dazugehörigem Hit bescheinigten wir der DID-Crew, ganze Arbeit bei der Entwicklung des Tactical Fighter Experiments (so der ausgeschriebene Titel) geleistet zu haben. Wer ein CD-ROM-Laufwerk im heimischen Hangar stehen hat, kriegt jetzt sogar noch mehr als „nur“ drei simulierte Stahlvögel, 50 Missionen, 24 Waffensorten, 20 verschiedene Wettersituationen, diverse Spielmodi und tonnenweise Optionen geboten – nämlich Sprachausgabe, einen Midi-Soundtrack und zusätzliche Animationen! So oder so fliegt man bei T.F.X. in der ersten Reihe, weshalb es Euch der noble Spender Bomico auch freistellt, ob Ihr lieber die Disk- oder die CD-Version gewinnen wollt. Die gewünschte Ausführung solltet Ihr daher gleich auf Eurem Antwortkärtchen vermerken, und da die neugierigen Menschen von Bomico geme noch ein paar Dinge von Euch gewußt hätten, verwendet Ihr für all diese

Angaben am besten den nachstehenden Coupon. Die wichtigste Angabe ist natürlich die richtige Lösung auf unsere luftig-leichte...

DAS TAKTISCHE FLUG- UND GEWINNEXPERIMENT



PREISFRAGE: WAS HEISST EIGENTLICH „CD“ AUSGESCHRIEBEN?

Sobald Ihr diese und die anderen Fragen auf dem Coupon beantwortet habt, läuft der Rest (fast) wie gewohnt: Ihr klebt den ausgesägten Fragebogen auf eine handelsübliche Postkarte und gewöhnt Euch an die Tatsache, daß der Rechtsweg und die Mitarbeiter von Ocean, Bomico sowie die des Joker Verlags ausgeschlossen sind. Der Einsendeschluß ist am 8.4.1994, und die Adresse für Euer Kärtchen lautet:

Bomico

„Gewinnexperiment“

Am Südpark 12 65451 Kelsterbach

**KEINE EXPERIMENTE –
NUR GEWINNE!**

**20 x „T.F.X.“ (DISK- ODER
CD-VERSION)**

20 x „T.F.X.“-T-SHIRT

Die Lösung lautet: _____

Als Gewinn hätte ich gerne die ☐ Diskversion ☐ CD-Version

Mein Geburtsjahr ist: _____

Ich besitze folgende(n) Computer: _____

Ich kaufe Spiele meist wegen: ☐ Empfehlung von Freunden

☐ Testbericht in: _____

☐ Anzeige in: _____

☐ Verpackung des Spiels

☐ Andere Gründe: _____

Ich bin interessiert an:

CD-ROM-Spielen

☐ und habe bereits ein CD-ROM

☐ und habe noch kein CD-ROM

Lern-Software

☐ Ja, großes Interesse

☐ Nein, brauche ich nicht

[illegible]

Advanced
GRAVIS

PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470. **OFFICE DATA:** Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210. **ITESA:** Tel: 061-83830, Fax: 061-838338.
ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.

Demo Galerie

Ein Jahr lang haben wir PC-Demos sträflich vernachlässigt, was uns verständlicherweise den Unmut der Sound- und Grafikeinschmecker unter Euch einbrachte. Unser neues Special mit drei neuen Power-Demos soll jetzt alles wieder gutmachen...

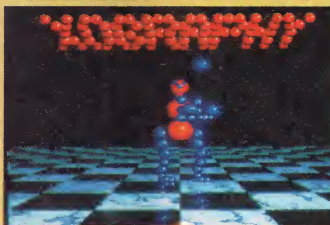
MINUS 40 DEGREES

Nomen est omen, denn die Jungs von „eterno“ schaffen vor allem durch tolle Sphärenmusik eine frostig-coole Atmosphäre. Nachdem der Gruppennamen weggezoomt ist, zerbrst der schöne Titelscreen in der Kälte und macht schmalen Colorbars Platz, vor denen sich freche Dots in kurvigen Linien auf und ab schlängeln – zur Abwechslung mit glühend intensiven Rottönen. Im Anschluß daran ziehen Laserlinien breite Spuren über den Screen und werden von allerlei Karo-Mustern abgelöst, ehe sich überlagernde Kreise den Betrach-

ter vollends schwindlig machen. Zahlreiche Vektorobjekte in verschiedensten Farben und Formen gönnen dann eine kleine Verschnaufpause, bevor ein äußerst biegsamer Würfel schon wieder Zweifel am eigenen Durchblick schürt. Es folgt ein durchsichtig wasserblauer Würfel, der von sich neckisch umkreisenden Dot-Kometen abgelöst wird, dann gibt's noch einen roten Dot-Stern, und schon scrollen sanft die abschließenden Credits und Grüße herein. Das endgültige Ende der abstrakten Show markiert ein toter Teddy.



ELEMENTS



ELEMENTS

Den Rekord in Sachen Spieldauer hält eindeutig diese Show der Gruppe „Xography“ mit über 20 Minuten! Die vielen Teilstücke werden von einzelnen Ladescreens unterbrochen; klar, daß wir bei einer derart geballten Ladung Quantität und Qualität nur ein paar Appetizer zur näheren Beschreibung herauspicken konnten. So startet das Demo mit einem wahrhaft feurigen Countdown rund um alle Mitwirkenden, später trifft man den guten alten Juggler auf einem Schachbrett wieder und darf den Gruppennamen über einem Helikopter, der Enterprise und anderen Stahlvögeln bewundern. Ein Raumglei-

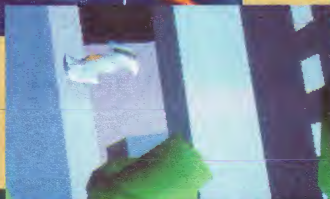
ter wird erst über freies Land geschickt und dann durch eine City voller texturierter Polygone, ein Wassertropfen breitet sich über die Greetings aus, und ein mit Apfelmännchen belegter Würfel leitet zu einem sehenswerten Wasserspiegel-Effekt über – ungemein beeindruckend ist auch der rasende Sturz durch einen langen 3D-Tunnel mit texturierten Wänden geraten. Bis hin zu den finalen Credits ist stets prima Sound geboten, von hämmernden Rhythmen über Mainstream bis nahezu psychedelischer Musik wurde kaum eine Stilrichtung ausgelassen. Anders gesagt: ein Meisterwerk!

SECOND REALITY

Jetzt aber Bühne frei für das Sieger-Demo der „Assembly '93“! Das optisch und akustisch perfekt durchgestylte (speziell die Musik ist filmreif) Werk der „Future Crew“ startet mit einem sachten Scrolling über eine Mondlandschaft – dort wird ein flüchtender Raumgleiter vom Himmel gepusht, ehe ein grimmiger Dämon den Titel des Demos präsentiert. Ein herein hüpfendes Schachbrett bildet den Untergrund für ein trudelndes Vektorobjekt, das dann von einem größeren ummantelt wird, und schon wechselt die Szenerie radikal: Plötzlich hämmert knallharter Techno-Beat aus den Boxen, und der Zuseher stürzt in einen Dot-Tunnel, um

sogleich von wild wirbelnden Interferenzmustern überfallen zu werden. Jetzt schnell eine Figur ins Bild, der man nicht allein im Dunkeln begegnen möchte, dann herrscht kurz trügerischer Friede, während vor einer Berglandschaft gescrollt wird, nur um wieder auf ein geradezu teuflisches Portrait zu wechseln. Das Biest wird mit Lupeneffekten abgetastet, vervielfältigt sich und zoomt dann wieder vom Schirm. Nun schlägt man auch musikalisch wieder ruhigere Töne an, denn unaufdringlich flotte Rhythmen begleiten extrem feine Plasmanebel in diversen Färbungen. Ein rotierender Würfel zeigt seine mit Plasmen belegten Seiten,

anschließend kringelt sich eine Dot-Spirale auf dem Screen, und ein feuriges Schwert durchbohrt gespiegelt eine Raytracing-Grafik. Nach einer Fahrt über das weite Fraktalmeer kommt eine rassige Kriegerin ins Bild, weiter geht's mit einem Raumgleiter, der sich seine Flugbahn in einem Gewirr von Hochhausschluchten sucht. Aus den Betonklötzen bildet sich dann ruckzuck der Gruppenname, der auch noch schön plastisch in Metallmuttern geprägt wird. Und bei den Credits werden zum krönenden Abschluß die einzelnen Abschnitte sogar nochmals im Miniformat eingeblendet – wow!

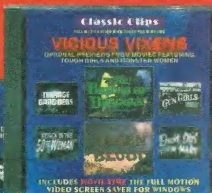
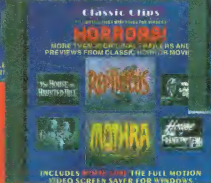
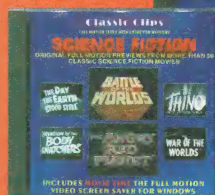


HABEN WOLLEN?

Verständlich, denn wer sich diese drei Spitzendemos zum Spitzenpreis entgehen läßt, dem ist wirklich nicht zu helfen. Alle anderen könnten die Info-Tabelle mit der Bezugsadresse und allen weiteren wichtigen Angaben hilfreich finden – wir wünschen schon mal viel Spaß! (ms)

Titel	Preis Lieferumfang	lauffähig	Bezug
MINUS 40 DEGREES	2,50 + Porto 1 Disk	ab einem 286er, aber voller Genuß erst auf 386ern	Multimedia Soft Meienbergstr. 20 99084 Erfurt Tel. 0361/5621656
ELEMENTS	2,50 + Porto 1 Disk	ab 386ern ohne EMM 386-Treiber, aber mit HIMEI.SYS	Multimedia Soft Meienbergstr. 20 99084 Erfurt Tel. 0361/5621656
SECOND REALITY	5,- + Porto 2 Disks	ab 386 SX 570 KB mit Gravis Ultra Sound 1 MB mit Soundblaster	Multimedia Soft Meienbergstr. 20 99084 Erfurt Tel. 0361/5621656

CLASSIC CLIPS



Vier Sammlungen alter Filmtrailer auf CD, die man sich via „Windows“ reinziehen kann – ist das nun eine liebenswerte Kuriosität oder schiere Abzockerei? Na, vor allem ist es ein Muß für Cineasten!



Das ist doch nicht Casablanca?!

Der Movie-Freak benötigt einen 386er mit CD-ROM, „Windows 3.1“ und einen knappen Hunni pro CD bzw. runde zwei für den kompletten Viererpack von Starlite, welchen hierzulande der Soundkartenhersteller CPS exklusiv vertreibt. Dafür handelt er sich dann mit jeder Silberscheibe etwa 30 solcher Kurzestfilmchen aus den 40er, 50er und 60er Jahren im amerikanischen Original ein, die er entweder unter „Windows“ abspielen oder als ungewöhnlichen Bildschirmsschoner benutzen kann. Einige dieser Streifen sind wahre Kleinode, andere dagegen so dilettantisch gemacht, daß es schon wieder lustig ist: So bringt die CD Trailers Spectacular großes Hollywoodkino auf den Digi-Screen, worunter man sich z.B. die Humphrey Bogart-Klassiker „African Queen“ und „The Maltese Fal-

con“ vorzustellen hat. Dazu gehört aber auch eine recht humorige Führung von Alfred Hitchcock persönlich durch Bates' Motel aus „Psycho“, und in „Sands of Iwo Jima“ erlebt man einen der seltenen Auftritte von John Wayne ohne Cowboyhut. Last not least schließt man so manche Bil-



Wo bitte geht's nach Tokio?

dungslücke – oder hätte ihr gewußt, daß Raymond Burr („Perry Mason“) im ersten „Godzilla“-Film mitwirkte? Bei den Classic Clips Science Fiction wurde ebenfalls auf die Mischung Klassiker & Skurrilitäten gesetzt. Zu den ersten gehören sicher die heute noch erschütternden Zukunftsvisionen „The Day the Earth Stood Still“, „War of the Worlds“ und „It Came from Outer Space“. Die Freunde absonderlichen Humors werden dagegen mit

Leckereien wie „The Brain Eaters“ oder „Robot Monsters“ bedient, bloß der geniale Trash-Streifen „Plan 9 from Outer Space“ glänzt leider durch Abwesenheit. Aus heutiger Sicht genauso schreiend komisch sind viele der Zellularoid-Perlen auf der CD Horrors! Als

Anspielup für die Fans von herrlich billig produziertem Gruselstoff empfehlen wir etwa den japanischen Reißer „Mothra“ mit einem Killer-Caterpillar, der ganz Tokio tyrannisiert. Würdig repräsentiert wird das Genre aber auch von den „Teenage Zombies“ und „The Navy vs. the Night Monsters“, während „Curse of Frankenstein“ mit Boris Karloff, „The Lost World“ (der erste Dino-Horrorfilm) und George Romero's Ur-Zombies aus „Night of the Living

Dead“ ja völlig zu Recht Kultcharakter genießen. Genreübergreifend haben wir angefangen, und so wollen wir auch aufhören: das Werk von Russ Meyer ist auf der Vicious Vixens-Scheibe zwar nicht vertreten, doch dafür jede Menge Powerfrauen, deren Lieblingsbeschäftigung meist schon aus dem jeweiligen Titel ersichtlich ist („Queen of Blood“, „Lady Frankenstein“, „Attack of the 50 Ft. Woman“, „Sinderella & the Golden Bra“). Also auch diese CD ein echtes Sammlerstück, um das man Euch in 20 bis 30 Jahren schwer beneiden dürfte... (mic)

Classic Clips (Starlite)

CD-Streifen durch dreißig Jahre Kinogeschichte.

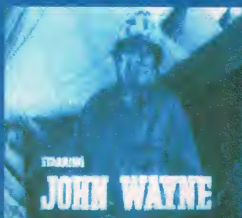
PRÄDIKAT:

Besonders nostalgisch

Preis: je 99,- DM bzw. 199,- DM für alle vier

Als Filmprojektor genügt ein 386er mit „Windows 3.1“ und CD-ROM.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD	Roland
RAM: 1 MB	Acuimage
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



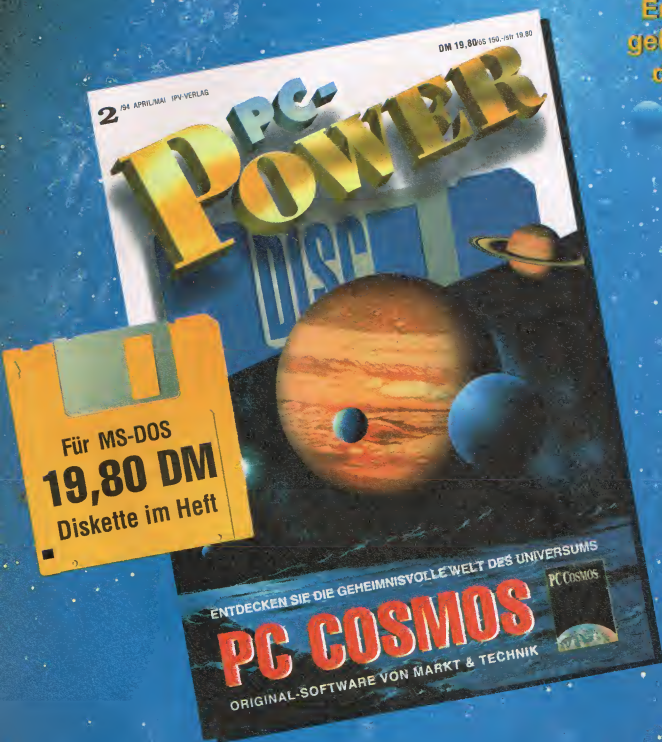
Ein Mann muß tun, was ein Mann tun muß...

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos -
Entdecken Sie die
geheimnisvolle Welt
des Universums

In Zusammenarbeit mit

PC-Windows



Für MS-DOS
19,80 DM
Diskette im Heft



MS DOS & Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab **16.03.1994** im Zeitschriftenhandel.

Die MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version.

Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

DAS MORPHING-PAKET

DIE PRAXIS

Nach dem Start des Programms erscheint das übersichtliche Hauptmenü, wobei zum Sparen von wertvollem Speicherplatz Ausgangs- wie Endbild nur quadratisch und monochrom dargestellt werden – das Endprodukt hat selbstverständlich wieder das originale Format und (bis zu) 256 Farben. Mit wenigen Mausklicks bestimmt man die verbindenden Gitterlinien und die gewünschte Zahl von Zwischenbildern. Die berechneten Bildchen werden dann im TGA-Format auf der Festplatte gespeichert und lassen sich mit den beiliegenden Hilfsprogrammen auch zu einer selbstablaufenden Filmsequenz zusammenfügen, falls genügend Rechenpower vorhanden ist. Hinsichtlich Geschwindigkeit und Bedienungskomfort braucht sich dieses Shareware-Tool somit nicht hinter professioneller Soft zu verstecken, zumal es auch noch ein paar Spezialeffekte und -utilities für Videofilmer enthält. Anders gesagt: saugt! (st)

Morphing-Paket (Sybex)

Preiswerte Tool-Sammlung für dynamische Grafikspielereien.

PRÄDIKAT:

Besonders wandlungsfähig

Preis: 19,80 DM

Das quälend langsame Minimum stellt ein 286er mit VGA-Karte dar.

Super VGA	Pro-Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 2 MB	Amstrad
Zus.: XMS unt.	Maus
Dr. Schöner	Dr. Anleitung

Unter der unscheinbaren Nummer 51 bietet der Sybex Verlag in seiner Reihe „Sharebert's Software Hits“ für knapp zwanzig Mark ein Grafikprogramm an, das faszinierende Überblend- und Verschmelzungseffekte ermöglicht!

Kinderleicht und saugt!



Die übersichtliche Benutzeroberfläche

Die verblüffenden Verwandlungen in dem Film „Terminator 2“, Michael Jacksons „Black & White“-Video oder der „magischen“ Kaffeewerbung – das alles ist Morphing. Erstaunlicherweise läßt sich dieses Verfahren in etwas einfacherer Form auf jeder DOSe realisieren, wobei man aber gleich dazusagen sollte, daß vernünftiges Arbeiten wegen der äußerst aufwendigen Berechnungen erst ab einem 386er mit arithmetischem Coprozessor möglich ist.

DIE SPIELARTEN

Am simpelsten ist der sogenannte Transparency-Morph zu realisieren, bei dem zwei Bilder ohne jede weitere Verformung ineinander übergeblendet werden. Das funktioniert allerdings nur dann problemlos, wenn man möglichst ähnliche Bilder verwendet, z.B. zwei gleich große Gesichter. Wesentlich ausgefeilter ist die Warp-

Morph-Methode: Hier legt man in der Ausgangs- und in der Endgrafik bestimmte Punkte oder ganze Bereiche fest, die während der Animationsphase verformt werden sollen. „DMorf“, das Kernstück des vorliegenden Pakets, arbeitet nach dem Transition-Verfahren, also einer Kombination der gerade beschriebenen Methoden. Besonders vorteilhaft daran ist, daß man dabei auch völlig unterschiedliche Grafiken (Hund – Blumenstrauß) ineinander übergehen lassen kann. Andererseits akzeptiert „DMorf“ als Ausgangsformate lediglich TGA-, TIF- oder IMG-Files; zur Bearbeitung anderer Bilddateien wird zusätzlich ein Konvertierungsprogramm wie etwa „PaintShop-Pro“ (Sharebert Nr. 1) benötigt. Mit letzterem kommt man übrigens auch an die Schnappschüsse auf einer Kodak Photo CD heran, so daß man nicht gleich einen sündteuren Scanner anschaffen muß, wenn man mal ein Foto verfremden will.

Die einzelnen Schritte einer kompletten Umwandlungssequenz



On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 10.00 - 19.00

TARGA Marken-PCs

Ausstattung aller Targa-PCs:

- 4 MB RAM
- 250 MB Festplatte
- 1 MB Grafikkarte
- 1.44 MB Laufwerk 3,5"
- 1.25 MB Laufwerk 5,25"
- AT-Bus-Controller
- Targa VGA-Color-Monitor, strobungsarm
- Targa Tastatur, Targo Design Desktop-Gehäuse
- Vesa Local Bus im Targo 486 DX 66
- MS-DOS 6.0 Deutsch
- 1 Jahr Garantie (Option 3 Jahre)
- 1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon oder Modem.
- Targo-Safart-Finanzierung 12-24-36-48 Monate Ratenzahlung.
- Alle Targa-PCs sind vorinstalliert und sofort anschlussbereit!

Targo 386 DX40 DM 2299,00

Targo 486 DLC 33 DM 2498,00

Targo 486 DX 33 DM 2999,00

Targo 486 DX 66 DM 3499,00

Nicht lange warten, sofort bestellen.

Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line.

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

Aufpreise:

Targo Big Tower Gehäuse DM 129,00

Windows 3.1 Deutsch DM 129,00

Double Speed

CD-ROM-Laufwerk DM 389,00

Soundblaster 16 BASIC, Deutsch DM 249,00

Soundblaster 16 ASP, Deutsch DM 399,00

On-line-Modem DM 199,00

und Airworrior DM 199,00

1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon und Modem! Targa-Garantie und Vollservice-Verlängerung

auf 2 Jahre 3% Aufpreis

auf 3 Jahre 6% Aufpreis

Kreditkauf ab DM 29,-/mtl. möglich!

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

PC-Hardware

- Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller DM 399,00
- Sony CDU 33 A Double Speed incl. Controller DM 419,00
- Matsushita 562 Double Speed D incl. Controller DM 449,00
- Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp. DM 49,00
- Media Concept 2.0, SB 2.0 kompatibel DM 99,00
- Media Concept 2.0 Plus, Bazen, Micro DM 129,00
- Sound Blaster Pro Deluxe Edit. incl. DM 215,00
- Lemmings und Indy 500 DM 269,00
- Sound Blaster 16 Multi CD DM 325,00
- Sound Blaster 16 ASP DM 419,00
- MultiCD DM 549,00
- Orchid SoundWave 32 DM 349,00

Multi-Media Kits:

- KIT 1 Mitsumi FX 001D mit Soundblaster Pro DM 599,00
- KIT 4 Matsushita 562B mit Soundblaster 16 Basic DM 699,00
- KIT 7 Sony CDU 33A DoubleSpeed mit Soundblaster 16ASP DM 729,00
- KIT 8 Toshiba 3401 B mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2 DM 1249,00
- Fox-Modem Ibislink V.32 14.400bps intern, Gruppe 3 mit FTZ DM 369,00
- Supromodem 2.400bps DM 79,00
- Super Mouse II, schwarz oder weiß DM 24,90
- Thrustmaster Flight Stick DM 159,00
- Grovis Pro Analog DM 89,00
- Grovis Gamepod DM 49,00
- Disketten HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box DM 9,99
- weitere Produkte auf Anfrage!

Software-Hits

- Aces over Europe DM 94,90
- Alone in the Dark 2 DM 99,90
- Battle Isle 2 DM 94,90
- Bazooka Sue DM 99,90
- Christoph Kolumbus DM 94,90
- Das Schwarze Auge 2 DM 99,90
- Day of the Tentacle DM 99,90
- Der Patrizier DM 94,90
- Der Schatz im Silbersee DM 99,90
- Die Stiedler DM 94,90
- DragonSphere DM 99,90
- Elite 2 - Frontier DM 79,90
- Forgotten Castle DM 94,90
- Freddy Phorkas DM 79,90
- Gabriel Knight DM 69,90
- Gool! DM 94,90
- Goblins 3 DM 94,90
- Inca 2 DM 99,90
- Ishar 2-Messengers of Doom DM 69,90

- Kasparovs Gombit DM 94,90
- Kingmaker DM 79,90
- Leisure Suit Larry 6 DM 79,90
- Links 386 Pro DM 109,90
- Lallypop DM 84,90
- Lost in Time 1 und 2 DM 99,90
- Luther Mathias Fußball DM 79,90
- Mad News DM 94,90
- Microcosm DM 99,90
- Might & Magic 5 - Dark Side of Xeen DM 99,90
- Martial Kampf DM 59,90
- NHL Hockey DM 94,90
- Oscar DM 59,90
- Pinball Dreams DM 69,90
- Pinball Fantasies DM 69,90
- Pirates! Gold DM 109,90
- Pizza Connection DM 94,90
- Privateer DM 99,90
- Privateer Special Op. DM 44,90
- Privateer Speech Pack DM 44,90
- Quest for Glory 4 DM 79,90
- Shadow Caster DM 94,90
- Silverball (PC-Flipper) DM 59,90
- Sim City 2000 DM 84,90
- SSN 21 See Wolf DM 94,90
- Star Trek II DM 94,90
- Starlord DM 109,90
- Strike Commander DM 99,90
- Subwar 2050 DM 109,90
- T.F.X. DM 99,90
- Ultimo 8 - Pagan DM 99,90
- Ultimo 8 - Speech Pack DM 44,90
- Zeppelin - Giants of the Sky DM 94,90

CD-Rom Software

- Erotik Software**
- ARI Bangkok II DM 59,90
- Animation Fantasies 1 bzw. 2 DM 74,90
- Asian Ladies DM 74,90
- Moving Fantasies** DM 59,90
- My Private Collection DM 89,90
- My Private Collection 2 DM 89,90
- Nightwatch Interactive DM 144,90
- Physical Therapy Vol. 3 DM 59,90
- Pornomani 2 CDs DM 109,90
- Private Pictures DM 89,90
- Seventh Heaven DM 64,90
- Visual Fantasies** DM 59,90

Theresa Orlowski CD-ROM

- Backdoor Club DM 44,90
- Club Ecstasy DM 44,90
- Double Dragon DM 44,90
- Dream Boys DM 44,90
- Dream Girls DM 44,90
- Foxy Poker DM 79,90
- Juicy Fruit DM 44,90
- Teresa in Paradise DM 79,90
- Teresa Personally DM 69,90
- Tropical Heat DM 44,90

Clip Collection

- Foxy Clips DM 39,90
- Love Pictures DM 39,90
- Sweet Little Sixteen DM 39,90
- Pussy Puzzles**
- Electric Dreams DM 44,90
- Erotic Zone DM 44,90
- Foxy Puzzle DM 54,90
- Screen Explosion DM 44,90
- Teresa Art of Eden DM 79,90
- Teresa Private Album DM 79,90

CD-ROM Spiele

- Alone in the Dark DM 109,90
- Battle Isle 2 DM 109,90
- Burning Steel comp. DM 99,90
- Commonchance comp. DM 109,90
- Cyberace DM 99,90
- Day of the Tentacle DM 99,90
- Dracula Unleashed DM 99,90
- Dune DM 109,90
- Dungeon Hack DM 79,90
- Eye of the Beholder Trilogy (1,2 und 3) DM 99,90
- Fantasy Empire DM 79,90
- Freddy Phorkas DM 94,90
- Gabriel Knight DM 94,90
- Goblins 3 DM 114,90
- Inca 2 DM 114,90
- Iran Helix DM 94,90
- Journeyman Projekt DM 69,90
- Kings Quest 6 DM 99,90
- Lallypop DM 79,90
- Man Enough DM 79,90
- Microcosm DM 99,90
- Might & Magic 3-5 Rebel Assault DM 89,90
- Strike Commander DM 99,90
- Stronghold DM 94,90
- The 7th Guest DM 109,90
- Turrican 2 DM 69,90
- Ultima Underworld 1+2 DM 99,90
- Winter Olympics DM 84,90
- Zeppelin DM 99,90

Musik CD-ROMs

- Musik Guide DM 99,00
- Billie Holiday DM 59,00
- Herbert Grönemeyer DM 39,00
- Sound Sensations DM 49,00
- Ultimo Mod DM 69,00

Werden Sie jetzt On-Line Vertrags-händler in Ihrer Stadt!
Wir suchen ab sofort Vertragshändler mit Gebietschutz zu Top-Konditionen! Gewinnen auch Sie mit On-Line.
Tel. 0211-633006

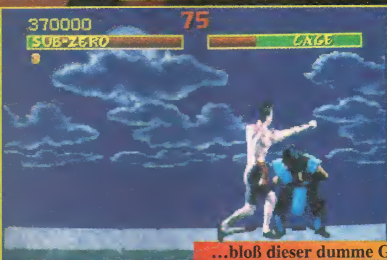
Hard- und Softwarehits für den PC

On-Line Service ist eine Division der SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf

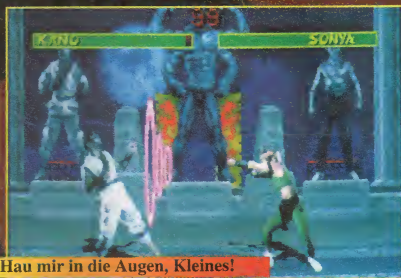
MORTAL



Marmor, Stein und Eisen bricht...



...bloß dieser dumme Gegner nicht!



Hau mir in die Augen, Kleines!



Grüne Ninjas sind gar selten...

KOMBAT

Binnen weniger Jahre hat sich der PC vom faden Bürogehilfen zum erfolgreichen Prügelknaben gemausert: Nach kleinen Anlaufschwierigkeiten ist die erfolgreichste aller Arcade-Raufereien nun auch auf der DOSE gelandet!

Im Unterschied zur Konkurrenz aus „Street Fighter II“ oder „Body Blows“ wurden die sieben Teilnehmer dieses von Meister Shang Tsung ausgerichteten Turniers nicht gezeichnet, sondern kunstvoll digitalisiert. Alle haben ihren eigenen Kampfstil, ihre eigenen Spezialtechniken und last but not least ihre eigenen „Finishing Moves“, die es allerdings erst herauszufinden gilt.

Bevor jedoch all die Messer, Feuerbälle, Blitze oder Energiekugeln durch die insgesamt sechs Arenen sausen, darf man im Optionsmenü einen der fünf Schwierigkeitsgrade und die gewünschte Steuerung auswählen, wobei hier vom Keyboard über Zwei- bzw. Vierbuttonsticks bis zum Gamepad nahezu alles erlaubt ist. Dann kann man sich entweder zuerst mit einem menschlichen Freund um die Turnierteilnahme kloppen oder als Einzelkämpfer direkt in den Ring steigen – dort muß man sämtliche Gegner in Dreirunden-Kämpfen k.o. schlagen oder zumindest nach Ablauf des Zeitlimits mehr Energie übrig haben.

Zwischendurch stehen zur Erholung kleine Bruchtests an, bei denen mittels heftigem Stickrütteln diverse Blöcke auf ihre Belastbarkeit überprüft werden. Weiter geht's mit einem Match gegen das eigene Spiegelbild, dann kommen nochmals die übrigen Gegner paarweise dran. Wer jetzt immer noch nicht aufgibt, läuft direkt in die vier Arme des riesigen Goro, bevor zum großen Showdown Shang Tsung höchstselbst erscheint – der sich aufgrund seiner hervorragenden Kontakte zu göttlichen Welten der Gestalt (und der Fähigkeiten!) jedes beliebigen Kämpfers bedienen kann. Nicht ganz vergessen werden

sollte schließlich der gelegentlich am Screen auftauchende grüne Ninja, der dem Spieler Tips gibt, wie auch er sich noch zum Kampf herausfordern läßt. Obwohl die Farben unter der Konvertierung ein bißchen gelitten haben, ist die Präsentation nach wie vor beeindruckend: Die hervorragend animierten Digi-Akteure wirken lebensecht, der mit Sprachausgabe aufgepeppt Begleitsound ist eine wahre Wonne. Die Blutspritzer hat man aus der offiziellen Deutschlandversion zwar entfernt, aber dafür werden alle Brutalos mit astrein umgesetzten Kampftechniken reich entschädigt. Allerdings verlangt vor allem der Keyboardbetrieb ein Höchstmaß an Geschicklichkeit und Reaktion, per Joystick geht's schon besser, und ganz fein raus sind die Besitzer des PC-Joypads von Gravis. Fazit: Asiatischer Kontaktsport für Fingerfertige mit der probaten Ausrüstung. (ms)

Mortal Kombat (Acclaim/Virgin)

Digi-Karatekas im Kampf um das beste Eingabegerät.

GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	79%



78%

Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

Ab einem 386er mit 33 MHz darf gekloppt werden, der Packung liegt ein Demo von „Indy Car Racing“ bei.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 7 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus: 3 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

"Jetzt kriegt Ihr in Mathe schneller die Kurve!"

OASE
Die deutsche Softwarequelle

ADAM RIESE

"Adam Riese" ist eines der intelligentesten Mathematik Programme für Ihren PC! "Adam Riese" beherrscht das komplette Spektrum der Analysis und Algebra, in das ein Schüler ab der 8. Klasse eingeführt wird. Im Mittelpunkt steht die Diskussion der im Schulbereich vorkommenden Funktionen. Wie im Schulunterricht werden Terme umgeformt oder Gleichungen gelöst. Es werden aber nicht nur die Ergebnisse ermittelt, sondern jeder einzelne Umformungsschritt oder Regelanwendung werden protokolliert und angegeben. So sind Sie in der Lage, den kompletten Lösungsweg nachzuvollziehen. Das Ziel ist es, daß der Computer komplette Klassenarbeiten lösen oder in einem gewissen Maß Ihren Nachhilfeunterricht unterstützen bzw. sogar ersetzen könnte. "Adam Riese" arbeitet dabei so allgemein, daß der Einsatz nicht nur auf die Mathematik beschränkt bleibt, sondern er kann auch physikalische oder chemische Formeln umformen und nach gewünschten Größen hin auflösen. "Adam Riese" ist also ein richtiger Alleskönner, oder einfacher: "Der Traum jedes Schülers!"

Leistungsmerkmale der Algebra/Analysis:

Termtaschenrechner, d.h. viele Zusatzfunktionen gegenüber herkömmlichen Taschenrechner-funktionen: Ausklammern, Ausmultiplizieren, Zusammenfassen, Erweitern, Kürzen, Auflösen von Klammern, Kürzen, Auflösen von Additionstheoremen, Potenzgesetze, Wurzelgesetze, Logarithmengesetze, etc.

Auflösen von Gleichungen nach x hin bei folgenden Gleichungstypen: lineare, quadratische, ganzzahlige, gebrochenrationale, Wurzel, Exponential, Logarithmen, $\sin(x)$, $\cos(x)$, $\tan(x)$, $\arcsin(x)$, $\arccos(x)$, $\arctan(x)$

Auflösen von Gleichungen zu einer gesuchten Größe oder Teilterm hin

Durchführung einer Polynom-Division für beliebige ganzzahlige Polynome

Bestimmung des Definitionsbereiches einer Funktion

Bildungen von Ableitungen, Stammfunktionen und Umkehrfunktionen

Durchführung einer kompletten Kurvendiskussion (Definitionsbereich, Definitionslücken, Symmetrieeigenschaften, Nullstellen, Extrema, Wendestellen, Asymptoten, Verhalten bei sehr großen Werten, Wertetabelle)

Leistungsmerkmale des numerischen Bereiches:

"Adam Riese" berechnet Nullstellen, Extrema und Wendestellen.

Ist eine Funktion in einem bestimmten Intervall integrierbar, bestimmt das Programm mittels der Rechteckmethode, der Trapezmethode, nach dem Simpson-Verfahren oder der adaptiven Quadratur den Wert

Vier ausführliche Typen von Wertetabellen werden erstellt für sehr große x -Werte, sehr kleine x -Werte, Verhalten an Stelle a , etc.)

Händleranfragen erwünscht!

Leistungsmerkmale der graphischen Darstellung:

Gleichzeitige Darstellung beliebig vieler Funktionen!

Ausschnittvergrößerungen mit einer Auflösung bis zu einem Millionstel

Eine wahlweise automatische oder manuelle Einteilung der Koordinatenachsen

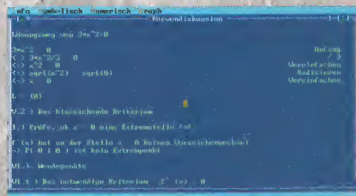
Das Koordinatensystem kann einen Wertebereich von -1.000.000.000 bis 1.000.000.000 darstellen

Die Koordinaten eines Punktes können mittels eines Fadenkreuzes relativ genau bestimmt werden (bis auf 7 Stellen genau)

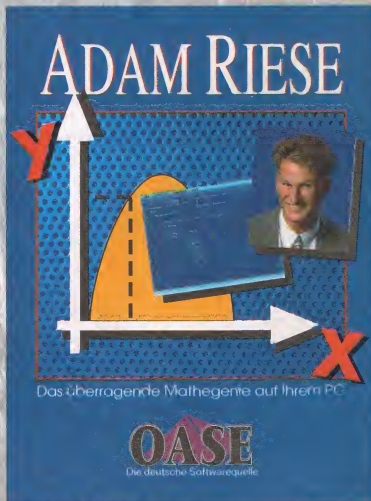
Winkel können im Bogen-, Grad- oder Neugradmaß gemessen werden

Darstellung von Parameterfunktionen mit bis zu 22 verschiedenen Parametern

Optionale Darstellung von Vorzeichenbereichen, Steigungsbereichen, Krümmungsbereichen, Nullpunkten, Hoch- und Tiefpunkten, Wendepunkten, der ersten Ableitung $f'(x)$, einer Stammfunktion $F(x)$ und der Umkehrfunktion



Beispiel für eine einfache Berechnung (Normalmodus)



Abholpreis

DM 79,-

Bestellservice: (02547)1253

Preis bei Versand: INLAND: DM 83,- Vorkasse oder DM 87,- Nachnahme (AUSLAND: DM 94,- Vorkasse) - Alle Preise sind unverbindlich für unsere Händler!

Wolf Software & Design GmbH

Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1253 - Telefax 02547/1353



Micro Machines

Ihre Spielbarkeit macht diese endlich auch für den PC umgesetzte Codemasters-Raserei so ergiebig – selbst wenn man den Screen dabei nicht mit protzigen PS-Boliden, sondern mit kleinen Modellautos heimsucht!

Weil es hier nicht so schrecklich ernst zugeht, gehören zum Fuhrpark auch winzige Schiffe, Hubschrauber oder Panzer, deren spezielle Fähigkeiten (Ballern, Fliegen etc.) Abwechslung auf die Piste bringen. Die 27 Kurse sind in alltäglichen, aber keineswegs „normalen“ Szenarios angesiedelt: Man qualifiziert sich etwa in der Badewanne, dann geht's auf dem Frühstückstisch, im elterlichen Schlafzimmer oder auf dem Garagenboden weiter...

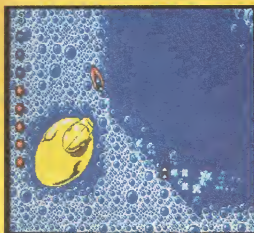
Beruhigenderweise sind aber auch die gängigen Genre-Features vorhanden, also z.B. drei unterschiedliche Spielmodi für die ein oder zwei Piloten, ein

extraschweres Bonusrennen, zehn digitale Identifikationsfiguren oder ein vielfach variables Spieltempo. Eher beruhigend, daß die meisten der Strecken lang und tückisch sind, dazu stecken sie voller schmaler Brücken, Sprungschancen, rutschiger Milchflächen und bremsender Kleberflecken. Doch die Steuerung via Tasten oder Stick klappt am PC mindestens so gut wie anno Mega Drive bzw. Amiga, darüber hinaus gibt es hier sogar noch eine hervorragende Maussteuerung. Die Grafik aus der Vogelperspektive ist gegenüber den Vorgängern detaillierter geworden; sie scrollt auch ordentlich, solange der benutzte Rechner nicht zu schwachbrüstig ist.

Einzig der Sound kann bei den DOSen-Vehikeln nicht voll überzeugen, aber das läßt sich bei einem sonst durchweg gelungenen Game ja wirklich verschmerzen, oder? (mm)



Wenn das mal Mama sieht...



Micro Machines (Codemasters)

Witziges und prima spielbares Autorennen.

GRAFIK 70%
SOUND 66%
STEUERUNG 82%
MOTIVATION 87%



81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM

Selbst auf einem 286er und von Disk spielbar.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

NFL Pro League Football

Im Unterschied zu den beiden Ledereiern nebenan tickt hier eine wahre Komplexitätsbombe vor sich hin – plötzlich wird der Rausport Football da zum reinsten Denksport!

Keine zwei Minuten nach dem Programmstart ist schon klar, was den Freund amerikanischer Nationalsportarten hier erwartet: Ein bis zwei menschliche Buchhalteraturen dürfen so ziemlich alles auswählen, einstellen oder abändern, was sich ein Footballerhirn überhaupt ausdenken kann. Ihr Betätigungsfeld erstreckt sich u.a. auf alle 28 offiziellen NFL-Teams (inklusive des jeweiligen Stammkaders der letzten fünf Jahre), die Matchdauer, den Spielmodus (Liga oder Einzelspiel) so-

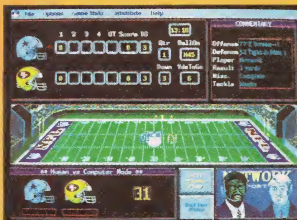
wie Wetter, Temperatur, Spielmonat und noch etliches mehr. Selbstverständlich kann man sämtliche Spieler in allen Teams editieren – und dazu 198 verschiedene Spielzüge, die selbst wieder 70fach variabel sind. Die horizontal scrollende bzw. ruckelnde Rasenaction übernimmt der Rechner dagegen immer ganz allein; seinen menschlichen Kollegen überläßt er nur die reine Trainerarbeit, egal, ob sie allein, zu zweit am selben Computer oder über Modem antreten. Die technische Seite der Medaille



Buchhalter-Football

sieht denn genau-so aus, wie man sie sich bei dem bisher Gesagten vorstellt: Die Grafiken sind relativ mager und zudem nur mäßig animiert, dazu kommen ein quäkiger Sound, aber eine sehr solide Maussteuerung.

Wer Spieltiefe bis zum Abwinken, Ausdruck- und sonstige Optionen, Tabellen und Editiermöglichkeiten ohne Ende haben will, der spielt hier also in der ersten Reihe – Neulinge machen dagegen besser einen Riesenhogen um das Game. (mic)



Der Jäger des verlorenen Leders...

NFL Pro League Football

(Micro Sports/Dig. Integration)

Wie der Titel schon andeutet: Stratego-Football für Profis.

GRAFIK 62%
SOUND 27%
STEUERUNG 74%
MOTIVATION 68%



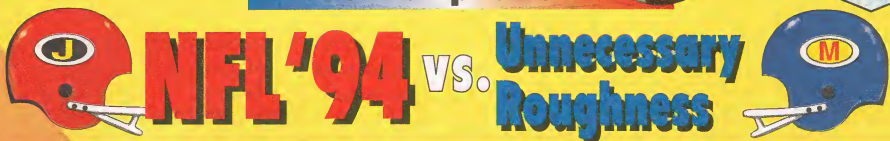
66%

Für Experten
Preis: ca. 105,- DM

Der Touchdown gelingt erst ab einem 386er mit 4 MB RAM.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 9 MB	Ac. laws
RAM: 4 MB	Dr. Graph
Zus.: 3 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Der Kampf ums Ei



NFL '94 vs. Unnecessary Roughness

Amerikas Football-Fans rächen sich auf digitaler Ebene für die Veranstaltung der Fußball-WM im gelobten Land der Ledereier: Derzeit wird eine Simulation des Nationalsports nach der anderen veröffentlicht!



Das Konami-Team ist eigentlich ein alter Bekannter, denn bereits vor anderthalb Jahren präsentierte man unter dem Namen „NFL Football“ eine ähnlich actionreiche Variante. Auch damals durfte man mit einem der 28 NFL-Clubs das Trainingslager besuchen, an Freundschafts- oder Ligaspielen teilnehmen und die Spielzüge variieren – trotzdem lag (und liegt) der Schwerpunkt eindeutig auf dem Actionpart, bei dem der Coach jeden Spieler auf dem Feld einzeln steuern konnte. Dazu kam ein Transfermarkt, aber der war letztlich genauso überflüssig wie die obligatorischen Statistiken.

Die Änderungen beim Nachfolger halten sich in engen Grenzen: Die vertikal scrollende Grafik ist ruckelig und schlecht animiert wie eh und je, der Sound genauso dudelig. Auch die Maussteuerung hakt immer noch, so daß bloß die nette Replayfunktion und die aktualisierten Teamstatistiken einen Neukauf rechtfertigen könnten. Andererseits steht den Profis mittlerweile genügend überzeugendere Footballsoft zur Verfügung, und

Neulinge greifen sowieso besser zu „Front Page Sports Football Pro“.



NFL '94 (Konami/Gametek)

Magerer Aufbau des Konami-Oldies.

GRAFIK	58%
SOUND	58%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	58%



57%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Ein durchschnittlicher 286er
reicht bereits.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Maus	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Der raue Titel führt eher in die Irre, denn von der Sache her ist das Accolade-Game gar nicht so weit vom Konami-Kollegen entfernt: Wie dort geht es im Endeffekt um den Gewinn des Superbowls, wobei man seine Mannen auf ganz ähnlich aufgebauten Screens mit editierbaren Spielzügen versorgen und dann wahlweise eigenhändig oder mit Hilfe des Rechners auf dem Rasen in Richtung Meisterschaft dirigieren kann. Ebenfalls vorhanden sind selbstverständlich die üblichen Statistiken, ein Mannschaftseditor und die sonstigen Standardfeatures.

Im Unterschied zu Konamis Magerkost legte man hier Wert auf eine schickere Präsentation. Die zehn verschiedenen Blickwinkel auf das Feld und die SVGA-Grafik haben nur den Nachteil, daß sie in der Praxis trotz einstellbarem Detailgrad erst mit ausreichender Rechenpower richtig in Schwung kommen. Der Sound ist ordentlich, und bei der Steuerung hat man sogar an die Joystickunterstützung gedacht. Spielerisch bildet Unnecessary Roughness einen vernünftigen Kompromiß zwischen Action

und Taktik, aber bis zur Tabellenspitze ist es auch für dieses Game noch ein weiter Weg. (mic)



Unnecessary Roughness (Accolade)

Brauchbare Footballsimulation mit hohen Ansprüchen an den Rechner.

GRAFIK	62%
SOUND	65%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	65%

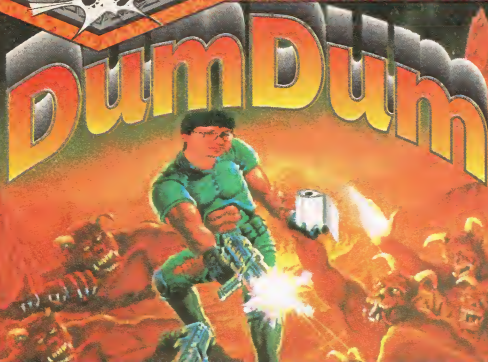


64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Ein flotter 386er mit 2 MB
RAM ist das absolute Minimum.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 6 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Wer keinen Charakter hat, braucht auch keine Charakterwerte, und wer die dickste Wamme besitzt, ist weder auf langwierige Gespräche noch auf das Lösen feinsinniger Rätsel angewiesen – er schafft die Probleme mit Pulver und Blei aus der Welt. Und genau hier verlangt das sonst vollkommen auf Blut & blaue Bohnen fixierte Game auch eine gewisse geistige Aktivität vom Spieler: Bevor der namenlose Held in den 3D-Dungeons zur Sache kommen kann, muß er erst in die Waffenkammer, um dort seine ureigene Spezialmunition zusammenzubasteln. Damit die Angelegenheit nicht unnötig kompliziert wird, erweist sich seine Knarre als Allesfresser, die von Elefantenschrot über Insektenspray bis zur Mini-Sidewinderakete jedes erdenkliche Futter schluckt.

In dieser Hexenküche lagern aber nicht bloß fertig konfektionierte Geschosse, man kann aus den überquellenden Vorräten an Schwefel, Benzin, Uran

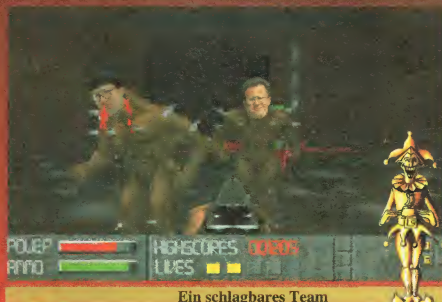
etc. auch höchst individuelle Formen von Munition erschaffen. Ironischerweise bekommt man es bei der anschließenden Umsetzung in die Praxis leicht mit dem Gegenteil des sonst



Den kenn' ich doch!?



Ich glaub', mich tritt ein Redakteur...



Ein schlagbares Team

Das weiter vorne im Heft getestete „In Extremis“ sieht zwar aus wie „Doom“, ist aber eher abenteuerlich angehaucht – diesen Action-Klon hingegen umweht der kalte Hauch des Todes!

meist auftretenden „Bewaffnungsprobleme“ zu tun: Die selbst entwickelten Knaller sind einfach zu stark und zerbröseln neben dem angepeilten Monster gleich noch das halbe Gebäude! Anfangs ist



Dieser Dungeon ist zu klein für uns beide!

das ja ganz lustig, weil die umstürzenden Pfeiler und herunterkrachenden Decken oft ein komplettes Stockwerk auf einen Schlag monstertreu machen – andererseits drücken derart

schnelle und umfassende Erfolge längerfristig doch auf die Motivation.

Weil nun nicht jeder die nötige Selbstbeherrschung hat und freiwillig eine schwächere Ausrüstung wählt, haben

leichter tun sich Leute, die selbst einen Scanner besitzen oder jemanden kennen, der für sie die Digitalisierung übernimmt – wie Ihr anhand der Screenshots erkennen könnt, gehören auch wir zu diesem erlauchten Kreis.

Technisch bietet DumDum die standesgemäß bombige Präsentation und eine narrensichere Maus-/Joysticksteuerung. Aber am stärksten überzeugt das Game natürlich durch seine revolutionären spielerischen Neuerungen – diese Schockware ist schlichtweg ein Muß für Menschen mit Killerinstinkt! (od)

DumDum

(Idee Software)

Die originalste 3D-Metzelei aller Zeiten!

GRAFIK	86%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	99%



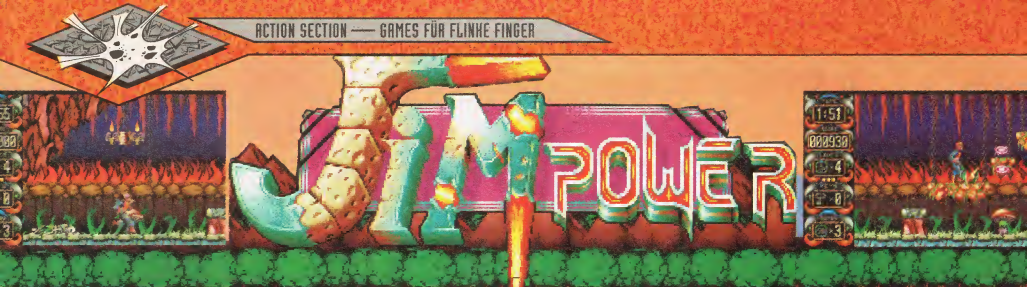
92%

Für Anfänger

Preis: ca. 13,- DM

Wer auf ein paar Grafikdetails verzichtet, kommt sogar mit einem XT und Hercules-Karte aus.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 0,5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Mouse	Maus
Dr. Scanner	Dr. Anhang



Zwei Jahre blieb Loriciels Jimmy den Amiga-Plattformen treu, dann ging er zum Regenbogen am PC. Nur leider hat er unterwegs ein wenig Power eingebüßt – man schöpft Verdacht, daß der lange Weg ihn müd gemacht...

Etwas prosaischer formuliert kann der konvertierte Held trotz neuerdings mitgelieferter 3D-Brille nicht mehr so überzeugen wie anno Amiga, als er nur knapp an einem Hit vorbeischrämte. Aber ehe wir zur Detailkritik kommen, soll erst mal Grundsätzliches geklärt werden:

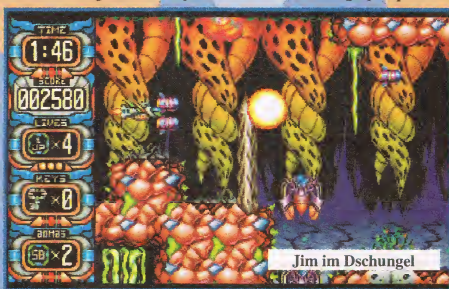
Jim sitzt nach einer unfreiwilligen Zeitreise in einer aus sieben Levels bestehenden Plattformwelt fest – da muß er jetzt unter Zeitdruck durch. Bei der Verteidigung seiner fünf Bildschirmleben wird er zunächst bloß von einer kleinen, aber aufrüstbaren und mit unbegrenzter Munition ausgestatteten Wumme sowie einigen Smartbombs unterstützt. Später findet er noch Schutzschilde, Extrawaffen, -leben und -zeit, aber selbst das hilft nicht immer gegen die immensen Energieverluste bei jedem Kontakt mit den zahlreichen Feinden und Fallen. Besonders fies sind dabei die Säuretropfen, Rüttler, Bombenwerfer und vor allem die mit Speeren gespickten Fallgruben, aus denen es trotz

aller Sprungkraft oft kein Entkommen gibt. Zum Trost erweisen sich wenigstens die Kämpfe mit den Zwischengegnern als eher harmlos. Dafür bekommt man es des öfteren mit beweglichen Plattformen oder überaus wackligen Brücken zu tun, die ein Höchstmaß an Timing und Konzentration erfordern. Außerdem muß Jim wegen der vielen verriegelten Türen jeden

Während der Held anfangs in klassischer Jump & Run-Mannier durch die Gegend rennt und springt, darf er sich dann auch mal aufs Raummotorrad schwingen oder mit dem Jetpack herumdüsen. Auch bei der farbenfrohen Grafik gab man sich viel Mühe und würfelte Fantasyelemente, futuristische Raumgleiter, Seitenansicht und Vogelperspektive,

dagegen ein reiner Gag und verschlechtert die Sicht eher, als daß sie einen räumlichen Eindruck vermitteln würde. Der Sound von Chris Hülsbeck (plus etwas Sprachausgabe) und die Stick-/Tastatursteuerung gehen in Ordnung, und über die verteilten Paßwörter kann man sich natürlich erst recht nicht beschweren.

Doch der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird durch die enthaltenen unfairen Stellen schon recht unangenehm angehoben. Jim Power ist somit zwar immer noch ein ordentliches Actiongame, aber von einem Hit weiter entfernt als je zuvor. (ms)



einzelnen der herumliegenden Schlüssel aufklauben; vergißt er einen, gibt es meist kein Zurück mehr. Dabei lohnt sich das Weiterkommen im abwechslungsreichen Leveldesign durchaus:

normale Pixeleien und Raytracingbilder durcheinander; dazu kann man den Screenausschnitt einstellen und wahlweise auf ein grafisch abgespecktes Spielfeld zurückgreifen. Die beigelegte 3D-Brille ist



Jim Power (Loriciel)

Bunte Action für nervenstarke Plattform-Sprinter.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

79%
79%
74%
68%



70%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 119,- DM

Minimum ist ein 386 DX mit VGA-Karte.

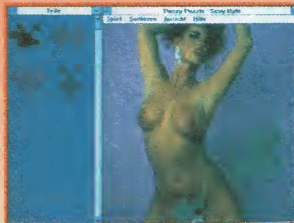
Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 2 MB	mouse
RAM: 640 KB	Joystick
2MB	Mouse
1st Screen	1st. Software

Neue Sex-Soft von VTO

Einen Vorgeschmack auf die digitalen Ergüsse der Porno-Queen Teresa Orlowski habt Ihr ja bereits im Januar bekommen – jetzt ist Nachschub für verspielte Voyeure eingetroffen!

Pussy Puzzles

Hinter den drei erotischen Disk-Puzzelen **Electric Dreams**, **Digital Harem** und **Sexy**



Teresa – Art of Eden

Bite verbirgt sich immer daselbe Spielprinzip: Zunächst wählt Mann eines von acht kleinen Pin-up-Bildern aus und zerlegt es in 25, 64, 100, 144 oder 225 Einzelteile, um es danach im Großformat wieder zusammenzufriemeln. Erleichtert wird das durch die vorgezeichneten Bildkonturen und diversen Sortierfunktionen nach Kontrast, Farbe etc. Die Grafikqualität ist astrein, die Maussteuerung

geschmeidig, und die Besitzer eines Farbdruckers können ihr Heim mit den fertigen Pin-ups verschönern. Auf CD gibt's diese drei und das bereits vorgestellte Puzzle „**Erotic Zone**“ nur als Compilation unter dem Namen **Teresa – Art of Eden**.



Alle Spiele benötigen „Windows 3.1“ und liegen in fast identischen CD- und Diskvarianten vor. Der kleine Unterschied besteht darin, daß die silbernen Nackedeis auch als separate PCX-Files auf der CD sind, die man mit „Paintbrush“ ohne spielerische Umschweife direkt betrachten und natürlich auch manipulieren kann.

Pussy Puzzles (VTO)

Öde Digi-Puzzles mit Pin-up-Motiven.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

62%
0%
76%
47%



51%

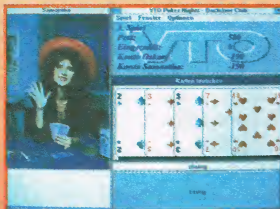
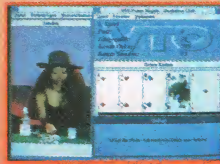
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 59,- bzw. 99,- DM (CD)

Poker Nights

Bei **Dream Girls** und **Backdoor Club** müssen jeweils drei Damen im Five Card Draw-Poker besiegt werden. Doch wird hier nach kuriosen Regeln gezeckt: Solange niemand die

Karten wegwirft, kann endlos oft erhöht werden, wodurch sich der Komplettstrip vielfach schon nach einem Pot erledigt hat! Ansonsten entblättern sich die Schönen in nett animierten und gestochen scharf digitalisierten Bildern (Kleidungs-) Stück für Stück, sobald eine gewisse Summe futsch ist. Die Steuerung geht in Ordnung, aber Sound gibt's überhaupt keinen. CD-RÖMem

steht neben den 1:1-Umsetzungen die Compilation **Teresa in Paradise** mit zehn Ladies zur Verfügung, bei der auch die Chefpin persönlich mitmischt.



Teresa in Paradise

Poker Nights (VTO)

Animiertes Strip-Poker ohne Regelkenntnisse.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

71%
0%
68%
55%



59%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 59,- bzw. 99,- DM (CD)

Foxy Clips

Bei dieser 600 MB starken Peep-Show auf CD liegen eilige Spanner richtig, denn hier wurde jegliches spielerische Feigenblatt fortgelassen. Man braucht nicht mal „Windows“, sondern nur einen gesunden Finger, der durch wiederholtes Drücken der Leertaste eine ganze Latte von spärlich bekleideten Mädchen auf den

Screen holt. Daher verzichten wir auch auf eine Bewertung, verraten aber noch, daß die auf Dauer ermüdende Fleischschau knapp fünfzig Eier kostet und zusätzlich kleine Grafikprogramme zur näheren Betrachtung wichtiger Details enthält. (md)



Foxy Clips

Puzzle- und Poker-Voyeure brauchen jeweils zumindest einen 386er mit „Windows 3.1“.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 4 MB	Jayslick
Zus.: 3 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

CALL

AND

PLAY

Papenweg 15
46487 Wesel

0281-31641
0281-31642



Versand:
Mo.-Fr. 10 - 18.30 Uhr

Faxbestellungen:
0281 - 23.493

Ladenpreise variieren

Ladenlokale-Softwarehouse:
46483 Wesel Auf dem Dudel 8 / 0281 - 25922
47533 Kleve Gasthausstr. 12 / 02821 - 14483
47608 Geldern Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)

PC

PC

PC

A-Train	DV	84,95	Lands of Lore	DV	59,95	Wallstreet Manag.	DV	74,95
Acce Europe	DV	69,95	Larry 6	DV	69,95	When two Worlds		
Alone Lt. Dark	DV	79,95	Macstorm	DV	79,95	War	DA	69,95
Aufschw.Ost	DV	64,95	Leg.Kyranida 2	DV	74,95	Worlds of Legend	DA	59,95
Battle Isle 2	DV	77,95	Leinart 3	DA	79,95	X-Wing	DA	79,95
Isle Data 2	DV	49,95	Linka 380Pro	DA	89,95	Data B-Wing	DA	39,95
Banzooka Sue	DV	84,95	Liska Courseje	DA	39,95	X-Wing Upgrade Incl.		
Bemath st.Sky	DV	77,95	Lolly Pop	DA	77,95	Data 1	DV	49,95
Bert. Kronder	DV	69,95	Lost In Time	DV	77,95	Zepplina	DV	79,95
Big Sea	DA	64,95	Lothar Mathäus	DV	64,95			
Bundelga-			Mad News	DV	77,95			
Manager 2.0	DV	64,95	Magic Endoria	DA	59,95			
Burattino	DV	79,95	Master of Orion	DA	89,95			
Campaign 2	DV	74,95	Mortal Combat	DA	69,95			
Carnegie Field	DA	69,95	NHL Hockey	DA	79,95			
Ch. Columbus	DV	79,95	Nomad	DA	59,95	Burning Steel Incl. Editor		
Casino Comp.	DA	59,95	Oscar	DA	49,95	Shuffler-Amerika	DV	89,95
Comanche	DV	82,95	Pacific Strike	DA	84,95	Burritone	DV	79,95
Com.Data1.2	DV	49,95	Pacific Speech	DA	64,95	Campaign	DV	79,95
Com.Speech	DV	54,95	Platinal Fantasy	DA	79,95	Comanche Incl. Data 1+2 und		
Dark Sun	DA	69,95	Pizza Connect.	DV	79,95	10 Bonusm.	DV	89,95
Das schwarze			Prince Persia 2	DA	64,95	Cyberace	DV	84,95
Aug 1	DV	74,95	Privateer	DA	84,95	Das schw. Aug.	DV	84,95
Das schwarze			Priv. Operation	DA	37,95	Day of Tentacle	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	79,95	Priv. Speech	DA	37,95	Der Patrizer	DV	84,95
Der Patrizer	DV	79,95	Protestar	DV	74,95	Der Rassenmähern	DV	84,95
Der Tenzit	DV	77,95	Rally.Challenge	DV	64,95	Discov.a. Deep	DV	84,95
Der Planer	DV	77,95	Rally	EV	64,95	Dracula Unleash.	DV	84,95



Unsere Knaller bis 31.03.94

T.F.X. PC 74,95
T.F.X. CD 79,95

Sim City 2000 DV 74,95

Der Schutz im-			Return to Zork	DA	74,95	Ey. Behold.Triol.	DV	89,95
Silbersee	DA	84,95	Sam & Max	DV	84,95	Fredly Pharkas	DA	79,95
Die Siedler	DV	77,95	Sens. Soccer 93	DV	54,95	Gabriel Night	EV	69,95
Disc.of Dead	DV	89,95	Seven Cities	DA	89,95	Goblins 3	DA	89,95
Doom	EV	74,95	Gold of Dead	EV	64,95	History Line 14-18	DV	59,95
DungeonHack			69,95 Silver Ball	DA	49,95	Inc 1	DV	99,95
Eliz.Mananger	DV	74,95	Sim City Deluxe	DA	79,95	Inc 2	DV	99,95
Eliz.2	DV	64,95	Sim City 2000	DV	79,95	Inc 3	DV	99,95
Ey.beholder3	DV	79,95	Sim City 2000	DV	69,95	Inc 4	DV	99,95
FantasyEmpir	DV	79,95	Sim Farm	DV	74,95	Labyrinth.a Time	EV	69,95
Flirt&Ice	DA	54,95	Simon Sorcerer	DV	84,95	Lands of Lore	DV	79,95
Flugsim.5.0	DV	119,95	Space Quest 5	DV	69,95	Lost In Time	DV	89,95
Forg.Cards	DA	79,95	SSN21 Seawolf	DA	79,95	Lukas Adventures	DV	99,95
Form.One GP	DA	89,95	Star Trek. Judm.	DA	74,95	Mad Doc McGee	EV	84,95
Freddy Pharka	DA	64,95	Starlord	DA	89,95	Mipha's Mag.Triol.	DV	84,95
Fury of Furrie	DA	59,95	Strike Commander a.Opera.	DA	114,95	Rebel Assault	EV	84,95
Gabriel Night	DA	69,95	Strike Commander	DA	79,95	Return to Zork	DA	79,95
Gensia	DA	79,95	Strike Comrade	DA	59,95	Str.Com.Speech	DA	79,95
Goal	DA	59,95	Str.Com.Speech	DA	37,95	Strike Commander Incl.Speech		
Goblin 3	DV	79,95	Str.Com.Oper.	DA	37,95	and Operatin 1	DA	84,95
Hattrick	DV	77,95	Striker	DV	69,95	T.F.X.	DA	84,95
Illed Guns	DV	79,95	Stronghold	DV	79,95	Tornado&Mission	DA	99,95
Inc 2	DV	49,95	Subwar 2050	DV	89,95	Zepplina	DV	89,95
Incans	DV	84,95	Syndicate	DV	74,95			
Incred.Teons	DV	69,95	Synficate Data	DV	36,95	Soundblaster Pro-3.0		
Incley Jones 4	DV	82,95	T.F.X.	DA	79,95	Stereo	DV	89,95
Incley Car Race	DV	77,95	Terra. Rampage	EV	67,95			
Innocent Utili-			Tornado Data	DA	39,95			
Caught	DA	79,95	Turrican 2	DA	67,95	Pretiliste kostenlos anfordern !!!		
Jurassic Park	DV	59,95	Ultima 8	DA	84,95	Versand erfolgt selbstverständlich		
Klingmacker	DV	64,95	Ultima SundSpe	DV	119,95	OHNE AUFPREIS im Sicherheits-		
Kings Quest 6	DV	74,95	Victory at Sea	DV	79,95	karten !!!		
Innländ ab 250,- DM			Portofiori / Vorkasse 5,50 DM (Nur Scheck oder V-Scheck)					

Nur 199,-DM
Bei Nachnahme 9,-DM Porto zuzugl. 3,-DM Nachzahlung/Ausland Vorkasse plus 18,-DM
DV-Spiel deutsch/DA-deutsche Anleitung/V-in Vorbestellung
Für gut angenommene Ware berechnen wir 25,-DM Pauschal
X=Bei Anzeigenschluß noch nicht vorliegt
Intirmer vorbehalten

MEGA

GIB DER LANGEWEILE KEINE CHANCE !

Versandpreislisten - Auszug

MS-DOS	MS-DOS	MS-DOS			
1869*	74,90	Lamy 6*	64,90	Wing C.2 & Speech*	69,90
Acce of the Deep #	74,90	Lemmings 2**	79,90	Winter Olympics*	69,90
Acce over Europe*	74,90	Linka 380 Pro*	84,90	X-Wing**	84,90
Albus A 320 USA*	84,90	Linka Kune je	44,90	X-Wing Data B-Wing*	39,90
A.M. Leo's a Pool*	64,90	Lollypop*	74,90	X-Wing Upgrade Kit*	64,90
Allen Bread**	64,90	Lord of Rings 2**	69,90	Zepplin*	79,90
Alone In 1. Dark 2*	84,90	Lords of Power**	74,90		
Arnost*	69,90	Lost In Time*	84,90		
Archon Ultra**	79,90	Lothar Mathäus F.*	69,90		
Aufschwung Ost*	69,90	Lotus 3**	64,90		
Battle Isle II*	79,90	Mad News*	69,90		

Battle Isle II *		79,90	
Bazooka Sue*	84,90	Maelstrom*	84,90
Beneath a Steel Sky*	74,90	Master of Orion**	89,90
Big Sea*	69,90	Mephia Glideon*	79,90
Bloodstains**	64,90	Might & Magic 5*	84,90
Boo!***	84,90	Monkey Island 2*	79,90
Bundesliga Man.Pro*	79,90	Mortal Combat*	79,90
Burning Steel*	79,90	NHL Hockey**	79,90
Burritone*	79,90	Pacific Strike**	84,90
Cannon Fodder**	79,90	Pacific Str. Speech**	89,90
Charabanc**	79,90	Pinball Fantasies**	69,90
Christopher Columbus*	89,90	Pirates Gold*	89,90
Civilization*	89,90	Pizza Connection**	79,90
Comanche*	84,90	Police Quest 4**	79,90
Cyberace*	54,90	Privateer**	84,90
D. schw. Auge* 1 + 2	69,90	Privateer Speech**	89,90
Day of the Tentacle*	84,90	Privateer Sp.Op.1**	89,90
Der Clau**	79,90	Protostar*	74,90
Der Patrizer*	79,90	Quarter Pole*	89,90
Der Planer*	74,90	Railway Challenge*	79,90
Doom	69,90	Ret.o.Medusa Gold**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Ret.o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	69,90	Return o. Phantom**	79,90
D. Schatz Silbersee*	84,90	Return o. Phantom**	79,90
Die Siedler*	79,90	Return o. Phantom**	79,90
Doom	6		

Rebel Assault	CD-ROM	79,90			
Dune 2*	64,90	Sam and Max*	84,90	Microcosm**	109,90
Eishockey Manager*	79,90	Sensible Soccer**	59,90	Might & Magic 3-5*	84,90
Elite 2-Frontier*	69,90	7 Cities of Gold 2	79,90	Rebel Assault**	84,90
Eye of Beholder 2*	79,90	Shadowcast**	79,90	Stronghold*	79,90
Falcon 3-Mid 2**	59,90	Shogakukan Holmes*	79,90	Strike Commander**	84,90
Fantasy Empires	59,90	Siberian*	59,90	Subwar 2050*	79,90
Fatty Bear's Fun Pack	64,90	Simon the Sorcerer*	84,90	T.F.X.**	89,90
Goblins 3*	89,90	Sim City 2000**	84,90	The 7th Guest**	124,90
Gladius*	89,90	Sim City Data Pack*	49,90	Turkian 2**	64,90
Rigbuck*	124,90	Space Quest 5*	69,90	Ultima Underw. 1+2**	84,90
Rugblumator 5.0*	124,90	Spaceward Ho*	79,90	Zepplin*	79,90
New York, Parts je	44,90				
Formula 1 GP**	89,90				
Freddy Pharka*	89,90	SSN-21 Seawolf**	79,90		
F.P.S. Football Pro	79,90	Star Trek 2**	79,90		
Gabriel Knight*	74,90	Starlord**	89,90		
Goal*	64,90	Street Fighter 2**	64,90		
Goblins 3*	79,90	Strike Commander**	84,90		
Hand of Fate*	79,90	Strike Com.Tact.Op.*	39,90		
Harpoon 2*	79,90	Strike Commander**	29,90		
Hattrick*	79,90	Stronghold*	79,90		
Hired Guns*	84,90	Subwar 2050*	79,90		
History Line*	64,90	Syndicate*	79,90		
Inc 2*	84,90	Syndicate Data*	39,90		
Incred.Machine 2*	69,90				
Iron Hawk*	84,90				
Journeyman Project	69,90				
Knightmare 2*	79,90				
Knightmare 3*	79,90				
Knightmare 4*	79,90				
Knightmare 5*	79,90				
Knightmare 6*	79,90				
Knightmare 7*	79,90				
Knightmare 8*	79,90				
Knightmare 9*	79,90				
Knightmare 10*	79,90				
Knightmare 11*	79,90				
Knightmare 12*	79,90				
Knightmare 13*	79,90				
Knightmare 14*	79,90				
Knightmare 15*	79,90				
Knightmare 16*	79,90				
Knightmare 17*	79,90				
Knightmare 18*	79,90				
Knightmare 19*	79,90				
Knightmare 20*	79,90				
Knightmare 21*	79,90				
Knightmare 22*	79,90				
Knightmare 23*	79,90				
Knightmare 24*	79,90				
Knightmare 25*	79,90				
Knightmare 26*	79,90				
Knightmare 27*	79,90				
Knightmare 28*	79,90				
Knightmare 29*	79,90				
Knightmare 30*	79,90				
Knightmare 31*	79,90				
Knightmare 32*	79,90				
Knightmare 33*	79,90				
Knightmare 34*	79,90				
Knightmare 35*	79,90				
Knightmare 36*	79,90				
Knightmare 37*	79,90				
Knightmare 38*	79,90				
Knightmare 39*	79,90				
Knightmare 40*	79,90				
Knightmare 41*	79,90				
Knightmare 42*	79,90				
Knightmare 43*	79,90				
Knightmare 44*	79,90				
Knightmare 45*	79,90				
Knightmare 46*	79,90				
Knightmare 47*	79,90				
Knightmare 48*	79,90				
Knightmare 49*	79,90				
Knightmare 50*	79,90				
Knightmare 51*	79,90				
Knightmare 52*	79,90				
Knightmare 53*	79,90				
Knightmare 54*	79,90				
Knightmare 55*	79,90				
Knightmare 56*	79,90				
Knightmare 57*	79,90				
Knightmare 58*	79,90				
Knightmare 59*	79,90				
Knightmare 60*	79,90				
Knightmare 61*	79,90				
Knightmare 62*	79,90				
Knightmare 63*	79,90				
Knightmare 64*	79,90				
Knightmare 65*	79,90				
Knightmare 66*	79,90				
Knightmare 67*	79,90				
Knightmare 68*	79,90				
Knightmare 69*	79,90				
Knightmare 70*	79,90				
Knightmare 71*	79,90				
Knightmare 72*	79,90				
Knightmare 73*	79,90				
Knightmare 74*	79,90				
Knightmare 75*	79,90				
Knightmare 76*	79,90				
Knightmare 77*	79,90				
Knightmare 78*	79,90				
Knightmare 79*	79,90				
Knightmare 80*	79,90				
Knightmare 81*	79,90				
Knightmare 82*	79,90				
Knightmare 83*	79,90				
Knightmare 84*	79,90				
Knightmare 85*	79,90				
Knightmare 86*	79,90				
Knightmare 87*	79,90				
Knightmare 88*	79,90				
Knightmare 89*	79,90				
Knightmare 90*	79,90				
Knightmare 91*	79,90				
Knightmare 92*	79,90				
Knightmare 93*	79,90				
Knightmare 94*	79,90				
Knightmare 95*	79,90				
Knightmare 96*	79,90				
Knightmare 97*	79,90				
Knightmare 98*	79,90				
Knightmare 99*	79,90				
Knightmare 100*	79,90				

Rebel Assault		CD-ROM	79.90		
Duke's 2*	64.90	Sim City Mac*	84.90	Lands of Lore*	79.90
Executive Manager*	79.90	Sensible Soccer**	59.90	Man Enough	79.90
Elite 2: Frontier*	79.90	7 Wiles of Gold 2	79.90	Might & Magic 3-5*	79.90
Eye of Beholder 3*	79.90	Shadowmaker**	79.90	Rebel Assault**	84.90
Falcon 3.0-Mig 29**	79.90	Sherlock Holmes*	79.90	Stronghold*	79.90
Fantasy Empires	59.90	Silverball**	59.90	Strike Commander*	84.90
Full Throttle Fun Pack	79.90	Simon the Sorcerer*	59.90	Subzero 2000**	89.90
Fields of Glory**	79.90	Sim City 2007A	79.90	The 7th Guest**	124.90
Rushback**	79.90	Sim City Data Pack**	49.90	Turkian 2**	64.90
RugratsMudster 5.0*	124.90	Space Quest 5*	69.90	Ultima Underw. 1-2**	84.90
-New York, Parts 1	49.90	Spaceward Ho I*	69.90	Zeppelin**	84.90
Formula 1Jung	84.90				
Sim City City			69.90	74.90	

Prishtis	
Indiana Jones 4*	79,90
Jack Nicklaus Golf*	29,90
L.W. Albat. Chippies*	29,90
Papazus*	29,90
Prinze of Persia*	29,90
Sim Farm*	39,90
Swat Team*	39,90
Terminator**	24,90
Trolli Pussel	29,90
WWF 1+2**	24,90

T.F.X. **	84,90	CD-ROM	89,90
Indiana Jones 4*	84,90	Take-a-Break Pinball*	64,90
Isly Car Racing*	79,90	Terminator Rampage*	79,90
Innocent Uncaught**	84,90	T.F.X.**	84,90
Lord of Dr. Brain	64,90	Tornado**	79,90
Jonathan*	79,90	Turkian 2**	69,90
Jordan in Flight**	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90
Jurassic Park*	79,90	Ultima 7 Part 2**	79,90
Kasparov's Gambit**	69,90	Ultima 8 - Pagan**	84,90
Klingmacker*	69,90	Ultima 8 Speech**	39,90
King's Quest 6*	79,90	Victory at Sea*	79,90
Krusty's Fun House**	59,90	Wall Street Manag*	79,90
Lands of Lore*	64,90	Warlords 2	79,90

* = Deutsche Anleitung ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich
Besuchen Sie auch unser Ladenlokal | Bergerdorfer Str.115 | Ecke Vierländerstr. (100m vom CGB)

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73
NEU ! Mo - Fr 10.30 - 19 Uhr Sa 10 - 15 Uhr

Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern !
Versandkosten: 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl.NN-Gebühr
(3.-DM), ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Versandkosten: 18.-DM)

Bergerdorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Intirmer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.



Frischzellenkuren für Digi-Oldies sind derzeit schwer in Mode: Nach „Pirates!“, „Seven Cities of Gold“ und „Sim City“ erlebt nun auch der Strategie/Action-Mix „Archon“ sein Comeback in verjüngter Form!



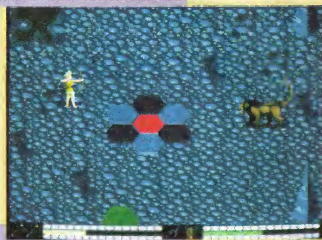
Wie Schach, nur anders...

Am PC ist die Ultra-Version sogar eine Premiere, denn als das Original vor langen Jahren auf dem C64 zu Kultstatus gelangte, dachte noch niemand an eine Umsetzung für diesen „Bürokecht“. Das bewährte Spielprinzip hat sich denn auch seit damals nicht geändert: Der klassische Konflikt zwischen Gut und Böse wird auf einem Schachbrett-ähnlichen Spielfeld ausgetragen, auf dem jedoch nicht alle Felder schwarz oder weiß sind – einige ändern auch fortwährend ihre Farbe über verschiedene Graustufen hinweg, wodurch die gerade darauf stehende Figur begünstigt oder benachteiligt wird; je nachdem, welcher Seite sie angehört. Darüber hinaus gibt es fünf Sonderfelder, deren Eroberung allererste Heldenpflicht ist.

Die beiden Kontrahenten befehligen eine 18köpfige Armee aus Rittern, Walküren, Gnomen, Löwen etc., wobei

jede Figur eine bestimmte Zahl von Feldern in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen kann. Ist die angestrebte Position bereits vom Feind besetzt, kommt es zur eigentlichen Besonderheit dieses Spiels: Statt einfach nur zu schlagen, wird auf einem separaten, mehrere Screens großen Schlachtfeld per Stick, Maus oder Tastatur ein Echtzeitkampf auf Leben und Tod ausgetragen. Hier verfügen die Recken über je zwei Waffen oder Zaubersprüche (Speere, Feuerbälle, Blitzbarrieren etc.), die nach ihrem Einsatz eine gewisse Regenerationszeit vor der nächsten Verwendung benötigen. Die von Haus aus unterschiedliche Kampfkraft der Figuren wird dabei entscheidend von der (aktuellen) Farbe der Felder beeinflusst, welche die Duellanten auf dem Brett besetzt halten – was ein gewichtiges taktisches Element ins Spiel bringt.

Die Legende lebt!



Wer hat die besseren Energiereserven?

Friedlichere Gemüter können die Klöpperi gänzlich dem Rechner überlassen und sich auf die Brett-Strategie bzw. den dortigen Einsatz von fünf Zaubersprüchen beschränken, deren Wirkung von der Wiederbelebung einer verlorenen Figur bis zum Herausbeschwören von Naturgewalten reicht. Andererseits bietet die Ultra-Version neben dem normalen Zwei-Spieler-Modus als wesentliche Neuerung auch den Fernkampf via Modem an. Grafisch kommt das Spiel zwar nicht ganz an das entfernt verwandte „Battlechess 4000“ heran, aber der Sound klingt recht angenehm, und das Gameplay hat im Lauf der Jahre kaum an Reiz verloren.

Wer sich also mal an einem echten „Kampfschach“ gegen hammerharte Computergegner oder einen Freund versuchen will, der sollte sich von der etwas gewöhnungs-

bedürftigen Steuerung nicht abschrecken lassen – Archon Ultra ist mehr als nur ein nostalgisches Erlebnis! (mic)

Archon Ultra (SSI)

Gelungene Neuauflage der legendären Action-Strategie vom C64.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

71%
76%
70%
76%



74%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

Die Schachschlacht verlangt zumindest nach einem 386er.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 4,5 MB	Keyboard
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: 1 MB erf.	Maus

Im Archon Ultra-Album



Ein CD-Adventure mit Unterspielen für Kids zwischen drei und acht Jahren, was kann das schon taugen? Erstaunlich viel – direkt schade, daß man bei Humongous Entertainment nicht auch die älteren Semester bedient! Bei der Besichtigung einer Fabrik für Feuerwerkskörper



Per Anhalter durch die Galaxis?

kommt es zu einem tragischen Unfall, wobei das kleine Cabrio Putt-Putt auf den Mond geschossen wird. Dort wartet schon einsam und verlassen das einst von Astronauten zurückgelassene Mondfahrzeug Rover; die beiden Vehikel sollen nun mittels einer Rakete (für die erst die Teile zu finden sind) heimgeführt werden. Das wiederum setzt das Durchqueren eines Labyrinths, das Öffnen einer Tür über eine „Senso“-Variante und den Erfolg bei etlichen anderen Denksportaufgaben und Geschicklichkeitstests voraus.



Jeden Tag eine gute Tat!

Da das Spiel von keinem Geringeren als Ron „Monkey Island“ Gilbert stammt, braucht man sich über die hervorragende Präsentation nicht zu wundern: Die erstaunlich innovative Point & Click-Steuerung ist wahrhaft kinderleicht zu handhaben, und die wunderschönen Comic-Grafiken im Stil von „Sam & Max“ erfreuen Abenteuerer aller Altersstufen mit unwiderstehlichen Animationen, lediglich das Scrolling könnte besser sein. Dazu kommen stets passende Musikbegleitung und eine durch optionale Texteinblendungen unterstützte glasklare Sprachausgabe. Tja, wäre dieses außergewöhnliche Programm nicht durchgehend in Englisch gehalten, hät-

ten wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo sich zwei Generationen gemeinsam und nahezu gleich gut vor dem Monitor amüsieren können! (st)

Putt-Putt Goes To The Moon (Humongous Entertainment)

Nicht nur pädagogisch wertvoller Genre-Mix für den Nachwuchs.

GRAFIK	82%
SOUND	84%
REALISMUS	88%
MOTIVATION	70%



Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Für die Reise zum Mond genügt bereits ein 286er.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 0,1/12 MB	(random)
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.: 1 MB EMS	Mouse
Dr. Seyon	Dr. Arletting

Pokerfaces

CASINO LITE



In Gameteks Pokerrunde dürfen auch Minderjährige mitmischen – ob sie mit der spielstarken Simulation dreier Casino-Varianten des Kartensports glücklich werden, steht freilich auf einem anderen Blatt...

Obwohl die Games auf getrennten Disks geliefert werden, sehen sie am Screen doch ziem-

lich gleich aus: ein bildschirmfüllender Tisch samt Karten und Jetons, gelegentlich wird ein ärmliches Portrait des aktuellen Croupiers eingeblendet. Zwar ertönt im Eröffnungs-

menü Westernmusik, und die sieben rechnergesteuerten Mitspieler geben ab und an einen Brocken Sprachausgabe zum besten, doch von einer Präsentationsorgie kann nun wahrlich nicht die Rede sein.

Problematisch auch, daß hierzulande nur 7-Card Stud Poker halbwegs geläufig ist, während die Regeln von Texas Hold 'Em und Omaha

Hold 'Em (wo die Spieler ihr Blatt mit Gemeinschaftskarten kombinieren müssen) wohl nur eingefleischten Zockern ein Begriff sind. Für genau diese Zielgruppe ist das Progi denn auch gedacht, zumal es sich streng an die originalen Casino-Regeln hält: Die Sätze sind limitiert und Bluffs nur beschränkt möglich. Zudem agieren die Gegner clever, steigen also je nach ihren Chancen oft schon vor der ersten Erhöhung aus – was das Spiel zwar realistisch und schwierig, für Feierabendzocker jedoch ein wenig langweilig macht.

Wir haben es also mit einem echten Trainingsprogramm für ernsthaft am Poker Interessierte zu tun, was auch schon an den Profi-Tips im Tutorial oder der kleinen Statistik nach jeder Sitzung zu erkennen ist. Wer sich zu diesem Kreis rechnet, darf sich auf eine handliche Maussteuerung freuen und gerne mal versu-

chen, aus den anfänglichen 100 Mäusen ein Vermögen zu machen. (md/ml)

Casino Lite (Gametek)

Seriöser Poker-Drilling für Profizocker.

GRAFIK	36%
SOUND	55%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	66%



Für Geübte
Preis: ca. 79,- DM

Grundeinsatz ist ein mausbetückter 286er.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1,5 MB	(random)
RAM: 640 KB	Joystick
Dr. Seyon	Mouse
Dr. Arletting	Dr. Arletting

Die Zukunft liegt in der Tiefe – das sagte sich jedenfalls Richard Garriott, als er seiner legendären Rollenspiel-Serie 1992 eine unterirdischen Ableger spendierte, der nun zusammen mit dem Nachfolger versilbert wurde.

ULTIMA UNDERWORLD I & II

Wenn es die CD als Software-Medium nicht schon gäbe, hätte Origin sie wohl erfinden müssen, denn die Spiele der Amerikaner waren seit jeher nicht nur inhaltlich sehr anspruchsvoll. Nachdem der Avatar anno 1980 zum ersten Mal das Licht der Fantasywelt von Britannia erblickte, wurde mit den Jahren auch die Präsentation immer ausgefeilter, und gerade diesbezüglich markierte die erste Unterwelt sicher einen Höhepunkt.

THE STYGIAN ABYSS

Denn während sich die Konkurrenz noch schrittweise durch die Dungeons schleppte, wurde hier erstmals eine flüssig scrollende Kerkerwelt geboten, deren Lebensnähe nach wie vor beispielhaft ist: Ob der per Maus und Icons gesteuerte Held den Blick nach oben, unten oder zur Seite schweifen läßt, in die Luft springt oder eine schräge Ebene hinableitet – stets werden die Gesetze der Physik beachtet, und stets erblickt man einen anderen Ausschnitt der dank Texture-Mapping äußerst realistisch anmutenden Höhlenwände. Eine Premiere stellte auch die Notizbuchfunktion dar,

mit der man das übliche Automapping aufgewertet hatte, und daß man für die Lösung eines Rollenspiels unbedingt die Sprache der Lizards („kmphfkrkl“) erlernen mußte, war bis dahin ebenfalls nicht gerade weit verbreitet. Vor lauter Welturaufführungen sollte man aber nicht vergessen, daß hier auch kein Mangel an „normalen“ Features herrscht; etwa indem die generierten Charaktere über verschiedenste Fähigkeiten verfügen, sich massenhaft Monster zum Echtzeitkampf stellen und man von den vielen redseligen Einheimischen so manchen Unterauftrag erhält.

LABYRINTH OF WORLDS

Vor Jahresfrist schob Lord British alias Richard Garriott dann den sehr ähnlichen, aber deutlich komplexeren Nachfolger hinterher. Dabei wurde nicht nur das Grafikfenster um satte 25 Prozent größer, auch der Abenteuerspielplatz bestand nunmehr aus acht Welten statt aus nur einem, allerdings gigantisch großen, Dungeon. Dementsprechend zahlreich sind die Rätsel, Gegner und Fundsachen – bei der Präsentation wurden dagegen nur Details geändert, etwa die nun weiter an den Rand gerückten Befehlsicons.

Underworld I



FAZIT

Erfahrene Avatare muß man wohl nicht extra darauf hinweisen, daß in Britannia anspruchsvolles Shakespeare-Englisch gepulverd wird und die Box mit allerlei Karten und Büchern gefüllt ist. Auch die superbe Atmosphäre, der spielerische Tiefgang und die vorbildliche Benutzerführung dürfte sie kaum überraschen – höchstens die Tatsache, daß beide Games 1:1 von der Diskversion umgesetzt wurden und zusammen kaum mehr kosten als früher ein einziges! (mm/md)

ULTIMA UNDER- WORLD 1 & 2 (Origin/Electronic Arts)

GRAFIK	85%
SOUND	83%
ATMOSPHÄRE	92%
MOTIVATION	90%



88%

Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 129.- DM

Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

Der Name ist Programm: „Gesetz“ ist für die Jungs ein Fremdwort, das fröhliche Chaos ihr Leitmotiv, und wenn sie und ihr abgetauchter Boß Johnny Cyberpunk sich um eins nicht scheren, dann um die Interessen der Softwarehersteller!

FREIE USER (FU)

Eine Massenpartei, die ebenfalls eher die Interessen der Software-User vertritt und es nicht immer ganz genau mit der Legalität nimmt. Dennoch tendiert der Haufen des neuen Parteichefs Prof. Schlapping mehr zu halbwegs gesitteten Regeln und Verhältnissen.

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorsitzenden Ghost. Will das Recht auf Aprilscherze endlich fest im Grundgesetz verankern und fordert „Sin City“ für Verderbte. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß mehr am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

Auch bekannt als „Die Labileren“ – eine hochinteressante Gruppierung, die niemals weiß, was sie will. Ob es nun um Gesetzestreue geht, um Philosophie oder um die Interessen-Frage, stets bekommt man vom neuen Vorsitzenden Markus Maria Müller (mmm) ein klares „Najain oder was?“ zu hören.

LEGALE ANWENDER (LA)

In mancherlei Hinsicht sind die kreuzbraven Legalisten das Gegenstück der FREIEN USER, wenden sich jedoch gleichermaßen an Anwender wie an Hersteller. Ihr größtes Manko dürfte die etwas farblose Spitzenkandidatin und Bundes-PC-Kanzlerin Saubiene Sautertopf sein...

MONEYMAKERS (MM)

Die Herstellerpartei schlechthin: Tüchtige, junge Dynamiker unter der Schirmherrschaft des Freiherren Tanja Bravenleuth, immer für eine Piratenjagd zu haben, sofern dabei Geld zu verdienen ist. Das Gesetz ist ihnen heilig, und all ihre Aktivitäten wickeln sie hübsch ordentlich ab.

DAS PARLAMENT

Die jüngste Doppelwahl bescherte uns eine durchwachsene Ausbeute: Für Tränen im Knopfloch ist das Ergebnis im Saarland verantwortlich (magere 0,3 Prozentchen), während die Joker Partei beim Hamburger Urnen-gang dick zulegen konnte und jetzt immerhin 1,5 Prozent aller hanseatischen Wähler vertritt!

Ob die Saaris wohl verärgert waren, weil Ihr den Wattenlöffeln mehr Aufmerksamkeit gönntet? Mag sein, denn 27.000 Plakate für das „Oskar-Land“ standen immerhin 31.000 Stück für die Nordlichter gegenüber; ähnliche Verhältnisse ergaben sich bei Wahlgeschenken (401 zu 515) und Werbeanzeigen (3 zu 4). Damit's nicht zu sehr am Geldbeutel zehrt, habt Ihr die Monatsbeiträge der mittlerweile 7.173 zahlenden Ghost-Genossen fix auf 48 Märker erhöht, und 9.000 DM Wahlkampfkostenrückerstattung tragen ebenfalls dazu bei, daß wir nunmehr 195.000 Eier verbraten können – und zwar in den Pfannen, äh, Urnen Nordrhein-Westfalens. Dort nämlich duellieren wir uns das nächste Mal mit unseren diversen Konkurrenz-Parteien, und wie immer seid Ihr gefordert, die organisatorische Vorarbeit zu leisten:

- 1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?
- 2) Wie viele Plakate wollt Ihr drucken? Pro tausend Stück kosten sie glatte 1.000 Mark.
- 3) Wollt Ihr Werbegeschenke verteilen? Falls ja, wie viele zu 20,- DM das Stück?
- 4) Wie sieht es mit den Wahlkampf-Anzeigen in einschlägigen Zeitschriften aus? Eine kommt auf 4.000 DM.
- 5) Schließlich wäre da noch die Radio-werbung, aber die zehrt mit nach wie vor unbezahlbaren 200.000 DM pro Spot am Geldbeutel!

Was lernen wir nun daraus? Keine Ahnung, das können wir Euch erst im Wonnemonat Mai verraten, wenn all die Postkarten mit Euren Antworten gesammelt, ausgezählt und in unseren Polit-Manager eingespist wurden. Dann berichten wir auch über die Ergebnisse im Land der Stahlkocher

& Grubenhocker und drucken im Zocker-Olymp zudem die glücklichen Gewinner folgender Freundschaftsdienste, die wir wie immer unter allen Einsendern verlosen:

- 1 x Goal!
- 3 x Joker-Shirt
- 3 x Sammelordner
- 3 x Ghost-Mütze

Bis dahin noch ein paar gute Ratschläge: Die Post achtet stets auf passende Briefmarken, die Briefträger achten auf bissige Hunde, Ghost achtet darauf, als Parteivorsitzender von allen geachtet zu werden, wir achten auf lesbare Absender (jedenfalls bei den Gewinnern), und worauf achtet Ihr? Natürlich auf unsere Anschrift! Habt acht, denn da kommt sie schon...

Joker Verlag
„PC-Parlament“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Wahlergebnis Saarland



Wahlbeteiligung:	73,0%
FU:	50,8%
LA:	35,6%
NIF:	5,3%
PIR:	3,3%
MM:	1,1%
JOKE:	0,3%
Sonst.:	3,6%

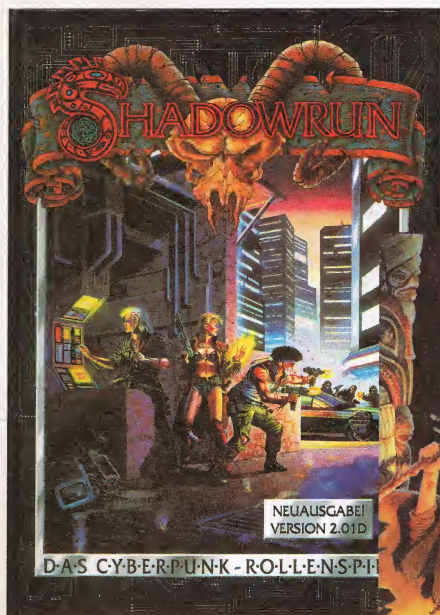
Tja, was soll man da sagen – im Saarland ergab sich absolut eine absolute Mehrheit für die Freien! Wünschen wir dem Absolutisten Ossi Fontäne viel Spaß bei Wein, Weib und Gesang...

Wahlergebnis Hamburg

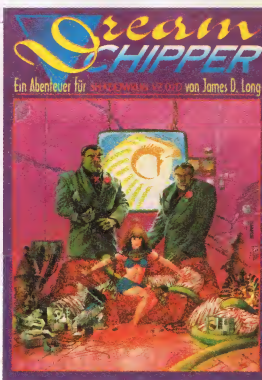
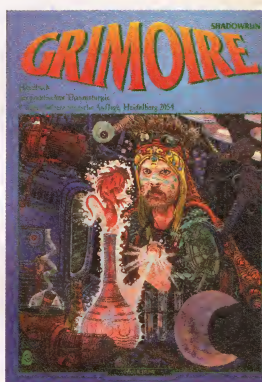


	4/94	8/93
Wahlbeteiligung:	66,0%	70,0%
FU:	43,2%	43,3%
LA:	40,6%	41,9%
NIF:	5,4%	5,9%
PIR:	4,4%	6,3%
JOKE:	1,5%	0,9%
MM:	1,4%	0,5%
Sonst.:	3,5%	1,2%

Den Hamburger Piraten bekam ihr Koalitionsbruch mit den Freien Usern nicht besonders gut – sie flogen aus der Digital-Bürgerschaft, was im Endergebnis zu einem Regierungswechsel führte: Legale und Nixfixe haben jetzt gemeinsam das Sagen und schicken Kill Bates in die Flitterwochen.



wie ihn William Gibson seinerzeit mit dem Roman „Neuromancer“ prägte, unterscheidet sich Shadowrun allerdings dadurch, daß in dieser Zukunft auch die Zauberei ihren Platz hat. Nach Jahrhunderten der magischen Abstinenz kehrte sie nämlich auf die Erde zurück, manche Menschen



Schon wahr, das schön düstere Cyberpunk-Rollenspiel für futuristische Schattenläufer hatte bereits seinen Auftritt auf diesen Seiten – aber jetzt hat Fantasy Productions die Fans mit brandneuem Extra-Stoff versorgt, den wir Euch keinesfalls vorenthalten wollen!

SHADOWRUN 2

Bereits im letzten Herbst (und damit ein gutes halbes Jahr nach dem entsprechenden Blackout) wurde das mittlerweile fünfjährige Schattenrennen mit einer Neuauflage des Regelwerks bedacht, die weit über einen simplen Nachdruck hinausgeht: Sämtliche dunstigen Stellen im System des verbreitetsten Cyberpunk-Rollis in deutscher Sprache gingen bei der Überarbeitung den Weg allen Nebels, außer-

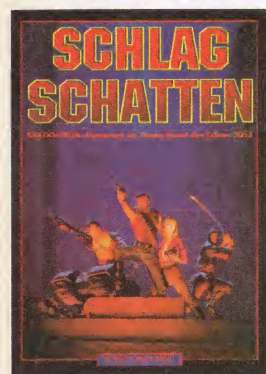
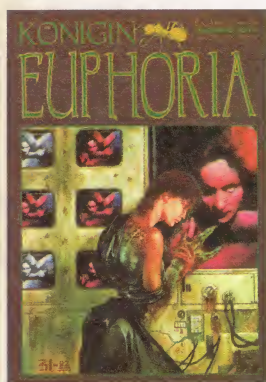
dem kam so einiges an Material und Hintergrundinformationen hinzu. Das bewährte Szenario ließen die Herausgeber bei der Renovierung aber gottlob unangetastet. Es geht für den Dungeon-Master und seine Helden-Herde hier also nach wie vor darum, in einem futuristischen Durcheinander von Neon, Stahl und Rost lebensgefährliche Leibwächterjobs für hohe Tiere zu übernehmen, Datenspeicher zu plündern oder sonstige zwielichtige Aufträge auszuführen. Vom klassischen Cyberpunk,

mutierten zu Zwergen, Elfen oder Orks, und in dunklen Winkeln treiben nunmehr „erwachte Wesen“ ihr Unwesen, unter denen man sich Schaurgestalten wie Elementargeister, Kraken, Vampire oder (im bajuwariischen Raum) auch Wolpertinger vorzustellen hat...

Derlei phantastische Fantasy beißt sich erstaunlicherweise kein bißchen mit den gewohnten Genre-Urbildern wie z.B. insbesondere der Matrix, einem elektronischen Universum, in das sich die Datencowboys, Netzläufer oder (wie sie hier heißen) „Decker“ unter den Heldencharakteren einloggen können, um dort quasi von innen die Staats- und Konzerngeheimnisse des 21. Jahrhunderts aufzurollen. Jedenfalls dann, wenn es ihnen gelingt, sich an den vielen

Digi-Fallen und Byte-Monstern vorbeizuschleichen. Und weil man für einen erfolgreichen „Run“ nicht nur Decker braucht, sondern auch ein paar Leute fürs Grobe, etwas Hokusokus und vielleicht sogar kriminalistische Fähigkeiten, hält das Party-Kapitel die entsprechenden Charaktere bereit: Kampfmagier beispielsweise, Detektive, Söldner oder Straßensamurais.

Auch in puncto Handhabung stellen sich den Abenteurern keine Hindernisse (mehr) in den Weg, werden doch sämtliche Aktionen und Kämpfe von einem eingängig beschriebenen Würfelsystem gesteuert. Ein weiteres Lob ge-



bührt dem mit Vierfarb-Illus und festem Einband prächtig ausgestatteten Regelbuch, womit wir uns



nun bedenkenlos den übrigen Neu-Materialien zuwenden können.

GRIMOIRE

Zumindest für die Spellcaster unter Euch sollte dabei dieses ebenfalls neu aufgelegte und an die verbesserten Regeln angepaßte Handbuch der Zauberei an erster Stelle stehen. Vom eher „wissenschaftlich“ geprägten Magier über den aus dem Bauch heraus zaubernden Schamanen bis hin zu Druiden und allerlei mehr oder weniger obskuren Astralwesen (Gruß an alle Kumpels von Ghost!) ist hier auf 170 Hardcover-Seiten alles versammelt, was in der Branche Rang und Namen hat. Diverse Spielarten des Handwerks wie gewöhnliche Spruchzauberei, das Beschwören von Geistern oder Dämonen, die Alchemie und dergleichen mehr fehlen somit ebenso wenig wie Metamagie und Reisen in den Astralraum für Fortgeschrittene. Tja, und wer nun endlich loslegen will, aber keine vernünftige Story hat, der findet sicher im nächsten Abschnitt alles, was er sucht:

NEUE SPIELMODULE FÜR GRUPPEN

Hier wäre einmal „Königin Euphoria“ zu nennen, ein gruseliges Garn um einen durchgedrehten Insekten-Schamanen und seine Welteroberungspläne. Dann käme „Dreamchipper“ in Frage, wo sich die Party mit einem modernen Jack the Ripper auseinandersetzen muß – ob der geklaute Experimental-Chip eines namhaf-

ten Hardware-Herstellers wohl etwas mit dem Fall zu tun hat? Wird nicht verraten, statt dessen plaudern wir freigeigst aus, daß „Schlagschatten“, der Dritte im Bunde, gleich drei Abenteuer aus dem Rhein-Ruhr-Megaplex sowie aus Hamburg, dem Venedig des Nordens, zu bieten hat. Dabei geht's um eine möglicherweise etwas zu blutrünstige Fernsehshow, um Entführung und last not least gar um Frankenstein's Rückkehr! In Sachen Ausstattung konnten die Instant-Stories von Shadowrun schon immer überzeugen, und auch hier wird von Vorschlägen für Charaktere über Kartenmaterial bis hin zu Storyführungstips, Tabellen und Anhängen jeder Sorte nichts ausgelassen, was dem Spielleiter nützlich sein könnte. Alles illustriert mit sehr hübschen SW-Bildern.

LESEN & GEWINNEN

Bleibe nur noch zu erwähnen, daß Leseplans mit den Shadowrun-Büchern des Heyne Verlags bestens bedient werden, um damit zur noch besseren Bedienung beim Joker Verlag überzuleiten: Wie in jedem Blackout habt Ihr nämlich auch heute wieder die Chance, unsere Rezensionsexemplare (also erstens die überarbeiteten Regeln, zweitens das Grimoire und drittens die vorgestellten Gruppenmodule) zu gewinnen – zur Teilnahme an der Verlosung genügt eine Postkarte, auf der neben einem leserlichen Absender ein weiterer großer Spieletitel im Vertrieb von Fantasy Productions genannt ist. Zu den einsamen Wölfen könnte derweil schon zählen, wer letztes Mal den „Dungeonblaster“ zu Papier

brachte, Näheres dazu im Zocker-Olymp. Näheres zu unserer Adresse folgt sogleich... (jn)

Joker Verlag
„Blackout“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

SHADOWRUN 2

Spielmaterial: 76% – 82%
Spielregeln: 79% – 85%
Spielreiz: 82% – 87%

Besonderes: Wo sonst treffen Megakonzerne, Matrix-Läufer und Frankenstein's Monster aufeinander?

Schwierigkeit: Für Geübte

Preise:
Regeln ca. 65,- DM
Grimoire ca. 39,- DM
Module 24,- DM bis 29,- DM

Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath
Tel.: 0211/9 24 22 42



PC JOKER SHOP!

NEU!



Nr. 700001
Exklusiv-CD – die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrican“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderauflage erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spitzentracks!
Für klangvolle DM 31,-



Nr. 200000 / Nr. 400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt vierteljährlich für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

NEU!



Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert!
CD: DM 15,- Buch: DM 39,- CD & Buch: DM 50,-



Nr. 900008
Sammelordner – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den PC Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt mehr als einen Jahrgang und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 90009
Joker-Shirt – Das Kleidungsstück für den PC-Freak von Welt! In schickem Schwarz mit tod-schickem (farbigem) Transferdruck und selbstredend aus 100% Baumwolle. Für Damen und Herren gleichermaßen geeignet, erhältlich in den Größen S, M, L und XL.
Man geht nicht mehr ohne! Bereits für kleidsame DM 24,-



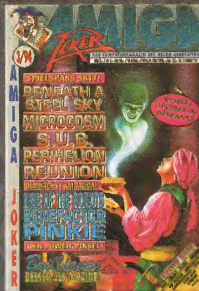
NEU:
JETZT NUR NOCH
39,- DM

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 39,- pro Uhr

Nr. 500002

Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!

Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 100000

Horizontenerweiterung – 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 7,- pro Heft

JOKER SHOP!



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



Nr. 60001

Ghost-Mütze – Selbst wer im Kopf nur wenig Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen Ghost ist da! In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

Her damit

Waaahnsinn, der Kram ist ja topekklusiv 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 Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
 Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe					
	100000	Amiga Joker	☐ 11/91	☐ 12/91	☐ 5/92	☐ 7/92	☐ 9/92	☐ 10/92
			☐ 11/92	☐ 12/92	☐ 1/93	☐ 2/93	☐ 3/93	☐ 4/93
			☐ 5/93	☐ 7/93	☐ 9/93	☐ 10/93	☐ 11/93	☐ 12/93
			☐ 1/94	☐ 2/94	☐ 3/94	☐ 4/94		
	200000	Sonderheft	☐ Strategie	☐ Adventures				
Name	300000	PC Joker	☐ 6/92	☐ 1/93	☐ 2/93	☐ 3/93	☐ 4/93	☐ 6/93
			☐ 8/93	☐ 9/93	☐ 10/93	☐ 11/93	☐ 12/93	☐ 1/94
Strasse/Hausnr.			☐ 2/94	☐ 3/94				
	400000	Megablast	☐ 1/92	☐ 4/93	☐ 1/94			
PLZ/Ort	500002	Mousepads	☐ Stück					
	50003	Whale's Voyage Exklusiv	☐ CD	☐ Buch	☐ CD & Buch			
Datum/Unterschrift	60001	Ghost-Mütze	☐ rot	☐ weiß				
	700001	Turrican Exklusiv-CD	☐ Stück					
	90003	Joker Watch	☐ weiß	☐ schwarz				
	90009	Joker Shirt	☐ S	☐ M	☐ L	☐ XL		
	900008	Sammelordner	☐ Stück					

Einfach einsenden an: JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Herausgeber
Michael Labiner
(verantwort.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Dwy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magener (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikvar (wp)
Steffen Schenker (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistent
Dorothea v. Prouny

Joker Shop
Christine Rotheimer

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Profil Studio GmbH
85630 Grabsbrunn

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandeln), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage IV/93
Verbreitung: 60.898

Erscheinungswiese
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 56 und 78

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauschablonen 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 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, Inf. Michael Labiner
Bretschneider Ring 2, 85630 Grabsbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline: jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Dwy
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet

Titel
Cenay Okmen

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221 1230004
Fax: 04221 17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089 4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profil Studio GmbH
85630 Grabsbrunn

Druck u.
Gesamtherstellung
Druckerei Gestmayer
A-3105 St. Pölten



2-194
V.m. = Vorbestellung möglich • dt. = Deutsche Anleitung oder Version

7th Guest /dt	79,95	---	79,95
Aces of the Pacific & Mission Disk /dt	72,95	---	72,95
Aces over Europe /dt	92,95	---	92,95
Alone in the Dark & Jack in the Dark /dt	92,95	---	92,95
Alone in the Dark 2 /dt	92,95	---	92,95
Ambermoon /dt	68,95	V.m.	68,95
Anstoss /dt	69,95	---	69,95
Aufschwung Ost /dt	73,95	---	73,95
Battle Isle + Data Disk /dt	73,95	---	73,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	73,95	---	73,95
Battle Isle 2 /dt	55,95	V.m.	55,95
Body Blows /dt	69,95	---	69,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	98,95	---	98,95
Burning Steel Edition /dt	79,95	---	81,95
Burning Steel /dt	85,95	---	85,95
Campaign 2 /dt	55,95	V.m.	55,95
Chartbreaker /dt	82,95	---	82,95
Christoph Kolumbus /dt	82,95	---	82,95

Computer-ZUBEHÖR

Gravis analog Joystick	73,95	---	73,95
Gravis analog Joystick Pro	79,95	---	79,95
Gravis PC Game Pad	45,95	---	45,95
Game Wave 32 /dt	339,00	---	339,00
Sound Wave 32 /dt	339,00	---	339,00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	149,00	---	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	219,00	---	219,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	289,00	---	289,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	399,00	---	399,00

Civilization /dt	89,95	---	89,95
Comanche & Mission 1 und 2 /dt	99,00	---	99,00
Comanche /dt	94,95	---	94,95
Comanche Mission Disk 1 /dt	49,95	---	49,95
Comanche Mission Disk 2 /dt	56,95	---	56,95
Das Schwarze Auge /dt	82,95	---	82,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	82,95	---	82,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	---	94,95
Der Patrizier /dt	82,95	---	82,95
Der Planer /dt	82,95	---	82,95
Der Schatz im Silbersee /dt	87,95	---	87,95
Die Siedler /dt	79,95	V.m.	79,95
Doom	74,95	---	74,95
Dracula Unleashed	87,95	---	87,95
Dune 2 /dt	62,95	---	62,95
Elite 2 - Frontier /dt	69,95	---	69,95
Epic Pinball /dt	74,95	---	74,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94,95	---	94,95
Fields of Glory /dt	89,95	---	89,95
Fire & Ice /dt	59,95	---	59,95

MEGA-HITS

Alone in the Dark 2 /dt	93,- PC	---	93,- PC
Anstoss /dt	69,- PC	---	69,- PC
Comanche /dt	95,- CD-ROM	---	95,- CD-ROM
Doom	75,- PC	---	75,- PC
Mortal Kombat /dt	55,- PC	---	55,- PC
Rebel Assault	88,- CD-ROM	---	88,- CD-ROM
Sam & Max /dt	95,- PC	---	95,- PC
Strike Commander /dt	89,- CD-ROM	---	89,- CD-ROM
Syndicate Mission Disk /dt	36,- PC	---	36,- PC

Flashback /dt	69,95	---	69,95
Flight Simulator 5.0 /dt	135,00	---	135,00
Formula 1 Grand Prix /dt	89,95	---	89,95
Gabriel Knight /dt	69,95	---	69,95
Goal! /dt	58,95	---	58,95
Goblins 3 /dt	85,95	109,00	---
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	61,95	---
Inca 2 /dt	92,95	119,00	---
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	94,95	74,95	---
Indy Car Racing /dt	74,95	---	74,95
Iron Helix /dt	82,95	---	82,95
Jurassic Park /dt	71,95	71,95	---
Landes of Lore /dt	56,95	---	56,95
Legend of Kyandia 2 /dt	55,95	V.m.	55,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	69,95	V.m.	69,95
Links 386 Pro /dt	92,95	---	92,95
Lords of Power /dt	80,95	---	80,95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109,00	---	109,00
Mad Dog McCree	73,95	---	73,95
Master of Orion /dt	84,95	---	84,95
Mechwarrior 2	94,95	V.m.	94,95
Might & Magic 3-5 /dt	94,95	---	94,95
Mortal Kombat /dt	54,95	---	54,95
NHL Hockey /dt	79,95	---	79,95
Pacific Strike /dt	V.m.	V.m.	V.m.
Pacific Strike Speech Pack /dt	V.m.	V.m.	V.m.

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Police Quest 4 /dt	69,95	V.m.	69,95
Privateer /dt	86,95	V.m.	86,95
Privateer Mission Disk /dt	80,95	---	80,95
Privateer Speech Pack /dt	38,95	---	38,95
Quest for Glory 4	69,95	V.m.	69,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	79,95	---	79,95
Rebel Assault	87,95	---	87,95
Return to Zork /dt	80,95	---	80,95
Sam & Max /dt	94,95	V.m.	94,95
Sensible Soccer 93 /dt	58,95	---	58,95
Shadow Caster /dt	75,95	---	75,95
Silver Ball /dt	49,95	---	49,95
Sim City 2000	76,95	---	76,95
Sim Farm /dt	85,95	---	85,95
Simon the Sorcerer /dt	92,95	---	92,95
Star Trek 2 /dt	82,95	V.m.	82,95
Strike Commander & Mission / Speech /dt	89,95	---	89,95
Strike Commander /dt	89,95	---	89,95
Strike Commander Mission Disk /dt	38,95	---	38,95
Sub War 2050 /dt	89,95	---	89,95
Syndicate /dt	79,95	---	79,95
Syndicate Mission Disk /dt	35,95	---	35,95
Task Force 1942 /dt	89,95	---	89,95
Terminator Rampage /dt	87,95	---	87,95

Sonder-PC-Angebote

California Games 2 /dt	21,95	---	21,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95	---	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30,95	---	30,95
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	---	32,95
First Samurai /dt	29,95	---	29,95
Great Courts 2 /dt	24,95	---	24,95
Gunship /dt	23,95	---	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	---	36,95
Loom /dt	35,95	---	35,95
M1 Tank Platoon /dt	28,95	---	28,95
Mad TV /dt	36,95	---	36,95
Maniac Mansion /dt	36,95	---	36,95
Pirates! /dt	24,95	---	24,95
Railroad Tycoon /dt	30,95	---	30,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	---	36,95
Silent Service 2 /dt	30,95	---	30,95
Trolls /dt	21,95	---	21,95
Wing Commander	25,95	---	25,95
WWF European	24,95	---	24,95
Rampage /dt	24,95	---	24,95
Zak McKracken /dt	36,95	---	36,95

Tornado /dt	69,95	82,95	---
Tornado Mission Disk 1 /dt	36,95	---	---
Ultima 7 /dt	81,95	---	---
Ultima 7 Teil 2 /dt	81,95	---	---
Ultima 8	V.m.	V.m.	---
Ultima Underworld 1 & 2	---	89,95	---
Ultima Underworld 2	76,95	---	---
Ultima Underworld 3	76,95	---	---
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	69,95	---	---
Wing C 2 Special Oper. 1 und 2 /dt	45,95	---	---
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	---	99,00	---
Wing Commander Academy /dt	65,95	---	---
Winter Olympics /dt	72,95	---	---
X-Copy & Tools /dt	76,95	---	---
X-Wing /dt	94,5	---	---
X-Wing Mission	57,95	---	---
Disk 1 - Upgrade Kit /dt	---	---	---
X-Wing Mission Disk	---	---	---
2 - B-Wing /dt	43,95	---	---
Zeppelin /dt	99,-	---	---

So
können Sie gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (S.D.M.) oder per Vorkasse (i.d.R.M.). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandsbestellungen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Joysoft



BENEATH A STEEL SKY

ARCHON ULTRA

INNOCENT UNTIL CAUGHT

MORTAL KOMBAT

dt
89.90

dt
69.90

dt
99.90

dt
69.90

**DU KANNST MICH MAL
KAUFEN
ÜBER 1000
VERSCHIEDENE ARTIKEL
FINDST JETZT BEI MIR IM
SUPER KATALOG AN!**

**KUCK MAL
IN JEDEN LADEN
STEHEN COMPUTER,
DIE DIR SICHER SCHNELLER
DIE AUSWAHL ERLEICHTERN**

**ICH BIN DER 1.
IM VERSAND KANNST DU
DEIN PROGRAMM
VORBESTELLEN. DANN
HAST DU'S SCHNELLER
ALS DIE MEISTEN.**

**HILFE !?
HAST DU PROBLEME?
RUUF SOFORT UNSERE
HOTLINE AN!
0221 446981
Mi., Do. 16.00-18.00**

**GROSS
HANDEL
AB SOFORT
JEDE MENGE
IMPORTE AUS
USA+ENGLAND**

**VERSANDKOSTEN
BIS 200 DM VK: 9DM
AB 200 DM VK: FREI
UPS VK: +6 DM
ELPOST VK: +8DM
YORKASSE VK: 4DM
AUSLAND VK: 15 DM
VOR POSTAL**

3.5"
Aces of the Deep * 99.90
Airlines dt 99.90
Archon Ultra dt 99.90
Aufschwung Ost dt 79.90
Campaign 2 dt 99.90
Christoph Kolumb dt 99.90
Companions o.Xanth 79.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer dt 99.90
Die Siedler dt 99.90
Dungeon Master 2 * 99.90
F 14 Fleet Def. 109.90
Hattrick dt 89.90
Hired Guns * 99.90
Kingmaker dt 79.90
L'Art Divil ** 79.90
Magic of Endoria dt 94.90
Mech Warrior 2 dt 99.90
Metal & Lace 99.90
Micro Machines ** 89.90
Pacific Strike * 99.90
Pacific Str.Speech * 99.90
Pizza Connection dt * 99.90
Privatier Data ** 44.90
Rise of the Robots 99.90
S.U.B. dt 79.90
Sam & Max dt 99.90
Schwarze Auge 2 dt 99.90
Sim City 2000 Data 99.90
Star Reach US 99.90
Star Trek 2 ** 99.90
The Fighter ** 109.90
U.F.O. ** 109.90
Ultima 8 ** 99.90
Ultima 8 Speech * 44.90
Unnos. Rughness 99.90
Zeppelin dt 99.90

CD ROM
Battle Isle 2 dt 99.90
Comanche+D.1+2 dt 119.90
Cyberace 99.90
Darkseed * 94.90
Day of Tancatle dt 109.90
Herbert Grönemeyer 99.90
Inca 2 dt 139.90
Iron Heils ** 99.90
Joysoft CD VOL.2 29.90
Kings Quest o OEM 109.90
Larry 8 ** 109.90
Lawnmower Man * 99.90
Microcosm ** 99.90
Might & Magic 3-5 dt 119.90
Rebel Assault dt 119.90
Return to Zork ** 109.90
Stronghold dt 99.90
Subwar 2050 dt 99.90
Super Strike Com. ** 109.90
T.F.X. dt 129.90
The Magic Death 79.90
Wolfpack ** 89.90
Zork Trilogy 54.90
Lernen Sie sich von uns beraten
0221/4301047-49

**VRS.SANDANSCHRIFT:
DURENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:JOYSOFT#**

**GOTTESWEG 157
50939 KÖLN
0221 425566**

**MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726**

**PEMPFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
60311 FUFT
069 280170**

**BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912**

**KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045**

**SCHLOSSSTR.16
56068 KOBLENZ
0261 309634**

**BALD AUCH IN
DEINER STADT**

Super Preis 3.5"

American Gladiators 29.90
Arnie 2 ** 29.90
B.A.T. 2 dt 39.90
Battlechess 2 US 29.90
Blues Brothers ** 24.90
Castlevania 29.90
CaveMan Ninja 39.90
Champions of Krynn 39.90
Chessmaster 3000 29.90
Cool World 29.90
Cover Action 29.90
Creepers ** 39.90
Curse of Entchantis 39.90
Discov.o.Kolumbus dt29.90
Dragon Wars US 29.90
Dreamland Comp. dt 69.90
(Transcactus, Ishaer, Stormmaster)
Eight Ball Deluxe ** 49.90
Eye of Beholder 1 US 39.90
Eye of Beholder 2 US 39.90
First Samurai ** 29.90
Global Conquest 39.90
Grand Pr.Unlimited ** 39.90
Great Courts 2 ** 29.90
Heaven & Earth 49.90
Helmholtz 29.90
Heroes of the 357th 19.90
Hexuma dt 39.90
Ishar dt 29.90
Knights o.Sky ** 29.90
Larry 1 VGA ** 34.90
Lemmings 2 ** 69.90
Lemmings Xmas ** 44.90

Super Preis 3.5"

Leather Weapon 3 ** 29.90
Lord of the Rings 2 ** 29.90
Lotus Turbo 3 ** 39.90
Might & Magic 3 29.90
Might & Magic 3 dt 39.90
Monkey Island dt 49.90
Paraglider ** 19.90
Police Quest 1 VGA 49.90
Premiere Manager 34.90
Prophecy o.Siad. dt 39.90
Ragnarok dt 29.90
Railroad Tycoon ** 49.90
Reach for the Skies ** 39.90
Sensible Soccer ** 69.90
Sim Ant ** 49.90
Sim Earth ** 49.90
Space Quest 1 VGA 39.90
Special Forces 34.90
Star Trek dt 39.90
Starbyte Comp. dt (Spirit of Adventure, Winzer, Black Gold)
Steel Empire * 29.90
Strategy Master ** 29.90
Super Tetris 29.90
Team Yankee 29.90
Tennis Cup 2 ** 19.90
Tetris Trio 49.90
The Games 92 ** 29.90
The Summoning 39.90
Thunderhawk 29.90
Track Suit Manager 19.90
Trivial Pursuit dt 34.90
TV Sports Baseball 29.90

Super Preis 3.5"

Utopia * Data ** 39.90
Virgin Compilation dt 39.90
(Dune 1, Ghostbusters 2, Lure of the Tempres)
Waxworks dt 39.90
Ween-1.Prophacy dt 39.90
Wizardry 7 dt 54.90
WWF Wrestling 1 29.90
WWF Wrestling 2 29.90
Yoi Joi ** 39.90
5.25"
Castles 1 ** 29.90
Darklands 49.90
Elite Plus US 39.90
Free DO 19.90
Gunship 2000 39.90
Keys of Maramon 19.90
Kid Pix dt 29.90
Life + Death 2 29.90
Nigel Mansell ** 39.90
Pools of Darkness dt 29.90
Railroad Tycoon 29.90
Rampart ** 39.90
Risky Woods ** 39.90
Spellcasting 201 29.90
Troile ** 29.90
Twilight 2000 29.90
Wing X-Academy ** 49.90
Winter Games 19.90
ANGEBOTE NEUR SOLANGE
DER VORRAT REICHT!!
JOYSOFT-T-SHIRT
29.90
STERN o.PINK

SIM LIFE 3.5" 39.90

ZOO 3.5" 39.90

BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab.....

100 Sol: n Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1. ☐ Teillieferung
2. ☐ Elpost, in 24 Std. haben und gewissens
3. ☐ Keine Versandkosten ab einem
Rechnungsbetrag von 200 DM
Holt ihr noch Fragen? Dann ist unter der Nummer 0221/4301047-49 an

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

**JETZT NEU:
MACINTOSH
SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN**

**JETZT NEU:
CLUEBOOKS
USA IMPORT
SOFORT NACHFRAGEN**

*Voreinstellung, ** dt. Anleihe, Sicherheitenverp. 2.50, IRTUWER, PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!

KLEINANZEIGEN

Biete Software

UUT (35), U7 Add-On (15), Wonderland (25), Humans (20), Mag. Scrolls-Com. (25), Tausche gegen D. Planer, Ringworld, Leather God II, Kyandia II, Star Trek II, P. Fantasies, Stronghold, Xenobots, BI 2. Tel: 09123/4276 (Andi)

30 DM: X-Wing, S-Trek, C.o. Enchantia, Patrizier, Eternam, Longbow, U7. 20 DM: KQ5 od. tausche gegen: Kyandia 2, Ringw., Cybern., Starlord, Hook, Ret. to Zork, Term. 2029, Ween, Leg. of Valour, KQ6. Tel: 09123/7241 (Oli)

Battlehawks 1942, Def. of Rome, Realms, Kull, LHX Attack Chopper, Carrier Command, TV Sports Football, Midwinter, Savage Empire, Falcon, 688 Attack Sub je 25 DM, Wing Com. 30 DM, Tel: 0421/2239229

Verkaufe PC-Originals: Conquest of Camelot, Ultima 7A Datadisk je 20 DM, Kings Quest 5, Robin Hood je 30 DM, Kings Quest 6, Ultima 7A je 40 DM (inkl. Lösungen zu allen Spielen). Tel: 0719/48166 Andre

Verk. Fishockey Man, WC 2 + Speech, Special Forces je 40 DM, Bad Blood, Red Medusa, Winzer, On the Road, Supremacy, Rampart, GC 2, D/Generation, Transactica je 20 DM. Tel: 07051/40641, Tobias (ab 17 Uhr)

Rebel Assault 60 DM, Highlight für Windows (Raytracing-Anim.) inkl. Update und Hi-Color-Treiber Et 4000 nur 60 DM. Tel: 04392/5516 nach 18 Uhr (Martin)

PC-Originals: Fire+ Ice, EOB II, Trolls, Goblins, Creepers je 45 DM, Flashback, Syndicate, The Lost Vikings je 50 DM, James Pond 2, Catch'em, Epic, Shuttle, Cadaver, Roger Rabbit je 40 DM. Tel: 07034/7017

Biete originale PC-Spiele: Indy 4, Privateer, Der Patrizier, Buzz Aldrin Race into Space, PC-Mensch für je 45 DM. Tel: 0773/153842

Masters of Orion DA 35 DM, Space Quest 4 D 35 DM, Stronghold 40 DM, EOB 3 DA 40 DM, X-Wing DA 45 DM, Sam und Max D 50 DM, alle zus. 220 DM. Suche Carrier Com. f. PC. Tel: 09779/777, Michael (ab 17.30 Uhr)

Verk. PC-Orig.: Tiebreak Courts 2, Test Drive 3, Mike Ditka F., Man. Un. Eur. je 20 DM, zus. 75 DM, Dune, Star Trek 25th, Goblins 2 je 30 DM, zus. 75 DM. Tel: 0602/194967

Verkaufe PC-Originals: Epic Pinball (mit 8 Flippern) für 60 DM, Lemmings 1 für 15 DM und Indianapolis 500 für 13 DM. Tel: 0821/664255

Verkaufe TFX 60 DM, Strike Commander, F15 III, Comanche, Aces of the Pacific, Civilization für je 40 DM, Sim Earth,

F-17, Battle Isle für je 30 DM, WC 1 + 1.0 P 40 DM, WC II + 2 x Op + Speech 50 DM. Tel: 09651/3897

Verkaufe Originals Shuttle, Covert Action sowie Top 100 Spiele auf CD-ROM und Winware Volumn 4 auf CD. Tel: 04171/74143 ab 20 Uhr, Jens

Privateer, Ultima UW1, Beholder 3 dt. je 40 DM, zus. 100 DM. Tausche gegen Ultima 7/I, Synticate, Kyandia 2, Monkey 2. Tel: 02681/5034 ab 17 Uhr

Verkaufe günstigste PC-Software z.B.: Doom, Sim City 2000 u.v.m. Liste gegen 5 DM bei B. Schüller, Lesumstr. 13, 27721 Ritterhude

Verkaufe günstig PC-Originals: Burntime CD-ROM PV (Hii) für 45 DM, Daytime of the Tentacle DV für 40 DM, Alone in the Da. DV für 35 DM (alles gut erhalten). Tel: 02521/13910 ab 14 Uhr

PC-Orig. + N.N. Stunt Island 60 DM, Kings Quest 5 60 DM, Pinball Dreams 60 DM, Betrayal at Kron. 60 DM, Links-Kurse 20 DM, Abandoned Places 50 DM, Wing Commander 1 50 DM, V.A. ab 19 Uhr 02822/52415

Verkaufe/tausche: Burntime 3,5" original-verpackt 60 DM VHB oder gegen Originalspielgebot. Tel: 04451/2792 Torge 15-17 Uhr

Verkaufe PC-Originals: Anstöß 65 DM, Indy Car Racing 60 DM, The Terminator Rampage 55 DM alle Spiele brandneu! Verhandlungsbereit! Tel: 05963/1242 Berthold Rühlmann

Adventure-Paket: Dark Seed, Inca, Daughters of Serpents, Leather Goddesses 2, The Humans komplett 150 DM. Tel: 06698/1562 Mike

Verk. Sim City 2000 für 60 DM, Elite 2 für 55 DM, A-Train für 60 DM, Aces over Europe für 60 DM, D/Generation für 25 DM + Porto. Tel: 02327/77227

Verk. Ori. CD-ROM: Sherlock Holmes Cases. Detective II 55 DM. Tel: 02064/55837

Monkey Island II 40 DM, Sherlock Holmes 35 DM, Buck Rogers 30 DM, Elysium 30 DM, Hannibal 30 DM, Rex Nebular 30 DM, Red Baron 30 DM, Curse of Enchantia 30 DM, Midwinter, Rick Danger Footb. 30 DM. Anruf täglich ab 16 Uhr. Tel: 06172/39448

PC Spiele u. Programme z.B. Stronghold, Lost in Time, Simon the Sorcerer je 35 DM, Soundkarte 70 DM, Gamekarte 20 DM. Liste gegen Rückporto an: K. Graf, Rosenstr. 1, 88250 Weingarten

Verkaufe/Tausche: Sim City 2000 DV (69), Software Manager DV (60), Christoph Columbus DV (60), Privateer DH (50), C. in Krenlin DH (30), A-Train DV (30), Alles inkl. P. und N.N. Tel: 0971/65614

Festplatte: SCSI 540 MB von Seagate für

800 DM, neu! Tel.: 05252/973511 ab 17.30 Uhr, Detlef.

Comfo Desk: Nur 200 DM. Chess Maschine 512 KB und Software, Handbuch, Utilities: 200 DM, 55 PD-Programme nur 150 DM. Virenhilfe! FSA-Szenarien/Utils! Dr. B. Weill, Hohlweg 1a, 65618 Selters. Tel: 06483/7292

Verkaufe Originalspiel X-Wing auf Diskette für 60 DM, Thomas Schradner, Goetheblick 14a, 06449 Ascherleben

Betrayal at Kronor (kpl. deutsch) 45 DM, Underworld II 45 DM, Privateer 50 DM jeweils + NN. Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr

Top-Games: Verkäufe Stronghold, A-Train, Syndicate-Dante, The Blue & The Gray, BM-Profi, CD-ROM: Eric the Unready, Videos für Windows, Sounds für Windows u.v.a. Tel: 05723/76278

Verk./tausche PC-Orig.: Burntime 55 DM, Strike Commander 50 DM, 1869 40 DM, Patrizier 40 DM, Railroad Tycoon 30 DM, DMP 30 DM, WC 20 DM. Tausche gegen CD-ROM. Tel: 06722/71695 David verlangen.

Alle Spiele original oder auf Kaufpreis: Strike Commander + Tac. Oper. 1, Links 386 Pro alle Kurse, Lemmings 2, X-Wing + Mission 1 u.2, Comanche + Miss. 1 u.2, F-15 Strike Eagle, Fritz 2 + alle Power Books, 4 Mill. Zige. Weber Thomas, Faudrauer Str. 42, 73098 Rechenbergshausen, Tel: 07161/51469

Verkaufe Burntime für 50 DM. Tel: 07236/7559, Sascha Litzel, Ringstr.10, 75210 Kelttern 2

Verkaufe PC-Spiele aller Art, z.B. Ultima, Underworld 1 & 2, Indy 4, M & MS, Pirates Gold, Dune u.a. Liste bei Alexander Dilk, Römerstr. 14, 56294 Mörs

Verkaufe: Burntime (60), Beholder 3 (50), SQ4 (40), Lost in L.A. (50), PQ 3 (40), X-Wing (60), Indy 4 (50), Ultima 7 (50), Terminator Ramp. (60), Indy Car (60), Beholder 2 (40), Sherlock Holmes (40), alles Orig. Tel: 06722/5612

Verkaufe PC-Originals: Earl Weaver Baseball 2 30 DM, Championship Manager 1-42 je 40 DM und NHL Hockey 50 DM, Champ. Baseball 10 DM, Prem. Manager II 40 DM, Thorsten Procher, Tel: 06196/3053

Originale: Simon the Sorcerer (dt.), Shadowcaster, Dark Sun, Dungeon Hack, Sam u. Max (dt.). Tel: 0221/6801897 ab 18 Uhr

Originale: Anstöß, Chessmaster 4000, Aufschwing Ost, Epic Pinball, NHL Hockey, Sam u. Max, Dark Sun, Sim, Trek 2, Stronghold, Yserbius, Auf CD: Jurassic Park, Loom, Swoot, Chessmaster 3000, Shaware je 50 DM. Tel: 07231/26636

Orig. CD-ROM Spiel: Labyrinth of Time 55 DM + Porto. Tel: 02064/55837 abends

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwareammlung wie Strike Commander, Privateer, Sam & Max, Mania Mansion 2 und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2, A-8773 Kammern.

Supergünstige PC-Originals: Star Trek (J.R.), Pirates Gold, D. of T. Tentacle, Der Schutz im Silbersee, Prince 2, Flight Sim Tool., T2 (The Arcade Game), Front P. Sports Football, Premier Man., Trivial Pursuit (alle Spiele zwischen 50 und 70 DM). Anrufen schadet nicht!! Tel: 05254/67051 Ingo (tausche auch!)

Noch günstigere PC-Originals: Larry 5, Soccer Manager, Alcatraz, Humans, Basket Master, RBI 20 Baseball, Grand Monster Slam, Rampart, Savage, The Battle of Brit., Their Finest Mission Vol. 1, nur 25-50 DM. Ruf an!!! Tel: 05254/67051 Ingo (tausche auch)

Suche Anstöß, BMP 2, Burntime, Kaiser, Street Fighter 2, Sam & Max, Tropical Heat (Teresa P.), James Pond 2 Robocod, Jordan in Flight, Demolition Man, tausche gerne! Tel: 05254/67051 Ingo

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Tel: 02624/6435

Verkaufe Aces of the Pacific, AH-7M Thunderhawk, Air Land Sea, F-15 III, Falcon 3.0 + MiG-29, Kings Quest V, PC-Tools V.7.1, MS-Works V.2.0, Ways for Windows V.1.1 (alles Originale), 10er-Packungen 5,25"-Disketten, 3,5" Disketten-Box, verkaufe Lösungen, Codes und Tips für PC-Spiele. Harald Werner, 06103/74223

****Verschenke Software**** Info gegen 2 DM Briefmarken, Th. Brandl, Postfach 1221/03, 93156 Teublitz (für Amiga/PC)

Verk. neuerwertige Spiele! Ultima VII/2 Serpent Isle (dt. Anl.) 70 DM, Wizardry VI Bane of the Cosmic Forge (kompl.dt.) 30 DM + Versand. Beide zusammen 90 DM + Versand. Nie gespielt, original-verp. Tel: 02932/51386

Verk.: SQ4, Civilization, Indy 4, Sherlock Holmes jedes 60 DM, Day of the Tentacle, PQ4 jedes 70 DM, PQ3 50 DM, CD-ROM: S. Holmes 1 50 DM, Loom 50 DM, S. Holmes III 70 DM, alle zus. 550 DM. Tel: 06201/71848 14-16 Uhr Alex

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Tel: 02624/6435

Verkaufe 19 Spiele: Dune/Patrizier, Syndicate, Totti, Fire&Ice, Eishockey Manager, Apidya, Cadaver I+II, Sim City, The Return of Medusa. Die Spiele sind ausschließlich zusammen abzugeben! Der Gesamtpreis für alle 19 Spiele beträgt 690 DM. Meine Telefonnummer lautet: 02821/48987, bitte ruf nur am Montag, Mittwoch, Freitag, Samstag und Sonntag an.

KLEINANZEIGEN

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Tel: 02624/6435

Verkaufe folgende Spiele: Spear of Destiny 50 DM, Dogfight 30 DM, B-17 20 DM, Aces of Pacific + Mission zus. für 50 DM, Reach f.t. 20 DM. Ruft an: 03991/120793 Uwe ab 18 Uhr.

Biete/tausche: Elvira 2, Kyandia, Bat 2, PQ3, SQ4, 1869, Pacific Island, Hexuma, Combat Class: 1, Strike Comm.(30-60) vs. Suche: 4 MB Simme, Indy 4, Software Man, + CD-ROM Games DV. Groß an alle. Tel: 034223/40447 (Mike).

Shareware für PCs, 50 Disketten, 3,5", nur Neues und Gutes, z.B. Doom, über 100 MB für 150 DM. Tel: 02599/7032.

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Tel: 02624/6435.

PC-Originale: Indy Car Racing, Carriers at War, Dracula Unleashed, The 7th Guest, Page Plus + Type Plus. Suche CD-ROM: Jutland, Comanche, Mad Dog, Mc Cree. Tel: 09921/7284 ab 18 Uhr

Battle Isle 2, Mad News, Kolumbus, Anstöß, Patriot, HQ, Lands of Lore, Empire

SUPER-SPIELE

DOKE NOKEM II	69,-	DM
COSMO	59,-	DM
DOOM	79,-	DM
BLAKE STONE	79,-	DM
EPIC PINBALL I + II	79,-	DM

CDV

Postfach 2749 · 76014 Karlsruhe
Tel. 0721 / 97224 / 0
Fax 0721 / 21314

Deluxe, Sim City 2000, Software Manager, Reunion... auch Tausch. 30-60 DM. Tel: 06022/23633 nur von 16.30-18 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Privater 70 DM, Falcon 3, Patrizier (CD-Ver.), Aces o. Pacific, Aces o. Europe für je 60 DM. Außerdem Zensor 20 (Zensurenverwaltungsprog.) 30 DM! Telefon: 0355/824059

Verkaufe Originale: Strike Commander 45 DM, A.T.A.C. 35 DM, Thunderhawk AH-73 20 DM, Links 386 Course, Pebble Beach, Belfry, Innesbrook, Pinhurst, Mauna Kea je 30 DM. Suche Course, Barton Creek, Bay Hill, Dorado, Kapitalua, St.Andrews, Troon North, bezahle bis 30 DM oder tausche gegen o.g.: Olaf Steink, Schrödingers 28, 07745 Jena.

Verkaufe PC-Originale: Sam & Max (DV) 65 DM, Cyber Race (DV) 50 DM, Elite 2 (DV) 50 DM, Doom 50 DM, Sprachpacks zu Privater + Wing Commander 2 je 25 DM. Tel: 0951/29313 ab 18 Uhr (Stefan).

Verkaufe/Tausche: Eternam (DV 40 DM), Legend of Kyandia (DV 40 DM), Lost in Time (DV 65 DM). Suche Adventure: SQ5, KQ6, Return to Zork, Legend of Kyandia 2 u.a.: Tilo Wittig, Karl-Liebknecht-Str.3, 02788 Hirschfeld

Suche Software

Suche möglichst billig X-Wing, X-Wing Mission 1+2 und X-Wing Upgrade-Kit. Bitte alles außer X-Wing komplett in Deutsch. Angebot an Bertram Kimmeler, Tel: 07428/1514, Fax: 07428/1517

Suche Deluxe Paint Animator zu kaufen oder im Tausch gegen PC-Spiele. Suche auch Fate Gates of Down. Simone Fi-

scher, Weidenweg 38, 47546 Kalkar, Tel: 02824/6682

Suche PC-Originale aller Art. Bezahle halben Neupreis und kaufe nur Spiele, die 100% o.k. und vollständig sind. Bezahle keine Versandkosten und kaufe nur per Nachnahme. Tel: 0211/216327

Suche dringend Wayne Gretzky 3, Hockey League Simulator 2 und Test Drive 3, biete je 40 DM. Tel: 0871/42955

!Dringend! Suche Millennium 2.2 und Deuteros für PC. Preis je 50 DM. Schreibt an: Bodo Milde, Hauptstr.50, 24647 Wasbeck. Tel: 04321/62918 ab 19 Uhr

Suche Aufschwung Ost, A-Train, Battle Isle Data Disk 2, Sim City 2000, Der Planer, Railroad Tycoon Deluxe, Sim City Deluxe, alles deutsche Version, evtl. deutsche Handbuch. Tel: 09561/76311 ab 18 Uhr

Hilfe! Wer könnte mir eine Kopie der 3. Disk von der Installations-Version von Ultima 7 (englisch) zusenden? Dem ersten Zusender schicke ich 5 DM! Christoph Münch, Eichendorffweg 17, 53340 Altdorf.

Suche: Neueste Software zum Tauschen oder Kaufen. Wer hat Maniac Mansion? 27 Ruft mich an oder schreibt: Timo Traub, Buchenland 6, 71366 Winnenden, Tel: 07195/3387 (ab 18 Uhr).

Tausche

Habe 20 orig. Spiele zum Tauschen/Verkaufen, nur PC Joker-Hits oder 80ige, z.B.: Der Planer, Anstöß, u.s.w. Ruft an: 08553/477 (Markus) erst ab 18.45 Uhr oder schreibt an: Busch Markus, Anton-Hilz-Str.8, 94566 Riedlthütte.

Tausche orig. Strike Commander, Sp. Quest 5, Indy 4, Indy Car Race sowie CD Inca 2. Suche DSA 2, Ultima 8, Anstöß, Formula One Grand Prix und andere, auch CD. Tel: 035936/283 ab 19 Uhr (Peter)

Tausche Quest for Glory + Eco Quest 1 (kpl. dt.) gegen Space Quest 2 und/oder Larry 5 (kpl.d.), nur Originale mit Packing. Tel: 09369/1677, Andreas Rüger

Tausche/Verk. PC-Originale z.B.: Privater, Eob III, WC 2, Wizardry 7, Dune, Historyline, Bet. at Krondor, DSA, Mantis, Aces of the Pacific und 3D-Construction Kit 2.0 gegen alles mögliche. Tel: 06722/5895, Manuel Schleis

Tausche: Frontier, Doom, Jurassic Park, Body Blues, Dune II, Kyandia, Civilisation, Aces of the Pacific, Seal Team, Elvira, Planets Edge, Comanche MD, Warworks Harpoon. Tel: 02362/63134 ab 18 Uhr

Kontakte

PC-Club sucht neue Mitglieder! Wir bieten z.B. Spielzeug-/verkauf, Kleinanzeigen, Hilfestellungen, Demo-Versionen, Clubzeitschrift u.s.w. Kostenlose Information anfordern bei: Markus Busch, Anton-Hilz Str.8, 94566 Riedlthütte

Wir suchen Top-Grafiker (Pixel, Raytrace, Anim.), Programmierer und Storywriter. Tel: 0541/17981, Stefan Mo-Do 20-21 Uhr Und Fr 16.21 Uhr

Wir suchen Top-Programmierer, Grafiker (Pixel + Raytrace Anim.), Musiker für prof. Spiele. Tel: 0541/17981, Stefan Mo-Do 20-21 Uhr Und Fr + So 16.21 Uhr

ESSER'SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Alone in the Dark 2	DV	84.90
Archon Ultra	EV	55.90
Aufschwung Ost	DV	69.90
Battle Isle 2	DV	79.90
Big Sea	DV	67.90
Das Schwarze Auge 2	DV	78.00
Der Planer	DV	78.00
Der Schatz im Silbersee	DV	82.00
Die Siedler	DV	79.90
Doom	EV	76.00
Elite 2	DV	67.00
Flightsimulator 5	DV	119.00
Gabriel Knights	DV	69.00
Goblins 3	DV	79.90
Hand of Fate	DV	67.00
Hattrick	DV	79.90
Inca 2	DV	84.90
Incredible Toons	DV	69.00
Indy Car Racing	DA	74.00
Jurassic Park	DV	67.90

Kingmaker	DV	67.00
Kolumbus	DV	78.00
Larry 6	DV	67.00
Mad News	DV	79.90
Maelstrom	DV	84.80
Mortal Combat	DA	55.00
Pacific Strike	DA	84.90
Pacific Strike Speech	DA	44.90
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.90
Privater Operativ Disk	DA	39.00
Sam & Max	DV	86.00
Sim City 2000	DV	84.90
Software Manager	DV	79.90
Starlord	DV	93.00
Tarzan Ordowski Poker	DV	61.90
Terminator Rampage	DV	79.00
Ultima 8 Pagan	DV	79.00
Ultima 8 Pagan Speech	DA	39.00
Zeppelin	DV	79.90

+ CD ROM + CD ROM +

7th Guest	DA	89.90
B17 & Silent Service 2	EV	86.00
Battle Isle 2	DV	84.90
Bertelsmann Lexika je	DV	120.00
City 2000	EV	82.00
Classic Flight Sim.	DA	81.90
Cyberace	DV	84.00
Der Rasenmäher Mann	DA	82.00
F 15 II	EV	86.00
Goblins 3	DV	99.90
Iron Helix	DV	78.00
Journeymen Project	EV	65.00
Lemmings Compilation	DA	68.00
Might & Magic 3-5	DV	87.00
Rebell Assault	edJ	82.00
Super Strike Commander	DA	84.00
Teresa Art of Eden	DV	67.90
Teresa in Paradise	DV	67.90

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

+++ ZUBEHÖR +++

CH Flight Stick	149.00
Cyberman Joy-Mousestick	199.00
Gravis Joystick Pro	79.00
Joystick Gravis schwarz	72.00
SB CD-ROM extern	299.00
Steuerprofil 93	DV 55.00
Screendat Aktivboxen	45.00
Sound Wave 32	DA 499.00
Soundblaster 16 ASP Multi	DT 419.00
Soundblaster 16 Basic	DT 289.00
Soundblaster 16 SCSI-2	DT 399.00
Soundblaster DeLuxe	DT 139.00
Soundblaster PRO Deluxe	DT 209.00
X-Copy & Tools	DV 74.00

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorbestellung von 1 DM / 0 DM / 1 DM Nachnahme Post DM 10.000 UFS DM 16.000 / Ausland nur Vorbestellung per EC-Scheck DM 17.000 Bei Software ab DM 350,- Bestellungen liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland).
Frei von Steuern: Maschinen und Geräte
Preisänderungen und Ersatzteile vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER/SOFT

DOPPELT HAUT REIST

**DIE DOPPELAUSGABE MAI/JUNI
GIBT'S AB 22. APRIL!**



Ukfla



Tie Fighter (Nintendo Game Boy)

Ehrensache, daß wir uns doppelt ins Zeug legen werden, um Euch mit doppelt aktuellen Tests und Previews, doppelt kompetenten Specials, doppelt preisträchtigen Preisausschreiben und doppelt guten Lösungshilfen (z.B. zu „Battle Isle 2“, „Mad News“ und „Dragonsphere“) zu versorgen – Herr Ober, darauf bitte einen Doppelten...

So können wir Rollenspielern endlich wirklich und wahrhaftig einen Test zu **ULTIMA VIII** versprechen, Wirtschaftsstrategen die digitale Autofabrik **RÜSSELSHEIM** und Stormtroopern das lange erwartete Star Wars-Game **TIE FIGHTER**. Und wenn wir schon mal in der Luft sind, wollen wir natürlich auch die neuen Plugis **F-14** und **INFERNO** abchecken, ist doch logo. Als weitere Anspieltips stehen das SF-Strategical **UFO** und die originelle Wirtschaftssimulation **CHARTBREAKER** im Terminkalender, gleich neben dem umfangreichen Special über **FERNSEHEN AM PC**, wo es um neue TV-Karten ebenso gehen wird wie um interaktive Audio-CDs. Falls das alles noch nicht Anreiz genug sein sollte, um ab 22. April mal den Kiosk zu besuchen, sei noch verraten, daß wir im kommenden Heft eine wahrlich **REVOLUTIONÄRE NEUERUNG** bekanntgeben werden! Und Ihr wißt ja: Mit Abo wird man schneller und preiswerter schlau, von der tollen Prämie ganz zu schweigen.

INSERENTENVERZEICHNIS

21 st Century	39
A3 Computer	83
Advanced Gravis	65
B, B & B CD-ROM	47
Bachelor	92
Berger	41,47
Bomco	17,31,35
Call & Play	81
CDV	96
CPS Heidak	79
Esser	96
Future Soft	97
Greenwood Entertainment	2
Infogrames	35
IPV	69
Joker Verlag	6,27,57,60
Jollenbeck	19
Joysoft	94
Karosoft	77
Maxis	17
Media Points	77
Megaplay	81
Micro Magic	56
MicroProse	29
Okay Soft	97
Online Service	71
Pauls & Picard	53
Pfister	44
Philip Morris	100
Rushware	11
Soft & Sound	42
Softsale	21
Sunflowers	31
Versand 99	23
Virgin	15
VTO	99
Wial	93
Wimmer	97
Wolf	73
Poster:	Bomco
Poster:	Joker Verlag
Der Schweiz-Auflage liegt ein	
Prospekt der Firma No Crack	
bei, wir bitten um freundliche	
Beachtung.	



Absender nicht vergessen!

GO MEDIUM WIN AMERICA

0138 / 5555



Gewinnen Sie eine
von 3 Harley-Davidson.

Mindestalter 18 Jahre · Aktionsende 17.6.94

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)