



JOKER
VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

6/91
November
Dezember
DM 7.-
öS 56.- / sFr 7.-

MIT ZWEI
TOLLEN PREISAUSSCHREIBEN!
LUXUS-REISE NACH
LAS VEGAS
ZU GEWINNEN

NEU
ERSTAUSGABE

ALLE AKTUELLEN SPIELE
IM TEST

WING COMMANDER II

LARRY'S

MIGHT & MAGIC III

MAD TV

U.V.A.

GROSSES SPECIAL

LAPTOPS

SPIELHALLEN FÜR
DIE AKTENTASCHE?

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

SEKRET WEAPONS OF THE
LUFTWAFFE

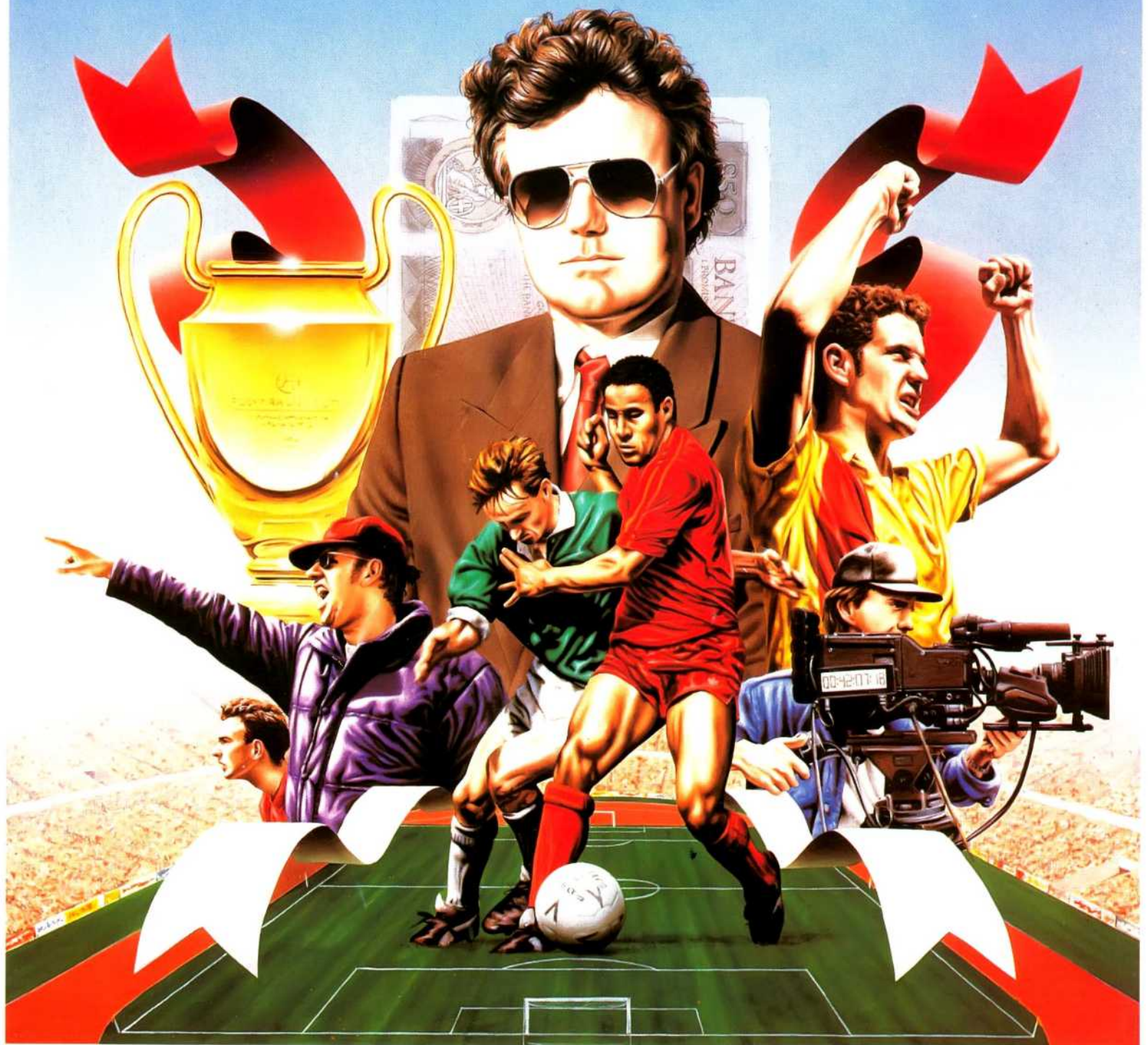
GUNSHIP 2000

MIG-29M SUPER FULCRUM

EXTRA FÜR WEIHNACHTEN:
DIE 50 BESTEN PC-GAMES MIT FOTOS

Der Besservisser
JEDE MENGE TRICKS, TIPS,
PLÄNE UND LÖSUNGEN
FÜR SCHWERE
SPIELE
!

STARBYTE SUPER SOCCER



... **MORE THAN FOOTBALL** ...

AMIGA
ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/62067

DISK/TAPE
C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

EDITORIAL

War das wirklich notwendig?

Noch ein PC-Magazin! Ja, gibt es denn nicht schon genug solcher Hefte, war es wirklich notwendig, den Blätterwald noch weiter aufzuforsten? Sicher, Lektüre für den Besitzer eines IBM-kompatiblen Rechners gibt's zuhauf – sofern er sich praktisch ausschließlich für die innere Größe einer Tabellenkalkulation, die verborgenen Werte von Textverarbeitungen oder den jüngsten Preisverfall am Laptop-Markt interessiert. In diesem Fall wird er auch mit dem PC JOKER nicht glücklich werden, denn hier findet man kein Wort über derlei Dinge. Solltet Ihr aber auf der Suche nach Spaß und Unterhaltung sein, knallharte Tests der neuesten Spiele, Interviews und spannende Hintergrundstories lesen wollen, dann gibt's zum PC JOKER eigentlich keine Alternative! Denn ist so ein Personal Computer mittlerweile nicht als Entertainer ebenso ernstzunehmen wie als Arbeitsgerät?

Aha, also noch ein Entertainment-Magazin. Davon gibt es aber auch schon ein paar, war es wirklich notwendig, noch ein weiteres aus der Taufe zu heben? Klaro, wer über Unterhaltungs-Software lesen will, kann sich auch andere Zeitschriften kaufen – sofern es ihn nicht stört, daß sein System nur mit ein paar Seiten bedacht wird, während sich der Großteil des Heftes dem Amiga, Atari ST, C 64 und Konsolen widmet. Im PC JOKER tauchen diese Computer nur auf, wenn die Konvertierung eines entsprechenden Programms besprochen wird, denn dieses Magazin gehört einzig und alleine den PC-Usern!

An dieser Stelle noch ein Wort zum Thema Kompetenz: Der PC JOKER wird vom gleichen Team gemacht, das seit Jahren für den „Amiga Joker“ und etliche systemübergreifende Sonderhefte verantwortlich zeichnet – wir sind sozusagen Fachidioten, wenn es um Computer-Entertainment geht. Daher wissen wir auch, daß sich ein guter Test nicht in einer treffsicheren Bewertung erschöpft, sondern gerade am PC auch Dinge wie die Systemkonfiguration berücksichtigen muß...

Übrigens: Sollte sich irgendjemand am vertraulichen „Du“ stören – bei Euren Zuschriften, die uns hoffentlich bald mit Kritik, Anregungen und ein bißchen aufmunterndem Lob überschütten, würden wir uns über ein förmliches „Sie“ auch ziemlich wundern!

So, war es also wirklich notwendig, dieses Heft zu kaufen? Da fragt Ihr noch?! Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Euer Joker Team

MAX WERNER BRIGITTA MICHAEL RICHY OSKAR JOACHIM



INHALTSVERZEICHNIS

RUBRIKEN

Editorial	3
Undercover – Interna aus der Redaktion	6
Cocktail – News-Mix	7
Hot Spot – demnächst auf diesem Computer:	
Die unendliche Geschichte II	8
Legend	9
Ghostwriter – Leserbrief	24
Preisausschreiben:	
Gamesworld Super-Gewinnspiel	26
Update Service	
– Verbesserungen & Erweiterungen	36
PD-Perlen – Public Domain Programme	38
Hardware:	
Laptops –	
Spielhallen für die Aktentasche?	41
Top Job – aktuelle Game-Charts	44
Comic	44
Smalltalk – ein offenes Gespräch mit:	
Sid Meier	59
Messebericht:	
European Computer Entertainment	
Show '91	70
Tip Top – der Top Tip	79
Impressum	80
Überhaupt & Außerdem	
– die Meinungs-Seite	81
Weihnachts-Special:	
die 50 besten PC-Spiele	82
Blackout – Spiele ohne Strom:	
Battletech & Co.	88
Preisausschreiben:	
Große Grafik-Competition	90
Besserwisser	
– schwere Spiele leicht gemacht	91
Vorschau	98
Inserenten	98
Bezugsquellen	98



Informiert Euch umfassend: Was gibt es Neues an Erweiterungen und verbesserten Versionen? Welche PD-Programme sollte man sich zulegen? Was taugen tragbare PCs zum Spielen? Was sind die besten 50 Games für die MS-Dose? Gebündeltes Wissen auf den
Seiten 36, 38-39, 41-43 und ab Seite 82

Lest Euch satt: Im "Smalltalk" findet Ihr ein großes Interview mit einem der berühmtesten Programmierer der Welt – Sid Meier. Oder wie wär's mit einem tollen Messebericht von der "CES '91 London"? Steht alles auf den
Seiten 59-61 und ab Seite 70



Geht mit uns in die Luft: Ausführliche Tests der brandneuen Flugsimulationen "Gunship 2000", "Secret Weapons of the Luftwaffe" und "MiG-29M Super Fulcrum" findet Ihr auf den
Seiten 28, 32-33 und 46-47

Laßt es mit uns krachen: "Wing Commander II", "Blues Brothers" und "Wrath of the Demon" beweisen, daß Action für PCs längst kein Fremdwort mehr ist! Nachzuprüfen auf den
Seiten 12-13, 14 und 56-57





Stürzt Euch mit uns ins Abenteuer: Unser aller Lieblingscasanova begibt sich erneut auf die Pirsch, und in den Dungeons ist auch mal wieder die Hölle los! Starke Tests zu "Larry V" und "Might & Magic III" auf den Seiten 18-19 und 22



Schnappt Euch tolle Preise: Bei unserer "Großen Grafik-Competition" haben wir für Künstler Ruhm, Ehre und tolle Joysticks reserviert – beim "Gamesworld Super-Gewinnspiel" könnt Ihr gar eine Luxusreise nach Las Vegas absahnen! Fortuna lacht auf den Seiten 26-27 und 90

Laßt Euch von uns helfen: Wir sagen Euch im "Blackout", wie man sich bei einem Stromausfall noch prächtig amüsieren kann. Und der "Besserwisser" hat einen ganzen Sack voll starker Tips & Tricks für schwere Spiele parat! Nichts wie ab auf die Seiten 88-89 bzw. ab Seite 91



Tüftelt mit uns Strategien aus: Ob bei der satirischen Wirtschaftssimulation "Mad TV", dem Fußballmanager "Supersoccer", der Bergbausimulation "Black Gold" oder den "Riders of Rohan" müßt Ihr schon selbst entscheiden. Zu finden auf den Seiten 10, 20, 30 und 50-51

TESTS

Action Section

Armor Alley	78
Blues Brothers	20
Home Alone	15
Lone Wolf	17
Masterblazer	54
Wing Commander II	12
Wrath of the Demon	56
Wreckers	78



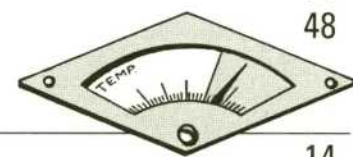
Brainstorm

GEM 'X	74
Kengi	48
Medieval Warriors	75
Operation Com. Bat	75
Quadrel	74
Swap	48



Echtzeit

Black Gold	14
Gunship 2000	28
MiG-29M Super Fulcrum	46
Rules of Engagement	66
Sands of Fire	68
Secret Weapons of the Luftwaffe	32
Supersoccer	30
Ultimate Baseball	58
Wild West World	62



Explorer

Die Kathedrale	45
Gateway to the Savage Frontier	64
Larry V	18
Might & Magic III	22
Robin Hood	53



Schweiß & Tränen

Basket Manager	34
Personal Pro	34
Speedball II	16



Twilight

Broker King	52
Casino	76
Chip 's Challenge	52
Mad TV	50
Riders of Rohan	10



UNDER COVER



Zukünftig wollen wir Euch an dieser Stelle immer ein bißchen aus dem Redaktions-Alltag erzählen, etwa unsere „Familienmitglieder“ im einzelnen vorstellen oder von den Besuchen bekannter Programmierer berichten. Den Anfang macht aber eine kleine Gebrauchsanleitung für unsere Tests.

Obwohl: Eigentlich sollte das überflüssig sein, denn nach schier unzähligen Diskussionen sind wir uns ziemlich sicher, ein Test- und Bewertungssystem herausgearbeitet zu haben, das mindestens so übersichtlich wie aussagekräftig ist. Besonders wichtig schien es uns, eine Möglichkeit zu finden, die Euch ohne langes Blabla über die **systemspezifischen Eigenheiten** des jeweiligen Programms informiert – welche Grafik- und Sound-

karten unterstützt werden, ob Maus bzw. Joystick zum Einsatz kommen, etc. Nun, all das und noch ein bißchen mehr zeigt Euch unsere **Checkliste** sozusagen auf den ersten Blick!

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

Kommen wir nun zum eigentlichen **Bewertungskästchen**. Die Benotung von **Grafik** (wie schön, bunt, schnell und sauber animiert?), **Sound** (Titelmelodie, Musikuntermalung, Effekte) und **Motivation** (wie lange hat man wieviel Spaß an dem Teil?) ist mehr oder weniger selbsterklärend, daneben gibt es aber noch einen Punkt, der von Test zu Test unterschiedlich ist: Bei Abenteuer- oder Rollenspielen („Explorer“) gibt's eine Note für die **Atmosphäre**, bei Tüfteleien, Sportspielen oder Geschicklichkeitsspielen („Brainstorm“, „Schweiß & Tränen“, „Action Section“) wird stattdessen die **Steuerung** bewertet, und im Fall einer Simulation („Echtzeit“) dürfte der Grad an **Realismus** von besonderem Interesse sein. Bei Spielen, die in keine dieser Schubladen passen, oder auch bei Anwendungen („Twilight“, „Game Over“) halten wir's so, wie's im Einzelfall am besten paßt. Der abschließende Punkt **Urteil** wird dann in einer Redaktionskonferenz ermittelt, schließlich sollt Ihr Euch bei Kaufentscheidungen hundertprozentig auf diese Gesamtbewertung verlassen können!

Damit die Wertungen auch wirklich differenziert ausfallen können, haben wir uns für **Prozentangaben** entschieden; das Minimum wäre also Null, das Maximum Hundert Prozent (beides dürfte aber in der Praxis nur ausgesprochen selten auftreten...). Sollte einem Programm gelingen, was leider nur sehr, sehr wenigen gelingt, nämlich eine Gesamtnote von zumindest 85% zu erreichen, dann wird es mit dem **Joker Hit** ausgezeichnet – wenn Ihr also diese hübsche Figur bei einem Test erblickt, könnt Ihr Euch sicher sein, daß es sich hier um ein wirklich erlesenes Stück Software handelt!



Sämtliche Noten beziehen sich übrigens stets auf die heutzutage übliche Standard-Konfiguration (AT, VGA, Soundkarte). Nun wissen wir aber ganz genau, daß kaum zwei PC-Besitzer über die exakt gleiche Ausstattung verfügen, deshalb empfiehlt es sich, den ganzen Test zu lesen, anstatt nur auf die Noten zu schielen.

Und was im Text nicht steht, das steht ebenfalls noch in der Bewertungsbox: beispielsweise Dinge wie der benötigte Arbeitsspeicher, die empfohlene Geschwindigkeit des Rechners, oder ob man sich mit einem Kopierschutz herumschlagen darf. Dazu gibt's noch eine aussagekräftige **Kurzbeschreibung** sowie Angaben über den **Hersteller**, den **Verkaufspreis** und mit welchem **Schwierigkeitsgrad** (Für Anfänger, Fortgeschrittene, Experten, oder variabel) Ihr zu rechnen habt.

PC Joker

Das erste, einzige und beste Entertainment-Magazin für den PC!

GRAFIK	99%
SOUND	4%
ATMOSPHÄRE	99%
MOTIVATION	99%

URTEIL

Variabel
Preis: 7,- DM
Hersteller: Joker Verlag

100%

Bereits mit der Minimal-Konfiguration (ein Auge, 512K Gehirnspeicher) gut lesbar!

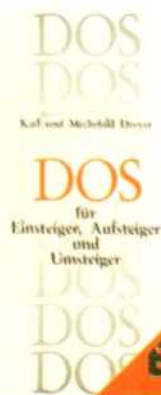
So, das war's auch schon, was die Bewertungen betrifft, abschließend noch ein Wort zu den **Bildschirmfotos**: Aus oben erwähnten Gründen und weil der PC Joker ein möglichst hübsches Heft sein soll, repräsentieren die Bilder im allgemeinen die VGA-Version. Aus dem einen oder anderen Grund mag es jedoch in Einzelfällen angebracht sein, (auch) eine andere Version zu zeigen, dann informieren wir Euch natürlich mit einer entsprechenden Bildunterschrift. Na, denn mal viel Spaß...

DOS für Einsteiger

Nomen est Omen: Auf 390 Seiten haben Karl und Mechthild Dreyer alles zusammengetragen, was man zur Verständigung mit der MS-Dose wissen sollte. Und zwar so, daß auch der PC-Neuling etwas damit anfangen kann!

Selbst wer mit dem Betriebssystem bislang auf Kriegsfuß stand, darf sich mit diesem vorbildlich aufgebauten Ringbuch (sehr praktisch, wenn man gleichzeitig computern und nachschlagen will!) bald zu den Profis zählen: Anhand von Bildern, Fallbeispielen und Übungen wird von der Installation über Organisationsanalyse und Dateiverwaltung bis zu Problemlösungen alles und jedes leicht verständlich vermittelt.

Ob Ihr nun das Extended Memory Eures ATs für ein Game nützen, oder gar in die tiefsten Tiefen der Buffers und Devices vordringen wollt - ECA ist mit „DOS für



Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ ein Lern- und Nachschlagewerk gelungen, das für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen empfehlenswert ist! Für 38,80 DM im Fachbuchhandel oder direkt bei uns:

Joker Verlag
„DOS-Buch“
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Stick mit Chic

Daß die **Competition Pro Familie** zum Hochadel unter den Joysticks zählt, wissen Zocker seit Jahren. Aber habt Ihr auch schon vom Nachwuchs gehört? Die „Manix Twins“ und das „Manix Deck“ bieten mehr als nur ein tolles Design...



Die Zwillinge sind eine echte Neuheit für beidhändige Joystickartisten: Eine Pfote krallt das Steuerelement (ähnlich wie bei einem Joypad), während mit der anderen die Feuerknöpfchen gedrückt werden! Ergonomisches Styling, zweistufiges Dauerfeuer, Slow-Motion-Option und zusätzliche Funktionstasten machen die Sache zu einer interessanten Alternative. Aber auch für die Traditionalisten hat sich

Dynamics etwas einfallen lassen: Das „Manix Deck“ verbindet die Technik des guten alten Competition Pro



mit den Optionen der „Twins“ – und steht dabei bombensicher auf der Tischplatte.

Ganz billig ist der Spaß nicht, beide Versionen werden mit einer Gamecard ausgeliefert und kosten 79,- DM (Twins) bzw. 98,- DM (Deck). Zu haben sind sie überall da, wo es gutes Zubehör gibt, oder weiter hinten im Heft, bei unserer „Großen Grafik-Competition“

Spielen oder Fluchen?

Wer kennt das nicht: Die Haare sind zerrauft, die Nerven zerfleddert – das neue Game will einfach nicht laufen! Vielleicht

liegt's ja nur an Eurer DOS-Version?

Das Problem: Das aktuelle MS-DOS 4.1 frißt zuviel Arbeitsspeicher. Die Lösung: Die neue Version 5.0, sie kommt mit der Hälfte aus! Für alle, denen der Spaß zu teuer ist, haben wir einen

kleinen Tip. Besorgt Euch einfach das ältere DOS 3.2 und alle Kompatibilitätsprobleme sind vergessen. Für Gambler weniger empfehlenswert ist DR-DOS 3.5, sollte es hier Schwierigkeiten geben, verweigern viele Hersteller (z.B. United Software) die Garantieleistung.

Zeitlose Fantasy

Ob Sommer oder Winter, von Fantasy kann ein gestandener Rollenspieler nie genug bekommen! Weil man das auch bei TSR weiß, ist jetzt der „Dragonlance Calendar 1992“ erhältlich.

Fünf namhafte Künstler haben den Pinsel geschwungen, um die 12 prachtvollen Artworks für den offiziellen AD&D-Kalender zu gestalten.

Auf großformatigen Hochglanzblättern treiben hier Heroen und Heroinen, Magier, Drachen und Monster ihr Unwesen – für Fans der Dragonlance-Saga schon fast ein Pflichtkauf! Wer 1992 im Fantasy-Rhythmus begehen will, ist für 19,- DM dabei, muß jedoch in Kauf nehmen, daß der (amerikanische) „Dragonlance Calendar“ mit deutschen Feiertagen nichts am Hut hat. Bestellen kann man das Teil aber durchaus in heimatlichen Gefilden:

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/48 19 72



Die Schweizer „Bytegenossen“ hatten es wohl satt, daß immer nur die Jungs von Lucasfilm und Sierra alle Abenteuer-Lorbeeren einstreichen, also haben sie ihr eigenes Entwicklungssystem für komplexe 3D-Adventures auf die Beine gestellt. Und wer die Vorabversion der Unendlichen Geschichte II gesehen hat, hegt keinen Zweifel, daß „MACS“ (Modular Adventure Control System) seinem amerikanischen Vorbild „Virtual Theatre“ das Wasser reichen kann. Indy, Guybrush und Larry sollten sich

Die unendliche Geschichte II

Nach dem eher mißglückten Action-Anlauf wird Bastian von Linel nun erneut auf Rettungstournee durch Phantasien geschickt – diesmal in einem Adventure, das sich auch vor härtester Konkurrenz nicht zu verstecken braucht!



Aus Bildern werden Computerbilder!

digitalisierte Landschaft, deren räumliche Tiefe keine Wünsche offen läßt. Die Spielfigur wird perspektivisch richtig vergrößert bzw. verkleinert, umrundet realistisch alle Hindernisse und sieht, genau wie die mit 32 Farben gemalten Hintergründe, sehr beeindruckend aus. Weil aber tolle Animationen und feine VGA-Bilder nicht alles sind, oder vielleicht ganz einfach weil man gerade so schön am Entwickeln war, kommen auch die Ohren zu ihrem Recht: Dank „MACSSound-FX“ braucht der Phantasien-Retter nur noch eine Adlib- oder Soundblaster-Karte und schon hallen die Schritte, schwellen die Töne (an und ab) und erklingt Musik, daß man glauben könnte, die Wiener Philharmoniker hätten sich auf die Festplatte verirrt. Übrigens wird dieses Wunderteil demnächst für jedermann käuflich zu erwerben sein.

Bei soviel geballter Präsentations-Power darf die Bedienungs-freundlichkeit nicht nachstehen, also hat man dem Adventure eine prima Maussteuerung spendiert. Über einen Satz eingängig gestalteter Icons kann Bastian sprechen, Gegenstände untersuchen/aufnehmen/ablegen und was das Abenteuer halt sonst noch so von ihm verlangt. Ja, sogar die Ablaufgeschwindigkeit des Programms darf ganz bequem und stufenlos mit dem Mäuschen reguliert werden. Und es kommt noch besser: Das Game wird überall in der jeweiligen Landessprache erscheinen, wobei die deutsche Version zuerst in die Händlerregale wandert!

Da bleibt nur noch die Frage, wann denn nun Atreju, Fuchur und der Steinbeißer auf unseren Bildschirmen Einzug halten. Tja, spätestens im Januar sollte es soweit sein – es sei denn, die „große schwarze Leere“ hätte bis dahin auch Appenzell samt den Programmierern von Linel verschluckt... (jn/ml)

Aus Skizzen werden Bilder...

also vor Bastian in acht nehmen...

Bei seiner Hilfsaktion für die Kindliche Kaiserin (falls jemand nicht weiß, wer das ist – marsch in die Video... äh, Bibliothek) bewegt sich unser Held durch eine zunächst gezeichnete und dann abdi-



Bastian auf der Leinwand

HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER

Ein frommer Wunsch – welcher Programmierer würde es nicht gerne sehen, wenn sein Werk die Zeiten und Moden überdauert? Hier könnte er aber sogar in Erfüllung gehen: Legend entstammt nämlich der digitalen Feder von Tag, einer englischen Programmiertruppe, die sich bereits mit „Bloodwych“ einen guten Namen gemacht hat. Und dieses Game (es erscheint demnächst endlich auch für den PC, Test in der nächsten Ausgabe) ist schließlich bisher das einzige Rollenspiel, das mit Splitscreen, also einem echten Zwei-Spieler-Simultanmodus aufwarten kann. Die Tag-Leute scheinen es generell mit ausgefallenen Bildschirmdarstellungen zu haben, denn bei Legend werden sämtliche Dungeons in einer isometrischen 3D-Perspektive gezeigt, lediglich die animierten „Oberwelt-Ansichten“ kommen mit zwei Dimensionen aus. Aber monsternmäßig geht die Post natürlich vorwiegend in den Kerkern ab – und zwar gründlich, denn gekämpft wird in Echtzeit! Es gibt hier keine Party im eigentlichen Sinn, sondern einen (Haupt-) Helden, der unterwegs bis zu drei Weggefährten aufgabeln kann. Gesteuert wird die Abenteurergruppe über ein ausgefeiltes Maus/Icon-System, das je nach Situation (Dungeonforschung oder Kampf) und Charakter (Hauptheld oder Mitstreiter) andere Ikonen zur Verfügung stellt. Besonders interessant sind dabei die „magischen“ Icons, denn mit dem Zaubersystem wurde bei Legend echtes Neuland betreten: Die Spells darf der Spieler aus einzelnen Runen in einem Mörser zusammenmischen, der Clou an der Sache ist, daß man dabei völlig freie Hand hat – wer z.B. einen Feuerball haben will, braucht nur eine Portion „Damage“ zu nehmen, eine Prise „Missile“ hinzuzufügen und kräftig umzurühren. So ist die Anzahl möglicher

Legend

Der Name klingt schon so legendär, und das hat auch durchaus einen tieferen Sinn: Geht es nach dem Willen der Programmierer, dann soll man dieses Game später mal in einem Atemzug mit Rollenspielklassikern wie „Ultima“ nennen ...

Zaubersprüche praktisch nur noch durch die eigene Fantasie begrenzt! Die Anzahl der verschiedenen Lösungsmöglichkeiten übrigens auch, denn der Spielverlauf hängt einmal sehr stark davon ab, ob man nun mit Soldat, Priesterin oder Hexerich (man kann seinen Charakter aber auch selber stricken) unterwegs ist, zum anderen ist die Story ziemlich „offen“ konzipiert. Letztendlich muß man sich natürlich immer dem entscheidenden Kampf gegen das Böse stellen, aber wie man es erstmal schafft, ein



legendärer Held zu werden, ist nicht zwingend festgelegt – Legend besteht aus zahlreichen Mini-Quests, Sub-Plots und Kurz-Abenteuern, die sich auf die eine oder andere Art erledigen lassen. Ein Spiel für mündige Helden also, das nur einen kleinen Fehler hat: Es wird erst im Frühjahr in die Geschäfte kommen ... (mm)



Tolkiens „Herr der Ringe“ war schon immer der Stoff, aus dem die Software-Träume sind. Nachdem sich bereits diverse Hersteller mit wechselndem Erfolg am berühmtesten aller Fantasy-Bücher vergriffen haben, versucht es PSS jetzt mal mit einem Genre-Mix.

Riders of Rohan



Das Rezept: Man nehme eine tüchtige Portion Strategie und vermische sie mit einem gerüttelt Maß an taktischem Schlachtgetümmel. Dann Actionszenen wie Schwertkampf oder Bogenschießen einstreuen, anschließend wird mit einer Prise Gesprächssequenzen im Multiple Choice Verfahren abgeschmeckt – fertig. Als Hintergrundgeschichte reiche man einen „Nebenkrieg“ aus der großen Saga um Mitteleuropa, in diesem Fall den Kampf der Rohanischen Reiter gegen Saruman, den abtrünnigen Geschäftsführer der örtlichen Magiengilde. Wie sowas schmeckt? Ein bißchen nach „Pirates!“ mit einem Hauch von „Centurion“...

Am Teller, pardon am Screen sieht die Sache dann folgendermaßen aus: Der Hauptschirm zeigt eine hübsche, scrollbare Landkarte, deren Eckpunkte die Rohan-Hauptstadt Edoras, die Festung Helms Klamm, der magische Wald Fangorn und Sarumans Wohnturm Isengart bilden. Per Maus werden von hier aus alle entscheidenden Handlungsträger dirigiert – die streitbaren Reiterkompanien ebenso wie einzelne Persönlichkeiten von Aragorn bis Gandalf. Geraten dabei größere Einheiten aneinander, sprechen die Waffen: Aus der Vogelperspektive erblickt man das Schlachtfeld, über das die eigenen Haudegen durch ein paar taktische Menü-Befehle gescheucht werden. Bei Kleingefechten blendet sich dagegen eine der (leider viel zu einfachen) Actionszenen ein. Sinn der Übung ist es, binnen zwei simulierter Wochen die Ordnung im Lande Rohan wieder herzustellen. Aber selbst wenn man die Romanvorlage nicht kennt, ist das keine allzu anspruchsvolle Aufgabe: Die Kloppelei mit den Orks und Dunländern absolvieren versierte Strategen quasi zwischen Marmeladenbrot und Frühstücksei. Nun kann es aber durchaus passieren, daß

man zwar Sarumans Horden heldenhaft geschlagen hat, der Rechner einem jedoch trotzdem eine Niederlage bescheinigt! Wer nämlich unterwegs zu viele seiner Streiter und Hauptfiguren verheizt hat, kann ja dem ebenfalls bedrängten Nachbarstaat Gondor nicht mehr beistehen – das ist zwar hier ohnedies nicht möglich, aber Buch und Programmierer wollen es halt so.

Grafisch lassen die Riders of Rohan hingegen kaum zu wünschen übrig, besonders die Arcadesequenzen und die hübsch gemachten Gespräche sorgen für zünftige Tolkien-Stimmung. Bei der Steuerung sieht's schon nicht mehr ganz so gut aus, auf schnellen ATs produziert die Maus ungewollt lästige Doppelklicks; drosselt man aber das Tempo, mutiert das Spiel zur Schnecken-Keilei. Es bleibt also nur der Griff zum ungeliebten Keyboard. Auch haben Titelmusik, FX und Jingles nicht gerade orchestrale Charakter, und dennoch müssen wir den Reitern einen ganz speziellen Reiz attestieren: Alte Freunde, selige Jugendzeiten und so... (jn)

Riders of Rohan

Fantasy-Spektakel für Tolkien-Fans – charmant und ambitioniert.

GRAFIK	76%
SOUND	48%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	67%
URTEIL	

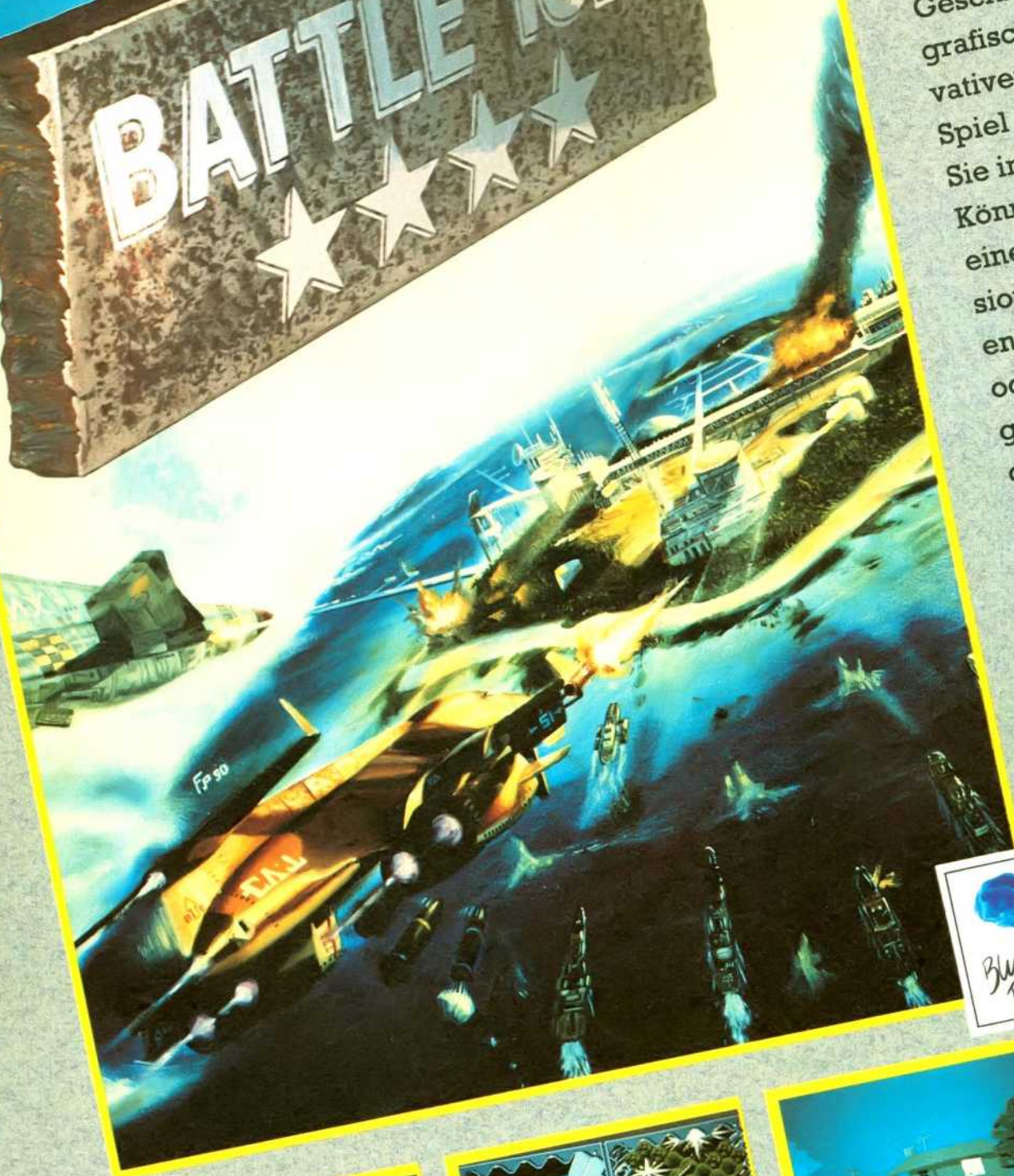
Für Anfänger
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: PSS

63%

Das sehr schöne Handbuch bietet allerlei Hintergrundinformationen.

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

Battle Isle! Gibt's was Besseres?



Wenn Sie auf der Suche nach etwas Neuem und Außergewöhnlichem sind, ist BATTLE ISLE die wahre Herausforderung. Selten zuvor wurde eine spannende Science-Fiction-Geschichte und herausragende grafische Präsentation mit so innovativem und anspruchsvollem Spiel gepaart. BATTLE ISLE wird Sie immer wieder reizen, Ihr Können mit dem Computer oder einem Freund zu messen. Präzision und taktisches Geschick entscheiden dabei über Sieg oder Niederlage. Doch am glücklichen Ende entlohnt Sie die überraschende Auflösung des ersten Kapitels der BATTLE ISLE-Geschichte für Ihre Mühen.

Getestet in:



BATTLE ISLE ist erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS (EGA / VGA und Soundkarten-Unterstützung)

Zu BATTLE ISLE soll es auch Landkarten-Disketten, Hinweis-Bücher und Romane geben. Wenn Sie immer rechtzeitig über eventuelle Neuerscheinungen informiert sein wollen, kleben Sie diesen Coupon auf eine Postkarte und senden ihn an:
Blue Byte, Aktienstr. 62, W-4330 Mülheim/Ruhr

Bitte kreuzen Sie Ihren Computertyp und Ihr besonderes Interesse an:

- ☐ PC o. Komp.
- ☐ Zusatzdisketten
- ☐ Hinweis-Bücher
- ☐ Amiga
- ☐ Romane
- ☐ Atari ST



WING COMMANDER II

Nur wenigen Games ist gelungen, was der Vorgänger in relativ kurzer Zeit geschafft hat – ein Kultspiel mit einer weltweiten Fangemeinde zu werden. Und dennoch: Gegen Mindscares neuestes High End Produkt wirkt er schon fast bescheiden!

Keiner knallt feiner!

Eigentlich war Wing Commander ja nur eine dieser „3D-Weltraumpiloten-Ballersimulationen“ – was hatte das Programm zu bieten, was vergleichbare Games nicht haben? Na, eine Präsentation wie im Kino, simple Handhabung und maximalen Spielspaß. Das ist nicht wenig, entsprechend groß war die Begeisterung, als es endlich Szenario-Disks zu kaufen gab. Und wer selbst die bereits auswendig kennt, darf sich jetzt auf einen neuen Höhenflug freuen. Ein komplett neues Spiel ist Wing Commander II allerdings nicht, eher eine Verbesserung von Altbewährtem. Aber was macht das schon? Wo der Vorgänger Klasse war, ist der Nachfolger halt noch eine Klasse besser: mehr

Komplexität, mehr Action, mehr Umfang! Wie immer im Leben hat jedoch alles seinen Preis...

Vor dem Kommandieren kommt nämlich das Installieren, und da dürfte so mancher Himmelsstürmer schon seine erste Bruchlandung erleben. Das Programm wird auf sage und schreibe 14 3.5" Disks (bzw. 7 HD-Disketten) ausgeliefert, und diese ungeheure Datenmenge muß natürlich erstmal in den Rechner geschaufelt werden. Falls es sich dabei um einen XT handeln sollte, kann man die Sache gleich vergessen – keine Chance. Bei einem 286er sieht's schon besser aus, aber auch nur dann, wenn die Kiste über 2 MB Speicher und eine große, schnelle Festplatte verfügt (auch nur auf die Idee zu kommen, das Game von Disk spielen zu wollen, zeugt von Masochismus in fortge-

schrittenem Stadium! Außerdem geht's gar nicht...). Aber selbst im Idealfall ist das Programm hier nur unter größten Schwierigkeiten zum Laufen zu bringen. Tja, glücklich, wer einen 386er besitzt, aber einen echten, keinen SX. Dann braucht man lediglich noch die Kleinigkeit von 10 bis 22 Megabyte freien Platz auf der Harddisk und viel, viel Zeit, da die einzelnen Dateien nach der Installation ja noch entpackt werden müssen. Je nach Systemkonfiguration vergehen vom Öffnen der Packung bis zum ersten Feindflug so um die zwei Stunden!

Kann Euch alles nicht erschrecken, weil Ihr ohnehin einen 486er daheim habt? Umso besser, denn auf der Seite der galaktischen Föderation geht es wiederum gegen die bösen Kilrathis. Als erstes sollte sich der Alienjäger in Spe beim Computer vorstellen, damit der ihn später immer höflich mit Namen ansprechen kann; wer will, darf sich anschließend die grafisch aufwendig präsentierte Hintergrundgeschichte anschauen. Dann ist das „Briefing“ angesagt, in der Basisstation klärt man uns über die anstehende Mission auf. Manchmal muß man alle feindlichen Ziele in einem bestimmten Sektor vernichten, ein anderes Mal soll ein gut bewachter Konvoi aufgespürt und zerbrösel werden. Ebenfalls recht beliebt sind Begleitschutz-Aufträge oder das Durchfliegen von Asteroidenfeldern – zu tun gibt's jedenfalls immer genug. Über die Basisstation kann man das Programm auch verlassen und Spiel-



Der Feind im Visier





stände abspeichern, aber wir wollen ja endlich mal sehen, was wir da vorhin so lange installiert und dekomprimiert haben...

Jawollo, der Aufwand hat sich gelohnt: In den unendlichen Weiten des Alls trifft man auf Gegner von einer solchen



Farbenpracht, daß es einem fast schon leid tut, sie abzuschießen! Aber bloß keine Sentimentalität jetzt, schließlich hängt das Wohl und Wehe des zivilisierten Universums von unseren Qualitäten als Elitekämpfer ab. Auf der Sternenkarte wird zunächst das Ziel ausgemacht, der Auto-Pilot bringt uns in nächste Nähe des Feindes. Beim ersten Sichtkontakt wird der Gegner angepeilt, sobald er im Fadenkreuz erscheint, wählt man das richtige Waffensystem aus, nimmt noch schnell eine kleine Kurskorrektur vor und – Feuer frei! Im Prinzip ist Wing Commander II ja nichts anderes als ein stark actionorientierter Flugsimulator, folglich sieht man das Geschehen in aller Regel dreidimensional aus seiner Pilotenkanzel heraus. Zudem gibt es die üblichen Features wie Radar, per

Funktionstasten aufrufbare Innen- und Außenansichten (besonders nett: der eigene Flieger von hinten) und so weiter. Auch Shadow, das treue Begleitschiff aus dem ersten Teil, ist wieder mit von der Partie, es fliegt neben einem her und ballert ebenfalls nach Leibeskräften auf die verhaßten Kilrathis.

Mit der Technik haben wir angefangen, mit der Technik wollen wir diesen Flugbericht auch beschließen: Die (Bitmap-) Grafik hat gegenüber Teil I deutlich zugelegt, speziell die feindlichen Raumschiffe sind nun unglaublich detailliert. So richtig ruckelfrei bewegt sich die Geschichte aber erst bei einer Taktrate von 25 MHz – dieses Spiel verlangt wirklich das Letzte von Mensch und Material. Beim Sound kommt es ebenfalls sehr stark auf die Ausstattung an: Über den Piepser hört man nur nervige Geräusche, mit Soundkarte gibt's neben wunderbar stimmungsvollen Musiken sogar Sprachausgabe. Für das akustische Nonplusultra braucht man aber das Zusatzpaket „Speech Accessory Pack“, dann hört man den ganzen Funkverkehr und sämtliche (Programm-) Meldungen so, als ob man wirklich im Cockpit sitzen würde! Steuern läßt sich

Wing Commander II mit allem und jedem, am besten funktioniert's aber mit dem Joystick.

Ein letztes Wort zum Suchtfaktor des Games: Er ist schon fast gemeingefährlich! Ständig möchte man befördert werden, ein noch besseres Raumschiff, noch schlagkräftigere Waffen, noch mehr Spaß... (C. Borgmeier)

Wing Commander II

Weltraum-Action in technischer Perfektion!

GRAFIK	87%
SOUND	89%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	88%
URTEIL	86%

Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Origin/
Mindscape

Die Bewertung bezieht sich auf die angesprochene Idealkonfiguration. Die 5 1/4"-Familienpakung gibt's natürlich nur auf Anfrage.

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



The flagship Concordia has been destroyed!



Kohle durch Kohle!

BLACK GOLD



COMP2 :
In Januar 1900 abgebaut : 340 Tonnen Kohle.
Er besitzt : Förderturn Klasse I
Sein Kapital : 160 Mark.
Er förderte bis jetzt insgesamt 340 Tonnen Kohle.
Sein Zechengelände hat insgesamt einen Kohlevorrat von 93112 t Kohle.

Erfolgreiche Köhler dürfen sich auch irgendwann eine eigene Kokerei zulegen, um so für veredelten Rohstoff mehr Scheinchen einzustreichen.

Ähnlich wie „Winzer“ arbeitet auch Black Gold mit verschiedenen Screens, auf denen die Aktionen über Icons zugänglich sind. Im Unterschied zu den oberirdischen „Bergbauern“ geht das Geschehen hier aber wesentlich mehr in die Tiefe – und das nicht nur im wortwörtlichen Sinne, Black Gold ist deutlich komplexer. Grafisch werden hingegen nur schlichte Bildchen geboten, gelegentlich rückt der Rechner auch ein paar Digi-Shots

Starbyte entwickelt sich langsam zum Spezialisten für ausgefallene Wirtschaftssimulationen: Nach den Winzern sind jetzt die Kokser dran. Keine Sorge, hier geht's nicht um Rauschgift – sooo ausgefallen ist das Game nun auch wieder nicht...



Her mit der Kohle!

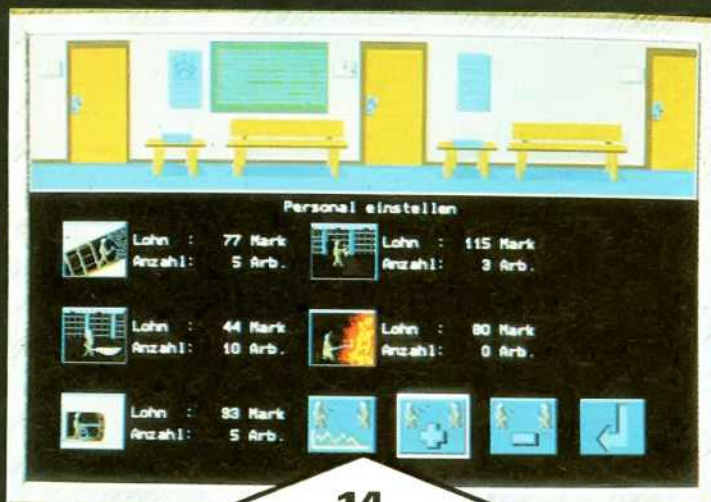
Der Titel deutet es ja bereits an, diesmal soll Gold geschürft werden, und zwar schwarzes. Damit meinen die Bochumer Stars nicht etwa Erdöl, sondern schlicht und ergreifend Kohle. Aber was heißt hier eigentlich schlicht, da gibt es die verschiedensten Sorten (z.B. Gas- oder Fettkohle), und alle erzielen sie je nach Marktlage unterschiedliche Erlöse. Das Spiel beginnt im Jahre 1900, und damals war das schwarze Gold halt wirklich noch Gold wert – genau wie die 50.000 Taler Startkapital in diesen seligen Zeiten noch ein kleines Vermögen waren...

Bis zu vier Kohlebarone dürfen sich eine schwarzgoldene Nase verdienen, mangelnde Mitstreiter ersetzt auf Wunsch der Computer.

Nachdem sich die Beteiligten auf den Schwierigkeitsgrad und ein gemeinsames Spielziel geeinigt haben (eine bestimmte Fördermenge, Zeitdauer oder Bargeldsumme), werden erstmal vom Hauptscreen aus verschiedene Orte besucht: So muß etwa ein Claim abgesteckt werden, und weil das schon teuer genug ist, führt der nächste Weg in die Bank, genauer gesagt zur Kreditabteilung. Beim Großhändler ordert man die benötigten Werkzeuge und Materialien; das Arbeitsamt sorgt für genügend Kumpel, und dann darf auch schon gebohrt werden. Dazu wird auf einen Extrascreen umgeschaltet – man sieht einen Querschnitt

gen Boden und setzt seinen Förderschacht neben eine vielversprechende „Goldader“. Je nach Bedarf werden noch links und/oder rechts die Zubringerstollen ins Erdreich gegraben, abgestützt, und endlich kommen die Hauer zum Zug. Auf einem anderen, aber prinzipiell ähnlichen Bildschirm will nun die Arbeit unter Tage bis ins Kleinste organisiert sein: von der Personaleinteilung bis zum Schürfen, vom Abtransport bis zur Stollensicherung! Schließlich darf die Zeit einen Monat weitergedreht werden, wir haben (hoffentlich) jede Menge gefördert und können den Kram verscheuern.

Her mit den Kumpels!



raus. Die Soundblaster-Karte läßt eine nette Titelmusik erklingen (nebst FX im Spiel), und das Nagetier kommt mal wieder brav und klaglos seinen Pflichten nach.

Starbyte hat's also geschafft: Black Gold bietet tiefeschürfendes Bergbau-Vergnügen ohne lästigen Kohlestaub. Na, denn: Glück auf! (jn)

Black Gold

Durchdachte Wirtschaftssimulation mit origineller Thematik.

GRAFIK	39%
SOUND	46%
REALISMUS	81%
MOTIVATION	79%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Starbyte

Ob XT oder 486er, hier spielt die Geschwindigkeit kaum eine Rolle.

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



Wäre „Kevin – Allein zu Haus“ im Kino nur halb so langweilig gewesen wie am Monitor, wäre der Streifen vermutlich nie umgesetzt worden. Oder andersrum: Ach, wäre das Spiel doch nur halb so unterhaltsam wie der Film...

Am Computer ist der kleine Kevin natürlich immer noch allein (seine Eltern haben ihn im Trubel der Urlaubsvorbereitungen einfach vergessen) und verteidigt Heim und Hof mannhaft gegen zwei Einbrecher. Wie man weiß, bewerkstelligt er das mittels einfallsreicher Fallen, diesmal soll ihn der Spieler dabei unterstützen: Per Tastatur oder Joystick wird der frühreife Held durch die Villa gesteuert, er läuft treppauf, treppab und sammelt allerlei blinkende Gegenstände ein. Hat er genügend beisammen, fangen bestimmte Stellen auf dem Fußboden oder an der Wand zu blinken an; dort platziert man dann jeweils die pas-

HOME ALONE

Kein Oscar für Kevin



Der kleine Fallensteller bei der Arbeit.

senden Gegenstände, und schon ist die Falle fertig. Anschließend beginnt die „heiße Phase“ des Games: Die Einbrecher stürmen ins Haus und hetzen hinter Kevin her, der seinerseits versucht, die Brüder in die vorbereiteten Fallen zu locken. Gelingt ihm das ein paarmal, ist das Spiel gewonnen; falls

ihn die (schnelleren) Gano-ven jedoch einholen, heißt's Game Over. Home Alone ist schon unterhaltsam – für etwa zwei Stunden. Spätestens dann ist man es aber leid, ewiggleiche Fallen in ewiggleichen Räumen aufzustellen. Hinzu kommt, daß weder Sound noch Steuerung sonderlich

berauschend sind, lediglich die optische Präsentation mit den vielen digitalisierten Filmbildern ist wirklich gelungen. Nur, spielerisch ist das Game halt so abwechslungsreich wie Erbsenzählen... (C. Borgmeier)

Home Alone

Optisch schöne Filmumsetzung mit Kurzzeit-Motivation.

GRAFIK	75%
SOUND	43%
STEUERUNG	49%
MOTIVATION	27%

URTEIL

Für Anfänger
Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: Capstone

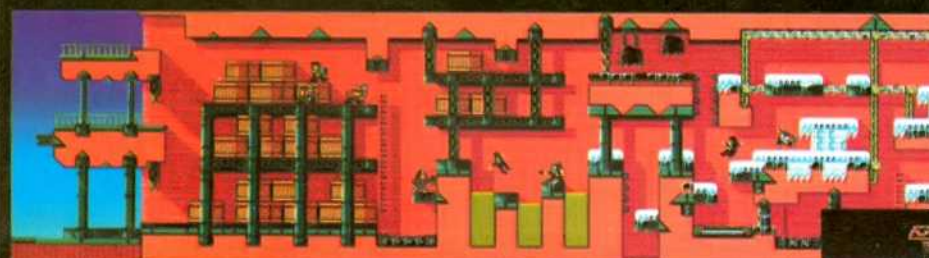
31%

Läuft auch auf „Dampfrechnern“ ohne Probleme.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	DI-Anleitung

The greatest Rock'n'Roll game is about to commence...

THE BLUES BROTHERS



- Jake and Elwood, the original Blues Brothers
- The Blues Brothers original soundtrack
- 1 or 2 players simultaneously
- More than 300 screens on 6 different levels
- Multidirectional scrolling



COMMODORE C64
AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
AMIGA

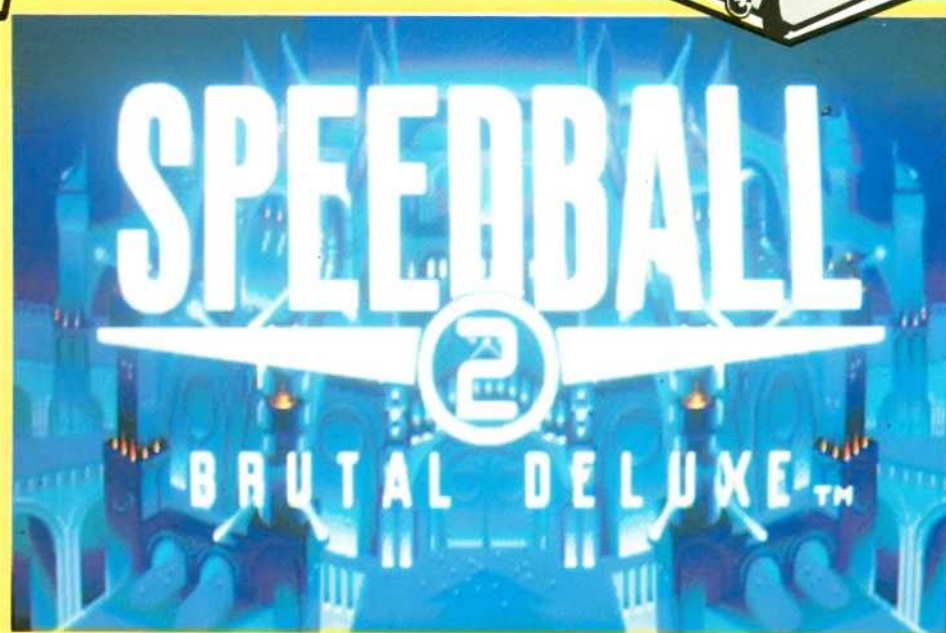
They sent the police into a panic
They whipped the crowds into a frenzy
They redefined Rock'n'Roll music
And now...they're ready to do it again

Get ready to play the Blues.



4 THE STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS15 6DJ





Dieses Game ist genau das, was es auf dem PC angeblich gar nicht geben kann: Ein wahnwitzig schnelles, actionreiches und dabei auch noch ausgezeichnet zu steuerndes Sportspiel!

Im Prinzip stimmt es natürlich schon, daß die Welt der Bürocomputer nicht gerade ein Dorado für flotte Actiongames ist, Ausnahmen wie „Xenon 2“ bestätigen da nur die Regel. Bezeichnenderweise stammt sowohl besagte Weltraum-Ballerei als auch dieses futuristische Sportspektakel von ein und demselben Programmiererteam, nämlich den berühmten Bitmap Brothers. Und berühmt sind die Jungs nicht von ungefähr: Am Amiga ist Speedball 2 heute schon ein Klassiker.

Daß man sich hier über

Regeln und Features dürften höchstens noch Hooligans von ihrer letzten Rauferei in der Südkurve her kennen. Das geht schon mal damit los, daß Fouls nicht bloß erlaubt, sondern durchaus erwünscht sind! Man bekommt sogar (zehn) Punkte für jeden Spieler der Konkurrenzmannschaft, den die Sanitätsroboter vom Platz tragen...

eine Art Teleporter-Effekt) und diverse Extras mit Einfluß auf die Konstitution unserer Cyborg-Sportler. Aber das ist noch längst nicht alles: Neben heißer Action auf dem Platz bietet Speedball 2 auch einen ausgewachsenen Managerteil; es gibt Knock-out-, Liga- und Cupmodi, man kann neue Spieler kaufen und trainieren, dazu kommen noch etliche Featu-

ruckelfreie Animationen (wie sich die Sprites über einen Torerfolg freuen, muß man selbst gesehen haben...), Sprachausgabe und eine über alle Zweifel erhabene Handhabung! Speziell die Joysticksteuerung ist das reinste Weltwunder – obwohl der Stick ja die Achillesferse so vieler PC-Actiongames ist, reagiert er hier sogar noch einen Tick besser als bei der Amiga-Urversion. Was soll man noch mehr sagen? Speedball 2 ist ein Hit von einem Hit! (mm)

Sport ist Mord!

Sanitätsroboter? Genau, auch die Mannschaften bestehen nur in sehr geringem Umfang aus Fleisch und Blut, der Großteil der Mitwirkenden ist überwiegend oder ganz aus Stahl, Glas und Silikon gebaut. Dementsprechend sind auch Ball und Spielfeld aus Stahl, auf letzterem tummeln sich so seltsame Gebilde wie Prell-Kuppeln, Tormultiplikatoren, Bonussternchen, Krummschieber (haben so

res wie speicherbare Torwiederholungen, Statistiken für jedes Teammitglied, Zwei-Spieler-Modus, feine Zwischengrafiken und und und. Die technische Umsetzung ist einfach atemberaubend; selbst wenn das Game auf einem 286er ohne besondere Zusatzausstattung läuft, sind Grafik und Sound bereits überdurchschnittlich. Mit 386er und Soundkarte glaubt man seinen Augen und Ohren nicht zu trauen:



Hier tobt die Action!

sämtliche Grenzen von Hardware und Betriebssystem hinweggesetzt hat, ist nämlich nur eine Seite der Medaille – ein SF-Sport wie Speedball muß einem erstmal einfallen! Vorzustellen hat man sich die Sache ein bißchen wie eine Brutalausgabe von Fußball, es gibt zwei Mannschaften, die versuchen, den Ball ins jeweils gegnerische Tor zu bugsieren. Damit sind die Ähnlichkeiten aber auch schon wieder erschöpft, alle übrigen

Ein Speedball-Krieger, äh Spieler!



Speedball 2

Spitzensport der Bitmap-Klasse – ein Ausnahme-Spiel!

GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	92%
MOTIVATION	89%
URTEIL	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Imageworks/
Mirrorsoft

Selbst von Disk gut spielbar, Joystick(s) empfehlenswert.

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





Räudiger Wolf?

LONE WOLF



Kein Wunder, daß dieser Wolf einsam ist...

Einsamer Wolf - da war doch was? Ja, und zwar gar nicht wenig: Sieben Millionen Exemplare der gleichnamigen Rollenspielbuch-Serie von Joe Dever gingen weltweit über den Ladentisch! Ein Erfolg, wie er Audiogenics Spiel zum Buch nicht annähernd vergönnt sein dürfte...

Wer naheliegenderweise hofft, es hier mit einem Rollenspiel zu tun zu bekom-

men, der hofft vergebens: Die Hintergrundgeschichte um einen zerbrochenen Spiegel und sieben entfesselte Dämonen hat zwar Meister Dever persönlich abgeliefert, herausgekommen ist dabei aber nur ein dürftiges Plattform-Spielchen. Zu Beginn werden erstmal verschiedene Optionen wahrgenommen, beispielsweise ob man mit dem Joystick oder der Tastatur auf Dämonenjagd gehen möch-

te. Wir entscheiden uns für's Keyboard, der Stick wird hier nämlich so ungenau abgefragt, daß Gefahr für's Nervenkostüm besteht. In einem weiteren Menü dürfen ein paar besondere Fähigkeiten (Unsichtbarkeit, Selbstheilung, Waffengeschick, etc.) des Helden bestimmt werden, ehe es dann endlich zur Sache geht. Aber was heißt eigentlich endlich, das Spiel ist etwa so aufregend wie eine Wattwanderung bei Regen: Wölfchen klettert Leitern rauf und runter, hüpfte über Hindernisse, sticht mit dem Schwert die gelegentlich heranruckelnden Gegner ab und kämpft nacheinander gegen die sieben Dämonen, wobei dann auch seine Sonderkräfte zum Einsatz kommen. EGA-Grafik und Pieps-Sound sind ebenso dürftig wie die Spielbarkeit, das einzig wirklich gelungene an diesem Programm ist das

beigelegte Lone Wolf Buch „The Plague Lords of Ruel“ - sowas gibt's aber im Buchhandel wesentlich billiger und zudem in deutsch! (C. Borgmeier)

Lone Wolf

Magerkost für Plattform-Wölfe.

GRAFIK	28%
SOUND	11%
STEUERUNG	39%
MOTIVATION	30%

URTEIL

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

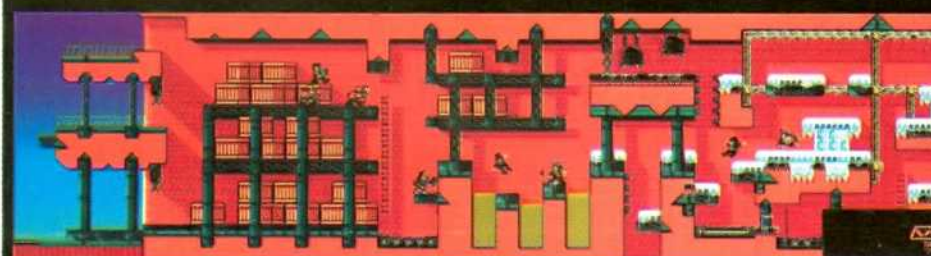
29%

Unter 12 Mhz zu langsam, fehlerhafte Anleitung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
 Hercules	DI-Anleitung

The greatest Rock'n'Roll game is about to commence...

THE BLUES BROTHERS



- Jake and Elwood, the original Blues Brothers
- The Blues Brothers original soundtrack
- 1 or 2 players simultaneously
- More than 300 screens on 6 different levels
- Multidirectional scrolling



COMMODORE C64
AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
AMIGA

They sent the police into a panic
They whipped the crowds into a frenzy
They redefined Rock'n'Roll music
And now...they're ready to do it again



Get ready to play the Blues.

4 THE STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS11 5DL





LARRY



Passionate
Patti Does
A Little
Under-
cover Work

Bei den Spielen von Al Lowe muß man wirklich mit allem rechnen – beispielsweise damit, daß der fünfte Teil seiner Larry-Saga ja eigentlich erst der vierte ist. Und natürlich mit einer Unmenge von eindeutig zweideutigen Situationen...

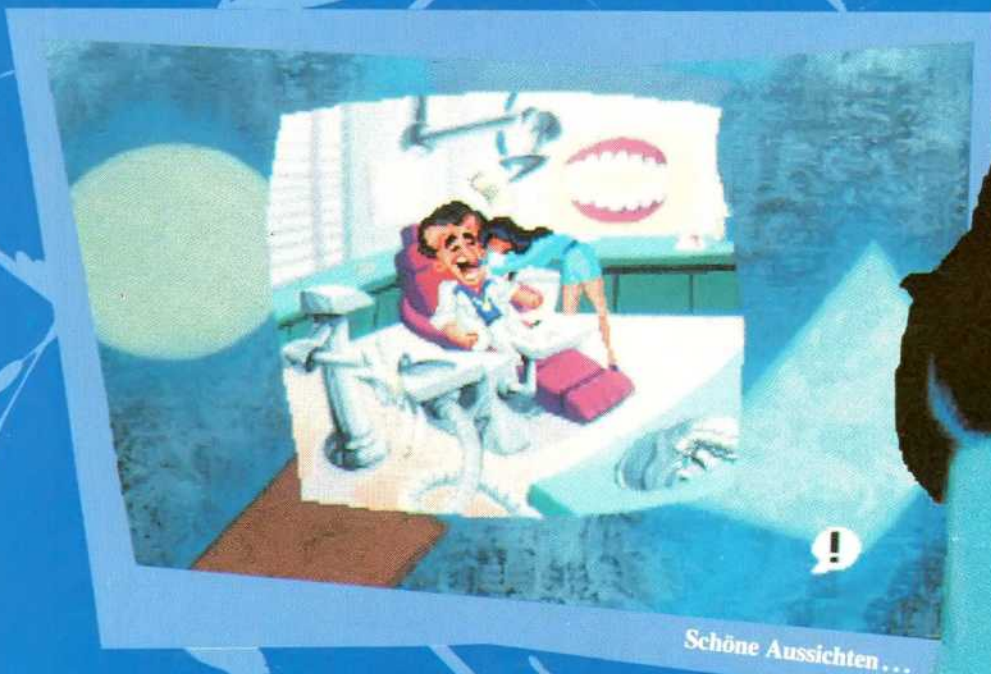
Daß sich Al einen Spaß daraus machen würde, ganz einfach eine Folge zu überspringen, galt unter Fans längst als offenes Geheimnis – daß sich sein Computer-Casanova aber nun in einem vollkommen neuen Stil präsentiert, dürfte selbst jene überraschen, die die vorangegangenen drei Teile auswendig herunterbeten können. Sämtliche Grafiken wurden erst liebevoll mit der Hand gezeichnet, anschließend digitalisiert, coloriert und nochmals nachbearbeitet. Das Ergebnis ist ein Comic-Larry in prachtvollen 256 VGA-Farben! Mit seinem riesigen Kopf und den viel zu kurzen Beinen sieht der alte Schwerenöter jetzt „attraktiver“ aus denn je zuvor. Bei den auftretenden Damen kann man die Gänsefüßchen übrigens getrost weglassen, ihr Gang bringt Eskimos zum Schwitzen, und mit ihren Oberweiten

treiben sie mühelos jeden Busenfetischisten in den Wahnsinn!

Aber damit nicht genug der Revolutionen: Kartenbesitzer erwartet Sound vom Allerfeinsten, und selbst der PC-Piepser bringt recht ansehnliche Musikstücke und FX zuwege. Auch steuerungstechnisch hat sich viel getan, die Zeiten, als man noch jedes Kommando per Hand eintippen mußte, gehören endgültig der Vergangenheit an. Larry V kann mit einer ganz ähnlichen Iconleiste aufwarten wie etwa „Space Quest IV“, ob der Spieler dabei mit Tastatur, Maus oder Joystick zur Sache gehen will, bleibt ihm selbst überlassen. Durch einen simplen Klick kann man laufen, untersuchen, sprechen, das Inventory angucken, sich die ganzen

Icons überhaupt erstmal erklären lassen oder ins Systemmenü wechseln, wo Spielstände nicht nur angelegt, sondern sogar durch ein Paßwort gesichert werden können (selbstverständlich läßt sich hier auch die Ablaufgeschwindigkeit bestimmen). Besonders originell ist das „Reißverschluß-Icon“, das man aktivieren muß, wenn Larry auf Tuchfühlung gehen soll – sowas wird man auch bei „Space Quest IV“ vergeblich suchen...

So, jetzt haben wir Euch lange genug mit technischen Details gequält, kommen wir daher endlich zur Story. Die Ausgangslage: In ganz Amerika steckt



Schöne Aussichten...





Larry auf Abwegen



die Unterhaltungsindustrie in der Klemme! Während man an einem Ende des Kontinents vergeblich versucht, den Absatz von Drogen und Pornos mit scharfen Rap-Songs zu fördern, wird am anderen Ende verzweifelt die hei-

ten angeheuert, der sie damit beauftragt hat, die finsternen Machenschaften der Unterhaltungsindustrie aufzudecken – so ein Zufall! Und wie sollte es anders sein, jedesmal wenn die Untertitelheldin irgendwohin fährt, wird

fach umwerfend. Vorläufig benötigt man allerdings noch gute Englischkenntnisse für das Spiel, bis das Programm in einer germanisierten Fassung erscheint, könnte es noch ein wenig dauern. Wer jedoch der englischen Sprache mächtig ist und sich bei diesem Game nicht totlacht, der ist es schon! (C. Borgmeier)

Ein Schweinigel zum Küssen!

Beste TV-Mieze aller Zeiten gesucht. Drei vielversprechende Kandidatinnen hat der Sender bereits ausgesiebt, und zwar die Zahnarthelferin Chi Chi Lambada aus Miami, die Casino-Braut Lana Luscious aus Atlantic City und Michele Milken, ihres Zeichens Serviererin im New Yorker Harddisk Cafe. Um herauszufinden, welches Mädchen nun tatsächlich das meiste Feuer hat, verfallen die Fernsehbosse auf einen perfiden Plan: Larry, der im Sender niedrigste Handlangerdienste verrichtet, soll das Trio mit einer Mini-Kamera filmen – sollte eine der Auserwählten dabei tatsächlich auf diesen völlig unerotischen und stinklangweiligen Tölpel hereinfallen, dann dürfte die Gute wahrlich heiß genug sein, um im ganzen Land Männerherzen (und auch ein paar andere Teile der Anatomie) in Flammen zu setzen!

Da die Objekte der Begierde über den halben Kontinent verstreut wohnen, muß Larry andauernd zwischen Miami, Atlantic City und New York hin- und herfliegen. Und jedesmal, wenn er unterwegs ist, pennt er ein. Dann wechselt die Handlung zu Patti hinüber, von der bis jetzt ja noch gar nichts zu hören war. Patti wurde von einem FBI-Agen-

sie schrecklich müde, nickt ein, und wir dürfen wieder unseren Haupttitelhelden steuern. Es sind also zwei parallel laufende Handlungsstränge zu bewältigen – und beide strotzen vor schweinischen Details und absolut nicht jugendfreien Szenen! Kleines Beispiel: Patti wird für ihre gefährliche Mission mit einem wirklich gut versteckten Ortungssender ausgestattet, und wie sie da so auf dem Gynäkologenstuhl liegt, erwacht plötzlich der Höhlenforscher im Frauenarzt – ganz professionell mit Schutzhelm auf dem Kopf verschwindet er zwischen ihren Schenkeln. Ja, und wer mal gesehen hat, wie Larry und Chi Chi unter Zuhilfenahme der gesamten Einrichtung eines Fitnessstudios (Schwingseile, Trampolin, etc.) versuchen, den Liebesakt zu vollziehen, hat wirklich was für's Leben gelernt!

Was soll man sagen, Larry V ist eines der besten Sierra-Adventures bisher und mit Sicherheit der beste Larry aller Zeiten. Die amourösen Abenteuer des chronischen Schürzenjägers haben kein bißchen an Charme eingebüßt, es gibt Überraschungen am laufenden Band, und die Gags wirken nicht nur frisch und unverbraucht, sie sind ein-

Larry V

Das neue Mega-Adventure für Frauenhelden – einfach stark!

GRAFIK	87%
SOUND	79%
ATMOSPHERE	90%
MOTIVATION	89%
URTEIL	

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

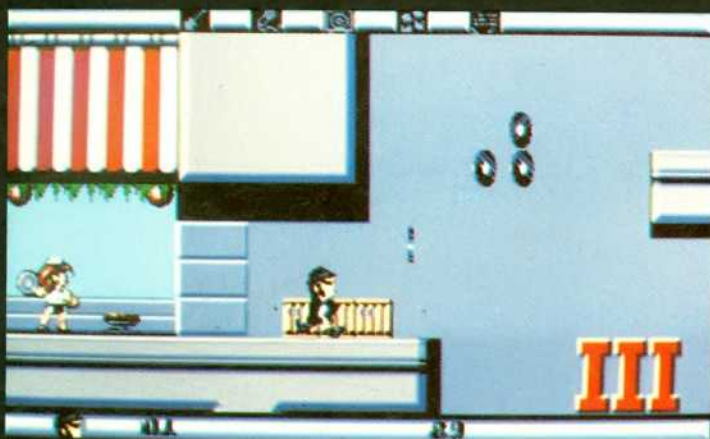
88%

Auf XT's praktisch nicht, auf 286ern nur eingeschränkt spielbar. Insgesamt acht 3,5" HD-Disks, 5,25" Disketten und 16-Farben-Version auf Bestellung.

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



Wo ein erfolgreicher Film ist, da ist auch die Umsetzung nicht weit – normalerweise. In diesem Fall sind allerdings erstaunlich viele Jahre ins Land gezogen, ehe die chaotischen Brüder zu ihrem Bildschirm-Debut kamen. Ob der Streifen auch in digitaler Version Kultstatus erlangt?



Wo geht's hier bitte zur nächsten Gitarre?

halber jedes an einem anderen Ort. Fünf Stück sind es insgesamt, fünf Örtlichkeiten müssen daher auch (erfolgreich) durchsucht werden, soll das kulturelle Großereignis nicht ins Wasser fallen. Jeder Spielabschnitt repräsentiert einen anderen Bezirk, zu Beginn sind alle auf einem Übersichtsplan der Stadt zu sehen. Unser Suchkommando hat sich dann durch bzw.

wie turbulent, man kann Aufzüge benutzen, mit Luftballons in die Höhe schweben, sich durch enge Gänge zwängen und Schallplatten einsammeln. Für 100 solcher Scheiben gibt's zusätzliche Energie, und die kommt immer gelegen, schließlich wird bei jeder Feindberührung ein Quentchen Lebenssaft abgezogen. Gescrollt wird teils vertikal, teils horizontal, aber leider nie sanft – der Rechner schiebt den nächsten Screen mit sichtlicher Anstrengung herein. Das stört allerdings kaum, da die Spielbarkeit nicht darunter leidet, zudem tröstet die knuddelige und sehr abwechslungsreiche Comic-Grafik über fast alles hinweg. Zu Steuerung (Tastatur/Joystick) und Soundbegleitung gibt's nicht viel zu sagen, beides ist ganz ordentlich, aber keine Offenbarung. Auf alle Fälle sehr gelungen ist der simultane Zwei-Spieler-Modus: Gemeinsam sind Jake und Elwood nahezu unschlagbar! (C. Borgmeier)



Das Suchgebiet

Im Regelfall präsentiert sich Kino am Computer ja in Form eines Adventures, bei Titus hat man jedoch einen anderen Weg gewählt – die blauen Brüder sollen sich in einer typischen Hüpf & Sammel Aktion durch fünf plattformhaltige Level schlagen. Und wenn man bedenkt, daß sich MS-Dosen im allgemeinen nicht sonderlich gut mit herumzappelnden Sprites vertragen, machen sie ihre Sache überraschend gut... Jake und Elwood stehen vor einem bösen Problem: Heute abend sollen sie ein Konzert geben, aber ihre Instrumente sind futsch! Der Übeltäter war sinnigerweise der örtliche Polizeichef, ein berühmter Kunstbanause und Brüder-Hasser. Er hat die Teile nun irgendwo in der Stadt versteckt, sicherheits-

über zahlreiche Plattformen und Leitern zu kämpfen, sollten sie das Levelende jedoch ohne den verschollenen Gegenstand erreichen, heißt's umdrehen und weitersuchen. Bloß, es kann der Frömmste nicht in Frieden suchen, wenn es dem bösen Polizeichef nicht gefällt! Im Klartext: Gelegentlich versperren schießwütige Polizisten den Weg, dazu gesellen sich mit Einkaufswagen bewaffnete Omis, Halbstarke mit Baseballschlägern, riesige Mäuse, Kanalarbeiter und andere Merkwürdigkeiten. Und das, obwohl unsere verhinderten Künstler völlig unbewaffnet losgezogen sind – was bleibt ihnen also anderes übrig, als herumliegende Kisten einzusammeln und sie ihren Widersachern an den Kopf zu werfen? Überhaupt gestaltet sich der Spielablauf so einfallsreich

Platform-Blues Blues brothers

Blues Brothers

Prima Plattformspiel mit witziger Comic-Grafik.

GRAFIK	72%
SOUND	62%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	72%

URTEIL

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

69%

Auf langsamen XT's nicht sonderlich gut spielbar.

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

VON FÜHRENDEN GREENHORNS EMPFOHLEN.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar, oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschensüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

JETZT AUCH FÜR PC!

Erforderliche Hardware: Festplatte, Maus, VGA

- **SOUNDBLASTER** wird unterstützt
- 2 MB komprimierte Grafikdateien
- 400 Ländereien mit eigenen geografischen Eigenschaften
- 240 verschiedene Charaktere
- Angestellten Namen frei wählbar
- 4 Computer-Gegner
- 1-2 Spieler
- Festplatten-Installation

- In der Spielepackung:**
- 4 bzw. 2 PC-Disketten
 - Spielplan (4-farbig 50 x 50 cm)
 - 240 Spielsteine
 - 50-seitiger Notizblock
 - 120-seitiges Handbuch

Wild West World



Für AMIGA, PC,
(C-64 in Vorbereitung).



SOFTWARE 2000

Simulation

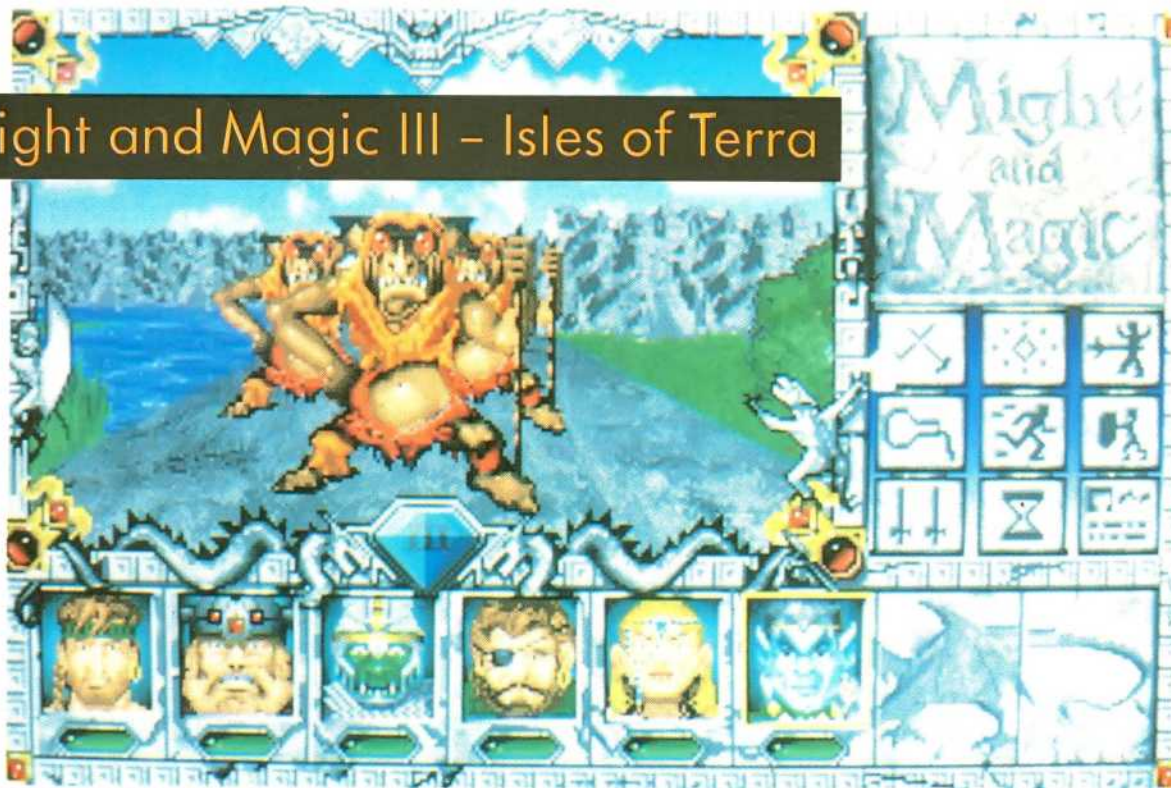
Überall im guten
Fachhandel erhältlich.

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79



Die beiden vorangegangenen Teile der Rollenspielserie waren nur solide Hausmannskost – Nummer drei ist ein Feinschmeckermenü für jeden Grafik-Gourmet! Ob es wohl damit zusammenhängt, daß man bei New World Computing den Firmensitz nach Hollywood verlegt hat?

Might and Magic III – Isles of Terra



Seit die Produkte des Hauses nämlich im Glanz der Filmmetropole erstrahlen, sind sie kaum wiederzuerkennen. Stünde es nicht groß und breit auf der Packung, käme auch der verwegenste Abenteurer nicht auf die Idee, dieses Game in einem Atemzug mit seinen biedereren (wenn gleich inhaltlich durchaus respektablen) Vorgängern zu nennen. Ja, selbst anerkannte Grafik-Leckerbissen wie „Ultima VI“ oder „Eye of the Beholder“ werden locker übertrumpft – und der Soundtrack gehört zum Besten, was je in einem Dungeon zu hören war! Einzig

und allein die Story bietet noch das „Übliche“: Eine lange und gefährliche Reise durch die Inselwelt von Terra ist angesagt, unterwegs gibt's Monsterbegegnungen satt, und zum krönenden Abschluß darf dann noch ein höchst geheimnisvoller Zauberer heimgesucht werden...

Ansonsten ist von der guten alten „Machtmagic“ kaum etwas übriggeblieben, nahezu alles ist jetzt schöner und besser als zuvor. Die Handhabung wurde praktisch komplett auf Iconbetrieb umgestellt und erinnert nun ein wenig an die Maussteuerung von „Bard's Tale“. Sie ist allerdings noch ausgefeilter und komplexer, hier gibt es für alles und jedes ein eigenes Icon. Sozusagen je-

fen, Karte, Zaubern, etc.) verdient der eingebaute „Notausgang“ besondere Erwähnung: Mit dem Help-Icon kann man sich jederzeit in Sicherheit bringen; das kostet zwar ein paar Erfahrungspunkte, aber was ist das schon im Vergleich zum ganzen (Charakter-) Leben? Dennoch ist Might & Magic III Anfängern nur mit Einschränkungen zu empfehlen, denn der Schwierigkeitsgrad ist trotz des tollen Bedienungskomforts ausgesprochen happig. Es gibt keinen „Starter-Dungeon“ und keinerlei Schonfrist zum Eingewöhnen, die ersten Orks lau-

Mächtig prächtig!

der Schnörkel am Screen hat seine Funktion, sogar die Geheimtüren kann man sich anzeigen lassen. Neben den obligaten Standards (Kämp-

ern schon kurz nach Spielbeginn auf die unvorbereitete Party. Apropos Party: Wer nicht auf den vorgefertigten Helden-Verein zurückgreifen will, darf sich seinen Haufen natürlich auch im Eigenbau zusammenstricken.

Das durchdachte Magiesystem wurde von den Vorläufern übernommen, bei den Kampfsequenzen hat man sich dagegen ein bißchen an „Dungeon Master“ orientiert. Also ein Hauch mehr Action als früher, ansonsten verbirgt sich hinter der wunderschönen neuen Fassade halt immer noch das altbekannte Might & Magic Prinzip. In punkto Spieltiefe, Story und Rätselspaß haben daher „Ultima“ und Konsorten nach wie vor die Nase vorn – aber wie lange noch? Fest steht, daß hier satte 4 MB feinstes Rollenspielvergnügen warten, wen interessieren da schon kleinliche Vergleiche? (mm)

Might and Magic III

Actionbetontes Rollenspiel in bombastischer Präsentation.

GRAFIK	91%
SOUND	87%
ATMOSPHÄRE	83%
MOTIVATION	82%

URTEIL

Für Experten

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: New World Computing

83%

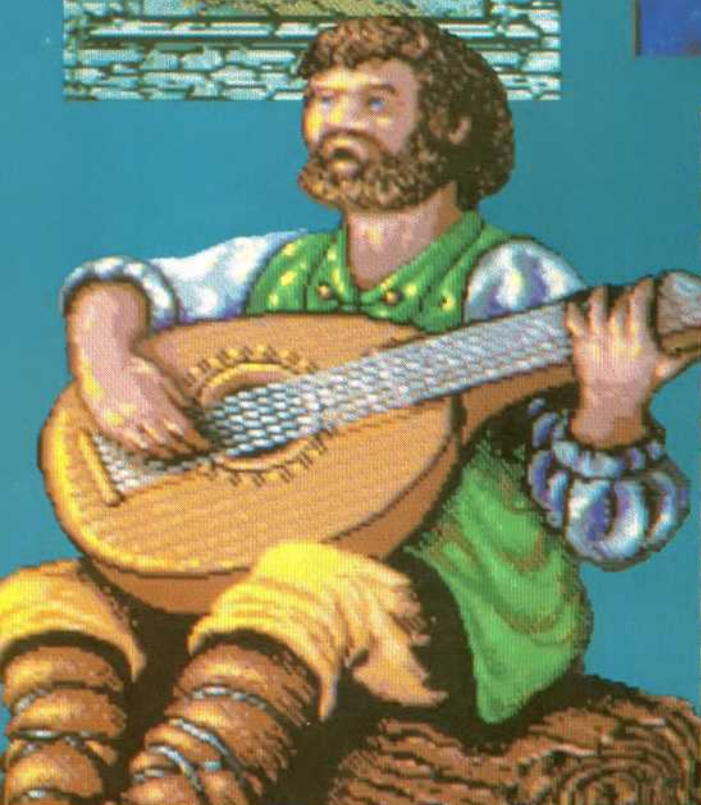
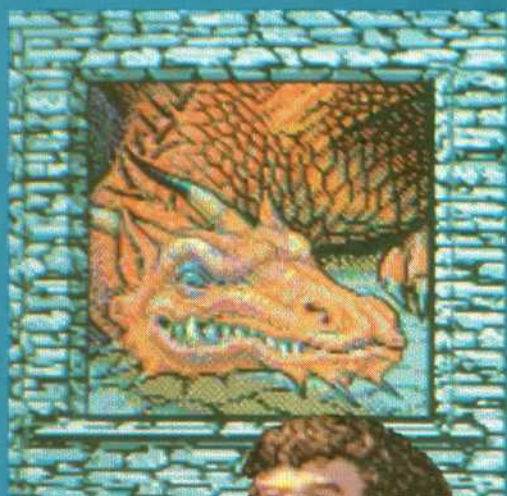
Mit Soundblaster und AdLib auch Sprachausgabe, ABER: Ohne 386er oder sehr schnellen 286er kann das Spiel zur Qual werden ...

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



DAS GRÖSSTE ABENTEUER STEHT
EUCH NOCH BEVOR :
SONDERHEFT NR. 3

ROLLENSPIELE



EINE PARTY FÜR JEDE PARTY!

Kein Dungeon war uns zu weit und keine Monster zu grimmig, um Euch das Sonderheft zu bieten, auf das Ihr schon immer gewartet habt:

Satte 80 Tests, Geheimtips für Profi-Rollenspieler, tolle

Hintergrund-Infos und Entstehungsgeschichten,

massenweise Tips, Karten und Lösungen,

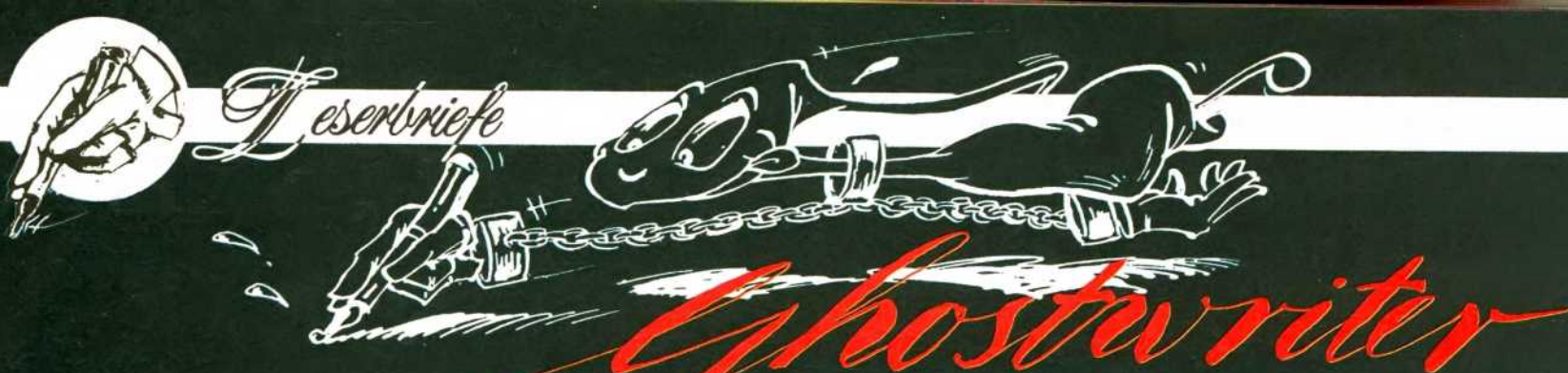
ein Super-Preisausschreiben

und vieles, vieles mehr.

**FÜR ALLE
SYSTEME!**

**AB 13. NOVEMBER
AM KIOSK !**

DAS DÜRFT IHR NICHT VERPASSEN !



Und jetzt zur 10.000 Mark-Frage: Wie gestaltet man die Leserbriefseite in einer Erstausgabe? Na, zum Beispiel, indem man anstatt Briefe von Lesern abzdrukken, ausnahmsweise mal Briefe an Leser bringt! Applaus, Applaus...

Liebe Freunde,

Römer, Volksgenossen – als erstes stellt sich natürlich ganz klar die Frage: Wer oder was ist denn in Zukunft für die Beantwortung Eurer Zuschriften zuständig? Na, ich. Und wer bin ich? Ich bin der gute Geist der Redaktion, ich bin derjenige, der sich über Lob und Anregungen freut, ich bin derjenige, der Kritik höchstpersönlich in die nächste Müllverbrennungsanlage bringt. Kurz und gut, ich bin jemand, hinter dem sich unsere Herren Redakteure vortrefflich verstecken können, weil ich bei meinen Antworten bestimmt kein Blatt vor den Mund zu nehmen gedenke – ich bin der „Ghost“ (aahh, deshalb heißt die Seite „Ghostwriter“...). Nachdem das nun geklärt wäre, können wir auf weitere Formalitäten ganz zwanglos verzichten, oder?

Euer unkonventioneller Ghost

Liebe Ungeduldige,

ich weiß es genau, die Frage muß kommen: Wenn wir schon eine Entertainment-Zeitschrift für den PC machen, warum dann in Gottes Namen nicht eine monatliche? Ganz einfach, weil so ein Magazin in Deutschland noch nicht da war – und Neuland soll man bekanntlich vorsichtig betreten. Will heißen: Letztlich liegt es ganz bei Euch; wenn Euch der PC JOKER gefällt (was sich tunlichst in ordentlichen Verkaufszahlen ausdrücken sollte, gell!), dann läßt sich über die Umstel-

lung auf eine monatliche Erscheinungsweise irgendwann durchaus reden. Seht's derweil halt einfach positiv: Solange das Heft nur alle zwei Monate erscheint, braucht Ihr Euch auch nur alle zwei Monate mit meinen dummen Kommentaren herumschlagen... Euer bescheidener Ghost



Liebe Nörgler,

es steht zu befürchten, daß Ihr an unserer Erstausgabe von ganz alleine herummeckern werdet, ich brauche Euch daher ja nicht mit der Nase auf Schwachstellen zu stoßen – zumal es solche natürlich eigentlich gar nicht gibt! Emsigen Lesern mag jedoch auffallen, daß unser Schwesternmagazin AMIGA JOKER ein paar Seiten mehr auf die Waage bringt und trotzdem keinen Pfennig teurer ist. Betrug oder einfach nur 'ne Schweinerei? Nichts dergleichen, die vermeintliche Ungerechtigkeit läßt sich schnell aufklären: Erstens grenzt der Preis des AMIGA JOKERs bei den heutigen Produktionskosten (Druck, Lithographie, Satz, etc.) ohnehin an ein mittleres Wunder, zweitens verfügt ein eingeführtes Heft natürlich über deutlich mehr Werbeeinnahmen (in weiterer Folge natürlich auch über deutlich mehr Werbeseiten...) als eine Neuerscheinung. Ihr braucht Euch also nicht zu grämen: Nicht mehr lang, dann hat auch der PC JO-

KER (noch) mehr Werbung, wir hier (noch) mehr Kohle und der Verleger endlich seinen (dritten) Porsche. Ehe es aber soweit ist, spendieren wir dem Heft natürlich noch ein paar zusätzliche Seiten – ist doch Ehrensache! Und überhaupt: Was zählt ist doch zuerst der Inhalt und dann erst der Umfang, oder? Falls Ihr das anders seht, könnte ich Euch als Bettelkürte das Berliner Telefonbuch empfehlen; sooo viele Seiten zu einem sooo günstigen Preis gibt's sonst nirgends...

Euer salomonischer Ghost

Liebe User,

ich weiß, daß Anwendungen und Hardware nicht gerade der Schwerpunkt des JOKERs sind – mittlerweile wißt Ihr das vermutlich auch. Wir können uns also beide viel Arbeit, Porto und Papiermüll sparen, indem wir zu folgender Abmachung kommen: Wir geloben feierlich die ernsteren Seiten des Lebens immer dann zu beleuchten, wenn wir der zu testenden Hard und Soft wenigstens irgendeinen unterhaltenden Aspekt abgewinnen können. Bei Tabellenkalkulationen dürfte das schwerfallen, unser aktueller Bericht über Laptops und Portables wäre jedoch ein prima Beispiel. Ihr wiederum tragt das mit Fassung und freut Euch, endlich jemanden gefunden zu haben, der Euch kompetent und unterhaltsam über Computer-Entertainment informiert. Wer trotzdem mehr über „seriöse“ Software, Peripherie, etc. erfahren möchte, dem bleibt ja

noch das Magazin, das er bisher immer gelesen hat... Euer vergnügungssüchtiger Ghost



Liebe Techno-Freaks,

daß eingefleischte Anwender bei uns nicht unbedingt an der richtigen Stelle sind, ist ja schön und gut – aber kommen neue Entwicklungen, die sich zumindest nebenbei auch ganz prächtig zur Unterhaltung eignen, im PC JOKER etwa genauso kurz? Nie und nimmer, ganz im Gegenteil! Nehmen wir zum Beispiel mal CD-ROM bzw. die entsprechende Soft: Wir gedenken, Euch da ständig am neuesten Stand der Dinge zu halten; sobald sich die Sache erstmal richtig durchgesetzt hat, wollen wir sogar eine feste Rubrik dafür einrichten! Das gilt natürlich auch für alle anderen interessanten Entwicklungen (z.B. Multi-User-Games, Virtual Reality, etc.), Ihr könnt also beruhigt weiterschlafen...

Euer High Tec Ghost

Liebe Hardcore-Zocker,

für Euch haben wir besonders frohe Kunde! Auch wenn ein großer Teil der Spiele heutzutage am PC entwickelt und dann auf andere Systeme umgesetzt wird, so geht das eine oder andere Programm doch immer noch den umgekehrten

Weg. Und spätestens hier kommt der PC JOKER ins Spiel: Endlich, endlich braucht Ihr Euch nicht mehr mit ein paar Zeilen über die Konvertierung zufriedengeben! Nein, jedes Game, das neu für den PC erscheint, wird auch – je nach Qualität – entsprechend groß vorgestellt bzw. getestet. Daß wir uns dabei besonders für die systemspezifischen Eigenheiten interessieren, habt Ihr bestimmt schon beim Durchblättern bemerkt, das gleiche gilt selbstmurmelnd auch für Previews oder Hintergrundberichte. Ja, sogar wenn mal der Strom ausfällt, helfen Euch immer noch unsere Tests zu empfehlenswerten Brettspielen weiter – bei uns müßt Ihr bestimmt nicht darben! Euer fürsorglicher Ghost

Liebe Raubkopierer,

für Euch haben wir nicht ganz so frohe Kunde. Wer nämlich meint, im PC JOKER endlich ein Magazin gefunden zu haben, das ihn durch die Hintertür mit Bedienungsanleitungen („Workshops“) versorgt, oder beim Umgehen von Kopierschutzvorrichtungen Hilfestellung leistet, den müssen wir enttäuschen – hey, wir kaufen unsere Software schließlich auch brav im Laden! Bei allen anderen Problemen stehen wir Euch aber gerne mit Rat, Tat und (wenn's sein muß) Salat bei Seite. Solltet Ihr also mal den Eingang zu einem Dungeon nicht finden, Schwierigkeiten mit Eurer F-16 haben oder sonstwie bei einem Game „festhängen“, dann wendet Euch getrost an unseren „Besserwisser“ (umgekehrt wird natürlich auch ein Schuh draus: Tips & Tricks werden jederzeit gerne entgegengenommen!). Auch in ernsteren Fällen braucht Ihr nicht zu verzweifeln, sondern könnt Euer Schicksal jederzeit vertrauensvoll in unsere samtweichen Hände legen: Wir

sind weder die Polizei noch das Gericht, wir sind die Presse – für uns gilt daher die gleiche Schweigepflicht wie für einen Arzt oder Geistlichen!

Euer Papa Ghost (streng aber gerecht...)



Liebe Feierabendpoeten,

ich könnte noch viel mehr Leserbriefe erfinden, aber eigentlich ist das ja Euer Job! Meiner ist, wie gesagt, das Beantworten, deshalb schreibt mir schnell und reichlich – oder wollt Ihr mich arbeitslos machen? Nur immer her mit Eurem Lob, Eurer begeisterten Zustimmung und Euren aufmunternden Streicheleinheiten. Na gut, Kritik könnt Ihr meinetwegen auch schicken, aber dann bitte wenigstens konstruktive. Und weil uns allen hier tatsächlich an Eurer Meinung gelegen ist, verspreche ich hiermit feierlich, daß alle Briefe persönlich beantwortet werden! Oder zumindest fast alle, denn wer abgedruckt wird, bekommt seine Antwort im nächsten Heft, und wer vergißt, uns RÜCKPORTO beizulegen (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine), hat mit Zitronen gehandelt. Also durchkramt Euer Oberstübchen nach wahrhaft „geistvollen“ Beiträgen und schickt sie an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Ghostwriter“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar bei München**

Bin schon tierisch gespannt, was wir wieder alles falsch gemacht haben...

Euer erwartungsvoller Ghost



★ MS-DOS ★ MS-DOS ★ MS-DOS ★

DM Preis	DM Preis
3D Construction Kit (dt.) 129,--	Police Quest 3 89,95
Bundesliga Manager (dt.) 59,95	Pools of Darkness 69,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.) ... V. mö.	Railroad Tycoon (dt.) 89,95
Castles (dt.) 79,95	Red Baron (dt.) 89,95
Centurion - Defender of Rome (dt.) 69,95	Return of Medusa (dt.) 74,95
ChuckYeager's Air Combat (dt.) .. 79,95	Robin Hood (dt.) 69,95
Death Knights of Krynn (dt.) 74,95	Secret of Monkey Island (dt.) 89,95
Elite Plus (dt.) 84,95	Secret of Monkey Island 2 (dt.) .. V. mö.
Eye of the Beholder (dt.) 89,95	Secret of the Silver Blades 66,95
F-117A Nighthawk (dt.) 89,95	Secret Weapons of the Luftwaffe . 89,95
F-15 Strike Eagle II (dt.) 79,95	Silent Service 2 (dt.) 79,95
F-19 Stealth Fighter (dt.) 74,95	Sim City & Populous (dt.) 74,95
F-16 Falcon 2 (dt.) V. mö.	Sim Earth (dt.) 94,95
Gateway to the Savage Frontier .. 72,95	Space Quest 4 89,95
Great Courts 2 (dt.) V. mö.	Spirit of Adventure (dt.) 74,95
Gunship 2000 (dt.) 89,95	Strike Commander (dt.) V. mö.
Indiana Jones 4 (dt.) V. mö.	Terminator 2 (dt.) 74,95
Kick Off 2 (dt.) 69,95	Test Drive 2 Collection (dt.) 84,95
King's Quest 5 (VGA) (dt.) 99,00	Their finest hour (dt.) 69,95
Leisure Suit Larry 1 VGA 89,95	Their finest hour Miss. Disk. 32,95
Leisure Suit Larry 5 (dt.) 89,95	Ultima 6 (dt.) 79,95
Lemmings (dt.) 79,95	Ultima 7 (dt.) V. mö.
Logical (dt.) 59,95	Wing Commander (dt.) 74,95
M 1 Tank Platoon (dt.) 89,95	Wing Commander Mission 1 o. 2 je 37,95
Manchester United Europe (dt.) .. V. mö.	Wing Commander 2 (dt.) 89,95
Mario Andretti's Racing Challenge . 72,95	Wing C. 2 Speech Accessory Pack 39,95
Mega Fortress 89,95	Winzer (dt.) 74,95
Might & Magic 3 84,95	
Mig-29 Fulcrum (dt.) 79,95	Das Lucasfilm-Buch (dt.) 29,--
Mig-29M Super Fulcrum (dt.) ... 109,00	AdLib Musik-Karte (dt.) IBM-PC . 219,--
PGA Tour Golf (dt.) 69,95	Sound Blaster (dt.) IBM-PC ... 298,--
Pirates! (dt.) 64,95	(Neue 2.0 Version)

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

Wer möchte nicht gerne durch die Welt reisen? In ausgesuchten Luxushotels nächst Galashow der Superlative genießen? Mit anderen Worten: Wer möchte nicht gerne zu

Gameshows, Preisausschreiben, Verlosungen – all das gibt's inzwischen wie Bytes auf der Festplatte, in geradezu inflationären Mengen, Farben und Formen. Doch hier kommt das Gewinnspiel, für das es sich glatt lohnen würde, die Postkarte neu zu erfinden, um daran teilnehmen zu können! Eine Flugreise nach Las Vegas, fünf Tage im Luxushotel, Eintrittskarten für die CES (Consumer Electronics Show) und „Siegfried & Roy“, dazu ein paar Chips als „Taschengeld“ für die berühmten Zockertempel der Wüstenmetropole – der bloße Gedanke daran muß einem echten Gambler doch schon den Schlaf rauben. Dabei sprechen wir bis jetzt nur vom ersten Preis, zusätzlich warten noch jede Menge Spiele und Soundblaster-Karten!!!

Bevor es nun ans Eingemachte geht, wenden wir uns erstmal der Frage zu, wem wir die ganzen Herrlichkeiten eigentlich zu verdanken haben. Das führt uns direkten Wegs in die bayerische Landeshauptstadt, denn in München steht nicht nur ein Hofbräuhaus, sondern auch die Zentrale von Gamesworld. Und das seit acht Jahren, also beinahe solange, wie es überhaupt Computergames gibt. Wenn sich jemand solange als Spielehändler und -versender behaupten kann, dann muß einfach was an ihm dran sein. Was man

in diesem Fall wirklich ruhigen Gewissens behaupten kann: Bei Gamesworld bekommt man im Laden und im Versand praktisch jedes auf dem Markt befindliche Computerspiel, und das für alle nur denkbaren Systeme. Aber was heißt da „im Laden“? Allein in München sind es schon zwei – die Versandzentrale mit chicem (Händler-) Studio zum Anschauen und Ausprobieren der neuesten Games und das gerade frisch renovierte Ladengeschäft. Außerdem gibt's einen Gamesworld in Nürnberg und demnächst auch in Berlin, weitere Filialen sind bereits in Planung.

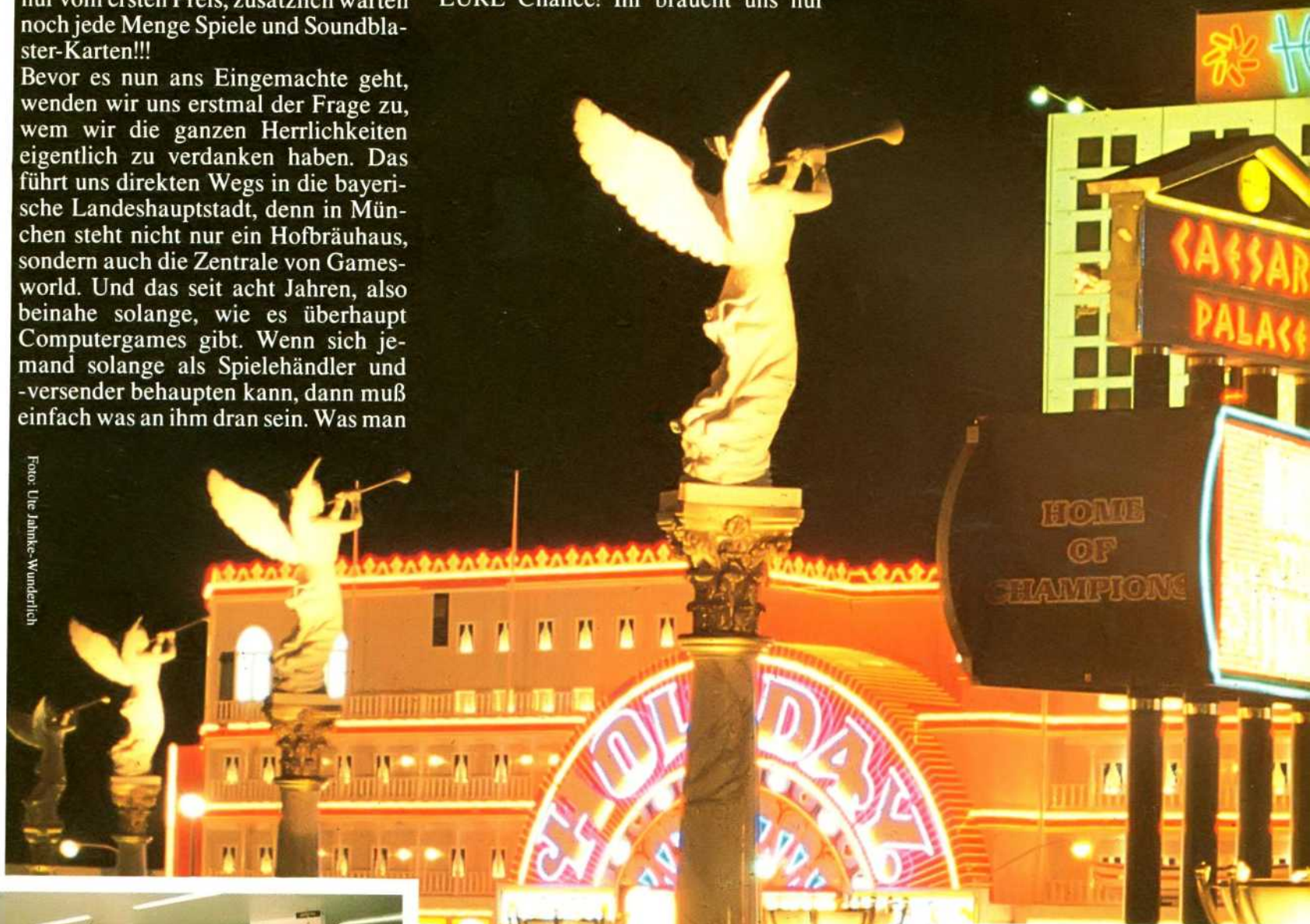
Nun wollen die guten Leute ihren Erfolg nicht alleine feiern – und das ist EURE Chance! Ihr braucht uns nur

eine lächerlich einfache Frage zu beantworten, und schon seid Ihr dabei, wenn Reise, Soundblaster und Games nach Wahl verlost werden. Und hier ist sie:

Der russische Programmierer Alexey Pajitnow hat eines der bekanntesten und erfolgreichsten Geschicklichkeitsspiele aller Zeiten entwickelt – wie heißt es?

Die richtige Antwort auf eine Postkarte schreiben, bis zum 31.12.1991 an uns schicken, dabei keinesfalls an den Rechtsweg denken (der ist natürlich ausgeschlossen), und wenn Ihr dann

Foto: Ute Jahnke-Wunderlich



Das frisch herausgeputzte Ladengeschäft in München



Die Versandzentrale mit Händlerstudio

tigen? Mit den Reichen, Schönen und Berühmten am Tisch sitzen und gemeinsam eine
den Gewinnern gehören? Hier seid Ihr richtig, denn hier werden Gewinner gemacht!

auch noch „Nicht-Joker-Mitarbeiter“
seid, tja, dann braucht Ihr bloß noch ein
bißchen Glück. Also – VIEL Glück!

Joker Verlag
„Gamesworld Gewinnspiel“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Es ist Showtime, Leute!

Erster Preis

Ein Flugticket nach Las Vegas
Fünf Tage im Luxushotel „Mirage“
Eine Eintrittskarte für die „CES“
Eine Eintrittskarte für die „Siegfried
& Roy-Show“
Ein bißchen „Taschengeld“ (Spiel-
chips für einen Casinoabend)

2. – 5. Preis

Eine Soundblaster-Karte
Ein Spiel nach Wahl (Gutschein)

6. – 20. Preis

Ein Spiel nach Wahl (überraschender-
weise gibt's auch hier wieder einen
Gutschein)

Die Siegfried & Roy-Show

Das GAMES WORLD

Super-Gewinnspiel

In diesem Hotel steht das Bett für den
Gewinner bereit!



Achtung: Die Reise findet im Januar
statt – genauer Termin
nach Absprache. Sollte
der Gewinner noch nicht
volljährig sein, wird er
vom Gamesworld-Team
begleitet!



GUNSHIP 2000



Schon eigenartig: Während einerseits vom Doppeldecker bis zum Stealth Fighter alles simuliert wird, was fliegen kann, findet man Hubschrauber am Bildschirmhimmel etwa so häufig wie einäugige Piloten in der Air Force! Naja, vielleicht *etwas* häufiger ...

Als der Vorgänger „Gunship“ 1986 für den C 64 veröffentlicht wurde, war das sogar die erste ernsthafte Heli-Simulation überhaupt! Trotz hereintröpfelnder Konkurrenz blieb der digitale

Es wäre relativ sinnlos, hier alles aufzählen zu wollen, was Gunship 2000 an Features auf Lager hat, daher nur einige Beispiele: Training, Standardmissionen, Rettungs- und Aufklärungs-

Pyramiden, sondern durch richtig echt wirkende 3D-Landschaften mit Bergen, Tälern, Schluchten und Flüssen – da macht selbst ein feindfreier „Spazierflug“ schon Spaß!

Auch sonst ist die Grafik hübsch anzusehen, es gibt verschieden gestaltete Cock-

kaum noch von der Wirklichkeit zu unterscheiden. Steuern kann man nur per Tastatur oder Joystick, aber da beides prima klappt, ist die Maus kein großer Verlust. Tja, da braucht man für's Fazit nicht lange zu studieren: ein fliegender Meilenstein! (mm)

Der König ist tot, es lebe der König!

Flugpionier lange Zeit König der Rotoren, erst als sich „LHX Attack Chopper“ in die Luft schraubte, hatte er seinen Meister gefunden. Jetzt konnte Gunship die Krone wieder zurückerobern...

Egal, welches Feature man von einem guten Flugsimulator erwartet – Gunship 2000 hat es! Das beginnt schon bei der Auswahl der Stahlvögel: Wo „LHX“ noch mit vier Helis auskam, bietet dieses Programm neben dem ursprünglichen Apache AH-64 nun weitere sechs; bis zu fünf davon darf man gleichzeitig befehligen. Hier wird also nicht bloß geflogen, das Spiel hat auch eine solide taktische Komponente, ganz ähnlich wie etwa „M1 Tank Platoon“ am Boden. Das geht sogar so weit, daß nicht nur die üblichen Orden und Beförderungen verteilt werden, sondern der Pilot nach 99 absolvierten Flügen zu einem Schreibtischjob wegkomplimentiert wird!

einsätze, Eskorten, ein kompletter Feldzug, zu jeder Maschine die passenden Waffen, Dronen zum Ausspähen, fünf verschiedene „Feind-Sorten“ vom Panzer bis zu Schiffen, Autopilot, Zeitraffer, Replay-Funktion, einstellbarer Realismus (Wind, Sicht, Landung, Flugverhalten), diverse Ansichten, darunter ein hervorragender Missile-View und ... wie gesagt, man kann einfach nicht alles aufzählen! Dagegen wirkt die Auswahl an Szena-



Gunship 2000

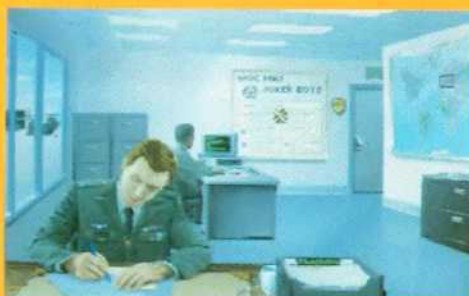
Eine Hubschraubersimulation ohne ernsthafte Konkurrenz!

GRAFIK	86%
SOUND	73%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	85%
URTEIL	

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

Nur von Festplatte spielbar.
386er sehr empfehlenswert.

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



rien ausgesprochen bescheiden, ganze zwei Stück sind im Angebot: Zentraleuropa und der Persische Golf. Kein Grund für lange Gesichter, denn erstens sollen Szenariodisks folgen, und zweitens „rotiert“ man hier nicht wie üblich über langweiligen Ebenen mit eingestreuten

pits und allerlei (teilweise digitalisierte) Zwischenscreens. Nur übermäßig schnell ist man leider nicht unterwegs, selbst auf einem 386er bricht keine ungebührliche Hektik aus. Der Sound ist über den Piepser erträglich, unter AdLib gut und mit einer Rolandkarte

IT'S JOKER TIME

HOL DIR DIE BRANDNEUE
JOKER-WATCH!

DIE TOPEXKLUSIVE JOTCH GIBT
ES NUR BEI UNS! DAS TEIL IST
WAHLWEISE IN WEISS ODER
SCHWARZ ZU HABEN; UND
ZWAR FÜR SCHLAPPE

59,- DM



EINFACH DEN
JOTCH-COUPON
AUSFÜLLEN UND
EINSENDEN AN:

**JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTRASSE 67
8013 HAAR**

DER JOTCH - COUPON

Ich bestelle :

☐ per Nachnahme

☐ per Vorkasse* (Geld/Scheck liegt bei)

☐ Joker-Watch schwarz

☐ Joker-Watch weiss

Meine Adresse:

Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

* bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!



Starbyte

Supersoccer



FINANZ-ÜBERSICHT		
EINNAHMEN		
EINTRITTSGELDER	+	45.130 DM
WERBUNG	+	0 DM
TRANSFER	+	0 DM
SONSTIGES	+	3.313 DM
AUSGABEN		
Gehälter	-	29.220 DM
REISEKOSTEN	-	0 DM
STADIUMKOSTEN	-	4.817 DM
TRANSFER	-	0 DM
KREDIT/ZINSEN	-	0 DM
SONSTIGES	-	6.852 DM
BALANCE	+	13.674 DM
GESAMTKAPITAL	+	1.476.114 DM

Es darf wieder gemanagt werden: Die Softler aus dem Ruhrpott haben mit ihrer neuen Fußballsimulation einen spektakulären Treffer gelandet – sozusagen einen digitalen Fallrückzieher ...

Bis zu sechs Vereinskaptäne können sich gleichzeitig daran versuchen, ihren Lieblingsclub von der Verbands-ebene zu allerhöchsten Meisterschaftsehren zu kicken – beginnend mit der Saison 1991/92 und somit unter Einschluß der „Ossi-Mannschaften“. Wem das zu langweilig schmeckt, der darf mit Sonderoptionen würzen: Wie wäre es z.B. mit Zusatzpunkten für den Sieger aus Hin- und Rückspiel? Was haltet Ihr von einer Europaliga oder gar einer Liga der Nationalmannschaften? Wahrlich ein weltweites Betätigungsfeld! Ob Meisterschaft, Pokalgewinn oder unbegrenztes Spiel, das Ziel darf jeder für sich selbst ab-

naht auch schon der Ernst des Bolzens: Die erste Begegnung wird angezeigt, und die Spieler dürfen sich nach Herzenslust durch verschiedenste Menüs klicken, um die Partie optimal vorzubereiten. Training und Aufstellung der anfänglich je 15 Recken wollen dabei ebenso bedacht sein wie die Taktik, eventuelle Transfers, Werbeverträge mit witzig verballhornten Firmen (z.B. „Attitass“), detaillierte Spielerinfos sowie vielfältige und umfangreiche Statistiken – ja, wer möchte, darf sogar Fußballtoto spielen! Leider kommt dieser beeindruckende Markt der Möglichkeiten etwas ungeordnet daher, so daß anfangs der

lassen; dabei werden die torgefährlichen Szenen beider Seiten aus der Vogelperspektive gezeigt. Besonders spektakulär sind die Leistungen der Ruckelmännchen zwar nicht, aber die Spannung steigt halt doch. Überhaupt gibt Supersoccer grafisch längst nicht so viel her wie spielerisch: Tabellen, wohin das Fußballerauge schweift, aber so ist halt das Leben bzw. das Genre. Der Sound ist sogar überdurchschnittlich ausgefallen, zumindest, wenn man eine Soundblaster-Karte sein eigen nennt. „Adlibler“ müssen dagegen auf Titelmusik und Raunen von der Zuschauertribüne verzichten, ihnen bleibt nur aufgemöbeltes Gepiepse. Und schließlich tut die Maus jederzeit, was von ihr erwartet wird, über das Keyboard funktioniert die Sache jedoch etwas umständlicher. Wie dem auch sei, in puncto Komplexität macht dem Bochumer Programm so schnell keiner was vor; einzig von der PC-Version des „Bundesligamanager Prof.“

darf man sich vergleichbare Qualitäten erhoffen. Aber die ist noch nicht erhältlich, und ein Supersoccer auf der Harddisk ist ja allemal besser als ein Bundesligamanager auf dem Dach – 1:0 für Starbyte! (jn)

Starbyte Supersoccer

Die (zweit-) schönste Nebensache der Welt – überzeugend simuliert!

GRAFIK	32%
SOUND	60%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	82%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Starbyte

78%

Ohne 386er managt es sich ein bißchen träge

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

Voll ins Netz!

stecken. Und da sich dabei der Schwierigkeitsgrad von lala bis beinhart einstellen läßt, können auch Jungtalente internationale Luft schnuppern, ohne daß alte Hasen deshalb vor dem Monitor einpennen müßten. Nach diesem Vorgeplänkel

Überblick schon mal verlorengelangen kann. Sind alle strategischen Entscheidungen gefallen, gibt der Rechner das Ergebnis der Begegnung bekannt. Manager mit guten Nerven dürfen sich zuvor die Höhepunkte des Spiels vorführen

Betriebssysteme

DOS
DOS

Karl und Mechthild Dreyer

DOS

für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

DOS
DOS
DOS

ECA
soft

DOS

für Einsteiger, Aufsteiger
und Umsteiger

Ein Nachschlage- und Lehrbuch für alle MS-DOS Versionen incl. 4.01 mit ausführlicher Installationsanleitung und einer vollständigen Befehlsübersicht mit allen Parametern. Das aufwendig gestaltete Buch mit vielen Grafiken und Bildschirmdarstellungen, mit handlicher Spiralbindung, ist nicht nur für Einsteiger ein ideales Hilfsmittel zum Verständnis des gebräuchlichsten Betriebssystems für PC's.

Best.-Nr. 301

DM 38,80

So urteilt die Fachpresse:

"Das Buch bietet genau das, was der Titel verspricht: Ein Arbeitsmittel für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger von anderen Betriebssystemen..."
DOS INTERNATIONAL 12/90

Textverarbeitung

WORD
WORD

Ingo Steinhaus

WORD

Einstieg
Anwendung
Optimierung

WORD
WORD
WORD

alle
Versionen
incl. 5.0

ECA
soft

WORD

Einstieg-Anwendung-Optimierung

Dieses Buch enthält eine komplette Beschreibung aller Möglichkeiten einschließlich Version 5.0. Zusätzlich zu den Erläuterungen der Funktionen gibt es Ihnen anhand von praxisnahen Musterlösungen Ratschläge zur sinnvollen WORD-Nutzung.

Vom Erstellen eines einfachen Briefes bis zur Gestaltung reprofähiger Druckvorlagen mit integrierten Grafiken - all das wird Ihnen so einfach wie möglich erklärt. Auch die Makroprogrammierung wird dabei nicht ausgelassen.

Egal, ob Sie nun Einsteiger sind oder Ihr Wissen optimieren wollen:

in diesem Buch bleiben keine Fragen offen!

Best.-Nr. 302

DM 39,90

Grafikprogramme

GEM
GEM

Karl und Mechthild Dreyer

GEM
ARTLINE

Version
2.0

GEM
ARTLINE
ARTLINE
ARTLINE

ECA
soft

GEM Artline 2.0

Dieses Buch hilft Ihnen die umfangreichen Funktionen des völlig neu überarbeiteten Vektorgrafikprogramms Artline 2.0 zu verstehen.

Anhand von Übungen auf der beiliegenden Diskette werden mit aufwendigen Beispielgrafiken die einzelnen Funktionen trainiert. Hier finden Sie alles, was Sie über Artline 2.0 wissen müssen:

die nötigen Systemvoraussetzungen, die richtige Installation, der Umgang mit den einzelnen Werkzeugen, die erfolgreiche Nachbearbeitung von Pixelgrafiken (z.B. nach dem Scannen), das Erstellen eigener Werkzeuge und Symbole, Farbseparation für den Belichtungsservice, Drucken mit Matrix-, Tintenstrahl- und Postscript-druckern und jede Menge Profitips.

Best.-Nr. 303

DM 49,80

Ein
gutes
Computer-
Buch
muß nicht
teuer sein!

ECA
soft

Erhältlich im guten Buchhandel oder bei: ECA Electronic GmbH
Postfach 40 0505 - 8000 München 40 - Fax 089-16 62 31

GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

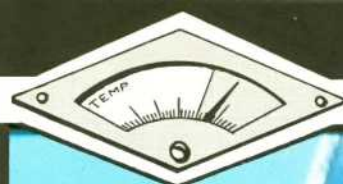
MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

0161-2830778 & 069-2977647 & 089-488074



MS DOS Software

3D Constuction Kit dt.	99,90	Elite Plus	75,90	Lemmings	72,90	Ralf Glau Edition	63,90	Wing Commander	75,90
A-10 Tank Killer	75,90	Elvira	84,90	Links	80,90	Red Baron	75,90	Wing Commander 2	75,90
Adv. Destroyer Sim.	63,90	Eye of Beholder engl.	63,90	LHX Chopper	84,90	Secret Missions 2	33,90	W C 2 Speech Pack	33,90
A.T.P.	75,90	Eye of Beholder dt.	75,90	Life & Death 2	63,90	Rise of the Dragon	75,90	Wolfpack	75,90
Bane of Cosmic Forge	75,90	F-15 Strike Eagle 2	75,90	Lightspeed	84,90	Robin Hood	63,90	Wonderland	75,90
Bard's Tale 3	63,90	F-16 Falcon (AT)	80,90	Links Courses:		Rules of Engagement	72,90	Zac McKracken	58,90
Battlechess 2	67,90	F-117 Nighthawk	75,90	Bay Hill	39,90	Savage Empire	75,90		
Big Business	55,90	Flight of the Intruder	80,90	Bountiful	39,90	Secret of Silver Blades	58,90	Soundblaster	269,90
Blue Max	75,90	Flightsimulator 4.0	135,90	Firestone	39,90	Secret Monkey Isl.VGA	75,90		
Broker King	63,90	Fountain of Dreams	58,90	Pinewood	39,90	Secret Missions 1	33,90	WEITERE SPIELE AUF	
Buck Rogers dt.	75,90	Golden Axe	63,90	Loom	63,90	Secret Missions 2	33,90	ANFRAGE LIEFERBAR.	
California Games 2	63,90	Gunship 2000	75,90	Lord of Rings	63,90	Starflight 2	58,90	Lieferung erfolgt per NN	
Cardinal of Kremlin	63,90	Hard Nova	75,90	Mario Andretti Racing	58,90	Silent Service 2	75,90	+ DM 9,50 Versand.	
Castles	63,90	Heart of China VGA	75,90	Martian Dreams	72,90	Simcity	55,90	Ms-Dos Spiele z.T. m. dt.	
Yeager Combat Sim.	63,90	Immortal	63,90	Mega fortress	72,90	Simearth	79,90	Anleitung bzw. in Deutsch	
Command H.Q.	67,90	Imperium	58,90	Might & Magic 3	72,90	Sorcerers get the Girls	58,90	Irrtum, Druckfehler,	
Corporation	72,90	Indiana Jones Adv.	63,90	M.U.D.S	63,90	Space Quest 1 VGA	75,90	Preisänderung und Liefer-	
Count Down	63,90	Indianapolis 500	58,90	Nam 1965-1975	75,90	Space Quest 3 dt.	75,90	ung vorbehalten	
Covert Action	84,90	Ishido	67,90	Nascar Racing Challenge	55,90	Space Quest 4 VGA	75,90	Gnadenlos Elektronik	
Crash Course	67,90	Jetfighter 2	75,90	Operation Combat	50,90	Stormovik SU 25	67,90	Vertriebs GmbH	
Curse of Azure Bonds	63,90	King's Quest 5 (VGA)	92,90	Operation Stealth	67,90	Supremacy	75,90	Boschetrieder Str. 28	
Das Boot	75,90	Klax	50,90	Penthouse	75,90	Test Drive 2 Collection	75,90	8000 München 70	
Death Knights Kryn	63,90	Knights of the Sky	84,90	PGA Tour Golf	63,90	Test Drive 3	67,90	KEIN LADENVERKAUF	
Desert Storm	33,90	Larry 1 VGA	75,90	Pools of Darkness	63,90	Their finest Hour	67,90		
Dragon Strike	63,90	Larry 3 dt.	75,90	Ports of Call	75,90	Tunnels & Trolls	67,90		
Earthrise	75,90	Larry 5	75,90	Prehistorik	55,90	Ultima 6	75,90		
		Larry Triple Pack	109,90	Quest for Glory	84,90	Wayne Gr. Icehockey 2	67,90		
		Legend of Faerghail	67,90	Railroad Tycoon	80,90	Whales	63,90		



Im Vorfeld gab es viel Hickhack um Lucasfilms Nachfolger zu den Erfolgs-Simulationen „Battlehawks“ und „Their finest Hour“ – bis zuletzt war unklar, ob die Geheimwaffe für Deutschland überhaupt eine Startgenehmigung bekommt. Aber jetzt ist sie ja unterwegs...



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Simulationen vor dem Hintergrund des zweiten Weltkriegs sind immer ein heißes Eisen – allein wegen aufgepinselter Hakenkreuze ist schon so mancher Flieger statt am Rollfeld auf dem Index gelandet. Um ideologischen Mißbrauch zu vermeiden, ist das auch gut so, Authentizität hin oder her. Verständlich also, wenn es sich deutsche Distributoren zweimal überlegen, ob sie ein solches Spiel in ihr Programm aufnehmen. Wie sich aber letztendlich herausgestellt hat, waren die Befürchtungen bezüglich der Luftwaffen-Geheimnisse überflüssig: Trotz des suspekten Titels ist diese Flugsimulation über geschmackliche Verirrungen erhaben. Wir können daher ruhigen Gewissens nachsehen, was die Stunde geschlagen hat.

Weil bei den beiden Vorgängern eigentlich schon alle gängigen Flugzeuge des zweiten Weltkriegs verbraten wurden, haben sich die Jungs um den Starregisseur George Lucas diesmal

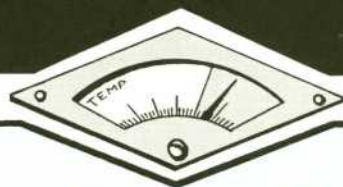
ein paar „Geheimwaffen“ aus Hitlers Luftwaffe vorgeknöpft. Gemeint sind Flieger, die in der Realität nicht (mehr) zum Einsatz kamen, wie beispielsweise die Gotha 229, eine Art Vorläufer zu den heutigen Stealthfightern. Zudem darf man in Modellen der Firma Messerschmitt Platz nehmen, darunter der „Komet“, jene ME 163, die ihren Spitznamen ihrer enormen Steigfähigkeit verdankt. Es stehen aber auch einige damals durchaus gebräuchliche Vögel zur Verfügung, die Focke-Wulf 190 wäre da ein gutes Beispiel. Außerdem wurde dem Bildschirm-Piloten einer schönen Firmentradition folgend die Möglichkeit eingeräumt, für die Gegenseite tätig zu werden: Neben flinken Jägern wie der P-47 Thunderbolt und der P-51 Mustang wartet mit einer Boeing B-17 noch eine richtige Festung der Lüfte auf ihren Einsatz – der Bomber war nicht nur unglaublich stabil gebaut, er besaß über zehn Maschinengewehre an acht Positionen und konnte bis zu 8000 Pfund Bomben mit sich herumschleppen!

Um mangelnde Abwechslung braucht sich der Spieler also nicht zu sorgen, schon eher darum, wie er es schafft, insgesamt acht verschiedene Maschinen in den Griff zu bekommen. Nun, man muß halt klein anfangen: Erstmal Training in der Flugschule, dann handverlesene historische Missionen und

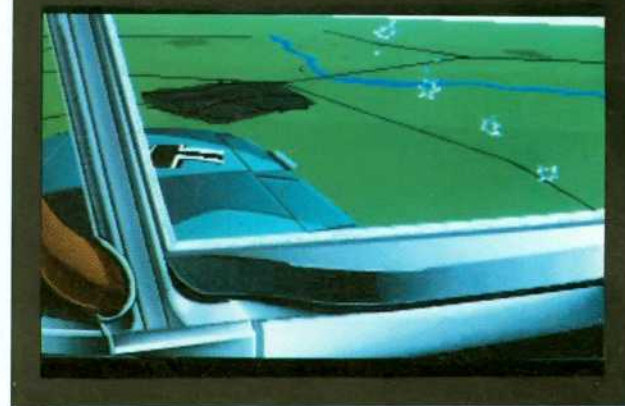
schließlich die „Tour of Duty“, wo diverse Aufträge am Stück abgearbeitet werden. Individualisten dürfen auch eigene Missionen basteln, und der Könner wagt sich an die beachtliche Aufgabe, den kompletten Krieg für (s)eine Seite zu entscheiden. Hier sind dann auch wahre Strategen gefragt, wer für's Dritte Reich in die Schlacht zieht, muß sich sogar um die Öl- und Waffenproduktion selbst kümmern. Selbstverständlich können die Vögel nach eigenem Gutdünken bewaffnet werden (zum Teil auch mit Raketen), Langstreckenflieger sollten nicht vergessen, ausreichend Sprit mitzunehmen.

Daß man sich mal wieder Orden und Beförderungen verdienen kann, wird den Kenner von Lucasfilm-Simulationen wohl ebenso wenig überraschen wie die Vielzahl der gebotenen Optionen: Zeitraffer, zoombare Karte, statistische Auswertung des Einsatzes und und und. Auch eine „Kamera-Funktion“ ist wieder mit von der Partie, diesmal ist die Länge der Aufnahmen nur noch von der Größe der Festplatte begrenzt. Dazu gesellt sich neuerdings ein Experten-Modus, der dem Spieler anspruchsvollere Kontrollmöglichkeiten über das Flugverhalten der Maschinen einräumt – vom Anfänger bis zum Flieger-As findet so jeder den richtigen Schwierigkeitsgrad!





tion von echtem Schrot und Korn, im Vergleich zu den Vorgängern ist nahezu alles besser, schöner und umfangreicher geworden. Da nimmt es nicht wunder, daß die historischen Luftschlachten geradezu nach einer guten Ausstattung schreien – ein schneller AT mit ausreichend Speicherkapazität, Festplatte und Maus bzw. Joystick ist fast schon unabdingbar. Zu bemängeln wäre hier höchstens, daß Start und



Aber vor allem findet auch jeder die richtige Präsentation: Da der Detailreichtum individuell geregelt werden kann, nützt Secret Weapons of the Luftwaffe praktisch jeden Rechner optimal aus. Bereits unter EGA sieht das Spiel gut aus, die VGA-Grafik mit vollen 256 Farben ist schlichtweg ein Traum. Alle Animationen sind flüssig, flott und detailliert, wer einen 386er besitzt, kommt aus dem Staunen kaum noch heraus! Es gibt diverse Seitenansichten (von außen nur mit der Kamera), die Motoren brennen und qualmen so schön wie nie zuvor, und Einschußlöcher sowie Fade-Outs machen den Luftkampf geradezu hyperrealistisch. Verfügt der Pilot auch über eine Adlib- oder Soundblaster-Karte, darf er sich zudem an unterschiedlichen Motorengeräuschen, chicen Explosions-FX und etwas zu pathetisch geratenen Schicksalsmelodien ergötzen.

Fassen wir zusammen: Die Secret Weapons sind eine High End Produk-

Landung nach wie vor eine Nebenrolle spielen und daß leider, leider keine Zwei-Spieler-Option via Datalink eingebaut wurde. Zum Ausgleich kommt das Programm in einer hervorragenden Ausstattung daher (drei HD-Disks), die Codeabfrage ist vorbildlich und das 200 Seiten starke Handbuch animiert immer wieder zum Schmökern. Wer also auf hochgradig komplexe Simulationssoft mit einer Extraportion Langzeitmotivation steht, darf wirklich bedenkenlos zugreifen – Lucasfilm ist es gelungen, die heikle Thematik völlig neutral und untendenziös zu präsentieren. Hier kann selbst die strenge BPS keine Einwände haben! (mm)

Secret Weapons

Eine höchst abwechslungsreiche Simulation, bestechend präsentiert!

GRAFIK	89%
SOUND	72%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	88%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 109,- DM

Hersteller: Lucasfilm Games

87%

Ca. 580K freier (!) Speicher erforderlich, 3.5"-Disks auf Bestellung.

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



Personal Pro

Wer beim Abschlag immer bloß den Boden umpflügt anstatt den Ball zu treffen, wird auf dem Golfplatz meist nur spöttisches Gelächter ernten. Ach, wie unangenehm! Nein, wie peinlich! Dabei muß das gar nicht sein...

Trocken-Golf

Personal Pro ist ein Golf-Lernprogramm, das anhand von digitalisierten Grafiken, vielen (englischen) Texten sowie nicht enden wollenden Frage- und Antwortsequenzen die vorhandenen Schwächen analysiert, Tips zur Fehlervermeidung gibt und Wege zur Verbesserung des eigenen Spiels aufzeigt – zumindest sollte es das. Zu Beginn muß man den Computer erstmal mit ein paar persönlichen Details füttern, beispielsweise wie



lange man schon Golf spielt, wie weit man den Ball schlagen kann und wie hoch das eigene Handicap ist. Anschließend kann man sich im Hauptmenü ein bestimmtes Problem aussuchen, etwa die richtige Beinstellung beim Abschlag. Dann will der Rechner noch ganz genau wissen, wo die Schwierigkeiten liegen – hat der Ball einen Linksdrall, fliegt er nicht weit genug oder gar rückwärts?! Viele Fragen und Antworten später be-

kommt man in einer animierten Sequenz gezeigt, wie man es selbst (falsch) macht, und wie man es eigentlich (richtig) machen müßte. So vielversprechend die Sache theoretisch auch wirken mag, einen Lehrer aus Fleisch und Blut ersetzt sie nicht. In der Praxis läßt man sich nämlich ein paar mal analysieren – und stellt das Programm dann gelangweilt in die Ecke. Dazu kommt die lieblose Präsentation: Wenig

ge und dürrig gemachte Grafiken, kein Sound. Schade, Bedarf für sowas wäre ja durchaus vorhanden... (C. Borgmeier)

Personal Pro

Digitaler Golftrainer in wenig noblem Design.

GRAFIK	32%
REALISMUS	50%
MOTIVATION	34%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 129,- DM

Hersteller: Micro League/Audiogenic

Die Analyse kann ausgedruckt und auf den Golfplatz mitgenommen werden. Na, toll...

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

The Basket Manager

Darauf haben unzählige Diktatoren in aller Welt gewartet: digitale Folter, geschickt getarnt als Basketball-Spielchen! Für Konfliktregionen sagen wir diesem Machwerk eine große Zukunft voraus...

Korb des Grauens

In langweiligen Demokratien wie der unseren ist für ein solches Spiel freilich kaum Bedarf: Bereits die gleichzeitig erschienene Amigaversion ist bestenfalls als Geschenk für Intimfeinde empfehlenswert, der PC-Basket unterschreitet sogar noch diese Qualitätsmarke. Das fängt schonmal beim

irreführenden Titel an, denn gemanagt wird hier eigentlich gar nicht. Es kann die Spielzeit (normal 2 x 20 Minuten pro Partie!) bestimmt werden, die Größe der Liga läßt sich festlegen, Kauf und Verkauf von Champions ist möglich, und seine fünfköpfige Mannschaft darf man auch selbst aufstellen – aber ist das schon managen? Die kleine Schummelei ist aber ein Klax gegen das Grauen, das der Actionteil bereithält: Die Grafik mag ja 16 Farben bieten, aber die sind ausnahmslos so häßlich,

daß ernsthaft Gefahr für's Augenlicht besteht. Wer dennoch einen Blick riskiert, erkennt ein gemasertes Spielfeld (sorry, die Farbtupfer sind die Spieler) samt braunem Fleck (der Ball) aus der Vogelperspektive. Das heißt, falls man vor lauter Ruckeln (das Scrolling) überhaupt etwas erkennt! Die Steuerung ist auch mit dem Stick unerträglich, und das schräge Gepiepse (der Sound) quält selbst unempfindliche Ohren. Ja, das freut den Folterknecht! Genau wie die Codeabfrage (Identi-

fizierung von Porträts), die auch dem härtesten Deliquenten die Tränen in die Augen treibt. Alles in allem ein klarer Fall für Amnesty International... (jn)

The Basket Manager

Basketball gegen alle Genfer Konventionen.

GRAFIK	9%
SOUND	4%
STEUERUNG	7%
MOTIVATION	4%

URTEIL

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Simulmondo

Wie praktisch: Bis zu vier Leute können gleichzeitig gequält werden!

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



FALCON™

The Classic Collection

DEUTSCHE ANLEITUNG !

ENTHÄLT:



DAS ORIGINAL:
EIN SCHWINDELERREGENDES
STÜCK SOFTWARE !



FALCON: MISSION DISC 1



FALCON: MISSION DISC 2



**Spectrum
HoloByte™**

RUSHWARE

Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Telefax: 02101/607111
Mitvertrieb
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

....SO SCHÖN KANN FLIEGEN SEIN !



DATE SERVICE



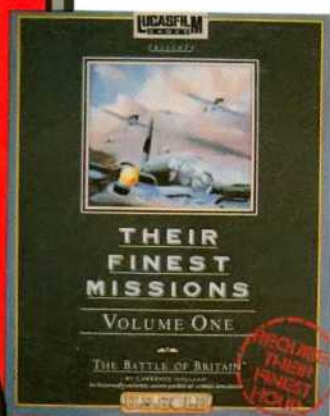
King's Quest V in deutsch



Heart of China unter EGA



Larry I in VGA



Their Finest Missions



Desert Storm

Was dem Anwender recht ist, kann dem Spieler nur billig sein: verbesserte Versionen seiner Lieblingsprogramme. Und tatsächlich werden ja viele Übersetzungen, Überarbeitungen, Erweiterungen und Zusatz-Disks für erfolgreiche Games veröffentlicht – genau der Stoff, aus dem unsere Update-Seite gemacht ist!

Nochmal im Klartext: Hier geht es ebenso wenig um die neueste DOS-Version wie um Tabellenkalkulationen mit zwei Funktionen mehr und drei Bugs weniger. Nein, hier sollen einfach Neuerungen rund um bereits veröffentlichte Spiele vorgestellt werden. Und noch ein entscheidender Unterschied zum Ernst des (User-) Lebens, allerdings kein so erfreulicher: Der kostenlose Umtausch alt gegen neu ist bei Games normalerweise leider nicht möglich!

kehrt, hier genügt nun auch eine EGA-Karte (ca. 129,- DM).

Mehr & besser

Für Kampfpiloten, die „Their Finest Hour“ schon in- und auswendig kennen, bietet Lucasfilm eine Erweiterungsdisk mit 23 neuen Missionen an: **Their Finest Missions** wechselt für ca. 49,- DM den Besitzer. Rund 69,- DM, das Originalprogramm von „F-15 Strike Eagle II“ und eine Portion schlechter Geschmack sind vonnöten, will man mit der Ergänzungsdisk **Desert Storm** den Golfkrieg nachspielen. Hier kann übrigens auch nachts geflogen werden, und die Szenarios von „F-19 Stealth Fighter“ (Nordkap, etc.) gibt's oben-drein.

Sehr viel friedlicher geht es in **Pinchurst** zu, der mittlerweile vierten Kursdiskette für die Golfsimulation „Links“. Viel Wald für ca. 49,- DM.

Für den gleichen Betrag bekommt der Stratege den **Planet Editor** zu seinem „Universal Military Simulator II“, während er das Doppelte, also ca. 100,- DM berappen muß, soll sein Kampfschach unter Windows laufen. **Battlechess Windows** sieht deutlich schöner aus als die Urversion, hoffentlich kommt noch mehr in dieser Richtung! (mm)

Schöner & deutscher

Gerade bei den Rollenspielen hat sich sprachlich einiges getan: Sowohl **Death Knights of Krynn** als auch **Gateway to the Savage Frontier** und **Eye of the Beholder** gibt es jetzt komplett in deutsch; angeblich wird auch SSIs neuester Streich, **Pools of Darkness**, demnächst übersetzt (jeweils ca. 99,- DM).

Wo ein Rollenspiel ist, sind die Adventures nicht weit: **King's Quest V** ist nun ebenfalls in deutsch erhältlich, die VGA-Version schlägt dabei mit etwa 149,- DM zu Buche, das EGA-Schwesterchen begnügt sich mit ca. 119,- DM.

Mit neuer Icon-Steuerung und komplett überarbeiteter VGA-Grafik präsentieren sich jetzt die Sierra-Oldies **Larry I** (ca. 89,- DM) und **Space Quest I** (ca. 119,- DM) – beim aktuellen **Heart of China** ist es genau umge-

Jetzt abonnieren – Bonus kassieren!

Wer sich den PC Joker im Abo schnappt, hat drei Vorteile: Er kriegt seine Hefte billiger und schneller, sowie ein spielbares Demo der brandneuen Bergbau-Simulation „Black Gold“ obendrein!!!

Warum zum Kiosk schweifen, das Gute liegt so nah: Füllt einfach den Abo-Coupon aus, und schon bringt Euch ein freundlicher Briefträger alle zwei Monate den PC Joker druckfrisch ins Haus! Für bescheidene 40,- DM (Ausland: 47,- DM) macht er das ein volles Jahr lang, und falls er nicht gerade fußkrank ist, lest Ihr bereits, während die anderen noch warten. Soviel zur Geld- und Zeitersparnis, aber es kommt noch besser:

Jeder neue Abonnent erhält als Dankeschön zwei 3 1/2“-Disks, randvoll mit einem spielbaren Demo von Starbytes aktueller Wirtschaftssimulation „Black Gold“ (wahlweise: vier 5 1/4“-Disks!). Schnuppert in die dunkle Welt des Bergbaus – wir garantieren Euch ein paar Stunden spannender Unterhaltung!!!

Na, ist das ein Einstiegsangebot oder wie oder was? Nie war es vorteilhafter, sich über das neueste Entertainment-Angebot rund um den PC zu informieren – worauf wartet Ihr noch?!



KOSTENLOS ZU JEDEM ABO: DIE SPIELBARE DEMOVERSION VON „BLACK GOLD“!!!

PC - JOKER ABO COUPON



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

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

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

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

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

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

Datum / 2. Unterschrift _____

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

Bitte einsenden an:

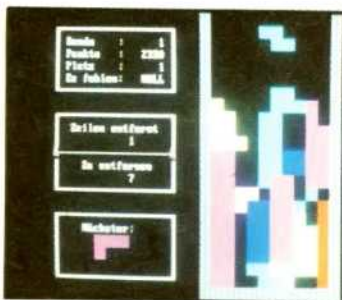
PC JOKER
Joker-Verlag
Abo-Verwaltung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar b. München



In einem anständigen Entertainment-Magazin darf natürlich auch die Seite für den preisbewußten Zocker nicht fehlen. Damit Ihr nun seht, daß der PC Joker überaus preisbewußt und anständig ist, haben wir für Public Domain gleich zwei Seiten reserviert. Anständig von uns, was?

Abwechslung muß sein, deshalb haben wir uns vorgenommen, in jeder Ausgabe das Sortiment eines Anbieters nach empfehlenswerten Programmen zu durchforsten. Den Anfang macht die Firma „PD-Software Selke & Radzanski“, aus deren umfangreichem Share- und Freeware-Angebot wir heute ein paar unterhaltsame Highlights vorstellen möchten.

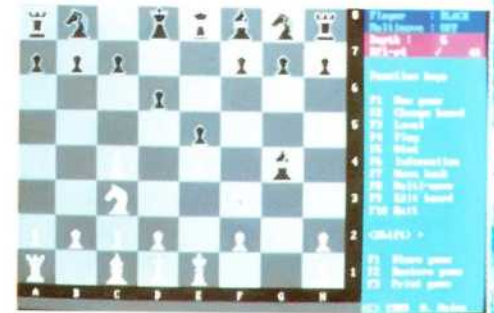
Wer beispielsweise die letzten Jahre am Südpol herumgelungert ist, hat möglicherweise „Tetris“ noch nicht auf seiner Festplatte. Macht aber fast gar nichts, denn das Versäumte läßt sich nachholen: Auf der Disk Nr. **SL 1111** findet sich mit **Nyet II** eine recht gefällige Variante des russischen Süchtigmachers. Das Game bietet 20 immer schwieriger werdende Level und eine ordentliche Steuerung über die Cursor-tasten. Alle Grafikkarten von Hercules bis VGA werden unterstützt, freilich darf man da keine Wunder erwarten – ebensowenig wie vom PC-Piepsound. Dennoch werden an dieser Steinerei nicht nur Polarforscher Freude haben!



Sag ja zu Nyet II.

Auch Schach lockt Tüftler und Denker immer wieder vor den Monitor – ganz unabhängig davon, ob sie nun die Pinguine studiert haben oder nicht. Das königliche Spiel nennt sich hier **Power Chess 5.3** und ist unter der Bestellnummer **SL 1141** erhältlich. Geboten wird eine problemlose Steuerung via Funktions- und Cursortasten, eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek und das übliche Spektrum an Optionen: Save, Restore, Zugrücknahme und -vorschläge, stufenlos regulierbare Bedenkzeit und (englische) Partienotation. Das Programm akzeptiert alle

Grafikkarten und ist so spielstark, wie man sich das für den günstigen Anschaffungspreis nur wünschen kann.



Power Chess 5.3: Power to the Bauer!



Bananoid: Für den Namen können wir nix...

Immer nur grübeln ist auch nix, deshalb kommen wir jetzt zur **SL 1203** und damit zum „Arkanoid“-Verschnitt

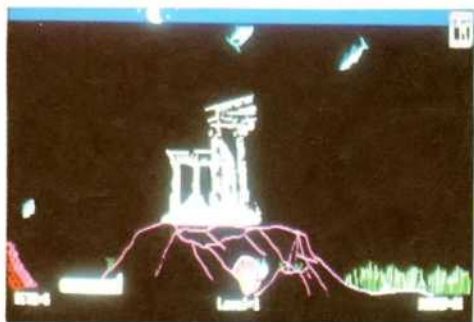
Bananoid. Das Teil verfügt über Maussteuerung, Zwei-Spieler-Modus, saubere Animationen, Extrawaffen und vor allem einen superbreiten Screen, der astrein hin- und herscrollt. Zwar hat man sich grafisch überdeutlich vom Amigagame „Crystal Hammer“ inspirieren lassen, aber was soll's: Breakout ist eben Breakout. In den Genuß der Steinchen-Abschieß-Aktion kommen allerdings nur Leute mit VGA-Karte, mindestens 10 Mhz Taktfrequenz wären auch nicht verkehrt. Im Gegensatz zu den anderen Programmen handelt es sich hier übrigens um waschechte Freeware.



Shooting Gallery - Kimme, Korn und Treffer!

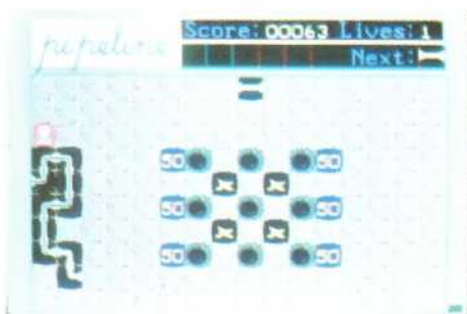
Noch hektischer wird's dann mit der (ebenfalls mausgesteuerten) **Shooting Gallery** auf **SL 1204**. Alle gängigen Schießgelegenheiten sind hier vertreten - von Jahrmarktbuden über Tontauben bis hin zu den Zielscheiben. Im Practice-Modus kann zunächst ganz unverbindlich geübt werden, um dann im eigentlichen Tournament alle Rekorde zu brechen. Leider werden diese nicht gespeichert, aber auch so ist die Gallery ein Volltreffer für passionierte Ballerfinger. Auch hier ist wiederum VGA die erforderliche(Eintritts-)Karte.

War eingangs noch von Polarforschern die Rede, so sind jetzt die Tiefsee-Experten an der Reihe: Berufstaucher werden sich auf der **SL 1221** heimisch fühlen, denn ein solcher muß in **Sharks** per Maus durch haiverseuchte Gewässer dirigiert werden. Es gilt, allerlei umhertreibendes Geschmeide einzusammeln und sich derweil die bissigen Fischlein mit einer Betäubungsharpune (getroffene Meeresräuber sinken für ein Weilchen gelähmt auf Grund) vom Leib zu halten. Wird die Situation zu brenzlich, kann man auch in einem Metallkäfig Zuflucht suchen. Getaucht wird unter Hercules, CGA oder EGA; die interne Tröte bringt sogar so etwas wie eine Melodie zustande. Wahrlich ein hai-Bes Game...



Sharks ist ein Hai-denspaß!

Der nächste Kandidat hat gleichfalls mit dem kühlen Naß zu tun, denn in **Pipeline** auf **DK 1297** müssen alle Rohre verlegt sein, ehe die durchströmende Flüssigkeit das Ende der Leitung erreicht. Das Wasser läuft vom ersten Moment an, soll das Gesamtwerk rechtzeitig fertigwerden, darf man sich mit dem Transport der Teilstücke zum aktuellen Bauabschnitt ganz schön beeilen! Transportiert wird mit den Cursortasten, eingepaßt mit SPACE, und wer schlaue ist, sammelt zwischenrein noch Bomben (für Sprengarbeiten) oder Bonuspunkte, läßt sich nicht von den umherschwirrenden Totenköpfen erwischen und rutscht auch nicht auf den herumliegenden Bananenschalen aus. Die Shareware-Version bietet zwar nur zwei der insgesamt 30 Level (in akzeptabler EGA-Grafik), aber trotzdem: Wasser marsch!



Pipeline: Möge der Saft mit Euch sein!



Es folgt nun der letzte Streich, und da ist eindeutig der Wurm drin. **NWurm** auf der **DK 1583** ist eine witzige Variante des bekannten Arcadespiels mit der verfressenen Made. Wie gehabt wird das Tierchen auch hier immer länger, je mehr es frisst, allerdings erscheint stets nur ein Chappi zur Zeit, und zwar in Form eines kleinen Bällchens - manchmal wartet der Hüpferr brav auf's Vernaschtwerden, manchmal fliegt er wild in der Gegend herum. Trotzdem wäre er nicht allzuschwer zu fangen, gäbe es da nicht dieses Zeitlimit! Wurmi hört auf die Cursortasten und zeigt sich unter EGA oder VGA.



NWurm, der Gaudiwurm unter den Bandwürmern.

Damit streben wir für diesmal dem Ende entgegen, was fehlt, ist eine Bestelladresse für die einzelnen Spaßmacher. Bittesehr:

PD-Software Selke & Radzanowski
Krantorstr. 9
2350 Neumünster
Tel. 04321/529073

Die guten Leute nehmen 2,90 DM pro Disk (3.5 Zoll kostet 3,90 DM) sowie pauschale 6 Steine für Versandkosten. Falls Ihr 3,- DM extra erübrigen könnt, sind auch Nachnahmebestellungen möglich. (jn)

Reisen in die Welt der Phantasie



3 D Construction Kit	DV	119.90	Megatraveller 2		82.90
Armour Alley		75.90	Mig 29 Super Fulcrum	a.A.	
Casino	a.A.		Monkey Island	DV	89.90
Chuck Yeagers Air Combat	DA	82.90	Monkey Island 2	a.A.	
Command HQ	DA	82.90	Moto Grand Prix		64.90
Conflict Europe	DA	34.90	Operation Combat		64.90
Conqueror 3 D	DA	29.90	Quadral		76.90
Die Kathedrale	DV	89.90	Red Baron	DV	89.90
Elvira	DV	89.90	Rise of the Dragon	DV	89.90
Eye of the Beholder		76.90	Robin Hood	DV	76.90
F 117 Nighthawk	DA	89.90	Rules of Engagement	DA	82.90
F 14 Tomcat	DA	89.90	Sands of Fire		76.90
Gateway t.t. Sav. Frontier		76.90	Secrets Weapons of Luftw.		89.90
Gem X	DA	49.90	Silent Service 2	DA	82.90
Gunship 2000	DA	89.90	Space 1889		82.90
Heart of China		89.90	Space Wreckers	a.A.	
Indiana Jones 4	a.A.		Spirit of Adventure	DV	76.90
Keng!	DA	84.90	Test Drive 2 Collection	a.A.	
Kevin alone to Home	a.A.		Test Drive 3	DA	76.90
Kings Quest 5	DV	89.90	Tony L.R. Ultimate Baseball	DA	82.90
Leisure Suit Larry 1 (VGA)		89.90	Transworld	DV	76.90
Leisure Suit Larry 5	DA	89.90	Ultima 6		82.90
Lemmings	DA	82.90	Wild West World	DV	89.90
Life & Death 2		76.90	Wing Commander		82.90
Links		89.90	Wing Commander 2		89.90
Links Course 1-4 je		49.90	Wing Commander 2 Speech		49.90
MAD TV	a.A.		Wing Commander Mission 1		49.90
Mario Andretti Racing	DA	76.90	Wing Commander Mission 2		49.90
Masterblazer	DA	89.90	Winzer	DV	76.90
Medieval Warrior	a.A.		Wrath of the Demon	DA	82.90
Mega Fortress		82.90			

Bestellungen ab
90,- DM
VERSANDKOSTENFREI
nur für lieferbare Artikel gültig!

Wenn Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC-Joker beziehen erhalten Sie **2,- DM** Rabatt!

Lösungsbücher:

Bane of the Cosmic Forge	29.90
Eye of the Beholder	29.90
Heart of China	29.90
Kings Quest 5	29.90
Martian Dreams	29.90
Monkey Island	29.90
Rise of the Dragon	29.90
Spirit of Adventure	29.90
Ultima 6	29.90
Wing Commander	29.90

Für Druckfehler keine Haftung!

Versandkosten
Nachnahme 9,- · Vorkasse 4,-
Serviceleistungen
Express 7,- Aufpreis
Karton 3,- Aufpreis
Spiel testen 2,-
Aufpreis pro Spiel

Hier können Sie telefonisch oder schriftlich bestellen:

1000 Berlin Versand Ansprechpartner Bernd Tel. 030-3246326 Mo-Fr: 17-21 Uhr	2390 Flensburg Versand Ansprechpartner Markus Tel. 0461-93796 Mo-Fr: 17-21 Uhr	3000 Hannover Versand Ansprechpartner Thomas Tel. 0511-4581650 Mo-Fr 17-21 Uhr
5600 Wuppertal Versand Ansprechpartner Thomas Tel. 02195-7758 Mo-Fr: 17-21 Uhr	6000 Frankfurt Versand & Laden Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel. 06196-3276 Mo-Fr 10-13 u. 14-21Uhr Sa: 10-14 Uhr	8750 Aschaffenburg Laden & Versand Kilianstraße 8 8752 Gunzenbach Tel. 06029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa: 10-14 Uhr



Computershop of the 90's

SPIELEN · TESTEN · STAUNEN

besuchen Sie uns doch mal!

HB-Soft

Hardware + Software
Herbert Behne
Homburger Str. 79, 6660 Zweibrücken

Titel	MS-DOS
3D Construction Kit	116.95
4D Sports Boxing	87.95
A.T.P. Airline Transport Pilot	95.-
Bane of the Cosmic Forge	79.95
Bard's Tale III	79.95
Big Business	64.95
Castles	85.-
Champions of Krynn	72.-
Chuck Yeagers Air Combat	83.-
Crown	68.95
Der Preis ist heiß	43.-
Elite Plus	84.-
Eye of the Beholder VGA deutsch	90.-
F-15 Strike Eagle II	79.95
F-16 Falcon	89.95
F-19 Stealth Fighter	84.95
Flight of the Intruder	89.95
Flugsimulator IV	155.-
FS IV Scenery Designer	99.-
Glücksrad	43.-
Great Courts II	74.95
Indiana Jones 4 Adv.	79.95
Ishido	79.95
Kalhaar	74.95
Kick off II	74.95
Kings Quest 5 (VGA, englisch)	95.-
Lemmings	79.-
Logical	54.-
Links	85.95
Loom	49.-
LOOPZ	49.-
Manchester United Europe	64.95
M1 Tank Platoon	85.95
Prince of Persia	79.95
Projekt Prometheus	69.-
Railroad Tycoon	94.95
Red Baron	85.95
Return of Medusa	69.95
Secret of Monkey Island	79.95
Silent Service II	83.-
Sim City + Populous	72.-
Sim City Architektur-Disks	je 36.-
Sim Earth	95.-
Skull & Crossbones	62.95
Scorcers Get All the Girls	74.95
Space Quest IV	89.90
Spirit of Adventure	68.95
Spirit of Excalibur	82.95
Stellar 7	67.95
Teenage Mutant Hero Turtles	79.95
Tracon II	135.95
UMS 2	75.-
Wetten daß	a.A.
Wing Commander	84.90
Wing Comm. Secret Missions	42.95
Wing Comm. Secret Missions II	42.95
White Sharks	54.-
AdLib m. Jukebox	229.-
Lautsprecher (passend zu AdLib)	56.-
kpl. Preis (AdLib u. Lautsprecher)	279.-

Nur Versand per NN
Versandkosten DM 6.50 + NN
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Tel.: 06332-14318

SOUNDBLASTER

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 295.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 335.-
- MICRO CHANNEL V 1.5 449.-
X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox

AdLib

3D CONSTRUCT. KIT	114.90
ARMOR ALLEY	68.90
BROKER KING	67.90
CASINO	67.90
CH YEAGERS COMBAT	72.90
COMMAND HQ	74.90
CROUSE F.A.CORPSE	69.90
ELITE PLUS VGA	82.90
EYE OF BEHOLDER dt.	81.90
F 117 A NIGHTHAWK	81.90
FALCON F-16 V. 3	229.90
GATEWAY SAV. FRONTI	75.90
GUNSHIP 2000	82.90
HEART OF CHINA VGA	84.90
JET FIGHTER II	82.90
KINGS QUEST V dt. VGA	89.90
LARRY 1 - VGA dt.	79.90
LARRY 5 VGA	84.90
LEMMINGS	74.90
LINKS - VGA	83.90
- Zusatzdisk 1/2/3/4 je	39.90
LOGICAL	59.90
MARTIAN DREAMS	69.90
MASTERBLAZER	69.90
MEGA FORTRESS	75.90
MIG 29 FULCRUM	84.90
MIGHT & MAGIC 3	75.90
MONKEY ISLAND dt. VGA	79.90
POLICE QUEST 3 VGA	89.90
FOOLS OF DARKNESS	69.90
QUADREL	64.90
RED BARON dt. Vers.	82.90
RISE O.T. DRAGON dt. Vers.	82.90
ROBIN HOOD VGA	32.90
RULES O. ENGAGEMENT	82.90
SANDS OF FIRE	68.90
SECRET WEAPONS	
- OF LUFTWAFFE	82.90
SIM EARTH dt.	82.90
SPACE QUEST I VGA dt.	82.90
SPACE QUEST IV VGA dt.	89.90
THEIR FINEST HOUR	69.90
MISSION DISK	32.90
WING COMMANDER II	82.90
- SPRACHAUSGAB. KARTE	38.90
WRECKERS	65.90

PC Liste kostenlos

Okay Soft
Am Graben 2 · W-8471 WEIDING
☎ 09674-1279 Fax -1294
hotline new's -S405

DYNAMIC SYSTEMS HALLO ÖSTERREICH! Tel. 03615/2736
HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN **AUSTRIA** (14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns im voraus für Ihr Vertrauen.

MS-DOS-GAMES:

Amour Alley	S 699.-
California Games 2	S 749.-
Cruise for a Corpse	S 699.-
Death Knight of Krynn	S 749.-
Eye of the Beholder	S 749.-
F 117 A	S 899.-
F 14 Tomcat	S 849.-
Flight o.t. Intruder	S 849.-
Gateway t.t. Sav. Fron.	S 749.-
Gunship 2000	S 849.-

MS-DOS-GAMES:

R.B.I. 2	S 749.-
Red Baron	S 849.-
Rise of the Dragon VGA	S 849.-
Secret Weapon o.t. Luftwaffe	S 899.-
Spirit of Adventure	S 749.-
THINK Cross	S 599.-
Wing Commander II	S 849.-
AdLib Soundkarte	S 1.990.-
Soundblaster	S 3.290.-
Joystick Comp. Pro PC-Pack	S 699.-

... HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ...
Wir führen außerdem noch: MS-DOS, ST, C64, Hardware und Zubehör

US-Public Domain · Shareware · Freesoft

Alle Angebote auf 5.25" (DM 3,-) · auf 3.5" (DM 4,50)
Lieferung auf Rechnung · Vorkasse · Nachnahme

Farbband-Recycling - Computer Leasing
Farbband Recycling ab DM 4,50 286/16 ab DM 62,85 monatlich
Drucker ab DM 27,34 monatlich

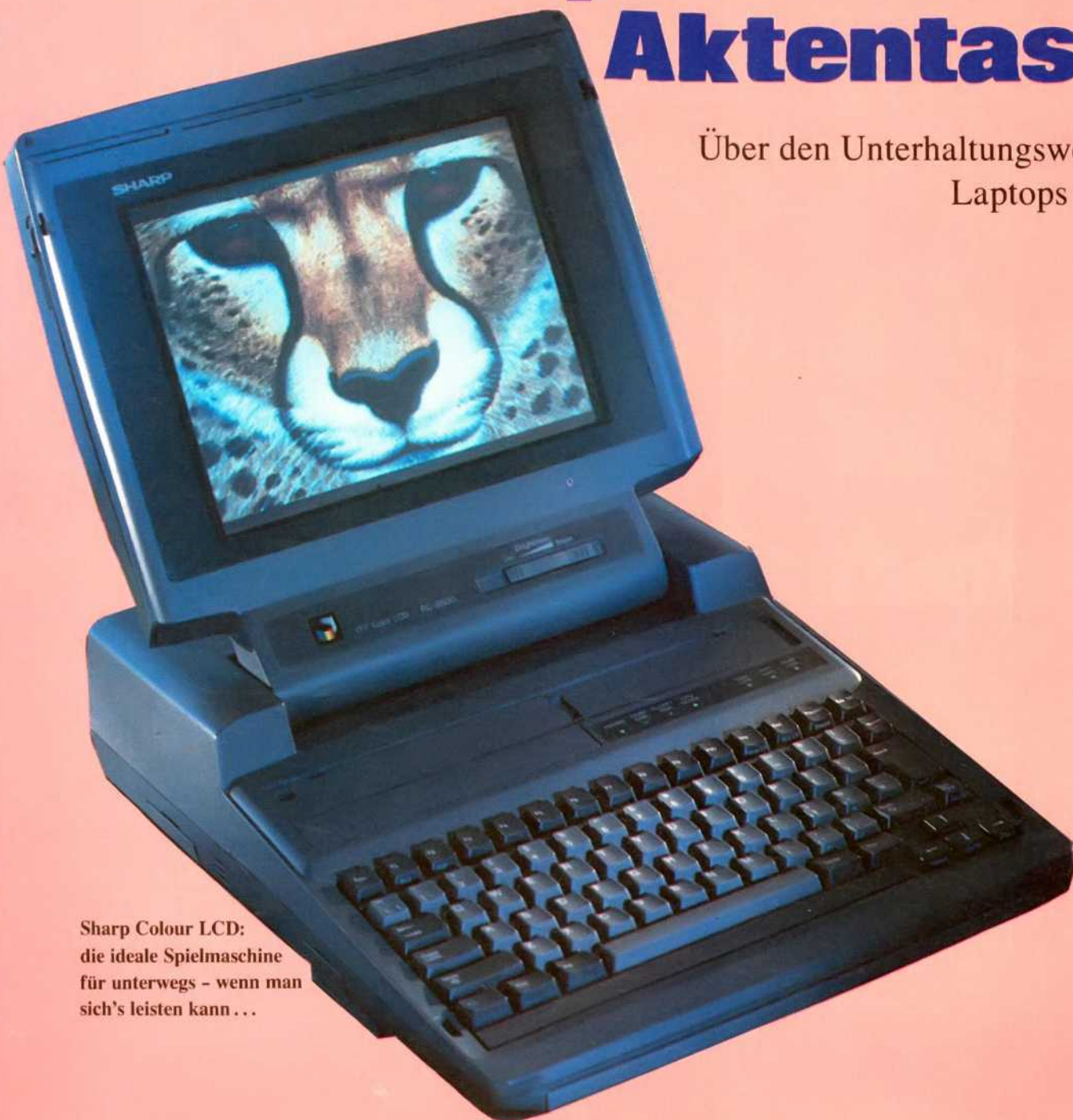
Fordern Sie unser komplettes Angebot gegen DM 3,- in Marken

EDB-SOFTWARE

US-Public Domain · Shareware · Freesoft
Knooper Weg 146 · W-2300 Kiel 1
Tel. 0431 - 56 62 64 · Fax 0431 - 56 67 67

Die Spielhalle in der Aktentasche?

Über den Unterhaltungswert von Portables, Laptops & Notebook PCs



Sharp Colour LCD:
die ideale Spielmaschine
für unterwegs – wenn man
sich's leisten kann...

Tragbare PCs sind kein unerschwinglicher Luxus mehr, der Computer für unterwegs ist längst vom Statussymbol zum Allerweltsgerät mutiert. Aber wie sieht es da mit digitalem Entertainment aus? Ein Spielchen in Ehren kann keiner verwehren – auch auf der Reise?

Auf den ersten Blick scheinen die Möglichkeiten der mobilen Mini-Rechner wahrlich unbegrenzt zu sein: Eine Runde „Railroad Tycoon“ im Intercity, ein kleines Luftduell à la „Falcon“, während man selbst im Flieger Richtung Urlaub sitzt? Es muß schließlich auch unterwegs nicht immer „Word“ sein – oder etwa doch? Von Portfolios und simpleren Notebook-Modellen einmal abgesehen, sind heutzutage eigentlich alle tragbaren Geräte voll MS-DOS kompatibel und zumindest mit einem 3.5“-Laufwerk ausgestattet – die Voraussetzungen für grenzenloses Spielvergnügen scheinen also vorhanden zu sein!

Doch der zweite Blick kann leider nicht ganz halten, was der erste versprochen hat...

Dasselbe in Grün?

Der Ärger beginnt schon beim Preis: Obwohl Portables und Laptops heute deutlich günstiger zu haben sind als noch vor ein, zwei Jahren, liegen die Anschaffungskosten doch immer noch etwa 20 Prozent über denen für eine gleichwertige Desktop Maschine (Standgerät). Aber selbst wer bereit ist, die finanzielle Hürde zu nehmen, darf nicht mit dem selben Spielgenuß

rechnen, wie er ihn vom heimischen Computerzimmer gewohnt ist. Warum? Nun, da wäre zunächst einmal der Bildschirm. Da die Technik konventioneller Monitore (Kathodenstrahlröhre) für den Transport viel zu schwer ist, lautet die Alternative für die elektronischen Reisebegleiter entweder Gas Plasma oder LCD. Gas Plasma Schirme sind eine feine Sache, weil sie aus jedem Winkel gut ablesbar sind, haben jedoch den Nachteil, große Stromfresser zu sein. Diese Technik macht daher nur bei Portables Sinn, die vorwiegend stationär eingesetzt werden und somit nicht auf reinen Akku-Betrieb angewiesen sind. Die

sehr viel agileren Laptops und die kleinen Notebook PCs sind in der Regel mit einem energiesparenden Flüssigkristall-Display (LCD) ausgestattet, dessen Lesbarkeit leider stark von den Lichtverhältnissen und dem Blickwinkel des Betrachters abhängig ist.

Beide Methoden sind zwar von Hercules bis VGA für alle Grafikmodi er-

quenz angeschafft, darf man sich nicht wundern, wenn das Zocken nur sehr, sehr träge von der Hand geht. Sicher, es muß auch nicht gleich ein 386er sein, aber ein AT 286 mit mindestens 12 Mhz wäre schon angebracht. Geradezu unumgänglich ist, daß das Gerät über wenigstens 640K Grundspeicher und eine Festplatte verfügt. Wer weiß, daß die meisten PC-Games heutzutage

bler-Ausflug gerät schon bald zum Body Building Kurs...

Aspirin für's Reisefieber...

Daß es also mit der „transportablen Spielhalle“ leider doch nicht so weit her ist, hat in der Zwischenzeit wohl jeder gemerkt – trotzdem gibt es Soft-



Der „kleine“ Unterschied: Das gleiche Game auf LCD...



...oder auf einem herkömmlichen Monitor.

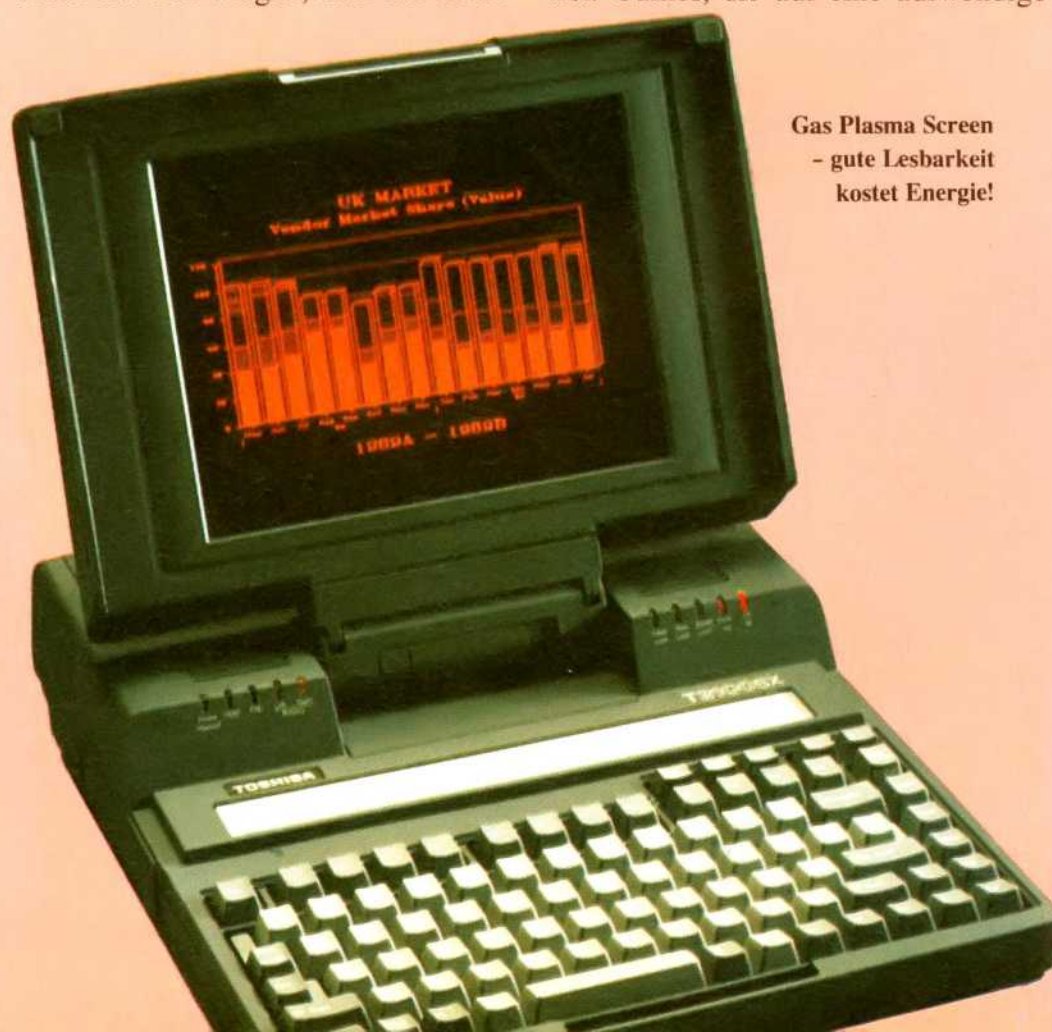
hältlich, ABER: Wer nicht bereit ist, bis zu 20.000 Mark und mehr zu investieren, muß sich mit Monochrom-Grafik begnügen! Gas Plasma Screens zeigen das Geschehen meist in Orange, bei LCD hat man die Wahl zwischen Blau, Grün, Rot oder Gelb – nur halt nicht auf einmal... Hinzu kommt, daß Flüssigkristall-Schirme relativ langsam im Grafikaufbau sind, was zwar bei einer Textverarbeitung nicht viel ausmacht, für actionhaltiges Spielvergnügen jedoch geradezu tödlich ist. Ein weiterer Nachteil der Monochrom-Bilder liegt auf der Hand: Selbst unter EGA oder VGA lassen sich die einzelnen Farben oft nur sehr schwer unterscheiden – stark farbabhängige Games wie z.B. „Klax“ oder „Coloris“ kann man also gleich vergessen. Überhaupt empfiehlt es sich, jedes Spiel auf seine „Reisetauglichkeit“ auszuprobieren, ehe man es für unterwegs erwirbt.

Die Gentlemen bitten zur Kasse

Vom Bildschirm einmal abgesehen, sind beim Laptop-Kauf die gleichen Kriterien zu beachten, die auch die heimatliche MS-Dose erst zum Spielgiganten machen: Wird am falschen Ende gespart und ein „Dampfrechner“ mit 8086 Prozessor und 8 Mhz Taktfre-

quenz angeschafft, darf man sich nicht wundern, wenn das Zocken nur sehr, sehr träge von der Hand geht. Sicher, es muß auch nicht gleich ein 386er sein, aber ein AT 286 mit mindestens 12 Mhz wäre schon angebracht. Geradezu unumgänglich ist, daß das Gerät über wenigstens 640K Grundspeicher und eine Festplatte verfügt. Wer weiß, daß die meisten PC-Games heutzutage

ware, die sich besser für mobiles Entertainment eignet als andere. Dazu muß man zunächst einmal wissen, daß zwar viele Transport-Rechner mit Maus ausgeliefert werden, ein Joystick (samt entsprechender Karte) jedoch bestenfalls in einem besonders großen und unhandlichen Portable Verwendung findet. Das gleiche gilt natürlich auch für Sound-Karten samt Verstärker. Games, die auf eine aufwendige



Gas Plasma Screen
– gute Lesbarkeit
kostet Energie!

Was ist eigentlich ein ...

Portable: Standardbezeichnung für kompakte, transportable PCs mit Netz- und Akku-Betrieb. Werden meist mit Koffer oder Tasche geliefert, wiegen um die acht Kilo und eignen sich vorzüglich, um Büroarbeit auch mit nach Hause nehmen zu können.

Laptop: Kleiner und leichter (vier bis sieben Kilogramm) als ein Portable, für überwiegenden Akku-Betrieb gedacht. Sehr kompakte Tastatur und LCD-Schirm.

Notebook PC: Noch eine Nummer kleiner als ein Laptop, mit fest integrierter Tastatur. In der Regel MS-DOS tauglich, um aber Gewicht zu sparen, werden oft alternative Methoden zur Datenspeicherung verwendet, z.B. SCM Disketten oder Flash Eproms.

Portofolio: Absolute Winzlinge, die in jede Manteltasche passen. Die Software wird meist auf Karten-Modulen geliefert, kaum Grafikfähigkeiten, eingebaute Mini-Tastatur und kleiner LCD-Schirm. Zum Spielen gänzlich ungeeignet!

Präsentation setzen, sind hier also nicht erste Wahl, zumal auch der Akku-Kraft enge Grenzen gesetzt sind. Während man ein Textadventure etwa drei Stunden spielen kann, gehen bei Grafik-Wundern wie „Larry“ und Konsorten schon viel eher die Lichter aus. Also keine Action (LCD), kaum Geschicklichkeit (Joystick) und auch Abenteuer- und Rollenspiele (Präsentation) nur sehr begrenzt – was bleibt da noch?

Nun, zum Beispiel Simulationen mit Vektor- bzw. Polygongrafik. Solange der Prozessor halbwegs schnell genug ist, macht der gute alte „Flight Simulator“ in Gelb oder Grün praktisch ebensoviel Spaß wie daheim. Auch Feindfahrten mit dem U-Boot oder eine kleine Partie Golf sind für unterwegs sehr zu empfehlen. Selbst Denker und Strategen können im Zug, Auto oder Flugzeug durchaus auf ihre Kosten kommen: Schach, Backgammon und Go brauchen weder Geschwindigkeit noch 256 Farben, um für Laune zu sorgen!

Und die Moral?

Zum Schluß kommt, was kommen muß: ein kleines Fazit. Mögen transportable Rechner mittlerweile noch so preiswert und noch so technisch ausgefeilt sein – wem es nur ums Spielen geht, der bleibt besser daheim. Sich für

etwa 3000 Marker einen Laptop zum Zocken anzuschaffen, ist jedenfalls reine Geldverschwendung, es sei denn, man weiß das Ding auch „ernsthaft“ zu nutzen. Wer aber meint, daß er unterwegs gar nicht ohne Computer-Unterhaltung auskommen kann, der besorgt sich lieber eine tragbare Konsole: Der Game Boy oder seine Kollegen Lynx und Game Gear (beide mit Farb-Screen!) sind nicht nur ausgesprochen preisgünstig, sondern auch einzig und allein zum Spielen gedacht. Diese Handhelds sind allesamt für unter 300,- DM erhältlich, Software gibt's auch in reicher Auswahl. Oder Ihr wählt die günstigste aller Möglichkeiten und nehmt auf die nächste Reise einfach den PC Joker mit – so könnt Ihr wenigstens über Spiele lesen... (Kate Dixon)

10 Tips für die Reise

Colossus X Chess (Schach)

PGA Tour Golf (Golf)

Tetris (Tüftelei)

Flight Simulator 4 (Flugsimulation)

'NAM 1965 - 1975 (Strategie)

Hitchhiker's Guide to Galaxy (Textadventure)

Maniac Mansion (Grafikadventure)

Wonderland (Adventure)

Pipemania (Tüftelei)

LHX Attack Chopper (Heli-Simulation)



Tragbare Rechner in allen Größen und für jeden Geldbeutel. Aber zum Spielen?

TOP JOB — DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Was wäre eine Chiquita ohne Banane? Nicht mal die Hälfte, eben. Und was wäre ein Entertainment-Magazin ohne Game-Charts? Kein Wort mehr, denn hier kommen sie schon: die Tops und Flops des Monats!

Das Wichtigste auf so einer Seite sind natürlich die Lesercharts – aber da sind wir (mal wieder) ganz auf Euch angewiesen. Da wir felsenfest darauf vertrauen, daß Ihr uns bis zum nächsten Heft mit Vorschlägen bzw. entsprechenden Postkarten überschüttet habt, gibt's ab dann in jeder Ausgabe die aktuelle Liste Eurer 20 Lieblingsspiele. Kleine Anregung: Guckt doch zwecks Inspiration mal ganz unverbindlich in unsere Weihnachts-Checkliste der 50 besten PC-Games. Übrigens müßt Ihr uns nicht unbedingt 20 Vorschläge auf einmal unterbreiten, wir sind mit allem zufrieden, was wir bekommen. Besonders zufrieden wären wir allerdings,

wenn Ihr vielleicht auch ein paar Eurer bestgehaßten Spiele auflisten könntet – sozusagen die Top Flops. Was wir Euch schon diesmal bieten können, ist eine Liste der neuesten Bestseller von der Verkaufsfront sowie die aktuellen Tops und Flops aus Sicht der Redaktion. Desweiteren verraten jeweils zwei aus dem Team, welche Programme bei ihnen momentan Hochkonjunktur haben – Joe und Richy machen den Anfang, im Januar folgen Oskar und der Boss. Neben dieser kleinen Aktion zum Kennenlernen gibt's jeweils immer noch eine Special-Liste; hier und heute haben wir mal die zehn besten Sierra-Adventures zusammengestellt, in der nächsten

Nummer nennen wir besonders feine Strategiespiele. Selbstverständlich sind auch Anregungen aller Art gern gelesene Gäste, sollte Euch also das eine oder andere (oder gar alles) mißfallen, dann nur keine Hemmungen

– wir gestalten diese Seite so, wie Ihr es wollt! Was Euch sicher nicht mißfallen wird, ist dies: Unter allen Einsendern verlosen wir unabhängig von Hautfarbe, Geschlecht oder Religion drei spitzenmäßige Games, nämlich in diesem Fall

- 1 x Castles
- 1 x Railroad Tycoon
- 1 x Flight of the Intruder

Tja, da gibt's wirklich nur eins – Karte her, Hitliste bzw. Shitliste aufschreiben, Gewinnwunsch plus Absender notieren, und ab das Ganze an:

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

Personal Five: Joachim

1. SIM EARTH
2. SIM CITY
3. RAILROAD TYCOON
4. BANE OF THE COSMIC FORGE
5. SPIRIT OF ADVENTURE



Personal Five: Richard

1. WING COMMANDER
2. F-29 RETALIATOR
3. HEART OF CHINA
4. XENON II
5. LINKS



Verkaufscharts

1. RAILROAD TYCOON
2. SILENT SERVICE II
3. CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT
4. LEMMINGS
5. CASTLES
6. F-15 STRIKE EAGLE II
7. HEART OF CHINA
8. SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
9. SPACE QUEST IV
10. ELITE PLUS



Special-Charts: Die zehn besten Sierras

1. SPACE QUEST III
2. LARRY II
3. HERO'S QUEST
4. POLICE QUEST II
5. LARRY I
6. SPACE QUEST IV
7. KING'S QUEST V
8. KING'S QUEST IV
9. SPACE QUEST I
10. CONQUESTS OF CAMELOT



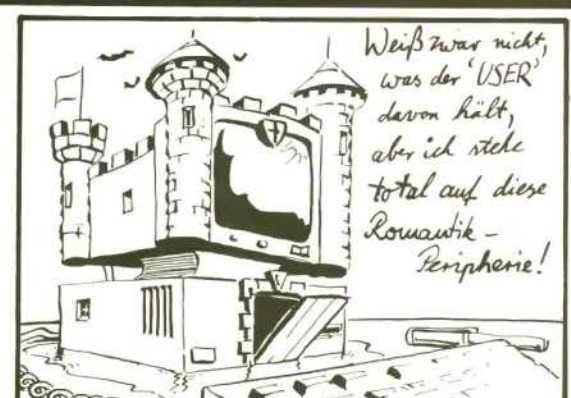
Redaktions-Flops

1. THE BASKET MANAGER
2. ARMOR ALLEY
3. CASINO
4. LONE WOLF
5. HOME ALONE

Redaktionscharts

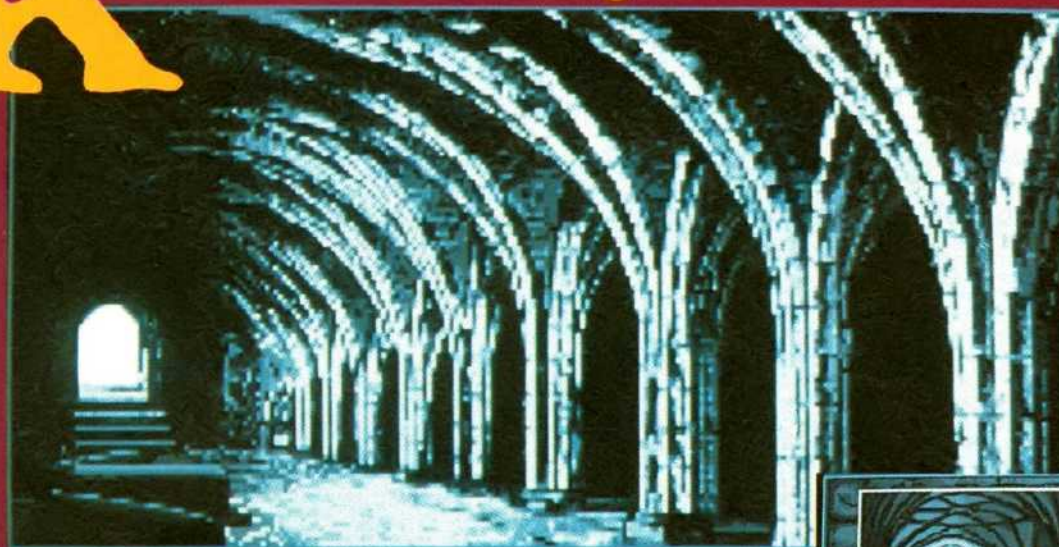
1. LARRY V
2. SPEEDBALL II
3. SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
4. CHIP'S CHALLENGE
5. WING COMMANDER II
6. MAD TV
7. DIE KATHEDRALE
8. GUNSHIP 2000
9. MIGHT & MAGIC III
10. ULTIMATE BASEBALL

GHOST-stories





DIE KATHEDRALE



Die Erben des Fluchs

Aber schon naht die rettende Kavallerie, hier in Form der Weltenschmiede, einem jungen Programmiererteam unter den Fittichen von Software 2000. Zuerst wurden die Parser-Junkies am Amiga versorgt, nun ist die mittelalterliche Gruselgeschichte auch für knobelsüchtige PC-Abenteurer erhältlich. Und siehe da, die Version für IBM und Co. steht ihrem Amiga-Pendant buchstäblich in nichts nach!

Immer noch fasziniert zualterer der teilweise authentische Hintergrund: Im 15. Jahrhundert starb der Ketzer Jan Hus am Scheiterhaufen, sein (fiktiver) Adoptivbruder dagegen konnte sich als Architekt etablieren. Ihm wurde der Bau einer Kathedrale im (ebenfalls fiktiven) Schönau übertragen, wobei er herausfand, daß der örtliche Weihbischof für den Tod des Bruders verantwortlich ist. Verständlicherweise sann der Mann auf Rache, und was ihm zum Thema eingefallen ist, reicht bis in unsere heutige Zeit hinein...

Der Spieler steuert nun einen arglosen Besucher des Gotteshauses, der auf magische Weise von seiner Touristengruppe getrennt und in den

düsteren Gewölben gefangen gehalten wird. Ganze 56 Stunden bleiben dem Ärmsten, um die Geheimnisse des Gemäuers zu ergründen – andernfalls wird er (und nicht nur er!) von den räuchenden Dämonen des Baumeisters zerbröselt. Zum Glück stößt er bald auf uralte Pergamente und Baupläne, denen sich allerlei Hinweise entnehmen lassen: Offenbar hat man es mit fünf verschiedenen Rätselkomplexen zu tun, die der Reihe nach entwirrt werden sollen. Weihwasserbecken, Beichtstuhl und ein paar andere Einrichtungen in den 150 Räumen sind anscheinend die Zentren der bösen Kräfte.



te. Aber wie ist ihnen beizukommen? Und welcher merkwürdiger Zufall hat unseren Retter wider Willen überhaupt hierhergeführt? Oder war es etwa gar keiner?! Die bequeme Benutzerführung ist jedenfalls sicher kein Zufall: Ein Feld mit 33 Icons hält per Mausklick alle wichtigen Aktionen bereit,



aber auch die atmosphärisch düsteren Grafiken, ja sogar die spannend zu lesenden Texte können beklickt werden. Reduzierte Tipparbeit ist gut, ein verständiger Parser ist besser – hier trifft beides zu: Eventuelle Probleme mit der deutschen Grammatik werden elegant umschifft, tatsächlich versteht der Parser beinahe alles und kapituliert auch nicht vor längeren Befehlen. Wenn eine originelle Handlung samt knackigen Räselnüssen in derart ansprechender Form präsentiert wird, kann man auch darüber hinwegsehen, daß die Ohren in der Kathedrale (abgesehen von der dramatischen Titelmelodie) nur weihevoller Stille zu hören bekommen. Um den Hit perfekt zu machen, hat man dem Programm noch opulente Beilagen spendiert: die oben erwähnten Pergamente (auf alt getrimmt), eine hübsche Anleitung samt Chronik der

Zwar sind komplexe Digi-Abenteuer heutzutage bestimmt keine Seltenheit mehr, die Freunde anspruchsvoller Textadventures werden aber kaum noch bedient. Das gilt erst recht für Leute, denen englisch ziemlich spanisch vorkommt...

Bauarbeiten und sogar die Grundrisse des verfluchten Gemäuers. Adventure-Fan, was willst Du mehr? (jn)

Die Kathedrale

Zur Zeit das beste deutsche Textadventure!

GRAFIK	68%
SOUND	34%
ATMOSPHÄRE	87%
MOTIVATION	86%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Software 2000

Der Screen bietet die ungewöhnliche Auflösung von 360 x 480 Zeilen!

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





WILDFLY

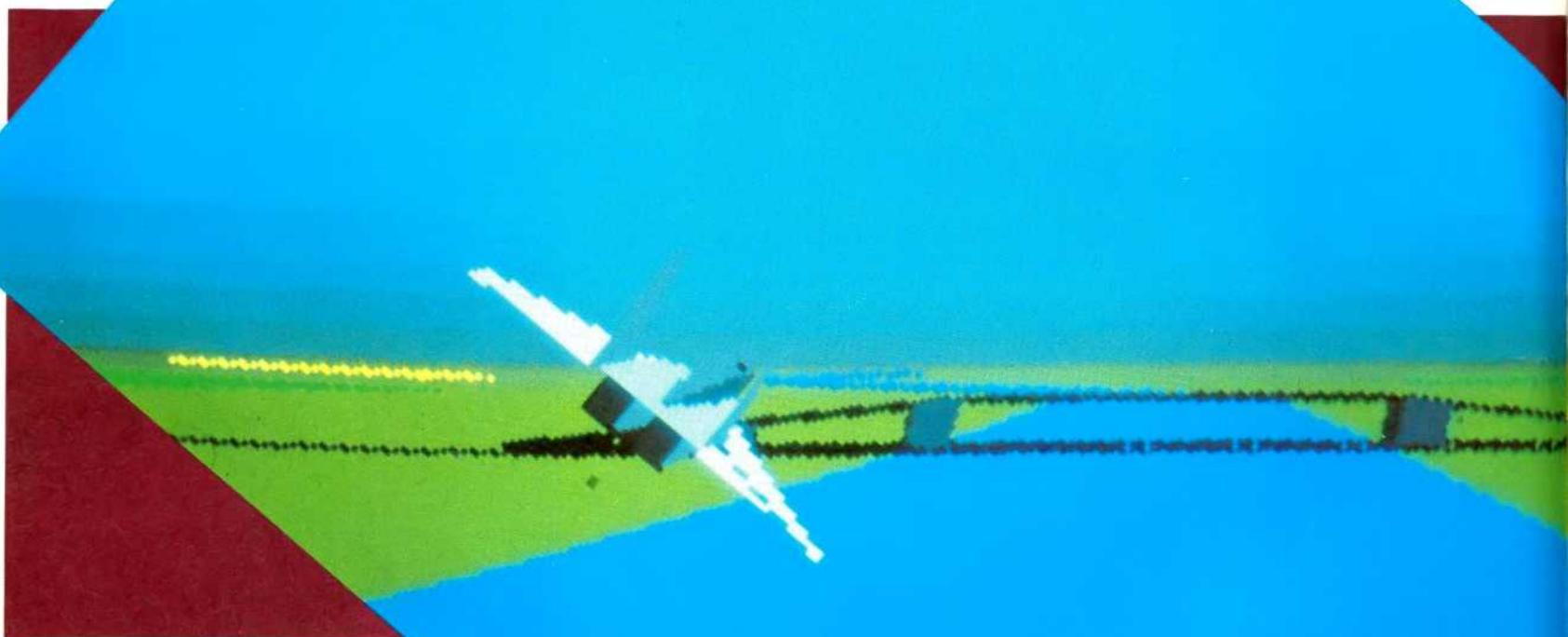
Man braucht weder etwas von Kampfflugzeugen zu verstehen, noch muß man in der Roten Armee gedient haben, um zu ahnen, daß es sich hier nur um den Nachfolger von „MiG-29 Fulcrum“ handeln kann. Wer nun wissen will, wie sich der brandneue Glasnost-Vogel in der harten Softwarepraxis anstellt, muß bloß zehn Minuten Flugzeit für diesen Test opfern...

Bereits der Vorgänger wirbelte die Flugsimulatoren-Szene gründlich durcheinander, bot er doch erstmals die Möglichkeit, mit einer sowjetischen Maschine durch die digitalen Wolken zu brechen. Ehe er am Horizont aufgetaucht war, beherrschte allein westliche Technologie das Feld – MiGs kannte man bis dato nur als Kanonenfutter. Domarks Höhenflug endete al-

lerdings an den Grenzen der Programmierkunst, das eigentliche Spiel war längst nicht so revolutionär wie die zugrundeliegende Idee. Da stellt sich natürlich die Frage, ob die neue (und nach wie vor streng geheime) Super-MiG diesbezüglich etwas mehr am Kasten hat. Soviel sei schonmal verraten: Bei der englischen Software-schmiede hat man sich lobenswerter-

weise nicht damit begnügt, einfach nur einen neuen Stahlvogel im alten Kleid zu präsentieren!

Die erste Überraschung ist das neugestaltete Cockpit, hat es doch kaum noch Gemeinsamkeiten mit der relativ primitiven Instrumentierung des Vorgänger-Modells. Das HUD (Head Up Display) ist deutlich größer geworden, es gibt nun CRT Video und richtig



moderne Armaturen, aber vor allem werden die wichtigsten Anzeigen endlich auch bei den Außenansichten eingeblendet – gerade dieses Feature hat man ja beim Vorflieger, äh Vorläufer schmerzlich vermißt. Weitere Unterschiede betreffen die Handhabung der Maschine: Durch das stromlinienförmigere Design der Pilotenkanzel und verschiedene Detailverbesserungen bei den Flügeln und der Heckpartie läßt sich die Kiste einfacher steuern als je zuvor. Das soll aber nicht heißen, daß es sich hier nicht lohnen würde, den Umgang mit dem Steuerknüppel (bzw. Maus, Joystick oder Tastatur) zu üben. Eher im Gegenteil, denn je geschickter



Der Flug über den eisernen Vorhang

Super Fulcrum

der Pilot, umso komplizierter sind natürlich auch die Pirouetten, die er am Softwarehimmel drehen kann! Übertreiben sollte man es mit der Luftakrobatik aber auch wieder nicht, denn die Programmierer haben Wert auf Realitätsnähe gelegt: die berühmt-berüchtigten Black Outs schieben einen Riegel vor allzu dreiste Kunststückchen. Ebenfalls realistisch, wenn auch ungewohnt, ist das Verhalten der Wundermaschine im Langsam-Flug – ganz egal, wie sehr man auch trödelt, „Abschmieren“ ist nahezu unmöglich. Dafür fehlt ein Autopilot gänzlich, in Rußland ist scheinbar noch Handarbeit gefragt...

und Flak-Stellungen geschützt werden. Daher liegt der Schwerpunkt diesmal eindeutig beim Bombardieren, die Luftkämpfe treten demgegenüber in den Hintergrund. Gelegentlich kommen sie jedoch auch wieder raus, beispielsweise, wenn man sich plötzlich ein paar feindlichen Hubschraubern oder einer angreifenden F-18 gegenüberübersieht. Dank Gorbi, Bush und Domark leisten aber die bewährten amerikanischen F-16 Fighter in allzu brenzligen Situationen Hilfestellung. Wer nun gar keine Lust hat, ewig bloß Bomben abzuwerfen oder auf feindverseuchten Flughäfen zu landen, kann seinen Computer per Datalink mit ei-

Was die Präsentation betrifft, hat sich ebenfalls nicht sooo viel getan. Die Vektorgrafik ist auf schnellen Rechnern annehmbar flott und sieht nicht übel aus, aber man hat schon Spektakuläreres gesehen. Immerhin zieht die Landschaft ruckfrei unter dem Flugzeug vorbei, zudem fehlen auch die diversen Innen- und Außenansichten nicht (samt Blick vom Tower oder Missile-Perspektive). In Sachen Sound sind realistische FX und eine sehr atmosphärische Musik im Angebot. Simulations-Neulinge werden sich hier dank der Möglichkeit, die unterschiedlich schwierigen Aufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen zu können, sicher wohler fühlen als altgediente Hasen – wer nämlich bereits einen schwerbewachten Flughafen eingenommen hat, könnte sich bei den übrigen leicht langweilen. Auch daß es weder Beförderungen noch Medaillen, Orden oder besondere Zwischensequenzen gibt, hemmt die Begeisterung über dieses ansonsten doch gelungene Programm. MiG-29M Super-Fulcrum legen wir daher denjenigen Bildschirm-Piloten ans Herz, denen es vorwiegend um Action und simple Handhabung geht. Wenn sie dann noch Freude an schönen Packungsbeilagen wie einem Poster oder dem aufwendigen Bildband haben, ist vielleicht sogar der stolze Preis von knapp 170 Markern gerechtfertigt... (Kate Dixon)



Die tiefgreifendste Neuerung ist bei der Aufgabenstellung zu verzeichnen, denn es gibt keine Einzelmissionen im eigentlichen Sinn mehr, stattdessen muß eine langfristig angelegte Kampagne absolviert werden. Als Hintergrundscenario dient ein fiktives süd-amerikanisches Land, das von seinen bösen Nachbarn überfallen wurde; der Spieler ist Teil eines internationalen Friedenskorp und soll die Rasselbande nun wieder rausschmeißen. Dazu müssen insgesamt sechs Rollfelder erobert werden, die selbstverständlich von Radaranlagen, SAM-Stationen

nem anderen PC verbinden. Auf diese Weise ist es möglich, die ganze Kampagne zu ignorieren und stattdessen spannende Luftkämpfe gegen einen Freund auszutragen! Das ist schön und gut, auch alle übrigen Verbesserungen und Neuerungen sind nicht zu verachten – dennoch läßt es sich nicht leugnen, daß leider auch die eine oder andere Sache beim Alten geblieben ist: Die Waffenauswahl ist nach wie vor recht bescheiden und hat außer ein paar hitzesteuerten Missiles wenig Aufregendes zu bieten. Ja, es existiert nicht mal ein eigener Waffen-Screen!

MiG-29M Super Fulcrum

Die Flugsimulation mit der Extraportion Action!

GRAFIK	79%
SOUND	77%
REALISMUS	81%
MOTIVATION	72%

URTEIL

Für Anfänger
Preis: ca. 169,- DM
Hersteller: Domark

75%

Ein Rechner mit zumindest 16 Mhz ist Grundvoraussetzung!

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



KENGI



Sicherlich kennt Ihr „Vier gewinnt“, ja? Dann müßt Ihr Euch nur noch einen Würfel mit fünf Feldern Kantenlänge als Arena vorstellen, und schon habt Ihr das Spielprinzip im Griff!

Das heißt, nicht ganz: Um besetzte Quadrate zu mar-

kieren, finden hier nämlich süße Monsterchen in den Frühlingsfarben gelb und grün Verwendung – die Kengis eben. Ansonsten aber nix

Neues unter der Sonne; zwei Parteien (Mensch und/oder Compi) wetteifern darum, möglichst viele Vierer- und Fünfer-Reihen zu häkeln, wobei abwechselnd und unter Zeitdruck gesetzt wird. Man beginnt auf der untersten Würfelebene und kann auch in die dritte Dimension

bauen, allerdings erst, wenn das darunterliegende Feld schon besetzt ist. Wann es „Game over“ heißt, darf vorher eingestellt werden, aber Sieger ist nicht unbedingt derjenige mit den meisten Vierern, sondern der Punkte-Champ: Zweier und Dreier zählen auch, zusätzlich bringen Sonderfelder Boni ein.

Am Screenrand wird die aktuelle Lage in allen Ebenen angezeigt, und auf Wunsch verschwinden fertige Kombinationen – dann purzeln die darüberhockenden Kengis ein Stockwerk tiefer, und ruckzuck sieht wieder alles anders aus! Das hört sich nett an und sieht auch nett aus, trotzdem vermißt man irgendwie den Spaß an der Freud'. Erstens fehlen ein paar der witzigen Animationen, die den Charme des Amiga-Originals ausmachten, zweitens bekam der Sound eine Null-Diät verordnet, vor allem aber spielt der PC-Computergegner

einfach zu schwachbrüstig. Trotz der gelungenen Steuerung werden also nur Strategen mit menschlichem Partner so richtig Freude an den Knuddel-Tierchen haben. (jn)

Kengi

Allein nur mäßig unterhaltsam – zu zweit recht heiter.

GRAFIK	59%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	52%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

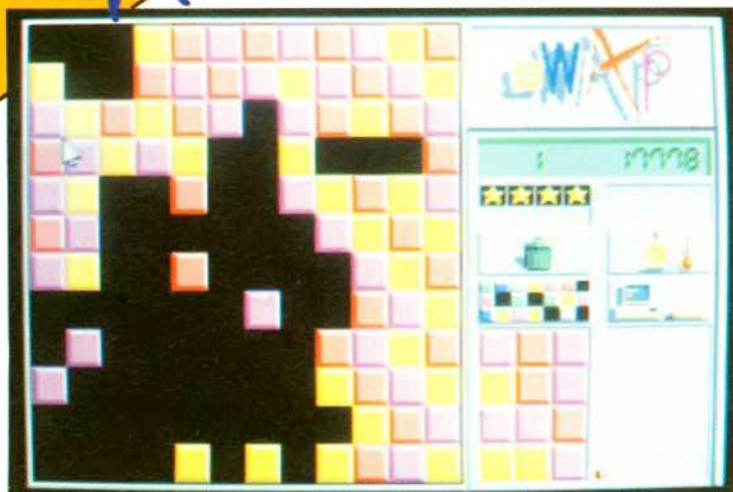
Hersteller: Software 2000

54%

Diverse Varianten einstellbar, erst ab einem 386er ruckelfreie Optik.

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

SWAP



Wein reift ja bekanntlich, wenn er altert – bei Computerspielen findet man das seltener, manchmal aber doch. Die Steinchen-Tüftelei von Palace/Microids ist ein solcher Fall.

Die schon länger erhältliche Amigaversion konnte nämlich nicht restlos überzeu-

gen, doch nun gibt es das Teil auch für den PC, und siehe da: Viel mehr Struktur, wie mein Chefredakteur sagen

würde! Worum es überhaupt geht? Nun, ein Screen voll bunter Steinchen muß abgeräumt werden, nicht mehr und nicht weniger. Durch Anklicken eines Klötzchens (die Tastatur tut's auch) kann man es dazu bewegen, mit einem bestimmten Nachbarn den Platz zu tauschen. Gelingt es auf diese

Art, zwei oder mehr gleichfarbige Felder zusammenzubringen, verschwinden sie aus dem Mosaik. Und das ist nicht halb so einfach, wie es sich anhört – wirklich alles „wegzuordnen“ gelingt nur bei voller Konzentration!

Gegenüber der Urversion glänzt der PC-Swapper mit einem glasklar durchdachten Level-Prinzip: Wer durch die Aufräumarbeiten eine gewisse Menge an Punkten intus hat (wobei geschickte Züge höher belohnt werden), ist für schwierigere Spielstufen qualifiziert und darf vielleicht sogar noch einige überspringen. Diverse Optionen wie Zugrücknahme, Zeitlimit oder verschiedenen geformte Steinchen sind nun den Leveln fest zugeordnet – die zuvor störende Beliebigkeit ist damit verschwunden, die Motivation deutlich gesteigert. Die gerade mal zweckdienliche Grafik (auch unter VGA nur EGA-Qualität) ist nahezu amigaidentisch, die Steue-

rung problemlos, nur der Piepssound klingt beim besten Willen höchstens grausig. Alsdann: Nieder mit den Schw... äh, Steinen! (jn)

Swap

Quadratisch, praktisch – Swap!

GRAFIK	19%
SOUND	7%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	68%

URTEIL

Für

Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Palace

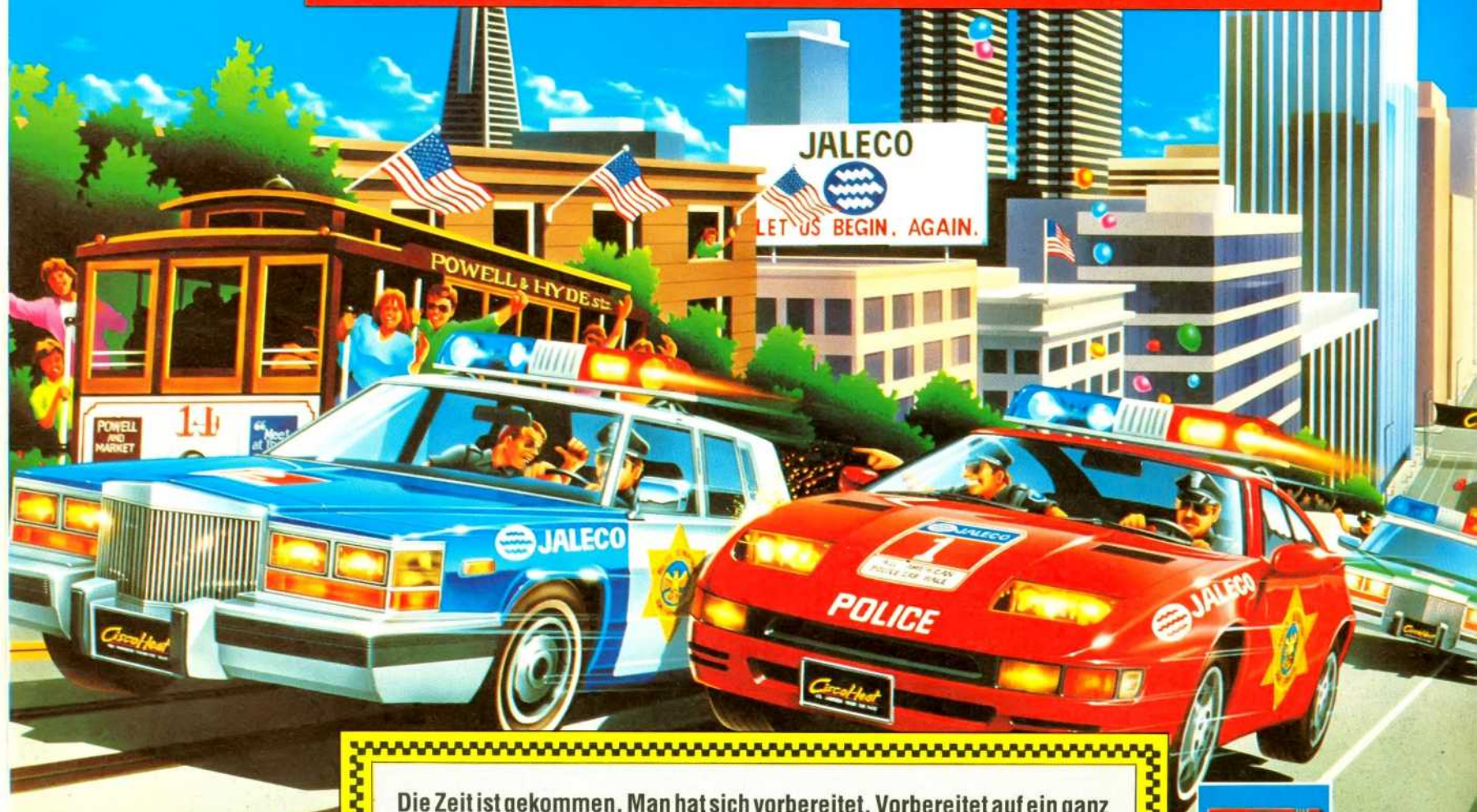
61%

Die Fortschritte kann man speichern, den Sound gottlob abstellen.

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

Cisco Heat

- DIE JAGD DER POLIZISTEN !



**DEUTSCHE
ANLEITUNG !**

Die Zeit ist gekommen. Man hat sich vorbereitet. Vorbereitet auf ein ganz besonderes Rennen:
DAS RENNEN DER POLIZISTEN-und Sie nehmen teil !
 Schwingen Sie sich in einen Blaulicht-Flitzer, geben Sie Gas und machen Sie sich auf nach San Francisco ! Die "Golden Gate", "Fisherman's Wharf", "China Town" und vieles mehr werden mit atemberaubender Realität an Ihnen vorüberziehen. Steuern Sie dem Ruhm entgegen !





In einer Welt, die täglich komplizierter wird, in der heute schon wieder falsch ist, was gestern noch unumstößliche Wahrheit war – in solch einem Chaos genießen zeitlos gültige Erfahrungssätze natürlich einen besonders hohen Stellenwert. Einer davon lautet: Das Fernsehprogramm wird auch immer schlechter...

Der eine vermisst die Kultur, der andere meckert über zuviel Sex in der Glotze, aber im Ergebnis sind sich alle einig: Nie war das Fernsehen so wertlos wie heute. Dabei kann die Sache doch gar nicht so schwer sein, oder? Einfach ein paar Krimis, Kultur- und Nachrichtensendungen, Spielfilme, Seifenopern und Game Shows zusammensuchen, dazwischen ein bißchen Werbung, und fertig ist das Programm! Aber nein, so leicht sind die lieben TV-Konsumenten



Nur Fernsehen ist schöner!

nun auch wieder nicht glücklich zu machen – wie man in Rainbow Arts humorvoller Wirtschaftssimulation anhand leidvoller Erfahrungen selbst feststellen kann...

Obwohl: Eine Wirtschaftssimulation ist Mad TV nur bezüglich Komplexität und Spielablauf, genaugenommen handelt es sich hier um waschechte Satire. Dementsprechend bekommt man es auch nicht mit ellenlangen Zahlenkolonnen und langweiligen Statistiken zu tun, stattdessen gibt's eine kunterbunte Grafik im Comic-Look, Animationen und allerlei liebevolle Details. Die Held der Geschichte ist Archie, seines Zeichens frischgebackener Programmdirektor und damit ganz automatisch Sklave der täglichen Einschaltquoten. Er muß darüber entscheiden, was sein Sender einkauft oder selbst produziert, welche Werbeverträge geschlossen werden und was letztendlich über den Äther geht. Ort des Geschehens ist ein dreizehnstöckiges Hochhaus, in dem sich neben den weitverzweigten Räumlichkeiten von Mad TV auch die Büros der Konkurrenz (Sun TV und Fun TV), sowie diverse Konsulate, Makler und Werbeagenturen befinden. Dabei spielt selbst die kleinste Besenkammer noch eine wichtige Rolle, wenn auch



manchmal nur über Umwege: Beispielsweise ist das Konsulat der Freien Republik Duban ein bevorzugtes Anschlagziel arabischer Terroristen – und das ist gut zu wissen! Duban? Terroristen?? Gut zu wissen??

Tja, zur Erklärung muß man schon ein wenig ausholen: Archie möchte natürlich Erfolg haben, sonst setzt ihn sein Boß schneller vor die Tür, als Ihr den Ausschaltknopf Eures Fernsehers findet. Will unser Jungmanager also nicht mit einem lauten Platsch auf der Straße landen, müssen die Einschaltquoten stimmen, auch TV-Auszeichnungen wie der „Sammy“ sind da nicht verkehrt. Aber sobald der Laden einigermaßen läuft, braucht man größere Studios, um aufwendigere Sendungen pro-

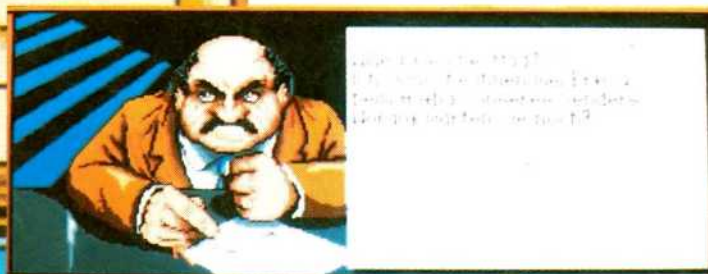
duzieren zu können, damit dieser segenreiche Zustand auch zukünftig anhält. Glasklare Konsequenz: Neue Räume braucht der Sender! Da aber momentan sämtliche Büros im Haus vermietet sind, muß man sie erstmal irgendwie freischaufeln – und wer würde sich für diese anspruchsvolle Aufgabe besser eignen als ein erfahrener arabischer Terrorist?

Die explosiven Jungs lassen sich aber noch viel trickreicher einsetzen, z.B. um der popeligen Konkurrenz eins auszuwischen: Sun TV und Fun TV verfügen nämlich ebenfalls über ehrgeizige junge Programmdirektoren, nur mit dem Unterschied, daß deren Aktionen vom Computer gesteuert werden. Falls nun Archie auf die Idee



Geschenken regeln, den Intrigen der Gegenspieler ist schon schwerer beizukommen. Ja, und so nebenbei soll auch noch das Programm fertigwerden, wobei allein das schon den ganzen Mann fordert: Fast alles muß man selber

Finanzlage, einfach alles. Das geht sogar soweit, daß man einen herumliegenden Gameboy anklicken kann, was ein Mini-Tetris hervorzaubert! Im unteren Bildschirmbereich sind permanent zwei kleine Monitore eingeblen-



Ojeh, der Boß...



Betty, das begehrte Butterblümchen.

kommen sollte, auf dem Wegweiser in der Eingangshalle die Hinweisschilder „Konsulat Duban“ und „Programmdirektor Fun TV“ zu vertauschen – was würde wohl ein ortsunkundiger Terrorist in so einem Fall machen? Antwort: Er würde Archies Hochzeitstermin in greifbare Nähe rücken! Denn unser Held will nicht nur in seinem Job, sondern auch bei der feschen Sekretärin Betty Botterblom Erfolg haben. Leider sind seine beruflichen Kontrahenten gleichzeitig auch seine privaten Nebenbuhler, und Betty steht nun mal auf Erfolgsmenschen – in ihrem Büro hängen Portraits von Archie und seinen Konkurrenten, je nachdem wie sie hängen, hat die Gute momentan ihre Gunst verteilt. Aber das läßt sich mit kleinen

machen, das Sendeschema festlegen (nicht vergessen, daß nicht jugendfreie Sachen erst nach 21 Uhr laufen), die Werbeverträge aushandeln, alte Filme aus dem Archiv holen, die Requisiten für Eigenproduktionen besorgen und noch viel mehr.

Obwohl es ein reines Solo-Spiel ist, dessen Schwerpunkt eindeutig beim Humor liegt, läßt Mad TV in Sachen Komplexität also keine Wünsche offen. In Sachen Steuerung erst recht nicht: Auf dem Screen ist das Gebäude im Querschnitt zu sehen, durch einen simplen Mausklick schickt man Archie in das gewünschte Büro. Alles andere wird ebenfalls im „Nagetierbetrieb“ erledigt; Filmauswahl, Programmänderungen, das Abrufen von Infos zur

det, wovon einer das laufende Programm zeigt, der andere den repräsentativen Zuschauer in Gestalt einer typischen Durchschnittsfamilie – je mehr vor der Glotze hocken, desto höher die momentane Einschaltquote (sozusagen die TED-Family...).

Daß die Grafik gelungen ist, sieht man an den abgebildeten Screenshots, daß Begleitmusik und -geräusche ebenfalls nicht übel sind, müßt Ihr uns schon glauben. Allerdings braucht man dafür 'ne Soundkarte – wo keine Karte, da kein Sound. Achja, unterhaltsam ist Mad TV übrigens auch. Sogar sehr. Sogar so sehr, daß wir anstandslos den Hit-Joker gezückt haben!

(C. Borgmeier)

Mad TV

Die lustigste Wirtschaftssimulation seit der Erfindung des Fernsehens!

GRAFIK 75%
SOUND 62%
REALISMUS 84%
MOTIVATION 88%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Rainbow Arts

Selbst auf langsamen XT's gut spielbar.

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





Selten war ein Cocktail aus Geschicklichkeit, Action und Logelei so lecker: Der ausgeklügelte Mix bezauberte zuerst die Besitzer der Handheldkonsole Lynx, dann war er für diverse Homocomputer erhältlich, und jetzt dürfen endlich auch PC-User einen tiefen Schluck nehmen!

Unser Held heißt Chip und will in den „Bit Busters Club“ aufgenommen werden. Aber die Aufnahmeprüfung hat es in sich: 144 multidirektional scrollende Labyrinth wollen unter Zeitdruck durchquert werden, in jedem gilt es, eine bestimmte Anzahl von Computerchips einzusammeln. Und dazu muß man wiederum die verschiedensten Puzzles lösen – mal darf man unzähligen Monstern ausweichen, mal Fallen ausschalten, Schlüssel suchen, Brücken bauen oder sich in einem Gewirr von Teleportern zurechtfinden. Die Aufgaben setzen



Spielspaß pur!

sich zwar stets aus den gleichen Komponenten zusammen, die sind jedoch in jeder Stufe neu und phantasievoll gemixt. Das Ergebnis: Hirn und Hand werden gleichermaßen gefordert, Langeweile ist für Chip-Dirigenten ein Fremdwort! Was hier begeistert, ist das ausgeklügelte Gamedesign, denn in den ersten Levels erklären spezielle Felder das

Prinzip, später steigert sich der Schwierigkeitsgrad so durchdacht, daß es eine wahre Freude ist. Außerdem darf man alle Aufgaben unbegrenzt wiederholen, sich jederzeit eine Atempause gönnen (Pause-Funktion) und dank Paßwörtern immer wieder in die gerade aktuelle Problematik einsteigen. Wen stört es da, wenn die Grafik etwas altbacken

wirkt, das Scrolling ruckelt und der Sound nicht gerade Ohrwurmqualitäten hat? Hauptsache, die beiden großen „S“ stimmen: Spaß und (Stick-) Steuerung. Und die stimmen hier wahrhaftig! (rl)

Chip's Challenge

Schon jetzt ein Klassiker!

GRAFIK	41%
SOUND	39%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	90%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: U.S. Gold

12 Mhz empfehlenswert, beide Diskettenformate liegen bei.

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

85%



Mag sich der Titel auch nach einem Geldspielautomaten anhören, tatsächlich handelt es sich hier um eine Börsensimulation, genauer gesagt, um den Nachfolger von „Börsenfieber“. Aha. Ist das jetzt (nur) ein Spiel, oder kann man damit wirklich lernen, wie an der Börse die dicke Knete zu machen ist?

Wohl kaum. Warum? Darauf kommen wir gleich, erstmal müssen die ein bis vier Jungkapitalisten ihren Namen eingeben, die Spieldauer festlegen (maximal 150 Kalendertage) und an einem kleinen Börsenquiz teilnehmen, wo sich das vorgegebene Startkapital von 5.000,- DM theoretisch verzehnfachen läßt. Dann beginnt der erste Börsentag: Auf dem Screen erscheint eine Liste mit verschiedenen Aktien, Optionen und anderen Wertpapieren. Die kann man nun nach Herzenslust kaufen und wieder verkaufen – aber

besser folgt man doch der „Meldungsstrategie“. Es werden nämlich mit schöner Regelmäßigkeit Meldungen über Mißernten, Zinserhöhungen, Gewinnbekanntgaben etc. eingeblendet, die ebenso regelmäßig entsprechende Kursveränderungen zur Folge haben. Wer darauf sofort reagiert, andererseits aber auch nicht alles auf eine Karte setzt, sondern das Risiko ein bißchen streut, hat

sich schon bald ein goldenes Näschen verdient. Das hat nicht nur wenig mit dem wirklichen Börsengeschehen zu tun, das verliert generell recht bald seinen Reiz! Da auch Grafik und Sound nur den Charme einer Tabellenkalkulation versprühen, bleibt nicht viel, was man loben könnte – naja, vielleicht die einwandfreie Steuerung (Maus/Keyboard). Ganz allgemein

scheint uns der Broker King jedenfalls kein sehr aussichtsreiches Spekulationsobjekt zu sein... (od)

Broker King

Biedere Börsensimulation ohne großen Tiefgang.

GRAFIK	19%
SOUND	6%
REALISMUS	34%
MOTIVATION	42%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Falken Software

Auch mit XT's problemlos spielbar.

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

35%



Verspekuliert...



Robin Hood

Was ist das: Es ist grün, etwa 800 Jahre alt und treibt sich mit Begeisterung im Wald herum? Rumpelstilzchen? Nicht grün! Eine Heuschrecke? Wird kaum jemals 800 Jahre alt! Tja, dann kann's eigentlich nur Robin Hood sein, oder?

Volltreffer! Der Mann im grünen Beinkleid erlebt ja zur Zeit eine wahre Renaissance: Kevin Costner hat nach seiner Wolfs-Polka das nächste Tänzchen mit Robin gewagt, neben dem Kinopublikum werden aber auch die Computerspieler bedient – und das gleich doppelt! Während Sierra noch an „Conquest of the Longbow“ bastelt, haben die Jungs von Millennium das Spiel zur Legende schon fertig. Ziel ihres Adventures ist es, dem um Heim und Hof geprellten Sir Robin of Locksley mit Hilfe von Volk und Kameraden zur wohlverdienten Rache am Sheriff von Nottingham zu verhelfen...

Sherwood Forest und die umliegenden Ländereien präsentieren sich hier im Look von „Populous“. Die isometrische 3D-Perspektive ist für dieses Genre zwar ungewöhnlich, macht sich aber recht hübsch. Allerorten tummeln sich putzig animierte Sprites, ja, wenn der Winter über England hereinbricht, fängt es sogar richtig zu schneien an! Leider ist die Spiellandschaft nicht sehr umfangreich ausgefallen, auch ist der Bildschirmausschnitt etwas zu klein, um wirklich übersichtlich zu sein. Aber es gibt hübsche Zwischenbilder, und der Sound ist sehr atmosphärisch (selbst der eingebaute Pieper gibt sich größte Mühe). Ob der Spielablauf wohl mit der originellen Präsentation mithalten kann?

Nun, die Handhabung geht jedenfalls mühelos vonstatten, per Iconleiste wird Robin mit Maus oder Tastatur gesteuert: Auf Befehl killt er andere Männchen mit Schwert bzw. Pfeil und Bogen, sammelt Gegenstände ein oder läßt sich in Gesprä-

sich schon bald. Will unser Waldläufer nicht frühzeitig am Galgen enden, muß er ein paar Freunde um sich scharen, mit denen dann Großtaten wie die Erlegung eines Drachen zu vollbringen sind. So hebt man mit der Zeit das Ansehen beim

sämtliche Persönlichkeitswerte (Popularität, Mut, Selbstbewußtsein, Stärke, etc.) aufpöppelt, kann sich irgendwann an die Rückeroberung der vom Sheriff beschlagnahmten Burg wagen! Inwieweit der Packungsaufdruck mit dem Schlagwort „revolutionäres Adventure“ Recht behält, sei dahingestellt – ein ausgefallenes Game ist Robin Hood allemal. Abenteurer, die auf wenig Text, aber viel Action, einen zivilen Schwierigkeitsgrad, selbständig handelnde Charaktere und einen simulierten Zeitablauf stehen, werden jedenfalls zufrieden sein. (rl)



chen Neuigkeiten aus der Gerüchteküche erzählen. Die witzigen Texte erscheinen in gepflegtem Deutsch, wie bei den Kampfszenen kann aber auch hier der Verlauf nicht beeinflusst werden, und die Dialoge wiederholen

Volk, auch die eine oder andere Spende stimmt den Mann auf der Straße freundlich. Wer zusätzlich das Herz der holden Maid Marian erobert, stärkt damit sein Selbstbewußtsein. Und nur wer langsam aber sicher

Robin Hood

Ungewöhnliches Adventure mit Rollenspiel-Elementen.

GRAFIK	69%
SOUND	73%
ATMOSPHÄRE	74%
MOTIVATION	70%

URTEIL

Für Anfänger
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Millennium

71%

Standard-AT (12 Mhz)
empfehlenswert, Spielstände
speicherbar.

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



„Museum“, in dem man sich über die technischen Einzelheiten der Rotofoils und der diversen Spiel-Droiden informieren kann.

Im Vergleich zu der vor einem Jahr erschienenen Amigaversion ist die Grafik praktisch identisch und auch genauso schnell (beinahe Lichtgeschwindigkeit!), sie ruckelt nur etwas stärker. Das schöne Intro von damals wurde bei der Umsetzung allerdings weggelassen, hier wäre zumindest die Orange

zen gelungen, aus Gründen der Fairneß sollte man aber im Zwei-Menschen-Modus immer dieselbe Steuerungsart wählen, also Joystick & Joystick oder Tastatur (für beide).

Das Wichtigste zum Schluß: Masterblazer macht schon Spaß, besonders, wenn man gegen einen menschlichen Kontrahenten antritt. Daß das Grundprinzip heutzutage eher historisch als futuristisch anmutet, läßt sich freilich nicht leugnen... (mm)

Fast zehn Jahre sind vergangen, seit dieses Programm zum ersten Mal erschienen ist. Aber mit einem guten Spiel ist es wie mit einem guten Blazer – man kann es sich auch nach Jahren noch anschauen. Wie sollte also ein Masterblazer je aus der Mode kommen?

Die Legende lebt

Die Historiker unter Euch können sich vielleicht an die Urversion erinnern, zu Zeiten des Atari XL nannte sich Masterblazer allerdings noch schlicht „Ballblazer“. So richtig neu ist also eigentlich nur der Name, dennoch ist das Konzept nach wie vor recht originell oder zumindest nicht unoriginell: Auf einem 3D-Feld streiten zwei „Gleit-Sessel“ um einen schwebenden Ball und versuchen, ihn in das gegnerische Tor zu bugsieren. Weil die Veranstaltung im Jahre 3397 stattfindet, heißen die Sessel Rotofoils, und das Bällchen hört auf den schönen Namen Plasmorb. Tückischerweise entwickeln die Torpfosten bei diesem „Zwei Mann Fußball“ ein reges Eigenleben – sie bewegen sich nicht nur ständig hin und her, nach jedem Treffer rücken sie auch noch ein Stückchen näher zusammen! Wieviel Punkte man pro Treffer kassiert, hängt von der jeweiligen Entfernung zum Tor ab; gewonnen hat, wer nach drei Minuten mehr Punkte auf dem Konto (oder zuvor schon mindestens zehn erreicht) hat. Gezeigt wird das Ganze auf



Das Sessel-Rennen

einem horizontalen Split-screen, wobei man in der einen Hälfte die eigene Sicht der Dinge (immer in Richtung des Plasmorbs) serviert bekommt, während die andere das Geschehen aus der Perspektive des Gegners (bzw. in Richtung dessen Plasmorbs) darstellt. Wer's nicht ganz verstanden hat, darf sich vor dem Start noch einen Demo-Modus ansehen, das eigentliche Match bestreiten dann Menschen und Computerdroiden in beliebiger Kombination. Darüberhinaus hat man einen Turniermodus für bis zu acht Terraner geschaffen, die aber alle am selben Compi sitzen müssen. Außerdem gibt's ein variables Zeitlimit, ein simples Bonusgame (Sessel-Wettgleiten) und ein

Karte fällig. Wer keine orange, sondern eine Soundkarte besitzt, hat's gut, denn über den PC-Piepser ertönt nur ein fürchterliches Quäken und Brummen. Die Handhabung ist im großen und gan-

Masterblazer

Flotter Droiden-Sport nach
Rainbow Art(s)

GRAFIK	64%
SOUND	58%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	65%

URTEIL

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Rainbow Arts

62%

Bei langsamen Rechnern wird automatisch auf EGA umgeschaltet.

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



Der Blick ins Droiden-Museum

Mega Soft

WARE VERSAND

bietet den

MEGA Service

Verlosung von

5
T
O
P
I
E
L
E
N
S
P
unter

den ersten 50 Besteller(i)n(nen)
von

AMIGA / PC
SOFTWARE

**SOFORT
ANRUFEN!**

Preisliste gegen
frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 8.00 DM
bei Vorkasse Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

MEGALINE

24-Std.-Bestellservice

0 42 21 / 6 44 83

HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

Wenn Sie in den Magazinen des Joker Verlags inserieren, wird das der Konkurrenz gar nicht gefallen!

Verständlich, die würde es natürlich lieber sehen, wenn Sie Ihr Leben lang nicht auf diese Form der Werbung gekommen wären - EFFIZIENT und dabei unglaublich PREISGÜNSTIG!

Anzeigen in unseren Magazinen „Amiga Joker“, „PC Joker“ und den systemübergreifenden Sonderheften sind deshalb so wirkungsvoll, weil diese Publikationen für ihre Leser förmlich maßgeschneidert werden! Und vielleicht auch, weil sich Monat für Monat mehr Leser für unsere Magazine entscheiden (merke: Maßanzüge sitzen einfach besser...). Ja, und natürlich auch ein bißchen deshalb, weil wir allen Kunden unser Know How in Sachen Gestaltung, Satz und Druckvorbereitung gerne zum Selbstkostenpreis zur Verfügung stellen.

Tja, Inserate in einem Joker Magazin sind halt eine rundum vernünftige Sache. Einzig und allein Ihre Konkurrenz, die wird nicht begeistert sein! Aber, falls Sie damit leben können...

Rufen Sie uns doch einfach mal an:

089 / 46 05 822 (Herr Preßler) oder 04221 / 88 578 (Herr Borgmeier)

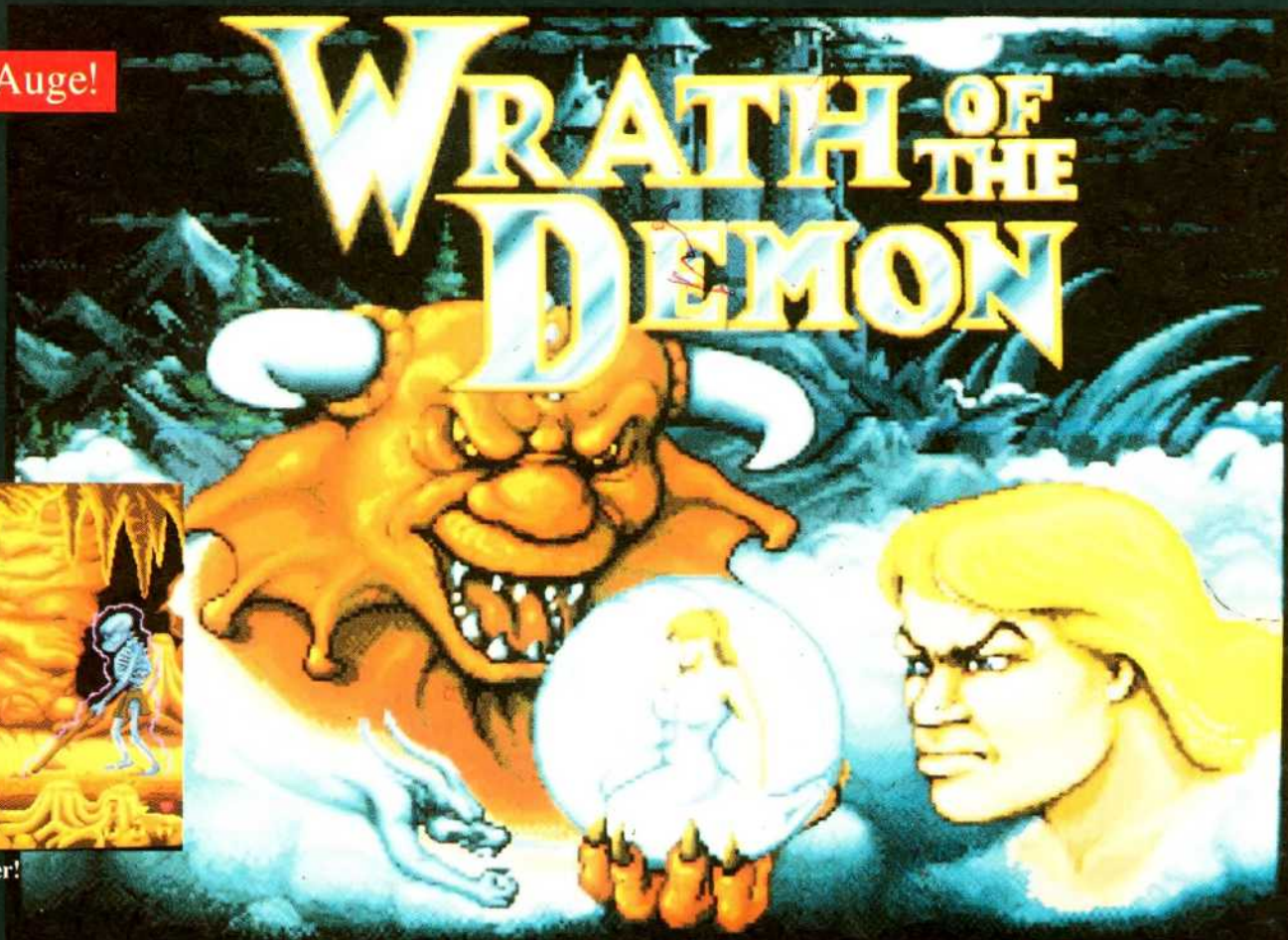
Wir schicken Ihnen die Media-Unterlagen aber auch gerne zu, wenden Sie sich bitte an folgende Adresse :

Joker Verlag Anzeigenabteilung Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar bei München



Action und PC galten lange Zeit als unvereinbare Gegensätze. Mittlerweile gibt's zwar die eine oder andere Joystick-Schlacht, aber im Vergleich zu Strategen, Simulanten oder Abenteurern fristen die Leute mit der Hornhaut am Zeigefinger nach wie vor ein Mauerblümchendasein. Readysofts Grafikkoloß trifft also auf ein ausgehungertes Publikum...

Ein Fest für's Auge!



Nimm das, greuliches Monster!

Die in dieser Hinsicht sehr viel verwöhnteren Amiga-Besitzer dürfen sich an der aufwendigen Prügelorgie im Fantasy-Look ja bereits länger ergötzen, jetzt kommen auch PC-User in den Genuß. Und daß zumindest die Präsentation hier wirklich ein Genuß ist, ahnt man schon beim Öffnen der Packung: gleich sechs Disketten tru-

deln dem Monstertöter in Spe entgegen! Eine davon ist für das Megaintro reserviert, wo stimmungsvolle Musik und schaurig-schöne Bilder die Vorgeschichte erzählen:

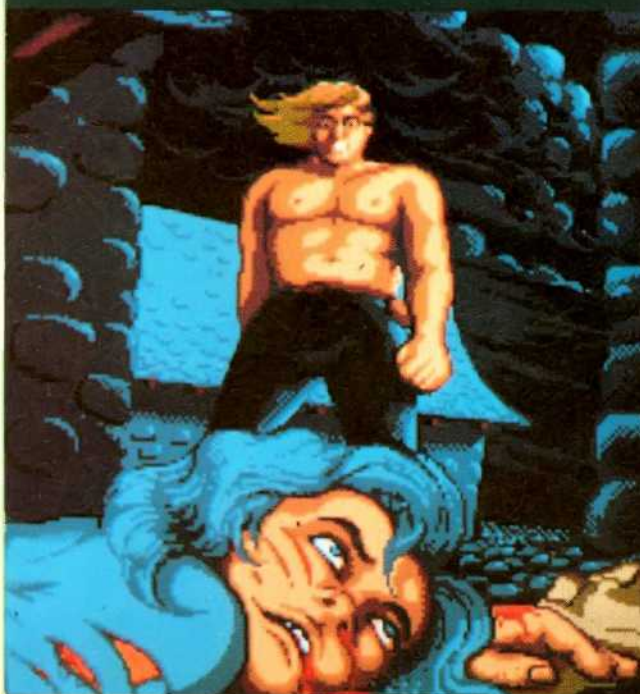
Tosender Donner und finstere Wolken dringen aus dem Appartement im vierten Stock des Burgturms - offensichtlich führt der Hofzauberer Anthrax nichts Gutes im Schilde! Und tatsächlich beschwört der machthungrige Magier gerade einen uralten Dämon, der für ihn den König meucheln soll. Daraus wird aber nix: Freund Dämon verwandelt Anthrax spaßeshalber in ein Häufchen Asche und plant, demnächst seine Monsterhorden auf Vernichtungstournee durch's Ländle zu schicken. Dank einer hellseherischen Fee kommen die Ereignisse dem Regenten zu Ohren, der daraufhin eiligst einen Boten zu seinem treuesten Ritter schickt. Mit dem will sich unser Dämon aber gar nicht erst anlegen, also läßt er den Boten auf offener Straße

niedermetzeln. Zufälligerweise wird ein harmloser Reisender Zeuge der schnöden Tat, brav bringt er den schriftlichen Hilferuf zum König zurück. Und was hat er von so viel Ehrlichkeit? Anstatt eines Finderlohns bekommt nun er den Auftrag, alles wieder ins Lot zu bringen. Immerhin



Die fesche Königstochter gibt's nicht umsonst!

gibt's obendrein das Versprechen, bei Erfolg die Prinzessin heiraten zu dürfen. Und weil die Verlockung auf eine fesche Braut samt mietfreier Fünf-Zimmer-Palastwohnung halt unwiderstehlich ist, macht sich unser Reisender auf die Reise...



Am Anfang war der Mord...

Insgesamt 15 Level sind es bis zum Showdown mit dem schrecklichen Dämon, alle wollen sie mit einem einzigen Bildschirmleben überstanden sein. Zunächst einmal geht's durch eine parallax scrollende Landschaft, und zwar



Die Rettung naht im gestreckten Galopp

auf einem weißen Gaul. Mit gekonnten Sprüngen überwindet der Reiter allerlei Hindernisse, angreifende Flattermänner werden mit einem herzhaften Schlag auf's Auge fluguntauglich gemacht. Da das Roß mit einem Höllentempo unterwegs ist, sind Feindberührungen fast unvermeidbar; trotz der robusten Natur des Helden (ehe die Energieanzeige am Nullpunkt ist, verkraftet er schon ein paar Treffer) ist also äußerste Konzentration angesagt. Besonders, da man ja noch die gelegentlich auftauchenden Zaubertänke erhaschen sollte: Ein Gesöff ist offensichtlich isotonisch, denn es gibt die volle Energie zurück, ein anderes verleiht vorübergehend Unverwundbarkeit, und ein drittes tötet kampfflos ein paar der kleineren Monster. Zwar gerät



Schade, daß man die Animation nicht sieht...

der Ausritt etwas ruckelig, aber die herrlichen Animationen des Schimmels und der sehenswerte Abwurf im Falle eines frühzeitigen Ablebens entschädigen für fast alles!

Ist der erste Abschnitt überstanden, zeigt ein idyllisches Zwischenbild den Retter des Königreichs am lodernden Lagerfeuer. Doch die Ruhe ist trügerisch, denn schon bald machen zwei Kobolde Ärger. Mit dem Schwert muß der eine besiegt werden, während der

andere mit Steinen und Messern um sich wirft. Die Gnome vertragen eine ganze Menge wohlgezielte Treffer, bis sie den Weg zu einem Höhleneingang freigeben. Hier stellt sich ein putzig animierter Drache in den Weg – trotz seiner beachtlichen Ausmaße ist er relativ flott abserviert. Weiter geht's in gruftigen Dungeons, wo Monster in allen Größen, Farben und Formen vor horizontal scrollendem Hintergrund verdroschen werden. Einige der stabileren Fieslinge hinterlassen netterweise einen Zaubertank, so daß der Energiebedarf erstmal für weitere Spielstufen gedeckt ist. Mit einem versteckten Schlüssel öffnet sich schließlich das Tor zum nächsten Level...

Natürlich könnten wir jetzt etwa 25 Seiten lang weitererzählen, was hier so alles passiert, machen wir aber nicht. Stattdessen sagen wir Euch lieber, daß die spielerische Abwechslung nicht ganz mit der grafischen konkurrieren kann: kleines Monster verprügeln, Energietrank aufsammeln, großes



Elliot, bis du's?

Monster verprügeln und immer so weiter. Dank des wohldosierten Schwierigkeitsgrades kommt trotzdem so schnell keine Langeweile auf, das Game ist schwer, aber nicht unfair. Mit etwas Übung ist jeder Gegner zu besiegen, und selbst wenn die Dämonenbrut mal die Oberhand behält, darf unser Bildschirmheld in der Stufe neu anfangen, in der er sein Leben ausgehaucht hat. Zwischendurch kann der Spielstand gespeichert werden, und ein Verschnaufpäuschen ist ebenfalls drin. Die Tastatursteuerung funktioniert tadellos, nur der Stick arbeitet genauso träge, wie man das von so vielen PC-Spielen kennt. Der eingebaute Piepser überrascht mit mehrstimmigem Sound (Musik und FX), Kartenbesitzer werden freilich noch besser verwöhnt. Wie auch immer, schlußendlich steht und fällt die Dämonenhatz mit der spektakulären Grafik – auch wenn manchmal etwas mit Farbe gegeizt wurde, so ist die Präsentation doch

auf der MS-Dose bislang einmalig. Action-Fans auf der Suche nach einem Vorzeigespiel dürfen bei Wrath of the Demon bedenkenlos zugreifen! (rl)

Wrath of the Demon

Monsterschlacht mit Grafikpracht

GRAFIK	86%
SOUND	73%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	66%

URTEIL

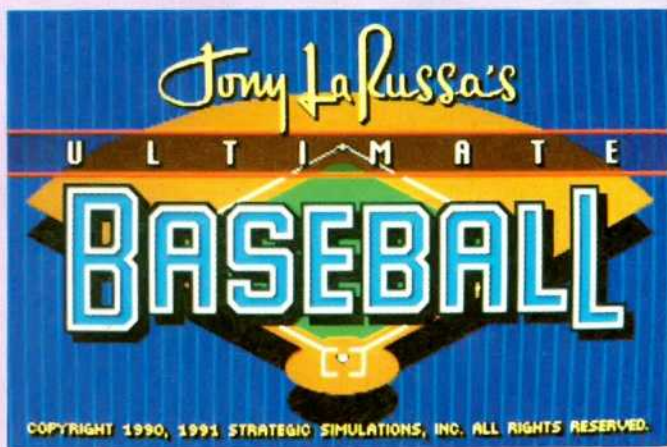
Für
Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: ReadySoft

70%

Schon ab 6 Mhz spielbar, trotz Disk-Flut auch ohne Festplatte erträglich.

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





Tony La Russa ist ein Aushängeschild des amerikanischen Nationalsports – und genau das weckt schlimme Befürchtungen: Allzuoft soll der bekannte Name nur ein mieses Spiel kaschieren. Aber nicht mit Tony!

Nomen est Omen

Dem Vernehmen nach gibt der populäre Manager und Ex-Sportler seinen Namen nämlich nur für Games her, die wirklich was taugen – und tatsächlich ist SSI hier eine richtige Prachtsimulation geglückt! Gegen soviel Komplexität und Spieltiefe sieht „Hardball 2“, der bisherige Tabellenführer in Sachen Baseball, reichlich blaß aus. Ja, selbst das noch ausstehende „TV Sports Baseball“ von Cinemaware wird da kaum mithalten können. Damit wenigstens der Spieler mithalten kann, sollte er schon ein bißchen Ahnung

von der Materie haben, denn die Anleitung hüllt sich bezüglich der Regeln in tiefstes Schweigen.

Ultimate Baseball bietet sowohl einen Action- als auch einen umfangreichen Managerteil – das war bislang nur beim steinalten „Earl Weaver Baseball“ zu finden. Man kann wahlweise als Spieler, Manager oder als Spieler & Manager antreten, was in der Kombination mit den drei Schwierigkeitsstufen die Motivation nahezu endlos aufrechterhält. Im Actionteil ist es möglich, mal eben ein kurzes Spielchen zu machen, alle 162 Begegnungen einer Saison zu bestreiten oder halt irgendetwas

„dazwischen“. Das Spielfeld ist ein Vorbild in punkto Funktionalität und Übersicht, der Radarschirm makellos, und die Steuerung mit den eingeblendeten Cursorpfeilen hat sich ja bereits bei „Hardball 2“ bewährt – nur daß sie hier um einiges ausgefeilter und variantenreicher ist. Selbstverständlich spielen tausenderlei kleine Details eine Rolle (Wind, Rechts- oder Linkshänder etc.), die auch grafisch sehr schön umgesetzt werden. Besonders gut bedacht wurden die Statistikfans, so viele Tabellen und Listen hat die Welt noch nicht gesehen... Der Managerteil braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken, hier gibt es tonnenweise Daten über jeden einzelnen Spieler, der Computer berät bei der Aufstellung und so weiter und so fort. Auch die Präsentation ist rundum gelungen, die Grafiken sind erstklassig animiert und mögen vielleicht die besten ihrer Art sein. Soundkartenbesitzer dürfen sich über eine Sprachausgabe freuen, ansonsten gibt's atmosphärisches (Yankee-) Gedudel und brauchbare FX. In die Steuerung (Tasten oder Stick) muß man sich zwar erst reinfinden, aber danach klappt's wie geschmiert.

Vermissen könnte man hier allenfalls eine abspeicherbare Replay-Funktion (Spielstände können natürlich schon gesaved werden) und ein, zwei Farbtupfer bei den etwas trocken geratenen Statistiken. Aber auch so fällt der Sieg über den Konkurrenten „Hardball 2“ recht deutlich aus. Für die breite Masse deutscher Computerspieler ist Ultimate Baseball thematisch sicher zu gefallen – für eingeschworene Baseball-Fans ist es ein glatter Homerun! (mm)

Ultimate Baseball

Wie der Name schon sagt: die ultimative Baseball-Simulation!

GRAFIK	72%
SOUND	53%
REALISMUS	91%
MOTIVATION	85%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 109,- DM

Hersteller: SSI

83%

Mindestens 10 MHz und eine Festplatte erforderlich.

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

SEATTLE				US				BOSTON			
PITCHER	TY	ERA	V	PITCHER	TY	ERA	V	PITCHER	TY	ERA	V
DRESSLER, KOB	R	3.55	4	HUGHSON, TEX	R	2.75	7				
BATTING ORDER	B	AVG	P	BATTING ORDER	B	AVG	P				
2B PERCHONTE, JACK	L	.294	5	CF DIAMAGGIO, DOM	R	.328	9				
LF ROBERTS, LEON	R	.301	10	LF RICE, JIM	R	.315	11				
1B BOCHTE, BRUCE	L	.316	9	DH WILLIAMS, TED	L	.406	12				
RF PACHORIK, TOM	R	.326	10	1B RUMMELS, PETE	L	.326	9				
DH ZISK, RICHIE	R	.292	9	SS PETROCELLI, RICO	R	.297	11				
C STINSON, BOB	S	.258	7	C FERRELL, RICK	R	.312	9				
3B MEYER, DAN	L	.270	8	RF JENSEN, JACKIE	R	.286	10				
CF JONES, RUFFERT	L	.263	9	2B GOODMAN, BILLY	L	.354	9				
SS REYNOLDS, CRAIG	L	.292	6	3B HOESON, BUTCH	R	.245	9				

Eine von unzähligen Statistiken, Tabellen, Listen...



Die Gelegenheit zum Plausch mit dem Vizepräsidenten einer der weltweit bekanntesten Softwarehäuser bekommt auch unsereins nicht alle Tage. Besonders, wenn der Mann noch persönlich für Ausnahme-Programme wie die Megaseller „Pirates!“ und „Railroad Tycoon“ verantwortlich zeichnet! Wir unterhielten uns mit Sid Meier von MicroProse...

Kein Journalist der Welt würde unvorbereitet in solch ein Gespräch gehen – genau wie der prominente Gesprächspartner in aller Regel schon vorab wissen möchte, was da so auf ihn zukommt. Im Vorfeld waren daher allerlei Hürden zu überwinden: Pressenmanager wollten überzeugt, Sekretärinnen bezirzt und diverse Faxnachrichten über den großen Teich versendet werden. Immerhin kann Mr. Meier auf weit über zwei Millionen verkaufte Exemplare seiner Programme zurückblicken! Umso größer war letztendlich die Überraschung, als sich herausstellte, daß Sid ein ganz besonders umgänglicher, netter, freundlicher und vor allem erstaunlich bescheidener Mensch ist. Kurz und gut, der 37jährige Absolvent der Universität von Michigan (1976 Abschluß in Informatik) – er lebt übrigens mit seiner Familie im amerikanischen Staat Maryland – ist ganz einfach einer der sympathischsten Interviewpartner, die man sich nur wünschen kann!

?: Hallo Sid, an Dich ist ja fast so schwer heranzukommen wie an Präsident Bush...

SM: Ach nein, wir hatten nur gerade einen etwa zweistündigen Stromausfall – dem ist wohl auch Euer letztes Fax zum Opfer gefallen.

?: Aber sonst hielten sich die Katastrophen hoffentlich in Grenzen?

SM: Alles bestens, danke. Der Software geht's gut, mir geht's gut...

?: Nachdem es allen gut geht, können wir ja langsam zur Sache kommen. Möglicherweise können wir uns das Gespräch etwas leichter machen – sprichst Du vielleicht deutsch? Weil, Meier klingt ziemlich deutsch, da könnte es doch sein, daß Deine Vorfahren aus Germany kommen?

SM: Knapp daneben! Mein Vater ist Schweizer, und meine Mutter stammt aus Holland. Mit meinen Deutschkenntnissen ist es aber leider trotzdem nicht so weit her.

?: Das macht fast gar nichts.

SM: Puuhhhh! (lacht)

?: Sid, Du hast den Ruf, einer der besten Spieledesigner diesseits des Spiralnebels zu sein. Silent Service, Pirates!, Red Storm Rising, F-19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon – bei Dir jagt ja wirklich ein Megahammer den nächsten! Wie wird man ein angehimmelter Spiele-Gott?

Ein offenes

Gespräch mit:

Sid Meier



bevorzugst, aber nicht, welches Deiner Spiele Dein Lieblingskind ist?

SM: Also mein Lieblingskind ist mein einjähriger Sohn! Was die Spiele betrifft, ist es immer das, an dem ich gerade arbeite. Wenn Du aber meinst, auf welche ich am stolzesten bin, dann sind das natürlich Pirates!, Silent Service, Railroad Tycoon und F-19.

?: Wieso ist das so natürlich? Hältst Du denn andere für weniger gelungen?

SM: Ja, beispielsweise Red Storm Rising.

?: Was?! Eines Deiner meistverkauften Programme? Eine der besten U-Boot Simulationen? Ein Game, das...

SM: ...ohne das dicke Handbuch eigentlich nicht spielbar ist. Erfahrene Simulations-Spieler könnten da leicht enttäuscht sein, besonders, wenn sie das zugrundeliegende Buch kennen.

?: Apropos Buch - die kriegesischen Szenarien eines Tom Clancy sind bestimmt nicht jedermanns Sache. Schon gar nicht die der Deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS). Auch Silent Service war hierzulande ja schonmal am Index.

SM: Mir völlig unverständlich! In kann in einer vernünftigen Simulation keine Verherrlichung des Krieges entdecken, der Unterschied zu anderen Medien wie Presse, Film etc. ist doch nur der, daß der Spieler hier Handlungsmöglichkeiten hat. Wir haben ganz bewußt auch das Desert Storm Szenario des Irak-Konflikts für F-15 II veröffentlicht, weil wir da moralisch keinen Unterschied zu anderen Konflikten, sagen wir mal dem Zweiten Weltkrieg, sehen.

?: Und dennoch zielen Deine aktuelleren Games in eine ganz andere Richtung, man denke nur an Railroad Tycoon.

SM: Das hat aber mit moralischen Bedenken gar nichts zu tun, ich mache nur gerne immer wieder etwas Neues. Die klassischen Simulationsthemen vor kriegesischem Hintergrund sind doch heutzutage praktisch schon ausgereizt.

?: Es besteht also noch Hoffnung für Pirates 2 oder Railroad Tycoon 2 - wir wissen, daß viele Leute in Deutschland begierig auf diese Nachfolger warten.

SM: Zu Pirates! kann ich noch nichts sagen, aber über eine Datadisk für Railroad Tycoon denken wir gerade nach. Vielleicht mit Indien, Japan und Südamerika? Aber ich hätte noch so viele ganz neue Ideen...

?: Ja, wo nimmst Du die eigentlich her?

SM: Na, ich lese viel. Über Geschichte, Expeditionen, Forschungsprojekte usw.. Wäre ich nicht was ich bin, dann wäre ich wohl Buchautor geworden.

?: Da haben wir Computerspieler ja direkt Glück gehabt! Aber kommen wir nochmal auf Deine Zukunftsvisionen zurück - wie sieht ein Sid Meier Game in ein paar Jahren aus?

SM: Vielleicht ist es ein Multi-User-Programm, auf alle Fälle hat es noch mehr Grafik und Sound. Für meine Begriffe geht die Entwicklung hin zu interaktiven Filmen, allerdings wird sich da zuerst noch in Sachen Hardware ein bißchen was tun müssen. Andererseits sollte man auch nicht immer nach größeren Maschinen schreien - die heutigen werden ja nur in den seltensten Fällen wirklich ausgereizt!

?: Was hältst Du in diesem Zusammenhang von den zur Zeit so populären Spielkonsolen aus Japan?

SM: Dieses Marktsegment ist momentan zwar heiß umkämpft, ich persönlich halte mich da aber ebenso raus, wie aus unseren Produktionen für Coin Ops. Meine Spezialität ist komplexe Entertainment-Software für Erwachsene, mit kurzlebigen Games für Kinder habe ich nix am Hut. Selbstverständlich wird aber das eine oder andere meiner Spiele für die eine oder andere Konsole umgesetzt. Und man weiß ja auch nie so genau, was die Zukunft bringen wird...

?: Doch, wir schon. Nämlich Dein lang erwartetes Civilisation. Das sollte ja nun bald erhältlich sein - bist Du froh, wieder ein Projekt hinter Dir zu haben?

SM: Ja, denn zu Beginn eines neuen Vorhabens macht mir die Arbeit immer am meisten Spaß. Das Entstehen einer neuen Idee ist einfach herrlich, die Schlußphase hingegen, mit all dem Testen und Überprüfen, kann ich überhaupt nicht ausstehen. Da wäre ich immer am liebsten schon beim nächsten Projekt.

?: Dann ergreifen wir jetzt die Gelegenheit, uns bei Dir für das nette und informative Gespräch zu bedanken - ehe Du uns gedanklich noch zum nächsten Interview abschweifst. Sid, wir wünschen Dir für die Zukunft alles Gute und freuen uns auf viele weitere tolle Spiele von Dir! (mm)



Demnächst in diesem Theater: Civilisation

Sid Meiers Softographie

Hell Cat Ace (1982)
 Crusade in Europe (1983)
 Spitfire Ace (1983)
 Solo Flight (1984)
 F-15 Strike Eagle (1984)
 Silent Service (1985)
 Gunship (1986)
 Pirates! (1987)
 F-19 Stealth Fighter (1988)
 Red Storm Rising (1989)
 F-15 Strike Eagle II (1989)
 Covert Action (1990)
 Railroad Tycoon (1990)
 Civilisation (1991)

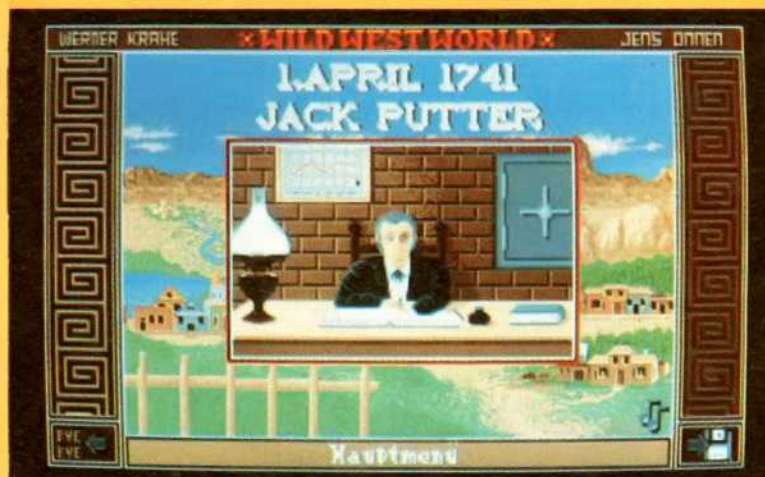


Sattelt die Colts und ladet die Pferde – nach einem runden Jährchen hat die Western-Simulation von Software 2000 endlich den Sprung vom Amiga auf den PC geschafft!

Rockwells im Jahre 1741, das ist ein Flußtal mit drei kleinen Städtchen, zwei Indianerstämmen, einer Handvoll Farmern und jeder Menge Rauhebeine á la John Wayne. Der Spieler übernimmt die Rolle von Jack Putter, der in dieser anheimelnden Umgebung eine Ranch (plus ein bißchen Kapital) geerbt hat und nun beschließt, binnen 20 Jahren zum angesehensten Bürger weit und breit zu avancieren. Aller Anfang ist schwer, besonders, was die schnöden Alltagsgeschäfte betrifft: Land, Saatgut, Vieh und Waffen wollen gekauft, Cowboys, Farmer oder Scouts angeheuert und Trecks ausgerüstet werden. Daneben erschweren Naturkatastrophen und schießwütige Gangster das Farmerleben – in kleinen Actionsequenzen darf man Duelle ausfechten oder Überfälle auf seine Wagenzüge vereiteln. Jack kann übrigens auch selbst zu zwielichtigen Methoden greifen, ja, sogar Räuber werden. Doch Vorsicht, dem Geldbeutel mag das zwar nutzen, für's erstrebte Ansehen ist es bestimmt nicht von Vorteil... Als Hauptscreen ist eine Landkarte der Umgebung zu sehen, von hier aus lassen sich mit Maus und Icons alle benötigten Informationen abrufen: Wo liegen die Ländereien von Putter, seinem menschlichen Konkurrenten (falls vorhanden) oder den vier (festen) Computergegnern? Wie wird welche Parzelle genutzt? Welche Angestellten befinden sich wo? Sind zur Zeit Trecks unterwegs? Wütet ein Buschfeuer im Tal? Und so weiter und so fort. Per Menü kann man die Städte besuchen, in denen alles über den Ladentisch wandert, was nicht niet- und nagelfest ist; besonders Mutige dürfen auch versuchen, mit den Indianern ins Geschäft zu kommen (ein Faß

Feuerwasser ist immer ein guter Anfang für friedliche Handelsbeziehungen). Tja, und auf der Farm selbst kann man schließlich in allerlei Tabellen Einsicht nehmen,

WILD



WEST



WORLD



die über den Erfolg des Unternehmens Aufschluß geben. Sobald das Informationsbedürfnis befriedigt ist und alle gewünschten Aktionen eingeleitet wurden, wird per Klick ein Tag (= Runde) beendet, und der neue Morgen graut – je nach Wunsch läuft die Zeit aber auch durch, bis sich etwas Wichtiges ereignet.

Wer es bis jetzt noch nicht gemerkt hat, dem geben wir es hiermit schriftlich: Wild West World strotzt nur so vor Komplexität! Umso erstaunlicher, daß die Steuerung angenehm leicht von der Hand geht, zumindest, sobald man die vielen Icons erstmal intus hat. Für eine Wirtschaftssimulation ist zudem die Grafik recht aufwendig, und von der musikalischen Seite gibt's gar einen echten Ohrenschmaus zu vermelden: Hilly Billy, wie er klingt und kracht, die FX sind auch nicht übel.

Westener auf der Suche nach anspruchsvollem Entertainment dürfen ihren Schimmel also getrost vor dem nächsten Softwareshop parken und sich diese Pferdeoper zulegen – es lohnt sich! (jn)

Wild West World

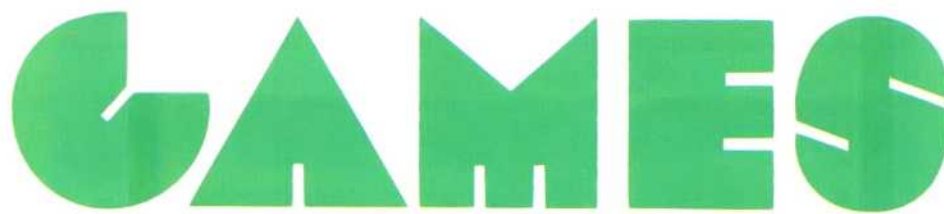
Komplexer Western in einer 1:1-Umsetzung vom Amiga – empfehlenswert!

GRAFIK	69%
SOUND	72%
REALISMUS	81%
MOTIVATION	84%
URTEIL	79%

Variabel
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Software 2000

Harddisk erforderlich, die Landkarte liegt als Spielbrett bei.

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



WORLD

MS-DOS Freizeit-Software

688 Sub	89,-	Manchester United	59,-
ATP	119,-	Maniac Mansion	79,-
Bandit Kings o. Ancient China	109,-	Mega Fortress	99,-
Bane o. t. Cosmic Forge	89,-	Megatraveller II	99,-
Buck Rogers dt.	109,-	Midwinter	99,-
Bundesliga Manager Pro.	a. A.	Mig 29 Super Fulcrum	109,-
Castles	99,-	Monkey Island II	a. A.
Challengers Compilation	89,-	Monkey Island VGA	109,-
Chessmaster 2100	69,-	Nobunagas Ambition	119,-
Chuck Yeagers Air Combat	99,-	PGA Tour Golf	79,-
Command HQ	99,-	Pirates	69,-
Death Knights of Krynn	89,-	Pools of Darkness	89,-
Elite Plus	119,-	Ports of Call	99,-
Eye of the Beholder dt.	109,-	Prince of Persia	89,-
F 117 A Night Hawk	119,-	Railroad Tycoon	99,-
F 15 Strike Eagle II	99,-	Red Baron	119,-
F 19	119,-	Roules of Engagement	99,-
Full Blast	89,-	Secret Weapons o. t. Luftwaffe	109,-
Full Blast Compilation	89,-	Silent Service II	99,-
Gateway t. t. Savage Frontier	89,-	Sim City + Populous Comp.	89,-
Genghis Khan	119,-	Sim Earth	119,-
Great Courts II	a. A.	Space Quest IV	119,-
Gunship 2000	109,-	Spirit of Adventure	89,-
Harpoon	119,-	Test Drive Compilation	99,-
Heart of China	119,-	Tetris	69,-
Imperium	89,-	Their Finest Hour	89,-
Indiana Jones III	79,-	Their Finest Hour Miss. Disk I	49,-
Indiana Jones IV	a. A.	Tracoon II	119,-
Jet Fighter II	119,-	Ultima Trilogy	79,-
Joe Montana Football	99,-	Ultima VI	99,-
Kevin Home Alone	a. A.	Ultimate Baseball	a. A.
Kings Quest V	129,-	Western Front	99,-
Larry I VGA	119,-	Wild West World	109,-
Larry V	109,-	Wing Commander I	99,-
Lemmings	99,-	Wing Commander II	109,-
LHX Attack Chopper	119,-	Wing Commander Miss. Disk je	49,-
Links	119,-	Winzer	89,-
Links Kursdisk je	49,-	Wolfpack	109,-
Loom	89,-	Zack Mc Kracken	79,-
Lord of the Rings	99,-		
M 1 Tank Platoon	119,-	Soundblaster	299,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München: Landsberger Straße 135, Tel. 0 89 / 5 02 24 46, Fax 0 89 / 5 02 67 67

Laden in Nürnberg: Jakobsplatz 2, Tel. 09 11 / 20 30 28

VERSANDZENTRALE: DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 0 89 / 78 60 44, FAX 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44



Neue Welt im alten Look



Abgesehen von „Eye of the Beholder“ sehen die AD&D-Rollenspiele von SSI seit Jahr und Tag gleich aus – ob man nun in die Forgotten Realms blickt oder die Dragonlance Reihe beäugt. Aber jetzt gibt's ja die brandneue Savage Frontier Serie...



Kusch, böses Monster!



Kampf den einfallslosen Softherstellern!

Wow, da darf man aber gespannt sein! Tja, dürfen dürft Ihr schon, aber müssen müßt Ihr nicht: Bei der amerikanischen Company hat man mit Argusaugen darauf geachtet, daß sich nur ja keine unverbrauchte Idee einschleicht! Das fängt schonmal damit an, daß die neue Grenzregion so neu nicht ist – es handelt sich dabei vielmehr um eine etwas abseits gelegene Gegend der vergessenen Realms (ist den Jungs wohl gerade wieder eingefallen...). Auch die Story um den bevorstehenden Angriff der „Eisberg-Orks“ ist nur Dutzendware: Nachdem unser Heldenverein gleich zu Beginn des Spiels fast all seiner weltlichen Güter beraubt wird, darf sich die ausgeplünderte Party wie gewohnt über mehrere kleine Missionen ans finale Showdown herantasten.

Technisch bietet die entlegene Provinz ebenfalls nichts Neues: Ein fertiges Team ist bereits vorhanden, wer möchte, darf natürlich auch sein eigenes basteln (gebrauchte Charaktere können nicht geladen werden). Der Hauptscreen benutzt immer noch sein winziges 3D-Fenster mit den merkwürdig verzerrten Perspektiven, nach wie vor erscheinen dort gelegentlich auch ein paar kleine, nicht animierte Bildchen. Immer noch wird viel Platz für wenig Informationen (zum aktuellen Partyzustand) verschwendet, immer noch gibt's die gewohnte Textausgabe. Die umfangreichen Menüs und Sonderbildschirme für Inventory, Camp usw. lassen sich bequem über die Tastatur oder Maus/Joystick erreichen, unterscheiden sich aber mit keinem Bit von den diversen Vorgängerprogrammen. Kämpfe sind die hauptsächliche Beschäftigung unserer wackeren Ork-Töter, und der dafür zuständige Extrascreen bietet ebenfalls das bekannte Bild: Drauf-

sicht schräg von oben, taktisch ausgefeilte Steuerung der einzelnen Charaktere oder computerunterstützter Quick-Mode. Von der magischen Front wären zwei Sorten Zauberer und viele Spells für alle Gelegenheiten zu vermelden. Die Sprüche muß man sich vor der Verwendung mühsam einprägen, und mit verhexten Items läßt sich auch allerhand anstellen – echte Neuigkeiten sind das allerdings schon wieder nicht.

Naja, vielleicht macht ja der Sound alles wieder gut? Vielleicht fällt aber auch morgen der Mond runter! Die kurze Titelmusik mag ja noch angehen, aber die quengeligen FX hätten sich ohne Soundkartenunterstützung auch nicht anders angehört. Die Grafik kennt zwar VGA, doch merkt man's höchstens an den Mini-Portraits. Savage Frontier bietet letzten Endes akzeptable Unterhaltung – trotzdem, wer kein eingefleischter SSI-Fan ist, sollte sich lieber an „Eye of the Beholder“ und seine Nachfolger halten. (jn)

Savage Frontier

Das Übliche: Nicht schlecht, aber schon lange nicht mehr gut.

GRAFIK	55%
SOUND	30%
ATMOSPÄRE:	61%
MOTIVATION	59%

URTEIL

Für Anfänger

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: SSI

57%

Die 5.25" Version läuft nur auf HD-Floppys, Bestellschein für 360er-Disks liegt bei.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Heracles	Dr. Anleitung

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

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

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

6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4

Megastark in PC-Software

Eye of Beholder dt.	89,00	Might & Magic 3	85,00
Finest Hour Mission Disk	33,00	Nascar Racing Challenge	89,00
Gunship 2000	89,00	Operation Combat	59,00
Immortal	75,00	Pools of Darkness	75,00
Larry 1 (neue VGA Version)	89,00	Robin Hood	75,00
Larry 5	89,00	Wingcommander 2	89,00
Megafortress	85,00	Speech Disk zu Wingcom. 2	39,00

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



...ist megastark!



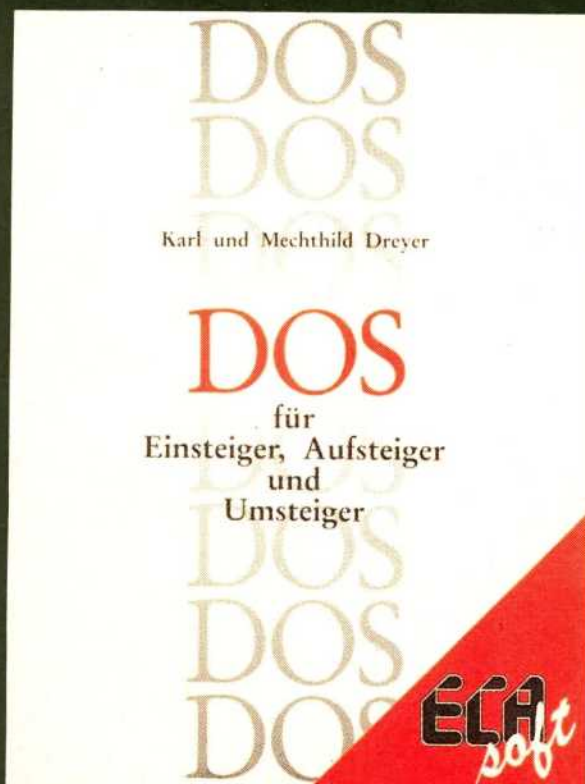
Neu! CDTV-Software!

(Gütersloh) Softwarekäufer sind besonders gut auf KORONA-SOFT zu sprechen. Dies teilte jüngst Andreas Plaßmann anlässlich seines fünfjährigen Firmenjubiläums mit. Kunden loben vor allem die regelmäßigen Informationen, Lieferschnelligkeit (in stabiler Verpackung!) und das gute und vielfältige Angebot. Kein Wunder, denn neben Spiele- und Anwender-Software für alle gängigen Computersysteme (u.a. jetzt auch für das CDTV) bietet KORONA-SOFT auch Module für Sega- und Nintendo-Konsolen. Software für den Gameboy und das neue Game Gear ist ebenfalls reichlich im Programm vertreten. Wie Plaßmann behauptet, kann jeder In-

teressent kostenlos den neuen Softwarekatalog anfordern. Der Katalog erscheint zweimal jährlich mit dem gesamten Titelangebot, das über 2.000 Artikel umfaßt. Zwischen durch gibt's aktuelle Informationen und Tips durch entsprechende Rundschreiben. Neben der umfassenden Beratung am Telefon und im Ladengeschäft schätzen KORONA-SOFT-Kunden vor allem auch den kulantesten Reklamationsservice. Unser Tip: Beim nächsten mal KORONA-SOFT ausprobieren! ♦

Tel: 05241 / 18 28
Fax 05241 / 130 43
Btx * Korona #
Carl-Bertelsmann-Str. 53
4830 Gütersloh

In 24 Stunden zum DOS-Profi? Garantiert...



... klappt das auch mit diesem Buch wieder nicht! Aber „DOS für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ ist so verständlich geschrieben, so übersichtlich gegliedert und so ausführlich im Inhalt, daß wir nicht umhin konnten, uns ein paar Exemplare für Euch zu reservieren.

Wer also auf der Suche nach einem prima Lern- und Nachschlagewerk ist, der braucht nicht weiter zu suchen – für schlappe DM 38,80 kommen 390 Seiten geballtes Wissen über den Umgang mit der MS-Dose direkt zu Euch nach Hause! Übrigens: Auch als Weihnachtsgeschenk ist das Teil bestens geeignet...

Bestellung per Vorkasse oder Nachnahme an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
„DOS-BUCH“
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR



Unendliche Weiten...

rules of engagement

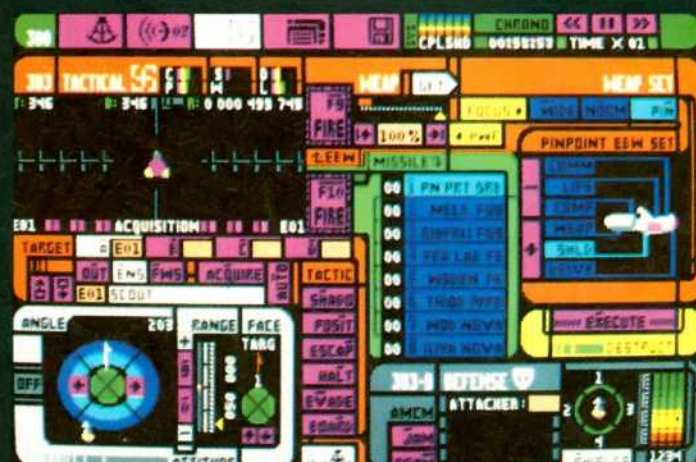
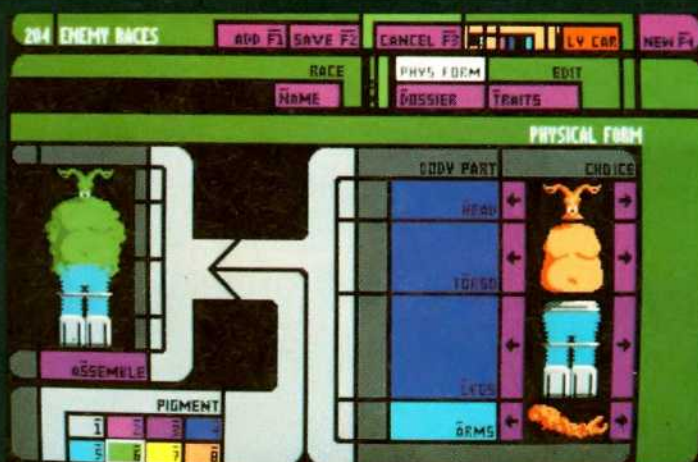
Omnitrends „Future History“ bietet ja bereits eine ganze Reihe inhaltlich zusammenhängender Spiele – die neue SF-Simulation knüpft nahtlos an. Warum das Teil nach dem Ehrenkodex der Kampfpiloten benannt wurde, bleibt allerdings im kosmischen Dunkel...

Während beim mittlerweile leicht angestaubten „Breach“-Duo taktische Kämpfe Mann gegen Mann im Vordergrund stehen und

Ehe man sich an den ersten Feindflug wagt, sollten die Hinweise zum jeweiligen Schwierigkeitsgrad gecheckt werden; Newcomer

Grafik indessen übt sich gemäß der Firmentradition in Schlichtheit. Zwar prahlen Installationsroutine und Verpackung großspurig mit

Rising“ einfallen, der kann ja mal mit Rules of Engagement in die Zeitmaschine klettern. (jn)



die „Universe“-Reihe mit wechselndem Erfolg versucht, die Grauzone zwischen Strategie, Adventure und Rollenspiel zu füllen, handelt es sich hier am ehesten um eine Raumkampf-Simulation (übrigens kann man „Breach 2“ in den Spielablauf einbinden). Als Nachwuchs-Captain steht dem Spieler ein ganzer Haufen frei anwählbarer Missionen zur Verfügung, auf daß er langsam die Karriereleiter erklimme. Das Konzept kennt man ja von „Star Fleet“ oder „Wing Commander“, doch wird der Kampf hier sehr viel detaillierter ausgetragen als bei der Fleet. Im Gegensatz zu den Wings wiederum, spielen keine flotten Knallfrösche die Hauptrolle, sondern fette und behäbige Ungetüme – wo die hinballern, wächst kein Vakuum mehr!

könnten sonst ins sichere Elend laufen. Mit Hilfe von vier Hauptscreens (Navigation, Kommunikation, Kampf und Datenbank) sowie ungezählten Buttons wird der Kreuzer-Koloß dann durch den Kosmos dirigiert. Ja, bei einigen Missionen kommandiert man gar eine ganze Flotte! Die Befehlsausgabe an die Piloten anderer Schiffe gestaltet sich jedoch nicht unproblematisch, da die Jungs ihren eigenen Kopf haben... Überhaupt wird Realismus groß geschrieben: Hilfsmittel wie Autopilot oder elektronische Zielerfassung spielen eine Hauptrolle, und das ganze Drama läuft in Echtzeit ab. Freilich kann auch manuell gesteuert werden, und für Ungeduldige steht sogar ein Zeitraffer zur Verfügung. Komplexität ist also reichlich vorhanden, die

VGA, mehr als 16 Farben kommen aber dennoch nicht zum Vorschein (und die sind nicht mal übermäßig schön). Auch die ebenso spärlichen wie bescheidenen Animationen reißen nichts mehr aus dem Feuer. Da gefällt die Titelmusik gleich wesentlich besser, schade, daß der Rest des Games nur ein paar FX bietet. Zur Steuerung sollte wenn irgend möglich eine Maus verwendet werden, denn nur so hat man auf Dauer eine Chance, sich mit der verwirrenden Fülle an Funktionen anzufreunden. Sicher, das ausgezeichnete englische Manual ist eine große Hilfe, aber trotzdem. Falkner und andere Stahlvogel-Dompteure werden sich in dieser Zukunft also kaum heimisch fühlen, wem aber beim Stichwort Simulation als erstes Spiele wie „Silent Service“ oder „Red Storm

Rules of Engagement

Kein „Vorzeigespiel“, aber Liebe auf den zweiten Blick!

GRAFIK	47%
SOUND	62%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	69%

URTEIL

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Omnitrend/
Mindcraft

65%

Editor für individuelle Missionen vorhanden, auf 386ern kann es zu Systemabstürzen kommen.

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

Für A500:
Speicher-
erweiterung
auf 1 MB
DM 74,00

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99
Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25



3,5" Floppy
Drive extern
DM 154,00

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr
FRANKFURT
TEL. 0 69 / 62 74 89

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
SEIT 1. OKTOBER IST UNSERE
FILIALE in FREIBURG
geöffnet!
FUNNY SOFTWARE - OLIVER HECK, SCHREIBERSTRASSE 18,
7800 FREIBURG - Tel. Bestellservice: 0761/382590

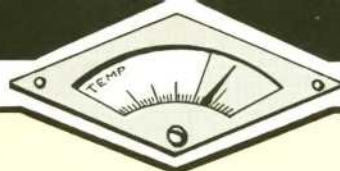
★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
IM SAARLAND
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 14.00 bis 18.00 Uhr
HOMBURG
TEL: 0 68 41 / 6 45 87

— BTX # 20011/0711/850325 # —

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

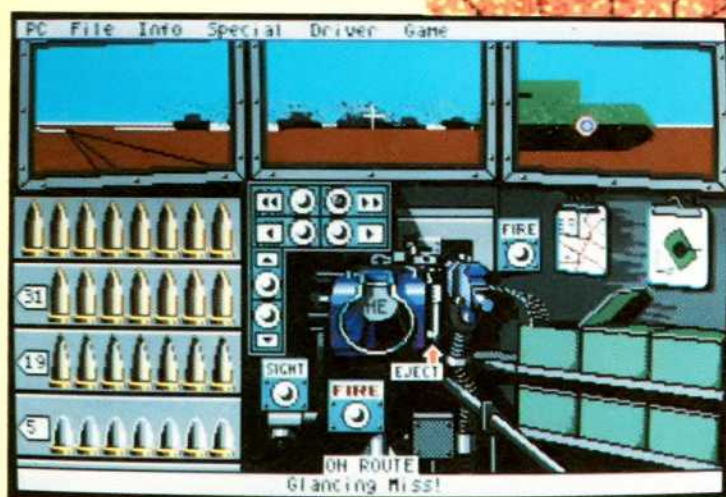
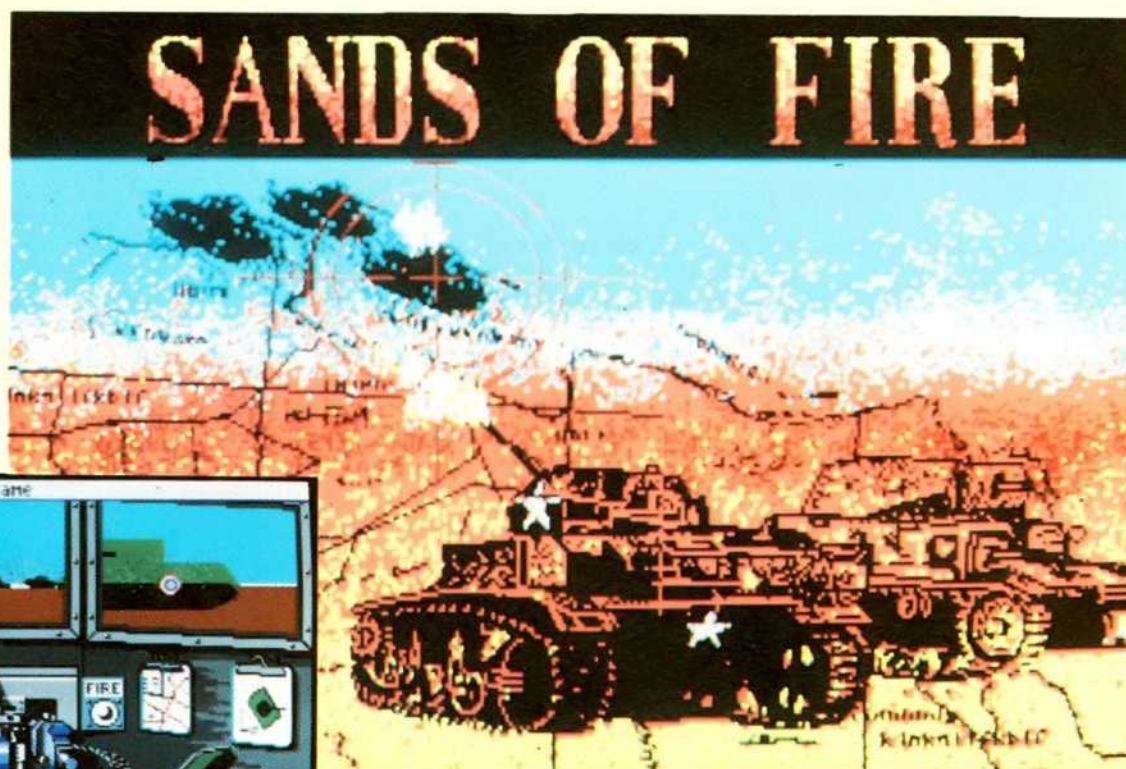
Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,00 - Eilzuschlag DM 7,-, Ausland: Nur Scheck Vorauskasse + DM 21,-, - Für Druckfehler keine Gewähr.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
3D Construction Kit(e)	119,95	119,95	119,95	Imperium	67,95	67,95	—	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	Winning 5	73,95	73,95	—
40 Sports Boxing	—	—	74,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Moonshine Racer	64,95	64,95	—	Winzer	68,95	68,95	72,95
40 Sports Drivin	—	—	74,95	Invest	59,95	59,95	—	Moonwalker	64,95	54,95	64,95	Wolfpack	72,95	—	84,95
688 Attack Sub	64,95	—	74,95	Iron Lord	69,95	69,95	74,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95	—	World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
A.T.P. Airline Tr.Pil.	—	—	87,95	Ishido	64,95	—	74,95	Navy Moves	64,95	69,95	—	Worlds at War	—	—	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95	Jet Fighter 2	—	—	94,95	Navy Seals	66,95	66,95	—	Wonderland	75,95	75,95	89,95
Amos Compiler	69,95	—	—	Keys of Maramon	—	—	74,95	Nebulus	62,95	—	—	Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Andrettis Rac. Chall.	—	—	74,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	Necronom	69,95	—	—	Wreckers	66,95	66,95	66,95
Animation Studio	249,95	—	—	Kind of Magic 3	64,95	—	—	Ninja Remix	64,95	64,95	—	X-Copy Prof. m. Hardw.	79,95	—	—
Aquaventura	64,95	—	—	Kings Quest 4*	96,95	96,95	96,95	Novunagas Ambition	29,95	29,95	86,95	Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Arachnophobia	—	—	69,95	Kings Quest 5* (dt.)	96,95	—	99,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95	Xiphos	69,95	69,95	—
Armalyle	64,95	64,95	—	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Armor Alley	—	—	74,95	Knights of the Sky	77,95	—	94,95	Omicron Conspiracy	64,95	62,95	—	Zarathustra	62,95	62,95	—
Armour Geddon	62,95	62,95	—	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	On the Road	69,95	69,95	69,95	Z-Out	59,95	—	—
Atomino	62,95	62,95	67,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Operation Stealth	64,95	64,95	72,95				
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Leisure Suit Larry 5	—	—	96,95	Oriental Games	59,95	—	—				
Ball Game	64,95	—	64,95	Lemmings	62,95	62,95	74,95	Out Zone	54,95	64,95	—				
Bandit Kings	82,95	—	82,95	Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95	P.P. Hammer	74,95	74,95	74,95				
Bane of the Cosmic Forge	89,95	—	89,95	Lettrix	59,95	59,95	62,95	Panzer Kick Boxing	64,95	64,95	—				
Bards Tale 2	64,95	—	54,95	LHX Attack Chopper	69,95	69,95	69,95	Paradroid 90	64,95	64,95	—				
Bards Tale 3	67,95	—	76,95	Life & Death	69,95	69,95	69,95	PGA Tour Golf	69,95	—	69,95				
Battle Chess 2	—	—	74,95	Life & Death 2	—	—	—	Phantasia Bonus Ed.	69,95	—	69,95				
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	Links	86,95	—	86,95	Pirates	63,95	68,95	64,95				
Beast Buster	72,95	—	—	Links Course 1-3 je	—	—	44,95	Platinum Top 4	59,95	—	—				
Big Business	58,95	58,95	58,95	Links Pinhurst Course	59,95	54,95	59,95	Police Quest 2*	96,95	96,95	96,95				
Big Deal	72,95	—	—	Logical	75,95	75,95	75,95	Police Quest 3	—	—	96,95				
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Loom	64,95	64,95	75,95	Pool of Radiance	68,95	—	68,95				
Bill Elliotts Nasc.Chall.	74,95	—	73,95	Lotus Esprit Turbo Chal.	69,95	69,95	69,95	Pools of Darkness	74,95	—	74,95				
Blue Max	62,95	62,95	79,95	M.U.D.S.	74,95	74,95	79,95	Ports of Call	59,95	—	84,95				
Brat	64,95	—	—	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Power Monger	74,95	74,95	—				
Brigade Commander	—	—	69,95	Magic Candle 2	—	—	72,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	—				
Broker King	—	—	69,95	Magnum	72,95	72,95	72,95	Power Pack	69,95	69,95	—				
Buck Rogers dtsch.	94,95	—	94,95	Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95	Power Slide	64,95	64,95	—				
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Manic Mansion	69,95	69,95	69,95	Predator 2	62,95	62,95	62,95				
Bundesliga Manager Prof.	69,95	a.A.	—	Master Golf	79,95	79,95	79,95	Prehistorik	54,95	54,95	66,95				
Cadaver	69,95	69,95	69,95	Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Prince of Persia	69,95	69,95	74,95				
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	—	Medieval Lords	—	—	84,95	Projectile	68,95	68,95	—				
California Games 2	—	—	74,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	72,95	Project Prometheus	64,95	64,95	a.A.				
Castles	—	—	79,95	Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95	Pro Sport Challenge	72,95	—	72,95				
Centurion - Def. of Rome	67,95	—	67,95	Megatraveller 2	69,95	69,95	79,95	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95				
Century	62,95	—	—	Merchant Colony	74,95	74,95	—	R-Type 2	67,95	67,95	—				
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95	Mercs	64,95	64,95	—	R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95				
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	—	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Railroad Tycoon	78,95	—	84,95				
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	—	Metal Mutant	78,95	78,95	89,95	Red Baron (d)	64,95	64,95	96,95				
Chrystals of Arborea	64,95	—	69,95	Midwinter 2	78,95	78,95	89,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	—				
Chuck Yeager Air Combat	59,95	59,95	79,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	—	Revelation	54,95	54,95	64,95				
Chuck Rock	—	—	89,95	Might & Magic II	72,95	72,95	72,95	Rise o. t. Dragon	82,95	—	82,95				
Civilization	69,95	69,95	69,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95				
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	Monster Business	64,95	64,95	—	Robocop II	59,95	59,95	—				
Command H.Q.	—	—	89,95	Monster Pack	64,95	64,95	—	Robin Hood	63,95	—	74,95				
Conflict Middle East	72,95	—	84,95	Moonbase	82,95	82,95	82,95	Rollerbabes	69,95	a.A.	a.A.				
Corporation	—	—	89,95					Rolling Ronnie	—	—	74,95				
Crash Course	—	—	74,95					Rules of Engagement	—	—	74,95				
Cricket	72,95	—	—					Sands of Fire	—	—	74,95				
Crown	57,95	57,95	64,95					Search for the Titanic	74,95	—	74,95				
Cruise for a Corpse	72,95	—	a.A.					Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95				
Cubulus	59,95	—	—					Sega Smash Hits	69,95	—	69,95				
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95					Secret Weapons o. Luftw.	—	—	94,95				
Das Boot	74,95	—	86,95					Silent Service 2	79,95	79,95	82,95				
Das Stundenglas	72,95	—	72,95					Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95				
Death Knights of Krynn	77,95	—	—					Sim City Architecture 1	44,95	—	44,95				
Death or Glory	—	—	86,95					Sim City Architecture 2	44,95	—	44,95				
Demoniak	74,95	74,95	74,95					Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95				
Deuteros	79,95	—	—					Sorcerer	96,95	96,95	96,95				
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95					Space Quest 3* (d)	96,95	96,95	96,95				
Die Kathedrale	84,95	—	84,95					Space Quest 4	64,95	64,95	—				
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95					Speedball 2	69,95	69,95	74,95				
Dragon Wars	69,95	—	69,95					Spirit of Adventure	74,95	—	84,95				
Dragonflight	73,95	73,95	72,95					Spirit of Excalibur	64,95	69,95	64,95				
Dragons Breath	72,95	72,95	64,95					Starflight	64,95	—	62,95				
Duck Tales	64,95	74,95	64,95					Starlord	64,95	—	62,95				
Dungeon Master*	64,95	64,95	—					Stellar 7	62,95	64,95	64,95				
Earl Weaver 2.0	—	—	69,95					Stratego	64,95	64,95	—				
Elite Plus	—	—	89,95					Super Monaco Grand Prix	62,95	69,95	—				
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95					Super Off Road	69,95	69,95	89,95				
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	—					Supremacy	75,95	75,95	—				
Epic	69,95	69,95	62,95					Switchblade 2	64,95	64,95	—				
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95					Sword of Aragon	74,95	—	74,95				
European Super League	59,95	59,95	62,95					Team Suzuki	62,95	62,95	—				
Eye of the Beholder dt.	74,95	—	84,95					Team Yankee	72,95	72,95	79,95				
F.117 A Nighthawk	—	—	89,95					The Cardinal of the Kremlin	64,95	—	—				
F-14 Tomcat	—	—	89,95					The Hunt f. t. Red Oct.	—	62,95	72,95				
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95					The Killing Game Show	59,95	59,95	—				
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95					The Winning Team	69,95	69,95	—				
F-16 Falcon 3.0	54,95	54,95	93,95												



Ganz schön mutig, heutzutage eine Panzersimulation herauszubringen! Schließlich ist die Konkurrenz geradezu übermächtig – nicht von ungefähr rasselt z.B. „M1 Tank Platoon“ schon seit einer halben Ewigkeit über die Bildschirme. Aber vielleicht kann's Three-Sixty ja wirklich besser?

Den heißen Namen verdankt das Programm seinem Hintergrundzenario: Auf sechs Gebiete verteilen sich hier 48 Missionen; allesamt spielen sie im mollig warmen Wüstensand von Nordafrika. Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs darf man mit vier verschiedenen britischen bzw. amerikanischen Panzermodellen (Crusader Cruiser, Matilda, M3 Stuart,



M4 Sherman) den bösen Deutschen einheizen, die ihrerseits mit zehn unterschiedlichen Fahrzeugtypen vertreten sind. Bereits beim Betrachten der Gefährte beschließen uns schlimme Vorahnungen, denn manche davon sehen reichlich seltsam aus, dazu sind sie auch noch ärmlich animiert. Aber beschäftigen wir uns erstmal mit dem eigentlichen Spiel: Die gängigen Optionen sind natürlich vorhanden – Training, Einzelkämpfe oder eine kom-

plette „Campaign“, Schwierigkeitsgrad und Tank-Geschwindigkeit sind einstellbar, Spielstände können gespeichert werden, außerdem gibt's ein Demo und sogar zwei verschiedene Highscorelisten. Wie in diesem Gewerbe üblich, kann zwischen einzelnen Stationen hin- und hergewechselt werden, da wäre z.B. der Kommandant, der Fahrer (mit Autopilot), die Karte usw.. Bleibt die Frage, warum der heiße Sand letztendlich doch überwiegend aus heißer Luft besteht...

Nun, zum einen liegt's an der mäßigen Präsentation. Der mageren Grafik ist deutlich

anzumerken, daß das Spiel ursprünglich für den Mac (monochrom!) programmiert wurde; das Kettengerassel geht mit AdLib einigermmaßen, die Steuerung (Maus, Tastatur) ist schlichte Hausmannskost und bietet nur wenig Komfort. Darüberhinaus sind die vorhandenen Optionen ein alter Hut – selbst die betagtesten Konkurrenten können fast alles besser, schöner und abwechslungsreicher: Mit „M1 Tank Platoon“ kann sich Sands of Fire von Haus aus nicht messen, an „Tank“ mit seinen vielfältigen taktischen Möglichkeiten reicht es ebenfalls nicht heran, und gegen „Sherman M4“ sieht die gebotene Action ziemlich alt aus. Ja, einzig das uralte „Abrams Battle Tank“ bietet noch etwas weniger fürs Geld.

Zu allem Überfluß hat man bei Sands of Fire auch noch das zweifelhafte Vergnügen, wehrlose Infantristen per MG „hinrichten“ zu dürfen, worüber sich wohl nicht nur die allgegenwärtige Jugendschutzbehörde aufregen dürfte. Nein, die Zeiten von

„Harpoon“ sind wohl endgültig vorbei, diesmal hat Three-Sixty von vorne bis hinten nur Mittelmaß abgeliefert. Angesichts des bereits vorhandenen Angebots an besseren Blechdosen-Simulationen bleibt nur der Rat: Großräumig umfahren! (mm)

Sands of Fire

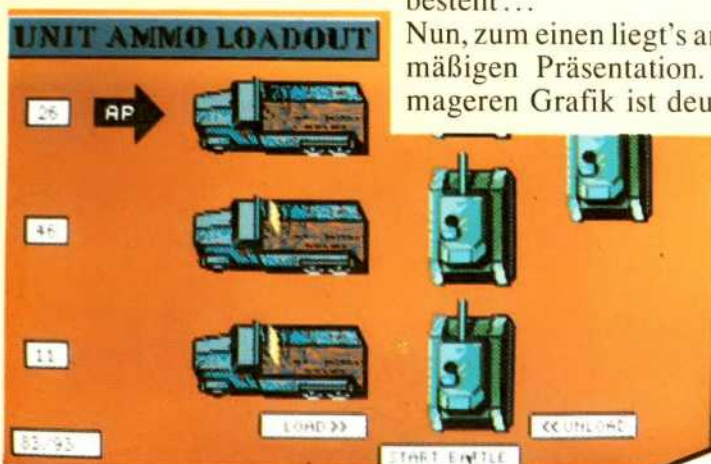
Panzer ohne Biß – mächtig mittelmäßig!

GRAFIK	50%
SOUND	52%
REALISMUS	54%
MOTIVATION	50%
URTEIL	51%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Three-Sixty

Auch von Disk und mit (schnellem) XT spielbar.

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





11/91

JOKER

AMIGA

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr.11 November 1991

DAS MAGAZIN FÜR ALLE DIE ES GANZ GENAU WISSEN WOLLEN !

Vom PC mal abgesehen, gibt es nur noch einen großen Entertainer unter den Computern - den **AMIGA** !

Daher erscheinen viele Programme erst für die *Freundin*, ehe sie auf die *MS-Dose* umgesetzt werden.

Die entsprechenden Tests findet man im **AMIGA JOKER**!

Genau wie jede Menge Previews, Infos, Interviews, Stories, Lösungshilfen und, und, und...

Nicht umsonst ist der **AMIGA JOKER** das meistgelesene systemspezifische Entertainment-Magazin in deutscher Sprache -

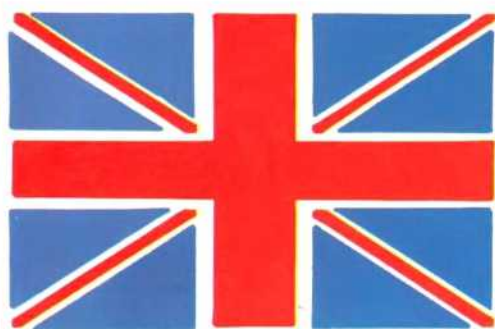
ÜBERZEUGT EUCH SELBST!

**JEDEN MONAT
NEU AM KIOSK!**

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

European Computer E



Accolade

Den Abenteuern stehen gleich zwei Fortsetzungen ins Haus: **Les Manley in: Lost in L.A.** bringt ein Wiedersehen mit dem Larry-Verschnitt aus „Search for the King“. Für den besonderen Erotik-Touch des Kriminal-Adventures sollen digitalisierte Schönheiten aus dem amerikanischen Playboy sorgen. Wer es lieber humorvoll mag, darf sich auf die neuen Schwierigkeiten des Zauberlehrlings Ernie freuen, der in **Spellcasting 201: The Sorcerer's**

Wir haben für Euch einen kleinen Messerundgang gemacht und präsentieren Euch nun das Wichtigste schön alphabetisch nach Firmen geordnet. Ehe es losgeht, sind aber noch drei aktuelle Trends aus der Inselmetropole zu vermelden.

1. Unerfreulich: Zum ersten Mal hat man dieses Jahr die traditionelle Publikums-

show zu einer reinen Fachbesuchermesse „degradiert“ – extra angereichte Spiele-Freaks wurden unverrichteter Dinge wieder heimgeschickt!

2. Unerfreulich: Aufgrund der übersteuerten Standmieten haben es viele Hersteller diesmal vorgezogen, ihre Produkte in den Räumlichkeiten eines nahegelegenen

Hotels zu präsentieren – um alles Sehenswerte zu sehen, waren Taxi-Rundreisen an der Tagesordnung!

3. Tröstlich: Nahezu jede Company setzt nun ihr gesamtes Angebot auch für den PC um, für viele Firmen hat die MS-Dose sogar absoluten Vorrang – an „Sehenswürdigkeiten“ herrschte in London also kein Mangel!

Appliance knifflige Rätsel an der Zauberakademie lösen muß. Sportler werden hingegen von Grund auf neu bedient, **Mike Ditka Ultimate Football** ist eine farbenprächtige Simulation des amerikanischen Raufsports. Ob als Trainer oder aktiv am Rasen, stets ist die Präsentation sehens- und hörens- wert! Schade nur, daß hierzulande kaum jemand die Regeln kennt...

Activision

Noch mehr erotische Abenteuer: **Leather Goddesses of Phobos II** lehnt sich inhaltlich zwar an das bekannte Textadventure von Infocom an, ist ansonsten jedoch ganz up to date! In den 50er Jahren landet vor den Toren einer amerikanischen Kleinstadt ein UFO, der Spieler hat nun die Möglichkeit,

wahlweise die Geschehnisse eines Helden, dessen Kollegin oder sogar eines Aliens zu bestimmen. Perspektive, Texte und Handlungsmöglichkeiten sind jeweils unterschiedlich, das Game ist komplett mausgesteuert, und dank einer mitgelieferten (!) Soundkarte kommt man in den Genuß deutscher Sprachausgabe. Könnte ein echter Knüller werden!

Les Manley in: Lost in L.A. – Abenteuer im Erotik-Land



In the traditional greeting that has been used to greet females on Planet X since the dawn of time, I threw the earthling onto the ground and began ripping off her garments. She struggled and shrieked so greatly that I stopped, and once again reminded myself that local customs could vary from our refined Planet X civilization.



Leather Goddesses of Phobos II – nur für Erwachsene?



Mike Ditka Ultimate Football: Raufen wie in Amerika...



Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance ist Rätselspaß mit der Extraportion Humor!

ntertainment Show '91

London ist immer eine Reise wert
 – besonders, wenn sich mal wieder im
Earl's Court Messecenter die
internationale Softwareindustrie ein
Stelldichein gibt, um ihre
Neuerscheinungen zu präsentieren!

Cinemaware

Nach finanziellen Schwierigkeiten gibt es die amerikanische Company zwar nur noch als Label von Mirrorsoft, aber immerhin. In nächster Zeit erwartet uns aus dieser Ecke dreimal Sport: **TV Sports Boxing** ist eine grafisch aufwendige Simulation mit Managerteil und Kämpfen im Ring, **TV Sports Baseball** setzt voll auf Realismus (unzählige Tabellen aus 162 Saisonen!), und

Elite

Pünktlich zur Europameisterschaft will man ein neues Fußballprogramm veröffentlichen: **European Championship 1992**. Kleine Gags wie auf den Rasen rennende Fans sollen das sportliche Treiben (zu sehen aus einer seitlichen Perspektive) auflockern, ein Turniermodus bietet Platz für acht Mannschaften.

Electronic Arts

Frohe Kunde für die Fans der „Bard's Tale“ Macher von Interplay! Erstens ist nun bald das **Bard's Tale Construction Set** zum Erstellen eigener Dungeons, Monster und Schätze fertig, zweitens haben sich die Jungs eine Kultserie vorgeknöpft: Anlässlich des 25sten Geburtstags der Enterprise gibt's mit **Star Trek - 25th Anniversary** ein tolles Abenteuer rund um Captain Kirk und Mr. Spock. Ebenfalls in ferner Zukunft ist **Cyber Fight** angesiedelt, wo Kampfroboter zunächst bewaffnet und dann zum Duell in eine 3D-Arena geschickt werden. Ja, und auch der langerwartete Flugsimulator **Birds of Prey** sollte bald in den Shops auftauchen, mit etwas Glück

können noch vor Weihnachten 40 verschiedene Maschinen durch zwölf Missionen gehetzt werden. Und daß auch **Populous 2** schon bald



Bard's Tale Construction Set: Wir basteln uns ein Rollenspiel...

mit neuen vielfältigen Problemen wie Erdbeben, Flutwellen und sogar einem integrierten Mini-Rollenspiel bestechen wird, dürfte nicht nur die Strategen unter Euch begeistern.



MESSE-NEWS

Gremlin

Haltet Euch gut fest, denn hier kommt das Game zum schlechtesten Film aller Zeiten: **Plan 9 from Outer Space**. Cineasten wissen, daß in diesem Streifen der Hauptdarsteller ausgetauscht werden mußte – leider hatte der Ersatzmann nicht die ge-

ringste Ähnlichkeit mit seinem Vorgänger! Gottlob macht das mausgesteuerte Adventure mit den (vom Film digitalisierten) SW-Zwischensequenzen einen deutlich besseren Eindruck als die Vorlage. Ebenfalls abenteuerlich wird's mit **Suspicious Cargo**, einem Text-

adventure mit wenig Grafik und ein paar eingestreuten Actionszenen. Außerdem arbeiten die Jungs an **Flag**, das aussieht wie ein unehelicher Bruder von „Populous“: Bei diesem Strategical versuchen zwei Magier, möglichst viele Dörfer unter ihre Fuchtel zu bekommen.



Schönheitsköniginnen auf Rollschuhen: Rollerbabes

die **Rollerbabes** sorgen schließlich für Gaudi – hier darf man sexy Girls auf Rollschuhen steuern.

Domark

Neben dem Flugsimulator **MiG-29 M Super Fulcrum** (Test in dieser Ausgabe) war hier noch die Spielhallenumsetzung **Race Drivin'** zu sehen. Dank einer Modemfunktion dürfen in diesem Rennspektakel zwei Spieler gleichzeitig über 3D-Vektorgrafik-Strecken voller Loopings und Sprungschanzen brettern.

Je schlechter, desto schöner: Plan 9 from Outer Space



Image Works

Ein brandneues Entwicklungssystem namens „Virtual Theatre“ soll eine Reihe einfach zu bedienender Adventures im Stil von Sierra bzw. Lucasfilm Games ermöglichen. Der erste Teil der kommenden Serie nennt sich **Lure of the Temptress** und

ist in einer mittelalterlichen Welt angesiedelt. Eher für die Militärstrategen unter Euch kommt **Drop Soldier** in Frage. Bei dieser Mischung aus Strategie- und Rollenspiel können sich via einer Modemoption bis zu 16 Mitspieler in einer Einheit zusammentun – klingt interessant, was?



Adventure im neuen Stil: Lure of the Temptress

Infogrames

Mit **Aeternam** hat die Lyoner Softwareschmiede ein Rollenspiel für Grafik-Feinschmecker im Feuer: unzählige 3D-Räume und irrwitzige Animationssequenzen

machen das Game zum optischen Hochgenuss! Wer lieber sportelt, dürfte sich für **Advantage Tennis** interessieren, wo 3D-Grafik aus verschiedenen Perspektiven, eine Replay-Funktion und Courts mit diversen Untergründen das Herz des Bildschirm-Beckers schneller schlagen lassen. Für Tüftler stand dann noch das kleine Denkspielchen **7 Colors** bereit, und die Aller kleinsten können dank Infogrames und **Playroom** das ABC jetzt am PC lernen. Kleines Info am Rande: Infogrames hatte für eine Messeparty das Londoner Aquarium gemietet – ein nächtliches Champagnergelage mit Tanz hatten die ansässigen Haie und Piranhas noch nicht erlebt...



Grafik-Schmankerl für Rollenspieler: Aeternam

MESSE-NEWS



Mindscape

Nach **Wing Commander II** arbeitet Chris Roberts nun an **Strike Commander**, wo wiederum heiße 3D-Schlachten im Weltraum angesagt sind. Ebenfalls ein al-

ter Bekannter ist Tony Crother, der Designer von „Captive“. Sein neues Rollenspiel heißt **Knightmare** und ist die Versoftung der gleichnamigen (in England sehr beliebten) TV-Serie. Apropos Serie, apropos Rol-



Geoff Crammond's Formula One Grand Prix: Brrrrrummm...

MicroProse

Kampf der Drogenmafia: In **Advanced Tactical Air Command** rückt der Spieler den bösen Buben mit 250 Undercoveragenten, zwei Hubschraubern und einem Kampfbomber zu Leibe – eine gelungene Mixtur aus Strategie und Flugsimulation! Wer seinen Flug lieber pur genießt, freut sich auf **F-117 A Stealth Fighter**, den Nachfolgetitel von „F-19 Stealth Fighter“. Verbesserte Grafik, eine Replay-Option und diverse Missionen in Kuba, Nord Korea und dem Irak erwarten den PC-Piloten. Piloten ganz anderer Art werden für **Geoff Crammond's Formula One Grand Prix** gesucht, wo 26 ver-

schiedene Flitzer in vier Schwierigkeitsstufen über 16 Pisten donnern. Und weil wir gerade beim Sport sind:



Neuer, schneller, schöner: F-117 A Stealth Fighter

MicroProse Golf stellt den bis zu vier Spielern insgesamt sechs Plätze zur Verfügung, wo sie ihrem Hobby in beeindruckenden 3D-Landschaften fröhnen können.

lenspiel: Langsam aber sicher nähert sich auch **Ultima VII: The black Gate** der Vollendung! Nochmals verbesserte Grafiken, noch bessere Handhabung und eine noch packendere Geschichte sollen einen neuen Höhe-

punkt in der Geschichte der Rollenspiele garantieren. Last not least ist noch über eine weitere Flugsimulation zu berichten, **Mega Fortress** basiert auf Dale Browns Bestseller „Flight of the Old Dog“.

Der neue Knall im All: Strike Commander





Kampf ums Fantasy-Land:
Riders of Rohan

PSS

Unerbittliche Kämpfe in und um Tolkiens Fantasy-Welt sind bei **Riders of Rohan** angesagt; auf einem dreidimensionalen Schlachtfeld fighten Rohans Elitetruppen unter dem Kommando des Spielers. Natürlich geht es auch in **Reach for the Skies** nicht gerade friedlich zu, bei dieser Flugsimulation darf man wahlweise in die Uniform eines britischen oder deutschen Piloten schlüpfen, um dann historische Luftschlachten aus dem zweiten Weltkrieg zu bestehen.



Luftkampf von Anno dazumals:
Reach for the Skies

Ubi Soft

Im neuen **Strategical Celtic Legends** streiten sich zwei Magier um 23 Inseln, jeder

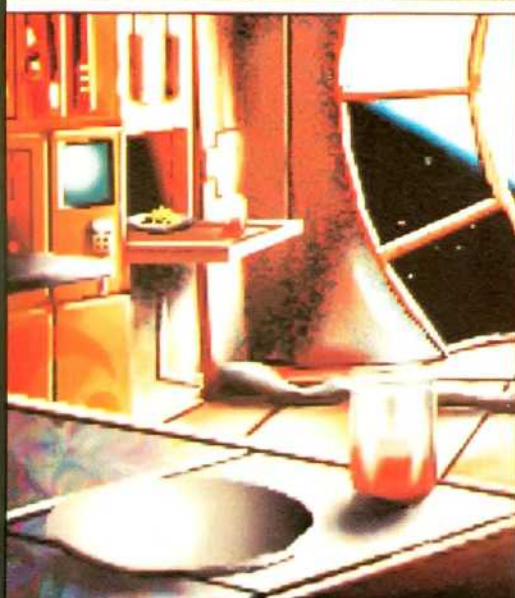


Krieg der Monster: Celtic Legends

befiehlt eine Armee aus Fantasy-Wesen, die sich gegenseitig mit Zaubersprüchen bekriegen. Das Programm sah recht interessant aus, aber noch interessanter dürfte **BAT 2** werden: Das grafisch aufwendige Abenteuer mit Rollenspielelementen bietet eine komfortable Maussteuerung, eingebaute Actionsequenzen (Autorennen, Gladiatorenkämpfe, vier Mini-Flugsimulationen, etc.) und eine umfangreiche Spielwelt, die von über 200 Charakteren belebt wird!

BAT

19:30
19:32



Noch pompöser als der Vorgänger: Bat 2

MESSE-NEWS



Sierra

Neben den Endversionen längst angekündigter Titel (**Larry 5**, **Larry Utilities**,



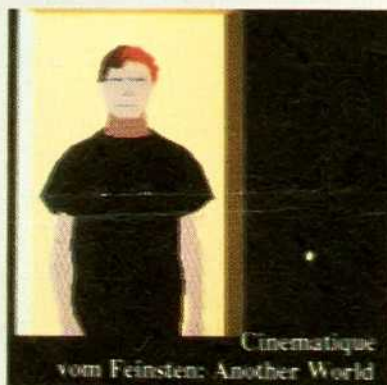
Willy Beamish, der Comic zum Mitmachen!

Conquest of the Longbow, **Eco Quest I** und **Castle of Dr. Brain**), war nur wenig Neues zu sehen. Besonders gefallen hat uns **Willy Beamish**, eine Art interaktiver Comic für Erwachsene, für den zwei Ex-Mitarbeiter der Disney-Studios verantwortlich zeichnen. Außerdem wird mit **Nova 9** das uralte 3D-Ballerspiel „Stellar 7“ fortgesetzt. **Mixed-Up Fairy Tales** ist der Nachfolger von „Mixed-Up Mother Goose“ und soll erneut die (Klein-)Kinderchen vor den Monitor locken.

U.S. Gold

Für einen würdigen Abschluß unseres Messerundgangs sorgt Delphine Software; die französische Company steht ja seit einiger Zeit beim englischen Branchen-Riesen unter Vertrag. Nach „Cruise for a Corpse“ hat man dort nämlich bereits das nächste Cinematique-Adventure in der Mangel: **Another World** erzählt die Geschichte eines Atomwissenschaftlers, der bei der Explosion seines Labors in eine Parallel-Welt geschleudert wird. Wunderschöne Grafiken, traumhafte Animationen und die gewohnt geniale

Benutzerführung sollten die Heimreise für den Spieler zum Genuß machen. So, damit kann auch ich mich beruhigt auf die Heimreise machen – für die nächsten Ausgaben des PC Jokers scheint der Nachschub an Testsoftware ja gesichert zu sein... (C. Borgmeier)



Cinematique vom Feinsten: Another World

Edle Steine

Mit dieser Steinchen-Tüftelei feierte die junge deutsche Programmiertruppe Kaiko ihren Einstand, zuerst am Amiga und jetzt am PC. Auf der „Freundin“ war's ein voller Erfolg – und hier?

Tja, bei der Umsetzung saß den Jungs wohl der Zeitdruck im Nacken, jedenfalls wurde ein bißchen geschlampt: Die Anleitung stimmt vorne und hinten nicht (z.B. wird nirgendwo erwähnt, daß das Game vom DOS aus nicht zu starten ist, sondern direkt von der Disk gebootet werden muß), es fehlen diverse Optionen der Amiga-Version, es kann nur

Screens bringen so die Gehirnwindungen zum Glühen, dazu kommt ein knackiges Zeitlimit. Aber die Mühe lohnt sich, denn zwischen durch präsentiert eine aufregende Fernost-Schönheit ein Paßwort, mit dem sich bereits gelöste Aufgaben überspringen lassen. Supergrübler dürfen sich zudem in einer speicherbaren Highscoreliste verewigen. Enttäuscht könnte von GEM'X also höchstens sein, wer die Amiga-Vorlage kennt, alle anderen finden hier ein sehr schönes Grübelspiel zu einem sehr schönen Preis! (rl)



Steinchen, wechsele dich!

noch solo getüfelt werden, und Sound gibt's auch keinen. Merkwürdigerweise ist das Teil trotzdem gut! Die Spielidee ist so simpel, wie die bunte und detailreiche Grafik im Japan-Look gelungen ist: Auf dem geteilten Bildschirm erscheinen zwei Häufchen funkelnder Edelsteine; man soll nun den linken Stapel so umbauen, daß er dem rechten gleicht. Dazu wird per Tastatur (mit der sich's hier durchaus leben läßt) ein Steinchen angeklickt, und schon wechselt es die Farbe. Die Wechselei erfolgt nach einer bestimmten Reihenfolge, allerdings werden die benachbarten Klunker davon auch beeinflusst, was die Sache natürlich kompliziert. 416

GEM'X

Eine Steinerei für Feinschmecker.

GRAFIK	78%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	80%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,- DM
Hersteller: Kaiko

Bei unserem Muster war keine HD-Installation möglich, Poster liegt bei.

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

Nichts für Farbenblinde!

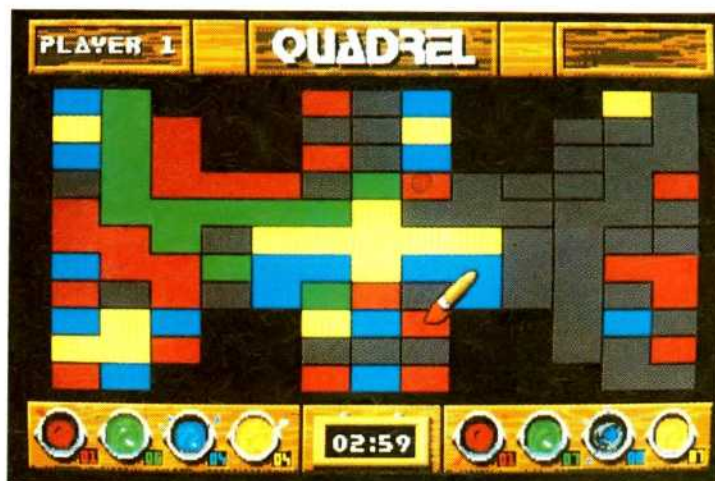
QUADREL

Für Grübelgames gilt seit „Tetris“ die Regel: Je einfacher die Idee, desto besser das Spiel. Und hier haben wir es mit einem besonders unkomplizierten Exemplar von Spielidee zu tun...

Zu Beginn zeigt der Bildschirm allerlei geometrische Figuren, unterteilt in viele kleine Rechtecke. Dazu gibt's vier Farbtöpfe (rot, gelb, grün, blau) mit begrenztem Inhalt, einen Pinsel und ein knackiges, aber abschaltbares Zeitlimit. Nachdem man sich aus der

tige greifen zum Zwei-Spieler-Modus; wenn man sich gegenseitig die letzten Farbfelder wegschnappt, ist für Zoff gesorgt! Leider muß aber der zweite Pinselschwinger mit der Tastatur vorlieb nehmen.

Gut, wer viel Wert auf die Präsentation legt, sollte sich anderswo umsehen – die Grafik ist hier kaum der Rede wert, Sound gibt's überhaupt nicht. Wer jedoch auf der Suche nach einem Suchspiel mit speicherbarer Highscoreliste ist, der liegt bei Quadrel richtig. (rl)



Figurenvielfalt bedient hat, sollen die Kästchen nun ausgemalt werden, wobei benachbarte Rechtecke nie dieselbe Farbe haben dürfen. So simpel die Theorie, so stressig die Praxis: Binnen kurzem rast die Maus geradezu über den Tisch, und der Kopf hört gar nicht mehr auf zu qualmen! Hartgesottene können den Schwierigkeitsgrad noch hochschrauben, indem sie sich mit kleineren Farbtöpfen begnügen, und ganz Wahnsinnige wählen den „Imposed“ Modus – jetzt gibt der Rechner das Feld vor, das als nächstes eingefärbt werden soll. Andererseits kann man sich aber auch das Leben leichter machen und per Help-Funktion einen Zug zurücknehmen oder sich vom Compi einen Tip geben lassen. Streitsüch-

Pinsel? Ja! Einfaltspinsel? Nein!!!

Quadrel

Tüftelschlacht der Farbenpracht...

GRAFIK	36%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	74%
URTEIL	

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Loricel

Achtung: Unsere Testversion liefert nur auf 386ern – ausprobieren!

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



OPERATION COM.BAT & MEDIEVAL WARRIORS

Obwohl Operation Com.Bat bereits seit Monaten am Amiga herumspunkt, werden PC-Strategen erst jetzt bedient – gleichzeitig ist auch der direkte Nachfolger erhältlich. Und wer ein Mikroskop besitzt, findet vielleicht sogar Unterschiede!

Naja, rein optisch kann man die beiden Strategicals fast noch mit freiem Auge auseinanderhalten. Wenn es aber ums Spielprinzip geht, ist Merit Software ein wahres Wunder der Genetik gelungen: Wer sonst könnte aus Panzern mittelalterliche Krieger clonen? Denn ob man nun in Operation Com.Bat Tanks befiehlt oder die Medieval Warriors durch's Gelände scheucht, der Ablauf ist nahezu identisch! Mal Rot gegen Blau, mal Blau gegen Rot...

Operation Com.Bat

Kampf gegen Mensch oder Rechner, Schwierigkeitsgrad, Terrain und Zeitlimit – all dies und noch mehr läßt sich vor Spielbeginn einstellen. Das Grafikfenster des Hauptscreens zeigt dann das gewünschte Schlachtfeld aus der Vogelperspektive; jede Einheit darf pro Runde einmal ziehen und einmal schießen (jedoch nur in den Grenzen der jeweiligen Reichweite). Nachschub-LKWs lösen Versorgungsprobleme, und unter gewis-

sen Umständen kann sogar Luftunterstützung angefordert werden. Über einen Cursor im Sichtfenster steuert man die Bewegungen, für alle anderen Aktionen sind verschiedene Icons am unteren Bildrand zuständig. Einige Anzeigen und ein gerastertes Radarbild der Umgebung informieren derweil über Eigenschaften und genaue Position des gerade angewählten Tanks. Sieger ist, wer das feindliche Hauptquartier in Schutt und Asche legt.

Das könnte direkt Spaß machen, wären die Programmierer nicht gar so lieblos bei der Sache gewesen: Die Grafik überzeugt selbst für EGA-Verhältnisse nicht recht, und von Soundkarten hat man bei Merit offenbar auch noch nichts gehört. Nur die Steuerung ist gelungen, zumindest, solange man nicht auf das Keyboard angewiesen ist.

Medieval Warriors

Geschickt, wie wir nun mal sind, beschränken wir uns jetzt darauf, die wenigen Un-

terschiede zum Zwillingssbruder herauszuknobeln – wozu haben wir schließlich ein Mikroskop? Zunächst fighten die alten Rittersleut natürlich nicht mit Mörsern und MGs, sondern mit Schwertern, Äxten und ähnlichen Antiquitäten. In der Praxis macht das aber kaum einen Unterschied, da ist es schon interessanter, daß hier der Feind *komplett* niedergemetzelt werden muß. Ja, dann gibt es nun statt sechs Landschaften derer nur noch vier, und der Nachschub fällt gleich ganz flach; sind alle Pfeile verschossen, muß man eben mit den Nahkampfwaffen weitersäbeln. Auch die Air Force ist noch nicht erfunden, somit sind die strategischen Möglichkeiten im Lande der Ritter etwas begrenzter. Ist aber alles unwesentlich, genau wie die Unterschiede in der Präsentation.

Nichts zu machen, in Merits Genlabor sitzen echte Meistercloner – bei so brüderlich verteiltem Durchschnitt hat auch das beste Mikroskop keine Chance! (jn)

Operation Com.Bat & Medieval Warriors

Taktische Grübeleien für asketische Strategen.

GRAFIK	37%
SOUND	11%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	53%

URTEIL

Für Anfänger
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Merit Software

49%

Auch mit VGA nur EGA-Qualität, jeweils beide Diskformate in der Packung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Heracles	DI Anleitung





Scheiden tut weh – besonders, wenn man Millionär ist! Ehe er Gattin Ivana den Abschieds-kuß gegeben hat, war Donald Trump noch steinreich, jetzt muß der Ärmste scheinbar schon Computerspiele lancieren, um Publikum in sein Trump Castle zu locken...



Ob wir es hier tatsächlich mit einer gut getarnten Werbeaktion zu tun haben, überlassen wir ganz Eurem Urteil – fest steht jedenfalls, daß reines Bildschirm-Zocken schnell zu Ermüdungserscheinungen führt (zumindest, bis endlich PCs mit Geldauswurf erhältlich sind). Weil das auch der Herstellerfirma Capstone bekannt ist, hat man ersatzweise einige mehr oder weniger geschmackvolle Fotos aus dem Innenleben des mondänen Mammon-Palastes digitalisiert und zum Teil sogar animiert. Masochisten dürfen sich darüberhinaus den Smalltalk der übrigen Besucher per Sprechblase servieren lassen.

Ja, und spielen kann man natürlich auch: Neben Roulette bietet das elektronische Casino zwei Kartenspiele, zwei Automatengames und einen Würfeltisch – alles per Hand gezeichnet und längst nicht so spektakulär wie die Digi-Bilder. Der erstgenannte Nervenkiller dreht sich je nach Wunsch mit und ohne Doppel-Null, ansonsten vermißt man aber regeltechnische Feinheiten (z.B. kleine oder große Serie, etc.). Vermutlich wollte der gute Don



verhindern, daß man sein Programm zu Trockenübungen mißbraucht und ihn dann doch noch ruiniert – nachdem Ivana es nicht ganz geschafft hat. Wer glaubt, sein Schicksal liege in den Karten, darf sich Black Jack (nach amerikanischen Regeln) oder Baccarat zu Gemüte führen. Hier werden Blätter gezogen und deren Werte auf unterschiedliche Weise zusammengezählt – 21 Augen sind das höchste der Gefühle beim Black Jack, neun bei Baccarat. Genauere Regelerläuterungen gibt's in der Anleitung oder der Spielbank Eures Vertrauens... Das gilt allerdings für Craps nur mit Einschränkungen, denn die erforderlichen Würfeltische findet man prak-

tisch nur in den USA. Am heimischen Monitor macht diese Form des Glücksspiels noch am meisten Laune, vermutlich liegt's an den vielfältigen Wettmöglichkeiten. Das exakte Gegenteil wäre hier Video-Poker, sind die „einarmigen Banditen“ doch Mr. Trumps wirkungsvollste Narkotika: Chips einwerfen – ab einem Buben-Zwilling Chipseinsacken – aufpassen, daß man beim Einschlafen nicht allzu hart mit dem Kopf auf die Tischplatte knallt! Blicke noch anzumerken, daß sich bis zu vier Spieler den gebotenen Martern aussetzen können, wofür sie mit je 1000 Dollar Startkapital entschädigt werden. Soundkartenbesitzer dürfen sich an einer flotten Begleit-

musik erfreuen, die aber bald langweilt – da helfen auch ein paar Special Effects nicht mehr. Lobenswert und völlig ohne Tadel funktioniert die Steuerung über Maus oder Joystick, wer allerdings nicht über derlei neumodischen Kram verfügt, muß sich mit einer ziemlich konfuse Tastaturbelegung herumplagen. Auch wenn die Box drei 3.5"- und fünf 5.1/4"-Scheiben enthält: Für bessere Leerdisketten sind knapp 90 Marker ganz schön happig! (jn)

CASINO

**Schlafstörungen? Zuviel Geld??
Zugreifen!!**

GRAFIK	58%
SOUND	49%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	17%
URTEIL	22%
Für Anfänger	
Preis: ca. 88,- DM	
Hersteller: Capstone	

Unter 8 Mhz. sollte man auf die Animationen verzichten.

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

Joysoft



MAD TV*

MS-DOS ... 84.90

Wild West World **

MS-DOS ... 93.90

Die Kathedrale */**

MS-DOS ... 94.90

Secrets of German Luftwaffe

MS-DOS ... 94.90

Battletech II *

MS-DOS ... 79.90

Gunship 2000

MS-DOS ... 94.90

MS-DOS

Bane of C.Forge** .77.90
Battletech II79.90
Bill Elliotts N. Race .84.90
Bundesliga M. Prof.*74.90
Castles**84.90
Casino79.90
Chuck Y.Air Combat84.90
Conflict in M.East* .84.90
Death Knights of Kr. 69.90
Duck Tales**74.90
F16 Falcon 3.0* . . .99.90
F19 II Nighthawk* .94.90
Fate-Gates of Dawn92.90
Flightsimulator 4** 159.00
Gem'X54.90
Great Courts2* . . .69.90
Heart of China/VGA 99.00
High Energy 2 ** .79.90
Invest **69.90
Jah.Khan Squash .69.90
Jetfighter II84.90

MS-DOS

Rings of Medusa** .69.90
Return of Medusa** 79.90
Rise of Dragon ** .99.00
Rules of Engagement79.90
Sants of Fire74.90
Secret of Monkey
Island **/VGA84.90
Shanghai II*79.90
Sim City/Populous .79.90
Speedball 2*92.90
Their finest Hour** .77.90
Their finest Mission 39.90
Thunderhawk89.90
Train it*81.90
Wild West World** .94.90
Wing Commander2 99.00
Wing Commander
Speech39.90
Winzer **79.90
Wreckers **69.90
Virtual Reality2 ** .74.90

F 117 Nighthawk

MS-DOS ... 98.90

Armour Alley*

MS-DOS73.90

Gateway to Sav. Frontier

MS-DOS ... 79.90

Space Wreckers*

MS-DOS ... 74.90

Master-blazer

MS-DOS ... 77.90

Robin Hood

MS-DOS ... 73.90

VIDEOFILME

Aufgepaßt! Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Kostenlose Preisliste anfordern!

Killing Cloud *77.90
King's Quest V ...110.00
Larry V96.90
Lemmings**79.90
Lem.Data Disk* . . .38.90
Mega Fortress . . .85.90
Megatraveller2 . . .81.90
Midwinter II*99.00
Might & Magic III . .84.90
Nobunagas II . . .94.90
PC Cosmos ** . . .159.00
Pools of Darkness .77.90
R.B.I.274.90
Red Baron/VGA** .99.90

Sonderangebote
Bard's Tale229.90
Budokan29.90
Carrier Command .29.90
Double Dragon . . .24.90
Hitchhikers Guide .29.90
Kult29.90
Leather Goddesses 29.90
North & South29.90
Planet Fall29.90
Powerdrome29.90
Sherman M429.90
Speedball29.90
Wishbringer29.90
Xenon29.90

KÖLN 41

Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66

KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN

Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). VK 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM. Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM VK, bei Rechnungswert über 140.- DM vV frei. Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse VK 12.00. Wegen großer Lagerhaltung schnellste Lieferfähigkeit. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Elipost-Service, UPS-Lieferung und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21 - 430 10 47

Direkt aus dem Amiga-Nebel kommt Audiogenics Raumstation nun ins PC-System geschwebt. An Bord: Drei Roboter für die Routinearbeit sowie eine tiefgekühlte Besatzung für Notfälle. Mitten in diese Idylle platzt der Angriff der Plasmodians!

Plasmodians sind widerlich grüne Aliens mit der Konsistenz von Wackelpudding

und dem Appetit von Säbelzähntigern – am liebsten essen sie Raumstationen! Das kann man hier natürlich nicht durchgehen lassen, exakt 60 Minuten Spielzeit stehen zur Verfügung, um die verfressenen Ekelpakete wieder loszuwerden. Also sucht man sich eines der drei (mittlerweile vor Schreck aufgetauten) Crewmitglieder aus, drückt ihm eine Laserkano in die Hand und

geht sowohl inner- als auch außerhalb der Station auf Alienjagd. Sobald sie entsprechend programmiert sind, leisten die braven Blechsklaven tatkräftig Unterstützung; bei Bedarf produzieren sie sogar bis zu vier weitere Hilfsroboter. Und dann gibt's da noch eine Art Staubsauger, mit dem man die grünen Biester im wahrsten Sinn des Wortes wegsaugen kann!

Trotz alledem ist die Aufgabe ganz schön schwer, denn die Station besteht aus elf Sektionen. Da tut man sich oft hart, den Überblick zu behalten – Lagepläne hin, Bordcomputer her. Die Auseinandersetzungen präsentieren sich in Pseudo-3D von schräg oben, wobei jeweils nur der Stationsteil gezeigt wird, in dem sich der Held gerade aufhält. Das sieht zwar selbst unter CGA sehr hübsch aus, ist aber steuerungstechnisch nicht ganz unproblematisch. Musik und Effekte sind auch ohne Kar-

te gut erträglich, und das Wichtigste: Die Mischung aus viel Action und etwas Strategie ist goldrichtig! (C. Borgmeier)

Was ist grün, glitschig und frißt gerne Raumstationen?



Wreckers

Actiongeladene Alienhatz mit dezentem Strategie-Touch.

GRAFIK	73%
SOUND	67%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	69%

URTEIL

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

65%

Läuft selbst auf XT's erstaunlich flott.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	DL-Anleitung



Da ruckeln sie hin...

Three-Sixty, ansonsten bekannt für knochentrockene Strategiehämmer, will nun die Action-Fans beglücken. Obwohl: Von „beglücken“ kann eigentlich keine Rede sein...

Zwei Armeen schicken sich an, das jeweils feindliche Hauptquartier zu zerstören. Da das nur vom Boden aus machbar ist, schicken die Kontrahenten ihre Infanterie

ins vertikal scrollende Feindesland. Aufgabe des Spielers ist es, seinen Konvoi mit einem Helikopter zu eskortieren, wobei er gegen den Computer oder einen Freund mit einem zweiten PC anzutreten hat. Hört sich nicht übel an? Abwarten. Mit Maus oder Tastatur geht die Steuerung des Gemetzels recht ordentlich von der Hand, kommt hingegen der Joystick zum Einsatz, ist die

Bruchlandung schon vorprogrammiert. Auch wer seine Panzer, Flaks, etc. strategisch ungünstig zusammenstellt, hat beim Kampf die schlechteren Karten. Per Tastendruck schießt der Heli dann Bomben, Raketen und MG-Salven auf den feindlichen Konvoi ab – vier Bildschirmleben stehen zur Verfügung, um dem gegnerischen Vogel die Rotorfedern zu rupfen und die Basis in Schutt und Asche zu legen. Hört sich immer noch erträglich an? Abwarten!!! Technisch haben die Programmierer die Schlacht nämlich schon verloren, noch ehe sie für den Spieler beginnt: Vor einem öden Sternenhimmel ruckeln die häßlichen Miniatursprites mit einer häßlichen Miniaturlandschaft um die Wette, auch der grausige Piepsound paßt nahtlos ins Bild – man fragt sich, wozu hier Soundkarten unterstützt werden. Daran schließt sich

ganz zwanglos die Frage an, warum irgendwer für dieses hingeschusterte Machwerk einen knappen Hunni anlegen sollte... (rl)

Armor Alley

Idee gut – Ausführung grauenhaft!

GRAFIK	17%
SOUND	9%
STEUERUNG	50%
MOTIVATION	28%

URTEIL

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Three-Sixty

21%

Standard-AT (12 Mhz) empfohlen, 3,5" Version auf Bestellung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	DL-Anleitung

Unter dem Motto „Top Tip“ gibt's Computergames – Programme, die in keiner Softwaresammlung fehlen als zwei Mega-Klassiker im preisgünstigen Doppelpack?

TIP TOP-DER
TOP TIP

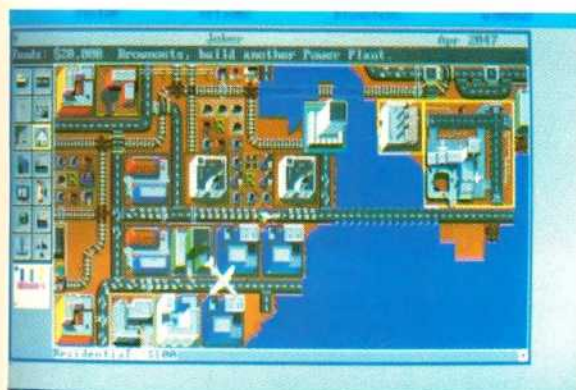
Tests zur Creme de la Creme der zwar nicht mehr ganz neu sind, jedoch dürfen. Und was könnte cremiger sein

SIM CITY & POPULOUS

Sowohl die Städteplaner-Simulation Sim City, als auch die strategische Götterdämmerung Populous haben seit ihrer Premiere im Jahre 1989 kaum an Reiz verloren, eher im Gegenteil: Selbst auf die neuerdings so mondänen Konsolen wie Mega Drive oder Super Famicom wurden die Klassiker bereits umgesetzt. Und wenn es sie nicht für Handhelds wie den Game Boy gibt, dann nur, weil sie einfach zu komplex dafür sind! Solltet Ihr also noch keines der beiden Spiele besitzen, dann habt Ihr geradezu Glück gehabt – für ca. 76,- DM wandert eine chice schwarze Box über den Ladentisch, wer sie aufmacht, der findet:

Sim City

Eine zunächst öde Küstenlandschaft wartet darauf, bebaut zu werden – mit Straßen, Wohnsiedlungen, Industrie-



Der Moloch wächst...



Welche Katastrophe darf's denn sein?

gebäuden, Kraftwerken, Schienensträngen und allem, was sonst noch zu einer aufstrebenden Metropole gehört. Schon bald zeigen sich die ersten „Sims“ (Simulated Citizens), und dann wird's stressig: Parks, Flughäfen und Sportstadien müssen her, Polizeireviere, um die Kriminalität einzudämmen, und Feuerwehrationen, um der Brandgefahr Herr zu werden. Wer da nicht geschickt mit den Steuereinnahmen umgeht, steht bald vor unlösbaren Problemen. Und wer nicht vor Problemen steht, der macht sich halt welche: Ob Monsterangriff, Verkehrschaos, Flutkatastrophe oder Erdbeben, alles ist zu- und wieder abschaltbar!

Populous

Nicht umsonst eines der erfolgreichsten Games aller Zeiten: Als Herr über ein Völkchen knuddeliger Mini-Sprites gilt es, sich insgesamt 500 Welten untertan zu machen. Dazu wird Land eingeebnet und das Meer trockengelegt, auf daß der Stamm sich vermehre, gar prächtige Gebäude baue und überhaupt gut gedeihe. Leider mimt der Rechner einen Gegenspieler mit genau demselben Ziel – also werden Ritter in die Schlacht geschickt, Erdbeben auf Feindesland heraufbeschworen oder Vulkanausbrüche ausgelöst. Solltet Ihr das immer schwerer werdende Götter-Duett gegen den Computer einmal satt haben, sind per Data-Link auch Partien gegen einen Freund möglich. Ja, selbst das Entwerfen eigener Landschaften ist machbar!

Fazit

Beide Programme garantieren schier endlosen Spielspaß, und das für praktisch alle PCs: Von Hercules bis VGA wird jeder Grafikmodus unterstützt, die Präsentation ist jeweils sehr ordentlich. Wer keine Maus hat, ist auch

mit der Tastatur recht gut bedient, für Sim City kann man darüberhinaus noch zum Joystick greifen. Dafür unterstützt die „Bürgermeisterei“ leider keine der gängigen Soundkarten, wogegen Roland-Besitzer ihr Populous in bester Stereoqualität „vergöttern“ dürfen. Die Compilation ist auf 5.1/4“ und 3.1/2“ erhältlich, außerdem gibt es für beide Spiele Zusatz-Disks zu kaufen. Ein klarer Fall: Wer hier nicht zuschlägt, der hat schon! (mm)

Sim City & Populous

Grafik:	65% - 74%
Sound:	23% - 67%
Steuerung:	84% - 84%
Motivation:	81% - 92%
Urteil:	85% - 90%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 76,- DM
Hersteller:	Infogrames



My home is my castle...



Götterdämmerung im Schnee

S.C.S

NEU!!! EINKAUFEN ÜBER UNSERE MAILBOX. TIPS
UND NEWS: 2400 BAUD N81 (21.00-2.00 UHR)

Inh. Jörg Zahler
Tel. 06898 / 62362

Saar Computer Service

6625 Püttlingen Bengeserstr.19



pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS

Titel	PC
Bandit Kings	87.95
Buck Rogers kpl. dt.	87.95
Back to the future III	59.95
Castles	87.95
Command HQ	87.95
Eye of the beholder kpl. dt.	74.95
Elite plus	87.95
F-14 Tomcat	87.95
F-15 Strike eagle	79.95
Gunship 2000	87.95
Gateway to the sav. Fron.	74.95
Kings Quest V	94.95
Lemmings	79.95
Lost Patrol	69.95
Leisure s. L. 5	87.95
NAM	79.95
Pirates	59.95
Red Baron kpl. dt.	94.95
Railroad Tycoon	79.95
Return of Medusa	69.95
Secret of monkey island	74.95
Silent Service II	79.95
Sim City+Populous	69.95
Sim earth	87.95
Spirit of adventure	69.95
Transworld	69.95
UMS II	79.95
Wing commander	87.95
Wing commander II	87.95
Wing c. mission disk I u. II je	39.95
Winzer	69.95
3D Construction Kid	109.95

Wir erwarten in kürze:

Wing Commander	Amiga
Midwinter II	Amiga/PC
Alcatraz	Amiga/PC
Flight of the Intruder	Amiga
Stike Commander	PC

ANGEBOTE ! ! ! !

29.95 - 29.95 - 29.95 - 29.95

ASTERIX-BLASTERIDS
-CALIFORNIA GAMES-
-COLORADO- CARRIER COMMAND-
-BLOOD MONEY-
-DEFENDERS OF THE CROWN-
-DRAGON SPIRITS-
FOOTBALL MANAGER GIFT PACK
HARD DRIVEN-HOSTAGES
JUNGLE BOOK-KULT
LICENCE TO K -STRIKE FORCE HARRIER
SHUFFLEPACK CAFE-SPEEDBALL
MAYA-NORTH & SOUTH-OUT RUN-
SHERMAN M4-TOOBIN
TURBO CUP

Hausangebote!!!

Centurion 50.00
Genghis Kahn 70.00
PGA Tour Golf 50.00
Spirit of excalibur 60.00

SOLANGE VORRAT REICHT!!! Hardware:

ADLIB SOUNDKARTE
249.00

MOTHERBOARD 486-33
128KB CACHE 2199.-

NEU JETZT HABEN WIR EINE
MAILBOX 21.00-8.00 UHR 2.4

Sonderservice: Wenn die Artikel vorrätig sind und
die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde liefern
wir Ihre Bestellung noch am gleichen Tag aus!!!

+15 DM - Sonderservice gilt nur für Saarland-

Sie erreichen uns zwischen 13.00 u. 21.00 Uhr pers.
24 Std. Anrufbeantworter
Versand per NN+10DM, Vorkasse +5DM (V-Scheck)
UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten)

EDV-VERSAND BÖGER

PUBLIC DOMAIN - SHAREWARE - FREWARE

Wir kopieren für Sie

ab 2,50 DM auf farbige FUJI-Markendisketten.

Sie erhalten garantiert nur geprüfte und etikettierte Disketten.
Wir bieten z. Zt. 8.000 Programme - davon über 1.000 deutsche.

Nutzen auch Sie unseren 24-Stunden-Bestellservice
mit Schnellversand.

Unseren kostenlosen PD-Katalog mit Update-Service und
ausführlichen Beschreibungen aller Programme schicken wir
Ihnen gerne zu. Bitte Diskettenformat XT/AT angeben.

Postfach 2117 · 4402 Greven 2 · Tel. 02575/8184

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Kate Dixon
Manuel Semino
Redaktionsassistent
Uschi Freckmann
Art Director
Werner Regnet
Layout
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet

Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
(Tel: 04221/88578)
Heinz-Georg Preßler
(Tel: 089/4605822)

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH,
8033 Planegg
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayr
A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

PC JOKER erscheint 2-monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

Abonnement

Jahrespreis (6 Ausgaben): DM 40,-
Ausland: DM 47,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abon-
nement gilt mindestens für ein Jahr. Es
verlängert sich automatisch um ein
weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt
wird (jederzeit möglich). Einzahlungs-
konto: Postgiroamt München,
Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanle-
itungen werden gerne von der Redak-
tion angenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröffentlichung an-
geboten worden sein, so muß das ange-
geben werden. Mit der Einsendung gibt
der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den Publikationen des Jo-
ker Verlags. Honorar nach Vereinba-
rung. Für unverlangt eingesandte Ma-
nuskrifte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle einer
Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem
Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in PC JOKER erschienenen Bei-
träge sind urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch Übersetzungen vor-
behalten. Reproduktionen jeder Art
(Fotokopien, Microfilm oder Erfas-
sung in Datenverarbeitungsanlagen
usw.) bedürfen der schriftlichen Ge-
nehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

13 - 20 h Live

sonst Anrufbeantw.

030/6944256 FAX

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Bandit Kings of Anc. China +	84.95	79.95	-	Gateway to Savage Frontier	72.95	69.95	-
Battle Isle ++	84.95*	69.95	69.95*	Great Courts 2 ++	69.95*	65.95	65.95
Buck Rogers I	69.95	69.95	-	Gunship 2000 +	89.95	-	-
Bundesliga Manager 2 ++	84.95*	69.95*	69.95*	Indiana Jones 4	89.95*	IV.	IV.
Castles +	79.95	69.95*	-	Jetfighter 2	84.95	IV.	-
Champions of Krynn +	65.95	65.95	72.95*	Joe Montana Football	74.95	IV.	-
Chuck Yeagers Air Combat +	79.95	IV.	IV.	Kings Quest I neue VGA-Version	89.95*	IV.	IV.
Civilisation +	84.95	-	-	Kings Quest 5	99.95	89.95*	89.95*
Command HQ +	89.95*	IV.	IV.	Larry I neue VGA-Version	89.95	IV.	IV.
Conq. of Lg. Bow - Robin Hood	69.95*	65.95*	65.95*	Larry 5 +	89.95	84.95*	84.95*
Cruise for a Corps ++	72.95	69.95	-	Lemmings I +	79.95	59.95	59.95
Death Knights of Krynn	84.95*	-	-	Links +	89.95	IV.	-
Death or Glory +	84.95*	84.95	84.95*	Lord of the Rings 2 +	84.95*	72.95	72.95
Die Kathedrale ++	89.95*	62.95	62.95	M1 Tank Platoon +	84.95	69.95*	-
Dungeonmaster ++	69.95	67.95	-	Mario Andretti +	84.95*	79.95	79.95
Eye of the Beholder	69.95*	67.95*	-	Midwinter 2 ++	89.95*	89.95*	89.95*
Eye of the Storm	89.95	-	-	MIG 29 Super Fulcrum +	84.95	-	-
F-117A Stealth +	84.95*	-	-	Might & Magic 3	79.95	69.95	69.95
Falcon 3.0	84.95*	69.95	69.95*	Monkey Island 1 ++	79.95*	IV.	IV.
Fate - Gates of Dawn ++	84.95*	79.95*	79.95*	Monkey Island 2	79.95*	-	-
Flight of the Intruder +	84.95*	-	-				

+ mit deutscher Anleitung u. Kurzanleitung

++ Programm komplett in Deutsch

Über 600 lieferbare Spiele

Game Mega	Game Boy	CD ROM	NES	030/6944156
Gear Drive CDTV	C64	Joysticks		16 - 19 h Live
Master System	Lynx	Hintbooks		sonst Anrufbeantw.

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Nobunagas Ambition 2 +	84.95	79.95*	-	Star Trek - 25th Anniversary +	84.95*	-	-
Pirates +	59.95	59.95	59.95	Strike Commander	89.95*	-	-
Planets Edge	84.95*	-	-	Their Finest Hour 1 +	72.95	69.95	69.95
Pools of Darkness	72.95	69.95*	-	Their Finest Hour 1-Missions I	34.95	34.95	34.95*
Police Quest 3 - The Kindred +	89.95*	-	-	Their Finest Hour 2	79.95	-	-
Powermonger +	72.95*	64.95	64.95	TV Sports Baseball +	79.95*	69.95*	-
Railroad Tycoon ++/++/++	82.95	79.95	79.95	Twilight 2000	84.95*	-	-
Red Baron ++	99.95	89.95*	-	Ultima 5 Warriors of Destiny	72.95	72.95	72.95
Rings of Medusa 2 ++	72.95*	65.95	65.95	Ultima 6 The False Prophet +	79.95	79.95*	-
Rise of the Dragon ++	99.95	89.95*	-	Ultima 7 The Black Gate +	89.95*	-	-
Robin Hood ++	72.95	64.95	64.95*	Ultima W1 Savage Empire +	79.95	-	-
Secret of Silver Blades	65.95	65.95	65.95*	Ultima W2 Martian Dreams +	89.95	-	-
Shanghai 2 ++	84.95*	72.95*	72.95*	Warlords (Enhanced Version)	72.95	69.95	-
Silent Service 2 +	79.95	79.95	79.95*	Wild West World ++	89.95	89.95	-
Sim Ant ++	89.95*	IV.	IV.	Wing Commander 1 +	79.95	79.95*	-
Sim City Architecture I u. 2 +	39.95	39.95	39.95*	Wing C. 1 Secret Missions I u. 2	39.95	-	-
Sim Earth ++	89.95	89.95*	89.95*	Wing Commander 2 +	89.95	-	-
Soundblaster +	350.-	-	-	Wing C. 2 Speech Disk	39.95	-	-
Space Quest I neue VGA-Version	89.95*	IV.	IV.	Wizardry I -5 je	44.95	-	-
Space Quest 4	89.95	89.95*	89.95*	Wiz. 6 Bane of Cosmic Forge	79.95	79.95	-
Spirit of Adventure ++	72.95	69.95	69.95	Wiz. 7 Crusaders of Dark Savant	84.95*	IV.	-

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 5,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettenst + 3 DM, Vorkasse -50% ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quick Fach der Wochenzeitung besunder, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games werden bei Anzeigenschluß (25.09.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte unbedingt vorher anrufen) selbst abholen. Inhaber: Goppel, Hirling, Pyle GmbH

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

Persönliche Meinungen, aktuelle Themen und bedeutungsschwere Aussagen von allgemeiner Gültigkeit – zu all dem und noch viel mehr soll an dieser Stelle regelmäßig ein Redaktionsmitglied zu Wort kommen. Wie könnte es anders sein, den Anfang macht der große Boß persönlich.

Daß der Herausgeber eines Magazins in einer mehrstöckigen Villa haust und per Rolls Royce ins Büro chauffiert wird, um dort dann den lieben langen Tag Champagner aus gülden Damenschuhen zu schlürfen oder knackige Sekretärinnen „zum Diktat zu bitten“, gehört ins Reich der Mythen und Legenden – leider! Immerhin hat die Position aber den nicht zu unterschätzenden Vorteil, eine Rubrik wie diese eröffnen zu dürfen, ohne daß allzuviel Protest laut wird. Und ich will ja auch nur ein paar Worte zum Thema „IBM-Kompatible gegen den Rest der Computer-Welt“ loswerden...

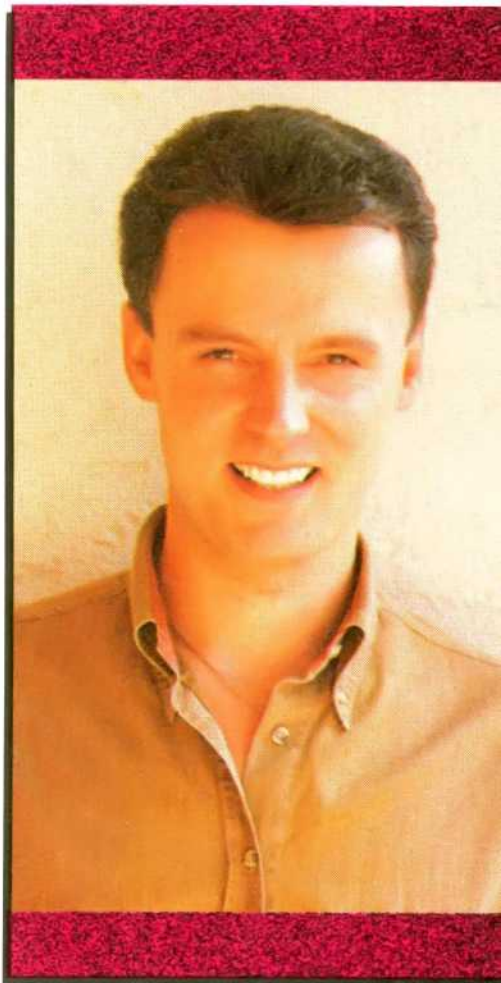
Anläßlich einer kürzlich geführten Diskussion fielen diesbezüglich nämlich ein paar interessante Sätze. Es ging um die Zukunftsaussichten der verschiedenen Homecomputersysteme, wobei ich die Meinung vertrat, daß PCs im Gegensatz zu Amiga, ST oder C 64 aufgrund ihrer Qualitäten wohl noch in zehn Jahren

State of the Art sein dürften. Was die „Lebenserwartung“ betrifft, herrschte auch trauete Einigkeit, in Bezug auf die besagten Qualitäten schon weniger. Ich bekam in etwa folgende Argumentation zu hören: „Grundsätzlich ist so ein PC doch eine Gurke! Guck dir mal an, was ein ST oder Amiga in der Grundausstattung kann, und dann schau dir so eine MS-Dose an. Wenn du den Kasten kaufst, brauchst du gleich mal eine Festplatte – außer, du möchtest dein Betriebssystem ständig von der Disk laden. Wenn du Grafik sehen willst, mußt du extra 'ne Karte kaufen, wenn du Sound willst, darfst du dir zu einer Karte noch einen Verstärker und Boxen zulegen. Ja, an einem nackten PC kann man nichtmal eine Maus oder einen Joystick betreiben – und jetzt denk mal über die Möglichkeiten der Konkurrenten nach!“

Das habe ich denn auch gemacht. Das heißt, allzulange brauchte ich nicht nachzudenken, dank unserer Schwesternmagazine sind ja sozusagen alle Rechner (inklusive der Konsolen) mein täglich Brot. Daß also beispielsweise so ein Amiga für den Anwender sehr viel pflegeleichter als ein PC ist, möchte ich auch gar nicht bestreiten – zumindest, wenn es um Entertainment geht. Sicher, ein IBM-Kom-

patibler ohne jede Zusatzausstattung ist ein bißchen traurig, zudem kommt man hier um das Erlernen der grundsätzlichen DOS-Befehle nunmal nicht herum. Aber ob das System „Diskette rein und ab geht die Post“ der Weisheit letzter Schluß ist, darf dennoch bezweifelt werden. Ich glaube vielmehr, das Gegenteil ist der Fall: Wenn Amiga und ST eines Tages aussterben sollten (was ich persönlich nicht hoffen möchte!), dann könnte ihnen genau diese Einsteigerfreundlichkeit das Genick gebrochen haben! Einerseits bietet nämlich ein Computer, dessen Möglichkeiten von Anfang an weitgehend definiert sind, naturgemäß nur wenig Chancen, nach oben hin aufgerüstet zu werden. Andererseits glaube ich, daß meinem Diskussionspartner ein Denkfehler unterlaufen ist: Es ist ja gerade eine der großen Stärken des PCs, daß hier keine Kapazität für Grafik, Sound oder Eingabegeräte „verschwendet“ wird, falls der User an solchen Dingen gar nicht interessiert ist! Stattdessen bekommt man eine Maschine, die es grundsätzlich jedem recht machen kann – was für den Bürohengst ein fein dosierbares Arbeitsgerät ist, läßt gleichzeitig auch für verspielte Naturen kaum Wünsche offen. Was gibt es schöneres, als am gleichen Monitor, über den soeben acht Stunden lang eine Textverarbeitung geflimmert ist, noch ein Weilchen die amourösen Abenteuer Larry Laffers zu verfolgen? Für mich jedenfalls nicht viel...

Nachdem das nun geklärt wäre, möchte ich auf dieser Seite noch eine kleine Tradition ins Leben rufen – das Mini-Preis ausschreiben. Um bei der Verlosung von drei



Doppelpacks „Sim City & Populous“ dabei zu sein, genügt es, wenn Ihr uns ein Kärtchen schickt, auf dem die Kürzel der vier gängigen Grafikmodi für die MS-Dose stehen. Wer also unseren aktuellen Top Tip gewinnen möchte, schreibt an folgende Adresse:

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

Viel Glück, Euer Michael

die 50 besten PC-Spiele

Weihnachts-Special:

Gab es ein Leben vor dem Joker? Anders gefragt: Gab es jemanden, der Euch gesagt hätte, welche Spiele der bärtige Kerl mit der roten Kutte dieses Jahr unbedingt im Sack haben sollte? Falls nicht, macht Euch nix draus - wir lassen die Creme de la Creme nochmals Revue passieren! Schön alphabetisch geordnet, damit Ihr Euch beim Wunschzettel leichter tut...

Balance of Power 1990

Ein Muß für den anspruchsvollen Polit-Strategen: Als Präsident der USA bzw. der UDSSR lenkt man die Geschicke der Welt, das Handlungsspektrum reicht von Diplomatie bis hin zur nackten Gewalt. Mehr als nur ein Spiel! (Mindscape, EGA, ca. 89,- DM)



Bane of the Cosmic Forge

Gehobenes Rollenspiel-Vergnügen: In umfangreichen Dungeons werden nicht nur Monster verdroschen, es gilt auch, knifflige Rätsel zu lösen und informative Gespräche zu führen. Unheimlich dichte Atmosphäre! (Sir-Tech, EGA, ca. 89,- DM)



Bard's Tale 1 - 3

Rollenspiel-Klassiker: Alle drei Teile basieren auf demselben System, wobei Kloppen vor Knobeln geht. Nicht zuletzt dank der gelungenen Präsentation trotzdem sehr spannend. Auch für XTs gut geeignet. (Electronic Arts, EGA, ca. 89,- DM)



Carrier Command

Strategie & Action in 3D: Lange Zeit galt das Vektorgrafik-Spektakel in der Luft, zu Wasser und zu Lande als Nonplusultra der Programmierkunst - heute ist der Spaß schon als Sonderangebot zu haben. Ebenfalls XT-geeignet. (Mirror Image, EGA, 29,- DM)



Chuck Yeager's...

Dem Pionier der Luftfahrt sind gleich zwei empfehlenswerte Simulationen gewidmet: Mit dem „Flight Trainer“ darf man sein fliegerisches Können friedlich beweisen; „Air Combat“ bietet komplexe Luftduelle in VGA-Grafik. (Electronic Arts, EGA, ca. 89,- DM)



Command HQ

Strategie der Extraklasse: Anspruchsvolle Grafik und unkomplizierte Bedienung ersetzen hier die genretypischen Zahlenwüsten. Trotz unzähliger Optionen ist das Spiel auch für langsamere Rechner empfehlenswert. (Microplay, EGA, ca. 89,- DM)



Crash Course

Heißes Stuntcar-Rennen: Wer auf's Siebertreppchen will, darf mit den Computergegnern nicht zimperlich umgehen! Unersättliche können sich mit einem Editor individuelle Strecken mit Loopings und Steilkurven basteln. (Spectrum Holobyte, VGA, ca. 99,- DM)

Dragon Strike

Die etwas andere Flugsimulation: Statt mit einer F-16 geht's mit einem Drachen durch die Lüfte, geröstet werden nicht Flakstellungen sondern feindliche Lindwürmer. Dank 3D-Vektorgrafik und Adlib-Sound ein Muß für Fantasy-Freaks! (SSI, VGA, ca. 84,- DM)

Elite Plus

Die klassische Weltraum-Action-Mixtur in aufgepeppter Version: In einem riesigen Universum wird geflogen, gehandelt und gegen Space-Piraten gekämpft. Gehört in jede Sammlung! (Rainbird, VGA, ca. 94,- DM)

Eye of the Beholder

Fantasy vom Feinsten: Eine genial einfache Steuerung macht die Dungeon-Expedition auch für Einsteiger zum Vergnügen, dazu gibt's Supergrafik und tollen Sound. Ein Rollenspiel, das man haben muß! (SSI, VGA, ca. 84,- DM)

F-16 Falcon

Der Klassiker unter den Flugsimulationen: Rasante Luftkämpfe in bestechender Grafik, dazu eine Unmenge an Optionen. Es gibt spezielle Versionen für XTs bzw. ATs, hyperrealistisch geht's da wie dort zu. (Spectrum Holobyte, EGA, ca. 89,- DM)

F-29 Retaliator

Eine unterhaltsame, aber nicht gerade realistische Flugsimulation für den Action-Fan: Massenhaft Missionen für superneue Jets. Die Vektorgrafik gehört zum Schnellsten, was es für den PC gibt! (Ocean, EGA, ca. 99,- DM)

Flight of the Intruder

Und nochmal Luftkampf: Sowohl die A-6 Intruder als auch die F-4 Phantom werden simuliert, Realismus ist Trumpf. Auf langsameren Rechnern kann man durch Verzicht auf Grafikdetails für mehr Geschwindigkeit sorgen. (Spectrum Holobyte, VGA, ca. 94,- DM)

Flight Simulator IV

Ein Pionier der Computer-Luftfahrt: Die Ausflüge mit der kleinen Privat-Cessna gibt es jetzt bereits in der vierten Auflage. Das Programm ist so wirklichkeitsnah, daß es in den USA zur Pilotenausbildung verwendet wird! (Microsoft, EGA, ca. 149,- DM)

Harpoon

Strategie in Echtzeit: Ein kompletter Flottenverband muß kontrolliert werden, insgesamt sind dreizehn Schlachten zu schlagen. Für noch mehr Abwechslung sind Zusatzdisks erhältlich. (PSS/Mirrorsoft, EGA, ca. 119,- DM)

Heart of China

Anklick-Adventure der edlen Art: Fotorealistische Grafik und atmosphärischer Sound begleiten den Hobby-Detektiv ins China der 30er Jahre. Ohne schnellen AT bleibt man aber besser daheim... (Dynamix/Sierra, VGA, ca. 119,- DM)

Hitchhikers Guide to Galaxy

Oldy but Goldy: Sicher, dieses reine Textadventure hat schon ein paar Jahre am Buckel, gilt aber heute noch als Höhepunkt des Genres. Wer mit absurdem Humor etwas anfangen kann, sollte unbedingt zuschlagen! (Infocom, 29,- DM)



Jetfighter II

Wer auf Action statt Realismus steht, der (f)liegt hier richtig: 120 Missionen voller Feuerwerk und toller Grafik warten auf tollkühne Piloten. Nur Fliegen ist schöner! (Velocity, VGA, ca. 119,- DM)

Indianapolis 500

Rennfahrer bitte vortreten: Die Steuerung könnte „echter“ kaum sein, auf schnellen ATs fliegt die Vektorgrafik nur so vorüber, und wer eine Roland-Karte hat, meint, er wäre live auf der Strecke. Gas und Spaß garantiert! (Electronic Arts, VGA, ca. 89,- DM)

Ishido

Knobeln auf Chinesisch: Nach altem asiatischem Rezept werden Steine tunlichst geschickt am Spielbrett plazierte. Verschiedene Varianten und ein ausgefeiltes Spielprinzip garantieren durchzockte Nächte! (Accolade, VGA, ca. 84,- DM)

King's Quest 1 - 5

Königliches Adventure-Vergnügen: Die Fantasy-Saga im typischen Sierra-Stil zählt nicht umsonst zu den meistverkauften Computerspielen überhaupt. Teil eins bis drei gibt's im Pack, Teil fünf mit VGA-Grafik. (Sierra, EGA, ca. 119,- DM)

Klax

Geniale Tüftelei aus der Spielhalle: Steinchen rollen vom Fließband und müssen nach Farben sortiert werden. Es können zwei Gambler gleichzeitig am Reaktionstest teilnehmen – nur „Tetris“ ist besser! (Domark, EGA, ca. 89,- DM)

Leisure Suit Larry 1 - 3

Büroberüchtiger Verlierer mit viel Humor: Für abenteuerlustige Sexisten gibt's jetzt alle drei Aufreißer-Adventures im Pack, zusätzlich ist eine VGA-Neuaufgabe des ersten Teils erhältlich. (Sierra, EGA, ca. 119,- DM)

Lemmings

Achtung Suchtgefahr: In dieser originellen Mischung aus Geschicklichkeit und Strategie muß man putzige Wühler durch über hundert Level dirigieren. Die Spielidee garantiert Spaß für Monate, auch auf XTs! (Psygnosis, VGA, ca. 89,- DM)

LHX Attack Chopper

Hier stimmt einfach alles: Die Heli-Simulation bietet vier flugtaugliche Untersätze, viele Missionen, prima Handhabung und Grafik & Sound vom Feinsten. Und das selbst am ältesten XT! (Electronic Arts, VGA, ca. 99,- DM)

Life and Death 2

Simulation in chirurgischer Präzision: Mit dem Skalpell in der Hand wird an Patienten-Gehirnen herumgedoktert. Sehr originell, sehr ansprechend präsentiert, aber bestimmt nichts für Gelegenheitsspieler! (Software Toolworks, VGA, ca. 99,- DM)

Links

Golf in Perfektion: Optionen und Steuerung lassen keine Wünsche offen, die Grafik sucht ihresgleichen, und Zusatzdisks gibt's auch. Wer auf Sport mit Tiefgang steht, sollte allerdings einen flotten AT haben! (Access, VGA, ca. 94,- DM)

M1 Tank Platoon

Eine Simulation wie ein Panzer: Eigentlich wie vier Panzer, denn so viele M1 Battle Tanks hat der Zug, den man hier kontrolliert. Ob Waldmanöver oder dritter Weltkrieg – alles ist erschreckend realistisch! (Microprose, VGA, ca. 94,- DM)



Maniac Mansion

Immer noch unübertroffen: Das erste Adventure von Lucasfilm Games gilt nach wie vor als das beste. Wer bei dieser Grusel-Satire keine Lachanfalle bekommt, muß wirklich humorlos sein! (Lucasfilm, EGA, ca. 69,- DM)

Monkey Island

Einfach affenscharf: Die Abenteuer auf der Affeninsel bieten affigen Humor, äffisch ausgeklügelte Rätsel und affengeile Grafik. Wer Adventures mag und hier nicht zuschlägt, ist eine Affe! (Lucasfilm, EGA für 69,- DM, VGA für 89,- DM)

PGA Tour Golf

Nobler Nobel-Sport: Wer keinen High End AT besitzt, sollte hier zugreifen. Die Grafik ist zwar nicht ganz so doll wie bei „Links“, aber ansonsten ist es schwer zu entscheiden, welches Game besser ist! (Electronic Arts, VGA, ca. 74,- DM)

Pirates

Sid Meiers Geniestreich: Die Piraten-Simulation feuert mit ihrer Pulvermischung aus Action, Strategie und Rollenspiel eine satte Breitseite Spaß auf den Spieler ab. Einmal Pirat, immer Pirat – auch am XT; aber nur von Disk! (Microprose, EGA, ca. 89,- DM)

Populous

Einfach göttlich: Dieses strategische Meisterwerk zählt zu den „Jahrhundert-Klassikern“. Land einebnen, Naturkatastrophen heraufbeschwören und Krieg – dem Gott ist nichts zu schwer. Nicht nur für Fans des Genres! (Electronic Arts, VGA, ca. 89,- DM)

Railroad Tycoon

Wirtschaft nach Maß: Die Leitung einer Eisenbahngesellschaft um die Jahrhundertwende erfordert den ganzen Mann. In Sachen Spieltiefe hat das Programm Maßstäbe für Generationen gesetzt! (Microprose, EGA, ca. 84,- DM)

Red Baron

Flugsimulation für Nostalgiker: In einem von 28 Mehrdeckern gilt es, den ersten Weltkrieg ruhmreich zu überleben. Das Programm strotzt vor Optionen und toller Grafik, darum läuft's auch am besten auf neueren ATs. (Dynamix/Sierra, EGA- und VGA-Version, ca. 119,- DM)

Red Storm Rising

Das Spiel zum Bestseller: Mit verschiedensten U-Booten geht's auf Feindfahrt gegen den russischen Bären. Viel Taktik, viel Realismus und viel Vergnügen – auch auf XTs. (Microprose, EGA, ca. 89,- DM)

Rise of the Dragon

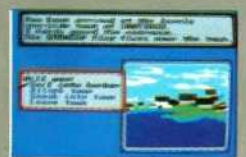
Adventure für Schickimickis: Die todchice Grafik und die chice Steuerung versprechen Spaß & Spannung ohne Ende. Das Ganze erinnert ein bißchen an den Film „Blade Runner“ – war der vielleicht nicht chic?! (Dynamix/Sierra, VGA und EGA-Version, ca. 99,- DM)

Shanghai 2

Die Neuauflage des Grübel-Klassikers: Was „Tetris“ und „Klax“ für die Hektiker, ist diese Asien-Steinerei für die Puristen unter den Denkern – das Höchste! (Activision, VGA, ca. 89,- DM)

Silent Service 2

Alle Mann auf Tauchstation: Bei der wohl schönsten U-Boot-Simulation darf der Spieler mit Periskop und Fadenkreuz den Pazifik unsicher machen. Optionen, Grafik, Sound – alles hat Tiefgang! (Microprose, VGA, ca. 89,- DM)



Sim City

Städteplanung mit Spaß: Wer bei dieser superben Strategie-Simulation mal seine erste Metropole hochgezogen hat, ist vom Monitor nicht mehr loszueisen. Nicht umsonst ein Klassiker! (Maxis/Infogrames, EGA, ca. 89,- DM)

Sim Earth

„Sim City“ für Größenwahnsinnige: Statt einer mickrigen Stadt muß hier gleich ein ganzer Planet verwaltet werden. Wer vor viel, viel Komplexität nicht zurückschreckt, sollte mal die Evolution in die eigene Hand nehmen! (Maxis/Ocean, VGA, ca. 89,- DM)

Spellcasting 101

Textadventure mit Stil: Was die Ex-Macher von Infocom hier zusammengestrickt haben, schlägt in punkto Humor sogar Larry Laffer! Dazu gibt's hübsche Bilder, eine tolle Benutzerführung – und sogar einen ebenso gelungenen Nachfolger namens „Timequest“. (Legend, VGA, ca. 99,- DM)

Starflight 1 & 2

SF-Rollenspiel mit Klasse: Wer von Magiern und Drachen die Nase voll hat, sollte sein Glück mal im All probieren. Teil eins gilt bereits als Klassiker, der Nachfolger ist technisch noch ein Stück besser. (Electronic Arts, VGA, ca. 79,- DM)

Tetris

Ohne Worte: Die geniale Mischung aus Tüfteln und Geschicklichkeit fegte wie ein Steppenbrand durch die Computerszene und braucht wohl nicht mehr groß vorgestellt zu werden. Ein Klassiker unter den Klassikern! (Mirrorsoft/Infogrames, EGA, ca. 69,- DM)

Ultima V & VI

Dauerbrenner: Die Ultima-Serie galt von Anfang an als Höhepunkt unter den Rollenspielen. Teil V ist megakomplex, Teil VI noch komplexer. Außerdem wurden für das (vorläufige) Schlußlicht Grafik und Sound tierisch aufgepeppt! (Origin, EGA bzw. VGA bei Ultima VI, ca. 89,- DM)

Wing Commander

Furioses Baller-Spektakel: Eine Grafik- und Soundorgie für Action-Fans, wie sie am PC wohl einmalig ist. Wer keinen flotten AT besitzt, läßt besser die Finger davon, für alle anderen gibt's noch zwei Zusatzdisks. (Origin, VGA, ca. 99,- DM bzw. 45,- DM für die Missionen)

Wonderland

Die Zukunft des Text-Adventures: Wer mit Alice ins Wunderland reist, tut das mit einer Benutzeroberfläche á la „Windows“. Bei Ankunft erwarten ihn tolle Rätsel und animierte Edel-Grafik! (Magnetic Scrolls/Virgin, VGA, ca. 84,- DM)

Worlds of Ultima

Im Westen was Neues: „Savage Empire“ und „Martian Dreams“ bieten Ultima ohne Ultima. Das Spielsystem stammt vom Klassiker, Story und Präsentation sind aber ebenso neu wie gut – ein heißer Tip für Rollenspieler! (Origin, VGA, ca. 99,- DM)

Xenon 2

Die große Ausnahme: Nie wurde am PC bessere Arcade-Baller-Action geboten. Die Aliens auf vertikal scrollendem Gelände sind fast zu schön, um pulverisiert zu werden! Und die ganze Pracht gibt's jetzt zum Spar-Tarif... (Mirrorsoft, VGA, 29,- DM)

Zak McKracken

Zeitlos lustig: Auch dieses (zweite) Lucasfilm-Adventure hat im Lauf der Jahre nicht an Charme eingebüßt. Da die kuriose Alien-Invasion in bestem Deutsch erhältlich ist, werden hier eigentlich alle Abenteurer glücklich! (Lucasfilm, EGA, ca. 79,- DM)



DURCH SPIELEN ZUM MILLIONÄR

DER JOKER-VERLAG SUCHT NOCH REDAKTEURE...

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

Wir erwarten:

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

Wir bieten:

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

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

Joker-Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar



Blackout, was mag das sein? Nun, wir interessieren uns hier weder für die Berufskrankheit vieler Politiker noch für die Folgen wilder Alkoholgelage – nein, wir meinen den entsetzlichen Augenblick, da der Strom schwindet und der bravste PC nicht mehr mitspielt...



Sicherlich gibt es die verschiedensten Methoden, um derlei Situationen zu überbrücken – wir wissen nicht, was Euer Elektriker empfiehlt, wir empfehlen einfach mal auf Spiele ohne Strom umzusatteln! Unter der Rubrik Blackout wollen wir Euch in jeder Ausgabe ein paar originelle Ideen vorstellen, wie sich die Freizeit auch unelektrifiziert genießen läßt. Den Anfang macht ein schon klassisches System, dessen Umfang mittlerweile ganz locker die Grenzen der unterschiedlichsten Medien gesprengt hat: Battletech.

Geschichtliches

Im japanischen Fernsehen erschienen in den frühen achtziger Jahren mehrere Zeichentrickserien, in denen sich gigantische Kampfroboter mit allerlei intergalaktischen Schurken anlegten. Um 1984 traten dann amerikanische Interessenten auf den Plan, faßten die Vorlagen zu einer fortlaufenden Story zusammen und veröffentlichten das Ganze in Form von Cartoons und Comics unter dem Namen „Robotech“ (damals gab es auch

schon erste Experimente mit einem Rollenspiel). Ein Jahr später kaufte der Spielverlag FASA die Rechte und verpaßte der Robot-Schlacht einen völlig neuen „historischen“ Hintergrund: Battletech in der gegenwärtigen Form war geboren!

Battletech & Co.

Im 31. Jahrhundert pfeift die Menschheit ungefähr auf dem zweitletzten Loch: Ein unsanft dahingeeschiedenes Sternenreich ist in fünf Nachfolgestaaten („Häuser“) zerbröckelt, die sich mittels riesiger stählerner Kampfmaschinen, den sogenannten Battlemechs, um die Überbleibsel früherer Größe balgen. Diese Gefechte werden nun auf einem umfangreichen Wabenmuster-Brett simuliert; einige Stündchen Zeit sowie mindestens zwei Spieler sind Grundvoraussetzung (je mehr, desto spannender).

Zunächst steckt man kleine

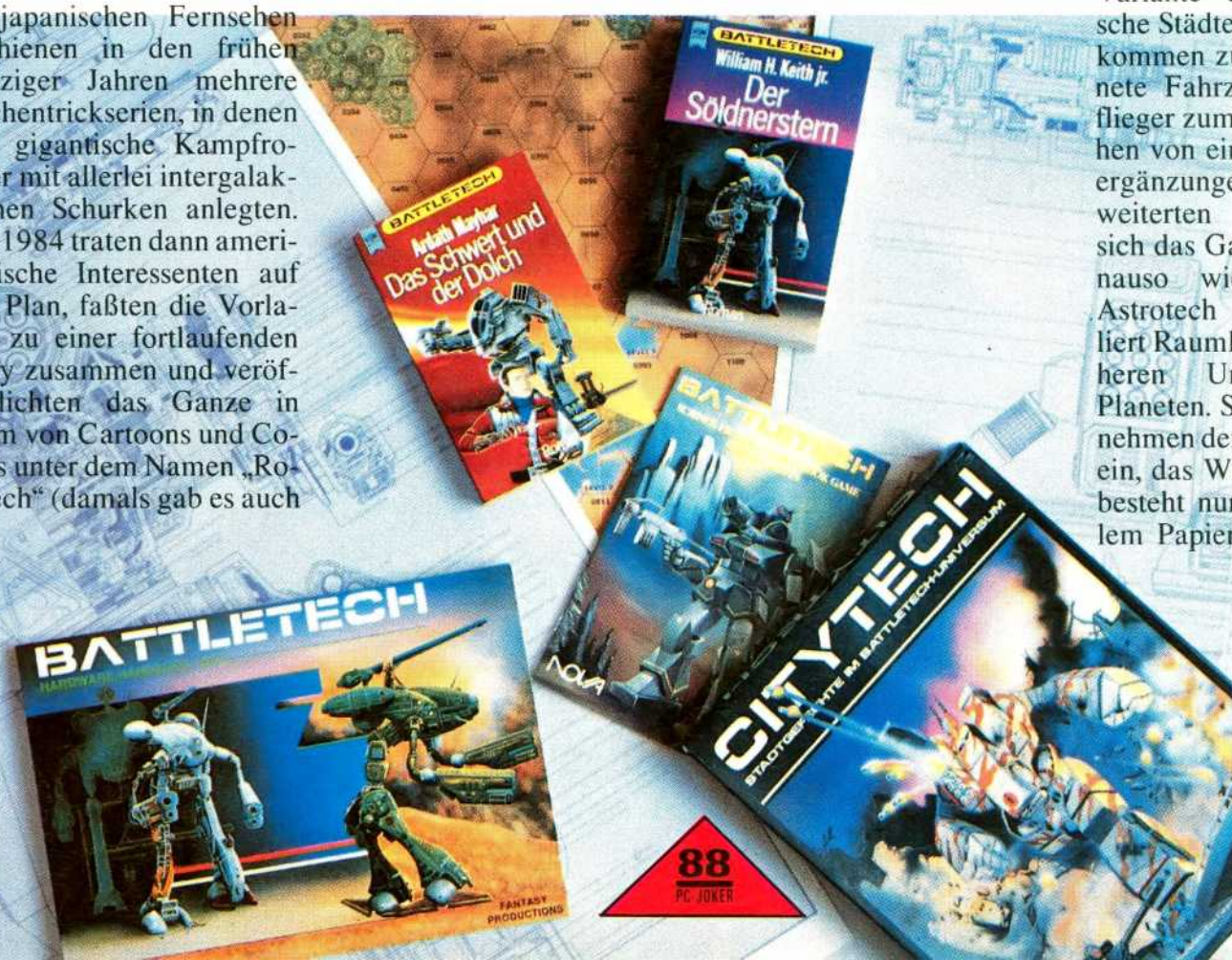
Pappkärtchen in winzige (und wenig standhafte) Plastikständer – sie symbolisieren die mit verschiedensten Fähigkeiten ausgestatteten Robbis. Laufen und schießen kann jeder, manche Fabrikate sind aber auch des Springens mächtig; leichtere oder schlechter bewaffnete Exemplare sind für gewöhnlich wendiger, und so weiter und so fort. Die beiden gegnerischen Teams wählen nun in freier Vereinbarung Art und Größe ihrer Armeen und lassen sie auf dem Brett (auch aus Pappe) aufmarschieren. Für jeden aufgestellten Mech existiert ein Statusbogen, auf dem seine wichtigsten Eigenschaften wie z.B. Bewaffnung und Geschwindigkeit festgehalten sind. Auch alle eventuell eintretenden Beschädigungen werden hier exakt vermerkt.

Basis des nun folgenden strategischen Gemechzels bildet ein kompliziertes Rundensystem, wobei jede Runde in mehrere Aktions-



phasen (z.B. Bewegung, Kampf oder Schadensermittlung) aufgeteilt ist. Kein Grund zur Verzweiflung, die umfangreiche deutsche Anleitung mit all ihren Tabellen erläutert Würfeinsatz und Reichweite der Waffen wie überhaupt alles Wissenswerte sehr anschaulich. Ruhmreicher Sieger ist schließlich, wer die andere Seite niedermecht.

Bereits 1986 erschienen die beiden eigenständigen Erweiterungen City- und Aerotech, die inzwischen ebenfalls in eingedeutschter Fassung zu haben sind – letztere unter der (passenderen) Bezeichnung Astrotech. Wie der Name schon erahnen läßt, geht es in der einen Variante darum, futuristische Städte zu erobern. Hier kommen zusätzlich bewaffnete Fahrzeuge und Jagdflieger zum Einsatz, abgesehen von einigen Handbuchergänzungen und dem erweiterten Material spielt sich das Game aber fast genauso wie der „Vater“. Astrotech hingegen simuliert Raumkämpfe in der näheren Umgebung eines Planeten. Schnelle Zerstörer nehmen den Platz der Mechs ein, das Wabenmuster-Brett besteht nur noch aus simplem Papier, und das Hand-



buch ist hier gelegentlich etwas unverständlich formuliert (zahlreiche Beispiele sorgen dennoch für Klarheit). Alle drei Teile lassen sich übrigens kombinieren: Landungsschiffe aus Astro-



tech können z.B. Mechs absetzen, die sich dann mit Hilfe von Battle- oder Citytech weiterprügeln...

Drum und Dran

Der Fan kann inzwischen unter einer wahren Flut von Tech-Zubehör wählen, so ist etwa Mechwarrior erhältlich, eine Art Rollenspiel für ganze Kampagnen mit den bekannten Figuren. Wer von den kämpferischen Blechkameraden gar nicht genug bekommen kann, den informieren großformatige Bildbände über die genaue Hintergrundgeschichte oder die technischen Details aller Mitwirkenden. Zwar sind diese Bücher meist in englisch, aber es sind ja noch Sets mit Blaupausen erhält-



lich – die versteht auch der deutschsprachige Tech-Ingenieur. Darüberhinaus bieten Map-Sets Abwechslung beim Gelände, ein breites

Sortiment von Zinn- und Plastikfiguren befriedigt das Kind im Manne, und wen das Thema auch nächtens nicht losläßt, der nimmt halt die Battletech-Romane des Heyne-Verlags mit ins Bett. Am Computer treiben die stählernen Ungeheuer und all ihre Nachahmer ja schon seit langem ihr Unwesen, demnächst wird gar ein deutschsprachiges Fanzine regelmäßig über die Battletech-Welt in ihrer Gesamtheit informieren.

Zum guten Schluß

Einer noch völlig neuen Tradition folgend schreiten wir nunmehr zur Verlosung unserer Rezensionsexemplare

von Battle- und Citytech; außerdem haben wir zwei Sonderpreise in Form der erwähnten Romane anzubieten. Wer teilnehmen will, muß uns nur eine Postkarte schicken, auf der folgende



Frage beantwortet ist: Wer war der erste Mensch im Weltraum? Und ab damit an unsere Adresse...

Joker Verlag
„Blackout“
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Nächstes Mal gibt's ein Schmankerl für alle Perry Rhodan Fans! (jn)

Battletech & Erweiterungen

Spielmaterial: 44% - 51%

Spielregeln: 79% - 89%

Spielreiz: 84% - 86%

Besonderes: Hier ein paar Preise für Zubehör. Mechwarrior kostet ca. 29,- DM, die Hintergrundbücher gibt's von 25,- bis 40,- DM, die Map-Sets kosten etwa 29,- DM, die Figurenpacks ca. 20,- bis 40,- DM, und die Romane liegen zwischen 12,- und 15,- DM.

Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene

Preis: je Spielset ca. 49,- DM

Bezug: Games In

Briener Str. 54

8000 München 2

Tel.: 089/5 23 46 66



GROSSE GRAFIK - COMPETITION

Glaubt es oder nicht, die Bilder auf dieser Seite stammen nicht aus dem Louvre, sondern aus dem Amiga Joker, unserem Schwestermagazin. Warum wir sie Euch überhaupt zeigen? Tja, das bedarf etwas genauerer Erläuterung...

Egal, ob es sich um ein Computermagazin oder das vierteljährliche Mitteilungsblatt für den Gartenbauingenieur handelt, all diese Hefte haben eins gemeinsam: Praktisch jede Seite ist dem Kopf irgendeines Redakteurs entsprungen, die „Mitwirkungsmöglichkeiten“ der Leser beschränken sich in aller Regel auf die Leserbriefe. Damit das im PC Joker anders wird, wollen wir hier eine Rubrik einrichten, die ausschließlich aus Euren Beiträgen besteht, seien es jetzt (Hand-) Zeichnungen, ganze Comicstrips oder Computergrafiken – nur von der Einsendung von Wandgemälden, Marmorstatuen und ähnlich monumentalen Kunstwerken bitten wir abzusehen!

Angesprochen sind also alle (hobby-) künstlerisch Tätigen unter Euch, denn ohne Eure tatkräftige Unterstützung bleibt die Seite leider weiß. Ja, und kriegt man denn auch was dafür? Aber sicher, Ruhm und Ehre gibt's tonnenweise, im Amiga Joker ist sogar schon manches Talent von der Industrie entdeckt worden und hat nun einen Vertrag in der Tasche! Für alle, denen das nicht genug ist, verlosen wir (nur!) diesmal zehn Joysticks unter sämtlichen Einsendern. Und zwar nicht irgendwelche, sondern:

5 x *Manix*[®]
TWINS

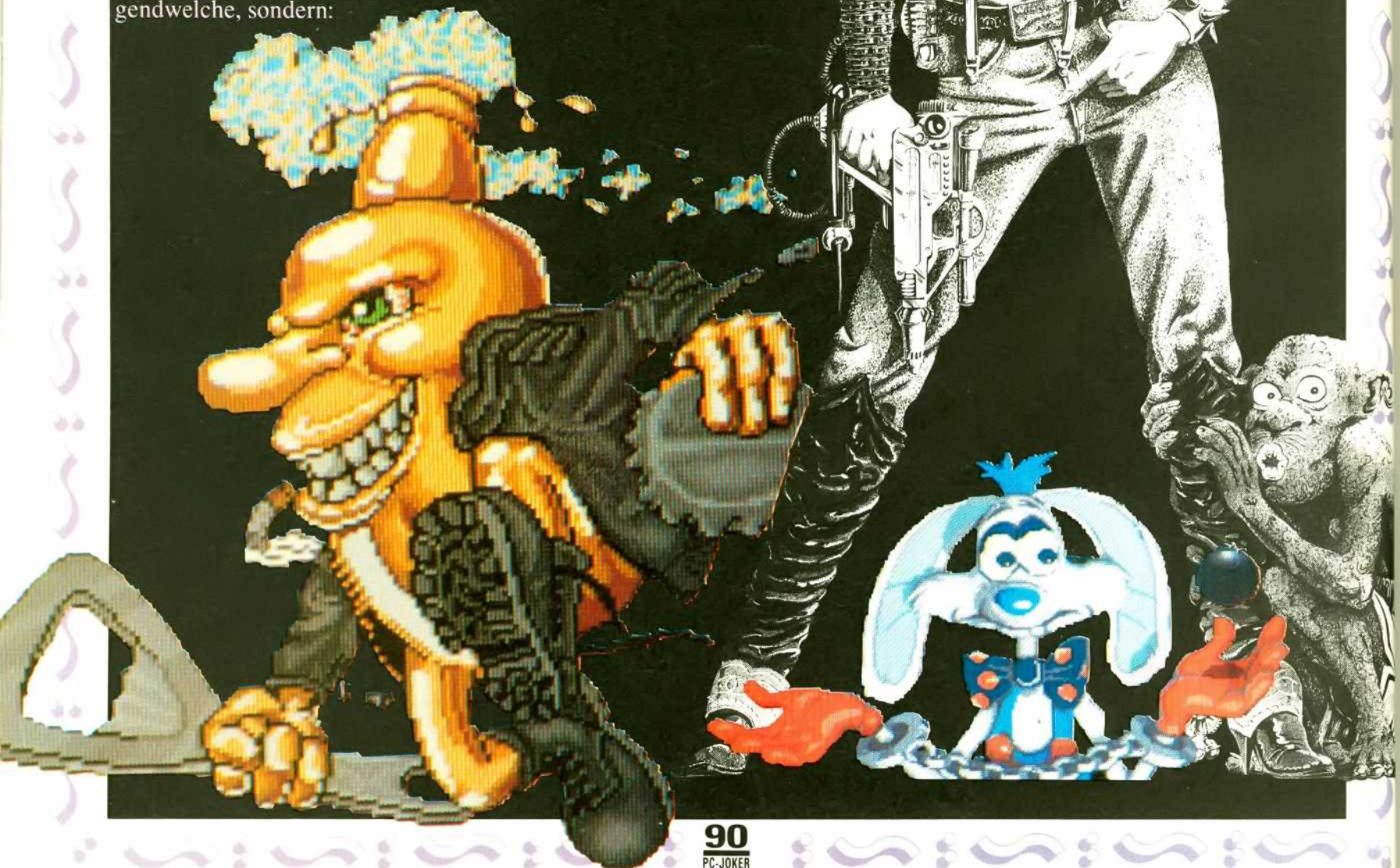


und
5 x *Manix*[®]
DECK



Also genau jene brandneuen Dynamics-Knüppel samt Gamecard, die wir vorne im Cocktail vorgestellt haben! Da gibt's doch nur eins, Briefumschlag nehmen, rein mit dem Kunstwerk, Briefmarke drauf und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
Grafik-Competition
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar





Willkommen, Ihr verzweifelten Zocker, die Ihr nichtsahnend diese Seite aufgeschlagen habt! Das war ja nochmal Glück im Unglück, denn: Egal, ob Ihr in düsteren Dungeons festsetzt, Probleme mit Aliens habt oder Eurer F-16 der Sprit ausgegangen ist – der Besserwisser steht Euch bei...

Hier werdet Ihr stets Tonnen von Tips und Tricks zu aktuellen und klassischen Games finden, vom Rollenspiel bis zum Ballerknaller. Und damit kommen wir auch schon zu unserem großen Anliegen: Damit's der Besserwisser wirklich immer besser weiß, brauchen wir Eure Hilfe! Schnappt Euch also ein Schreibgerät und schickt Eure Tips, Karten, Lösungen und – falls vorhanden – gerne auch Fragen zu uns in die Redaktion. Wie, ist uns egal; ob per Post, Fax oder Brieftaube, Hauptsache, schriftlich und sauber leserlich!

So, und wer sich jetzt fragt, was er außer seinem Namen im Heft und dem wunderbaren Gefühl, ungefähr 44 Millionen suizidgefährdeten Kollegen das Leben gerettet zu haben, noch davon hat, den können wir hoffentlich mit unserem Angebot ködern: **Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit 20 bis 150 harten D-Mark belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Na, seid Ihr schon beim Postkarte-suchen? Verständlicherweise hält sich in unserer Erstausgabe die Auswahl an Hilfen zu neuen Spielen in Grenzen –

woher nehmen und nicht stehlen? Aber ein Sack voll Tips rund um die Klassiker unseres großen Weihnachts-specials ist ja wohl hoffentlich ein angemessener Ersatz! Damit wäre alles Wichtige ja auch schon gesagt, fehlt nur noch die Adresse, an die Ihr Euer Zeug schicken sollt, und die lautet:

**Joker Verlag
Besserwisser
Untere Parkstr. 67
8013 Haar**

Cheats zu

Elite +
Prince of Persia
Railroad Tycoon
Savage Empire
Xenon II

Tips und Codes zu

Budokan
Chip's Challenge
Elite +
Gem'X
Gunship 2000
Lemmings
Might & Magic III
PGA Tour Golf
Pirates!
Railroad Tycoon
Wrath of the Demon

Los geht's mit allen Level-Paßwörtern für das toll-fri-vole Puzzlespiel **Gem'X**:

B: EARTHIAN
C: KENICHI
D: INOKUMA
E: BURAI
F: BADMAN
G: NETWORK
H: YOKOHAMA
I: EXACT
J: X68000
K: TURRICAN
L: REDMOON
M: CAMPAIGN
N: MEGAMAN
O: SZVALION
P: FMTOWNS
Q: CHIERIE
R: GAMERION
S: YAMAS
T: ROBOTECH
U: POPULOUS

Für die Sektoren V bis Z gibt es keine Codes, Ihr dürft also selber grübeln!

Chip's Challenge hat uns diesen Monat keine Ruhe gelassen, und was ist der Erfolg? Immerhin sämtliche Levelcodes...

JXMJ,	ECBQ,	YMCJ,
TQKB,	WNLP,	FXQO,
NHAG,	KCRE,	VUWS,
CNPE,	WVHI,	OCKS,
BTDY,	COZQ,	SKKK,
AJMG,	HMJL,	MRHR,
KGFP,	UGWR,	WZIN,
HUVE,	UNIZ,	PQGV,
YVYJ,	UJDD,	QGOL,
BQZP,	RYMS,	PEFS,

BQSN,	NQFI,	VDTM,
NXIS,	VQNK,	BIFA,
ICXY,	VWFH,	GKWD,
LMFU,	UJDP,	TXHL,
OUPZ,	HDQJ,	LXPP,
JYSF,	PPXI,	QBDH,
IGGJ,	PPHT,	CGNX,
ZMGL,	SJES,	FCJE,
UBXU,	XBLT,	BLDM,
ZYVI,	RMOW,	TIGW,
GOHX,	IJPQ,	UPUN,
ZIKZ,	GGJA,	RTDI,
NLLY,	GLLG,	LAJM,
EKFT,	QCCR,	MKNH,
MJDV,	NMRH,	FHIC,
GRMO,	JINV,	EVUG,
SCWF,	LLIO,	OVPI,
UVEO,	LEBX,	FCHH,
YIYS,	WZYV,	VCZO,
OLLM,	BIFQ,	QJXR,
YNEG,	XBAO,	EGWR,
FLXP,	MYRT,	XHIZ,
LYWO,	OLLM,	JPQG,
DTMI,	REKF,	EWCS,
BIFQ,	WVHY,	IOCS,
TKWD,	XUVU,	QJXR,
RPIR,	VDDU,	PTAC,
KWNL,	YNEG,	NXBY,
ECRE,	LIOC,	KZQR,
XBAO,	KRQJ,	NJLA,
PTAS,	JWNL,	EGWR,
HXMF,	FPZT,	OSCW,
PHTY,	FLXP,	BPYS,
SJUM,	YKZE,	TASX,
MYRT,	QRLD,	JMWZ,
FTLA,	HEAN,	XHIZ,
FIRD,	ZYFA,	TIGG,
XPPH,	LYWO,	LUZL,
HPPX,	LUJT,	VLHH,
SJUK,	MCJE,	UCRY,
OKOR,	GVXQ,	

Für alle Techno-Freaks haben wir hier einen kleinen Cheat zu **Savage Empire**, mit dem Ihr Eure Party ein wenig aufpeppen könnt. Ihr braucht einen Norton-Disk-Editor (oder etwas Ähnliches), eine Character-Savedisk und etwas Zeit. Macht erstmal eine Kopie von Eurer Savedisk, damit bei einem Fehler nicht gleich Eure ganze sauer erkämpfte Party den Jordan hinabgeht. So, auf dieser Savedisk findet Ihr das File OBJLKA1, und das packt Ihr jetzt in Euren Diskeditor. Setzt folgende Bytes auf den Wert \$FF:

Zeile 910/Byte 9

Zeile 920/Byte 1

Zeile 920/Byte 9

Jetzt schreibt Ihr das Teil wieder auf Diskette zurück, und schon hat sich der Kräutervorrat Eurer Party auf magische Art und Weise erhöht. Aber es kommt noch besser: Öffnet die Datei OBJLIST, denn hier könnt Ihr die Experience-Points auf Maximum setzen, indem Ihr eine Menge Bytes auf den Wert \$0F \$27 ändert:

Zeile \$C00/Bytes 3 und 4

Zeile \$C00/Bytes 7 und 8

Zeile \$C00/Bytes 15 und 16

Zeile \$C10/Bytes 1 und 2

Zeile \$C10/Bytes 3 und 4

Na, ins Schwitzen gekommen? Nein? Gut, denn die

Hit-Points wollen wir ja auch noch manipulieren, schreibt also den Wert \$FF in folgende Bytes:

Zeile \$E00/Byte 2, 4, 8, 9 und 10

War doch kein Problem. Nun wird die Datei wieder brav auf Diskette zurückgesaved, und schon kann Euch (hoffentlich) kein Saurier mehr den Urwald streitig machen.

Die bösen Gehilfen in **Wrath of the Demon** sind ganz schön hart im Nehmen, da kann eine kleine Hilfestellung sicher nicht schaden: Spielt am besten über Tastatur, denn mit dem Joystick reagiert unser Kämpfer oft zu spät auf die Attacken der Monster. Besonders wichtig ist natürlich auch das Abspeichern, logo. Wenn Ihr einen Gegner zwar besiegen könnt, dabei aber viele Zauberberänke einbüßt, probiert es besser nochmal – die Tränke könnten später lebenswichtig sein! Sammelt zunächst mal in der Reiter-szene möglichst viele Zauberberänke auf, sonst habt Ihr keine Chance im späteren Spiel.

Goblins: In die rechte Ecke drängen, immer hüpfen und feste draufschlagen. Ihr verbraucht zwar einen Energietrank, bekommt aber nach

BESSERWISSEN

dem Ableben der beiden einen neuen.

Drachen: Springen, zweimal auf den Kopf schlagen und wieder wegspringen. Öfters wiederholen.

Höhle: Zuerst läuft Ihr nach links und holt den Schlüssel, dann läuft nach rechts und schlägt auf die Säule. Den schießenden Gegner könnt Ihr mit einem Zerstörungsspruch erledigen. Die Rolle hilft Energie zu sparen! Bei den Schwertern nicht einfach durchlaufen, sondern kurz stehenbleiben. Außerdem solltet Ihr versuchen, möglichst viele Gegner zu erledigen, denn sie hinterlassen Zaubersprüche!

Wache: Immer hüpfen, auf den Kopf schlagen und wegspringen. Hier braucht man einen Energietrank und etwas Übung.

Moorkreatur: In die Ecke drängen und draufschlagen.

Straße: Viel Energie und Schutzschilder sind unentbehrlich. Zuerst nach rechts laufen, beim Feuer ein Schild benutzen, und dann weiter zum Tower.

Dark Tower: Tötet zuerst die beiden Goblins, dann erst

den Drachen (braucht 8 Treffer).

Straße again: Geht ganz nach links, berührt aber nur die erste Kugel, sonst kommt Ihr nicht mehr durch die Sperre. Benutzt bei den Blitzen und Feuerbällen die Rolle.

Tempel: Springen, zweimal schlagen und wieder wegspringen.

Schloß: Holt Euch zuerst die beiden Zaubersprüche, legt dann Schalter 1 und 2 um und holt Euch das Schild. Mit dem goldenen Schlüssel läßt sich die erste Tür öffnen.

Dort liegt der graue Schlüssel, öffnet damit die zweite Tür und holt den roten Schlüssel. Hinter der dritten Tür müßt Ihr den Castle Goblin besiegen (rechte Ecke und schlagen) und mit dem blauen Schlüssel die Tür Nr. 4 öffnen. Die fünfte Tür ist offen, nun noch schnell den Drachen besiegen, den Schlüssel und die Flammen nehmen, und schon steht Ihr dem Endgegner gegenüber.

Geht so nah wie möglich an ihn ran und zieht ihm knieend eins mit den Flammen über. Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto stärker wird die Flamme. Schließlich dürft

Ihr noch, welch Glück, dem Happy-End beiwohnen...

Selbst friedliebende Naturen dürften mit den folgenden Taktiken zu **Budokan** keine Probleme mehr haben, ihre Gegner auf die Matte zu legen. Allerdings solltet Ihr den Budokan erst betreten, wenn Ihr Euren Lehrer in jeder Kampfsportart besiegen könnt!

GORO SUZUKI: Ihn besiegt man am schnellsten mit den Nunchakus. Gegen flotte, unkomplizierte Peitschenschläge kann er sich kaum wehren.

EJI KIMURA: Eji ist am ehesten mit der Kampfsportart Bo beizukommen: Laßt ihn an Euch herankommen und greift ihn dann mit Sprungritten an.

JIMMY DORAN: Da er mit kurzen Holzschienen kämpft, ist seine Reichweite sehr begrenzt. Als gewiefter Kendo-Kämpfer kann man diese Schwäche durch zweihändige Schläge in Rückenlage leicht ausnützen.

SHIGEO KAWAHARA: Ihn greift Ihr am besten mit Überkopf- und Drehschlägen an, dagegen ist er ziemlich machtlos. Laßt ihm aber keine Gelegenheit zu Gegenangriffen!

TETSUO OKABE: Hier wendet man dieselbe Taktik wie bei Jimmy Doran an: Beidhändige Schläge aus der Rückenlage, und er ist gleich schachmatt gesetzt.

ARNIE GUSTAFSON: Bei diesem Karateka dürft Ihr mal wieder Eure Nunchakus aus der Holzkiste holen. Mit Peitschen- und Dreifachschlägen ist Arnie bald K.O. **HIROSHI IKEDA:** Ein sehr guter, aber auch sehr greiser Gegner! Schlagt ihn einfach ständig mit den Nunchakus, und Hiroshi ist besiegt.

MIYUKI HIROSE: Diese Dame ist mit Bo sehr einfach zu besiegen. Geht an den Bildrand und schlägt dann im Vorwärtssprung zu. Ihr dürft sie aber nicht an Euch heranlassen, ihre Waffe ist brandgefährlich!

RANDY WU: Jetzt wird's allmählich schwierig. Ihr müßt Randy ständig attackieren, um erfolgreich zu sein. Benutzt wieder die bewährten beidhändigen Schläge aus der Rückenlage, so könnt Ihr bei einer Attacke schneller ausweichen!

AYAKO MARUYAMA: Den Wurfsternen kann man nur durch Hüpfen ausweichen, um dann mit beidhändigen Schlägen anzugreifen.

Go, jap. Brettsp., per Fernkurs zu erlernen bei:
J. Janich
Herderstr. 12 · O-1600 Kgs. Wusterhausen

★★★ **Der PD/SW-Hammer** ★★★
Topaktuelle PD/SW-Super-Games für PC's zu Sensationspreisen.
5,25" DM 1,80, 3,5" DM 2,00
(Höchstpreise) inkl. Disk! Ausf. dt. Kat.-Disk + Spiel (Format ang.) gegen 2,50 in Briefm. - SMM, Herm.-Löns-Str. 12, 6501 Budenheim, Tel. 06139/5813

Fußballbundesliga-Verw.-Progr.
(Saison 91/92) für IBM-komp. PC.
Über 60 Funktionen, allen Spielen seit 1963, u.v.m. Info: Klaus Wehrle, Saalburging 40, 6054 Rodgau 2.

Ungewöhnliche Selbständigkeit:
Machen Sie Ihren Computer zu Gold!
Völlig neues Unternehmenskonzept für nebenberufliches Versandgeschäft mit astrologischen Persönlichkeitsanalysen.
Gratisinfo anfordern bei:
COSMOSOFT Repräsentanz W. Gellrich,
Hansaring 22, 4400 Münster,
Tel. 0251/665575, Fax 66 34 99

SUPER-SPIELE

DUKE NUKEM 59,- DM
COMM. KEEN 59,- DM
DARK AGES 59,- DM

Katalog-Disk nur 3,- DM

CDV

Ettlingerstr. 5, 7500 Karlsruhe 1
Tel. 07 21 / 222 95
Fax 07 21 / 213 14

Neue Adresse des H.E.C. Computerclubs:
H.E.C. Computerclub
Am Söldnermoos 20
8055 Hallbergmoos
Telefon 08 11 / 941 41
Treffen jeden Dienstag und Freitag
Abend von 18 bis ... Uhr

Gewerbliche Kleinanzeigen

Nutzen Sie die Gelegenheit! Zum Millimeterpreis von nur DM 4,50 veröffentlichen wir Ihre gewerbliche Kleinanzeige! Senden Sie Ihren Anzeigentext einfach an:

Joker Verlag, Anzeigenabt. PC Joker

Untere Parkstraße 67, 8013 Haar

oder rufen Sie uns an:

Tel. 0 89 / 46 80 12 (Regine Nellissen)

EDV-Service Ammersbek

Postfach 11 34

W-2075 Ammersbek

Tel.: 040/ 604 58 64

Fax :040/ 604 66 90

Soundblasterkarte DM 298.-

Katalog-Diskette kostenlos...

Wir führen Spiele für PC/AT & Shareware/PD

Tolle Spiele mit Super SOUND & GRAFIK

Wing-Commander II	DM 99.-	F-117A	DM 109.-
Indiana-Jones	DM 79.-	Monkey Island	DM 89.-
Heart of China	DM 99.-	und viele andere...	

Immer dranbleiben, dann werdet Ihr mit etwas Übung auch hier als Sieger hervorgehen.

KAZUO SAKATA: Setzt gegen diesen Gegner eine Serie von Dreifachschlägen mit den Nunchakus ein. Achtet aber darauf, daß Kazuo niemals zu dicht herankommt.

TOKAGE: Bo-mäßig lauft Ihr auf den Gegner zu und greift mit Sprungschlägen an. Da er sehr gut abwehrt, sollte man sich nicht auf einen Nahkampf einlassen!

Eine Art „Spiel im Spiel“ gibt's bei „Budokan“ auch noch zu entdecken: Geht im Hof mal nach rechts und drückt dann die Taste B. Siehe da, das erinnert doch an Arkanoid...

Frischgebackene **Elite Plus**-Kapitäne sollten ihre Cobra MK III mit den Cursortasten steuern, da diese am exaktesten reagieren, außerdem hat man so schnellen Zugriff auf die anderen Funktionen wie z.B. Sichtumschaltung etc.. Einen Andock-Computer könnt Ihr Euch sparen, denn erstens läßt sich die Cobra mit den Cursortasten sehr gut auf der Raumstation landen, zweitens könnt Ihr Euch ja auch von der Station steuern lassen, was nicht so teuer ist. Anfänger sollten mit Handel ihre ersten Sporen verdienen, denn Kämpfe werden ohne ausreichende Erfahrung und gute Waffen ganz schnell tödlich enden. Besorgt Euch zuerst eine Frachtraum-Erweiterung, um mehr Ladung transportieren zu können. Beim Brennstoff auf die Preise achten (sind von Planet zu Planet unterschiedlich), mit einem Brennstoff-Lader könnt Ihr sogar in der Umlaufbahn um eine Sonne auf-tanken. Das Handeltreiben zwischen armen (Agrar) und reichen (Industrie) Ländern bringt die meisten Credits, und davon könnt Ihr Euer Raumschiff gewaltig auf-peppen: Impulslaser, Raketen und Militär-Laser sind empfehlenswert zur Piratenbekämpfung (bzw. zur Polizeibekämpfung), Energiebomben sind überflüssige Creditverschwendung. Rettungskapseln sind nützlich, wenn die schwarze Weste in werden soll: Bei leerem den Polizeiakten wieder rein

Frachtraum die Kapsel starten, und schon bekommt man in der nächstgelegenen Raumstation genau das gleiche Raumschiff und eine tadellose Einstufung dazu – nur die Ladung geht verloren. Speichert den Spielstand öfters zwischendurch ab, da es einige ausweglose Situationen gibt, z.B. die Thargoiden. Bei jedem Hyperraumflug können sie Euch abfangen, und wenn es soweit ist, habt Ihr fast keine Chance. Ihr könnt höchstens mit einer Energiebombe die Begleitschiffe zerstören. Zum Schluß noch ein feiner Cheat, mit dem Ihr ohne Probleme die ganze Galaxis erobern könnt: Drückt F4, um in die Regionalkarte zu kommen, und sucht Euch mit F8 den nächstgelegenen Planeten als Ziel aus. Drückt jetzt nochmal F4, und die Galaxiskarte erscheint. Bewegt jetzt den Cursor auf den gewünschten Zielplaneten, egal wie weit er entfernt ist, drückt jetzt aber nicht F8 zum Anwählen, sondern startet den Hyperraumflug gleich mit F6. Wenn Ihr jetzt während der Hyperraumsequenz wieder die Taste F8 drückt, taucht die Cobra am gewünschten Ziel wieder in den Normalraum ein. Galaxien erobern leicht gemacht!

Okay, manche von Euch wissen's vielleicht schon, aber alle anderen Cheatwilligen können diesen Megatip zu **Prince of Persia** sicher gut gebrauchen: Gebt im Dos PRINCE MEGA HIT ein, das Game wird nun geladen. Während des Spiels bekommt Ihr mit SHIFT + T ein Leben dazu. Das funktioniert aber nur zehnmal! Mit SHIFT + L könnt Ihr im nächsten Level weiterspielen, und bei SHIFT + K lösen sich Feinde, die dem Prinzen im Weg stehen, in Wohlgefallen auf. Wer SHIFT zusammen mit + drückt, bekommt Extrazeit dazu, SHIFT + W hilft unserem Prinzen, bei einem tiefen Sturz keine Energie zu verlieren, und zuguterletzt steht bei SHIFT + I das Bild auf dem Kopf. Probiert doch aber ruhig auch ein paar andere Tasten aus, teilweise gibt's da recht merkwürdige Effekte.

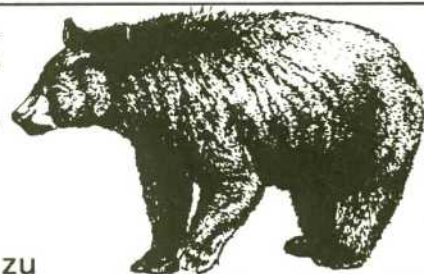
NEU	18 Karat	NEU
3 D Construction Kit	DV 127.90	Operation Combat 65.90
Armour Alley	74.90	Pools of Darkness 74.90
Battletech 2		Quadrel 74.90
Casino	DA 74.90	Robin Hood DV 74.90
Die Kathedrale	DV 86.90	Rules of Engagement 79.90
F 117 A Nighthawk	DA 86.90	Sands of Fire 74.90
Gateway to the Savage Frontier	74.90	Secret Weapons of Luftwaffe 86.90
Gem-X	DA 45.90	Their Finest Hour Mission 1 45.90
Gunship 2000	DA 86.90	Wild West World DV 86.90
Kings Quest 5	DV 99.90	Wing Commander 79.90
Leisure Suit Larry 1 (VGA)	86.90	Wing Commander Mission 1 45.90
Leisure Suit Larry 5	DA 86.90	Wing Commander Mission 2 45.90
Mad TV		Wing Commander 2 86.90
Masterblazer	DA 69.90	Wing Commander 2 Speech 45.90
Medival Warrior		Winzer DV 74.90
Mega Fortress	79.90	Wrath of the Demon 79.90
Mia 29 Super Fulcrum		Wreckers 69.90

Wir wünschen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest!

Tel.: 06181/78130 oder 71547 Mo - Fr: 10 - 21 Uhr Sa: 9 - 18 Uhr	Aktuelle Preisliste: Amiga, Atari, C-64, PC nur gegen 1,- frank. Briefumschlag erhältl.	Sonderleistungen: Karton: 4,- DM Express: 8,- DM Testen: 3,- DM	Versand: NN: 8,- DM VK: 5,- DM frei ab 3 Spiele	DA = deutsche Anleit. DV = Spiel + Anleit. * = Vorbestellung Preise u. Druckf. verb.
---	--	--	--	---

Bärenstark PC partner

Das hervorragende
Disketten-Magazin



Komplette Lösungen zu Games, Berichte über neue Spiele, aktuelle Public Domain Programme, Bücher, News und vieles mehr bringt Ihnen das **bärenstarke Disketten-Magazin PC partner**.

Fordern Sie für nur DM 5,- Ihr Probeexemplar an.

Power per Post (Inh. W. Rätz), PF 1640, 7518 Bretten

Legen Sie bitte 5,- DM bei und schon geht die Post ab

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

3-D Construction Kit	116,95	MIG 29 Fulcrum	79,95
Advanced Destroyer Simulator	70,95	M. U. D. S. I	25,95
Armour Alley	69,95	N. A. M.	83,95
Atomino	66,95	North & South	26,95
Bandit Kings	83,95	Pirates	57,95
Big Business	58,95	Railroad Tycoon	81,95
Bill Elliotts Nascar Challenge	85,95	Red Baron e. I	82,95
Bombuzal + Xenon II	25,95	Red Baron dt.	85,95
Buck Rogers dt.	85,95	Return of Medusa *	70,95
Carrier Command	26,95	Revelation	54,95
Casino	66,95	Rise of the Dragon	85,95
Castles	75,95	Robin Hood	69,95
Chips Challenge	59,95	Rock'n Roll	60,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	65,95	Secret of Monkey Island	82,95
Chuck Yeagers Air Combat	77,95	Secret Weap. o. t. Luftwaffe	88,95
Command H. Q.	77,95	Shermann M4	26,95
Crystals of Arborea	60,95	Siftrix	55,95
Das Boot	79,95	Silent Service II	75,95
Elite Plus	83,95	Sim City/Populous	70,95
Elvira Mistress of the Dark	89,95	Sim Earth	88,95
Eye of the Beholder dt.	88,95	Sorcerers	70,95
F-117 A *	84,95	Space Quest I VGA	85,95
F-15 Strike Eagle II	77,95	Space Quest III dt.	84,95
F-15 Strike Eagle Mission Disk	40,95	Space Quest IV	85,95
F-16 Falcon 3.0 *	a. Anf.	Speedball I	25,95
Genghis Khan	83,95	Spirit of Adventure	70,95
Go	53,95	Their finest Missions Vol. 1	35,95
Golden Axe	73,95	Transworld	70,95
Gunship 2000	84,95	TV Sports Basketball	25,95
Hard Drivin' 2	70,95	TV Sports Football	25,95
Heart of China	82,95	UMS I	29,95
Hillstreet Blues	63,95	UMS II	83,95
It came from the Desert	29,95	Vette!	19,95
Invest	64,95	Warlords	70,95
Jahangir Khan	64,95	Wild West World	84,95
Jettfighter II	86,95	Wing Commander II	85,95
Joe Montana Football	81,95	Wing Co. Secret Mis. 1 o. 2	35,95
Kings Quest V dt.	97,95	Winzer	70,95
Larry I VGA	85,95	Wishbringer	33,95
Larry III dt.	85,95	Wonderland	86,95
Larry V	85,95		
Lemmings	75,95		
LHX-Attack Chopper	88,95		
Links	89,95		
Links Kurdisk 1 - 3 je	39,95		
Logical	60,95		
Martian Dreams	83,95		
Megatreveler I	75,95		

Dies ist nur ein kleiner Auszug des kompletten Programms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

* = Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. != solange Vorrat reicht.

Versand per UPS Nachnahme (+12,- DM), auf Wunsch per Post Nachnahme (+ 8,- zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr). Für Vorauskasse bitte vorher anrufen. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Tel. 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.

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

20.000 Meilen unter dem Meer	-	-	Colonel's Bequest The	L	P	A	Fountain of Dreams	-	-	A	Knights Of Legend	-	-	A	Panzer Battles	-	-	A	Rommel	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	A				
688 Attack Submarine	-	-	Conquests Of Camelot The	(L)	P	A	Future Dreams	(L)	P	A	Kult	-	-	(L)	P	A	Panzer Strike	-	-	A	Russia	-	-	A	Sub Battle Simulator	-	-	A		
A 10 Tank Killer	-	-	Curse Of The Azure Bonds	-	-	A	F-14 Tomcat	-	-	A	Landsitz von Mortville Der	-	-	(L)	P	A	Pawn The	-	-	A	Savage Empire The	-	-	A	Sword Of Aragon	(L)	P	A		
Age 2	-	-	DOS - 2 - DOS	-	-	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	A	Last Ninja	-	-	A	Personal Nightmare	-	-	A	Secret Of Monkey Island (L)	P	A	Secret Of Silver Blades	-	-	A	Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A	
Ad Lib Soundkarte	-	-	Dorn Busters The	-	-	A	Goldragon's Domain	-	-	A	Lost Ninja 2	-	-	A	Phantasia 3	-	-	A	Secret Of The Silver Blades	-	-	A	Tangled Tales	-	-	A	Tatris	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	-	Day Of The Viper	-	-	A	Goth	-	-	A	Legacy Of The Ancients	-	-	A	Phantasia Star (SEGA Masters)	-	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	-	A	Times Of Lore	-	-	A	Times Of Lore	-	-	A
Airborne Ranger	-	-	Death Knights Of Krynn	L	P	A	Germany 1985	-	-	A	Legend Of Blacksilver	-	-	A	Phantasia Star 2 (SEGA M.)	-	-	A	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A	Transworld	-	-	A	Transworld	-	-	A
Alternate Reality The City	-	-	Deathlord	-	-	A	Gettysburg	-	-	A	Legend Of Faerghail	-	-	A	Pirates!	-	-	A	Sentinel Worlds 1	-	-	A	Ultima 1	-	-	A	Ultima 1	-	-	A
Alternate Reality The Dungeon	-	-	Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A	Gold Rush	-	-	A	Leisure Suit Larry 1	-	-	A	Platoon	-	-	A	Sex Vivans From Space	-	-	A	Ultima 2	-	-	A	Ultima 2	-	-	A
Bad Blood	-	-	Def Can 5	-	-	A	Guild Of Thieves	-	-	A	Leisure Suit Larry 2	-	-	A	Police Quest 1	-	-	A	Shadow Of The Beast	(L)	P	A	Ultima 3	-	-	A	Ultima 3	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	Defender Of The Crown	-	-	A	Gurshup	-	-	A	Leisure Suit Larry 3	-	-	A	Police Quest 2	-	-	A	Shadowgate	-	-	A	Ultima 4	-	-	A	Ultima 4	-	-	A
Bard's Tale 1 The	-	-	Deja Vu 2	-	-	A	Heart Of China	(L)	P	A	Loom	-	-	A	Pool Of Radiance	-	-	A	Shogun	-	-	A	Ultima 5	-	-	A	Ultima 5	-	-	A
Bard's Tale 2 The	-	-	Deja Vu (Amiga/ST)	-	-	A	Halloween	-	-	A	Lords of Doom	-	-	A	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A	Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A	Ultima 6	-	-	A	Ultima 6	-	-	A
Bard's Tale 3 The	-	-	Demon's Winter	-	-	A	Hera's Quest	(L)	P	A	Lucky Luke	-	-	A	Populous	-	-	A	Sorcerer	-	-	A	Uninvited	-	-	A	Uninvited	-	-	A
Battalion Commander	-	-	Digi Point 3	-	-	A	Hillfort	-	-	A	Manhunter New York	-	-	A	Parts Of Call	(L)	P	A	Spacia Ace	-	-	A	Up Periscope	-	-	A	Up Periscope	-	-	A
Battle Of Anietum	-	-	Digi View Gold Version 4.0	-	-	A	Holiday Maker	-	-	A	Manhunter San Francisco	-	-	A	Powermanger	-	-	A	Space Quest 1	-	-	A	War In The South Pacific	-	-	A	War In The South Pacific	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	Dragon Wars	-	-	A	Imperium Galactum	-	-	A	Maniac Mansion	-	-	A	President Is Missing The	-	-	A	Space Quest 2	-	-	A	War Of The Lance	-	-	A	Warship	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	Dragons Lair (Anleitung für PC)	-	-	A	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	-	-	A	Mary Soga	-	-	A	Prince of Persia	-	-	A	Space Quest 3	-	-	A	Wasteland	-	-	A	Wasteland	-	-	A
Battletech	(L)	P	Dragon's Breath	-	-	A	Insector X	-	-	A	Megatraveller 1	-	-	A	Project Firestorm	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A	Wasteland Paragraphs	-	-	A	Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
Bismarck	-	-	Drokkhen	-	-	A	It Came From The Desert	(L)	P	A	Mewlow	-	-	A	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A	World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A	Zack Mc Cracken	-	-	A
Black Cauldron The	-	-	Dungeon Master	-	-	A	Jet	-	-	A	Might & Magic 1	-	-	A	Quest For Glory 2	(L)	P	A	Space Quest 4	-	-	A	Zack 1	-	-	A	Zack 1	-	-	A
Bloodwych	-	-	Elite (Lösung für Amiga/ST)	-	-	A	Jonas In The Fast Lane	-	-	A	Might & Magic 2	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Bubble Ghost	-	-	Elvira Mistress of the Dark	L	P	A	Kommando	-	-	A	Millennium 2.2	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Buck Rogers	L	P	Emperor Of The Mines	-	-	A	Koel The Thief	-	-	A	Miracle Warriors	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Cadaver	-	-	Europe Ablaze	-	-	A	King Arthur	-	-	A	Navem 6	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Carrier Command	-	-	Fairy Tale Adventure The	(L)	P	A	Kingdoms Of England	-	-	A	Navy Seal	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Champions Of Krynn	-	-	Final Fantasy Legend	-	-	A	King's Quest 1	-	-	A	Neuromancer	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
CHAOS Strikes Back	L	P	Fire Brigade	-	-	A	King's Quest 2	-	-	A	New Zealand Story The	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Chrono Quest	-	-	Flig	-	-	A	King's Quest 3	-	-	A	Ooze	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Chrono Quest 2	-	-	Flugsimulator 3	-	-	A	King's Quest 4	-	-	A	Operation Marketgarden	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	
Code Name: Ice Man	(L)	P	Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A	King's Quest 5	-	-	A	PHM Pegasus	-	-	A	Question 2	-	-	A	Space Quest 4	-	-	A		-	-			-	-	

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

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

SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga Atari ST
PC
- komplett deutsch -
74,90
74,90
VGA 89,90
EGA 69,90

RAILROAD TYCOON
Amiga Atari ST
IBM PC
84,90
84,90
84,90

4. FATE-GATES OF DAWN	79,90		
5. SIM EARTH			84,90
6. EYE OF THE BEHOLDER	84,90		84,90
7. LEMMINGS	69,90	69,90	89,90
8. BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90
9. ULTIMA 6		79,90	89,90
10. CHAOS STRIKES BACK	69,90		69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Frank Heidak

Ab Mitte November in neuen Geschäftsräumen! Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

SIERRA-Megapacks					AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS					INTERNATIONALER SOFTWARE-MARKT				
Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung										Spiele mit englischer Anleitung				
Programme	Amiga	C 64	ST	IBM-PC	Programme	Amiga	C 64	ST	IBM-PC	Programme	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Colonel's Bequest The	104,90	—	—	104,90	Civilian Aircraft Flight Trainer	—	—	84,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Colonel's Bequest The	104,90	—	104,90	104,90	Command HQ	—	—	89,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Conquests Of Camelot The	104,90	—	104,90	104,90	Compendium	—	—	59,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Heart Of Chess (SEGA oder VGA)	—	—	—	109,90	Computer Science Disk	—	—	19,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Hero's Quest	99,90	—	—	99,90	Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	74,90	—	74,90	79,90	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* King's Quest 3	—	34,90	—	—	Death Knights Of Krynn	84,90	74,90	84,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* King's Quest 4	54,90	34,90	104,90	—	Deutsches Afrika Kriegs (Stonewall)	—	—	—	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* King's Quest 5 (VGA oder EGA)	—	—	—	114,90	Deutsches Afrika Kriegs (Stonewall)	—	—	—	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	—	—	—	149,90	Double Double Bill	84,90	—	—	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Leisure Suit Larry 1	54,90	99,90	99,90	—	Dragon Flight	74,90	74,90	—	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Leisure Suit Larry 2	54,90	119,90	119,90	—	Dragon Wars	74,90	89,90	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Leisure Suit Larry 3	54,90	—	94,90	—	Druck Teller	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Manhunter San Francisco	84,90	—	84,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Palace Quest 1	84,90	84,90	84,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Palace Quest 1 und 2	149,90	149,90	149,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Palace Quest 2	84,90	84,90	84,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Rise Of The Dragon	94,90	—	99,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Space Quest 1	54,90	—	34,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Space Quest 1 VGA Version	—	—	99,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Space Quest 2	—	34,90	99,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Space Quest 3	54,90	84,90	99,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
* Space Quest 4 (SEGA oder VGA/HD/EGA)	—	—	99,90	—	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	74,90	—	74,90	—	Kraft Glas Edition	84,90	69,90	—	84,90
MAN SPRICHT DEUTSCH!														
Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung														
688 Attack Submarine	89,90	—	79,90	—	F 15 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
A 10 Tank Killer	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Age 2	74,90	74,90	74,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Ad Lib Soundkarte	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Adventure Of Link (Zelda 2)	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Airborne Ranger	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Alternate Reality The City	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Alternate Reality The Dungeon	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bad Blood	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Balance Of Power 1990 Edition	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bard's Tale 1 The	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bard's Tale 2 The	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bard's Tale 3 The	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Battalion Commander	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Battle Of Anietum	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Battlehawks 1942	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Battles Of Napoleon	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Battletech	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bismarck	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Black Cauldron The	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bloodwych	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Bubble Ghost	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79,90	—	F 16 Stealth Fighter	79,90	79,90	89,90	—	Adventures Of Link	84,90	69,90	—	84,90
Burger King	89,90	—	79											

BESSERWISSE

Darauf haben alle Eisenbahner gewartet: Eine komplette Wegbeschreibung zu **Railroad Tycoon**, vom Schornsteinfeger bis hinauf zum Premierminister. Als Zuckerl verraten wir Euch zum Schluß einige illegale Wege zu Ministerweihen. Ein herzliches „Ciao, ciao, schönen Dank!“ geht an Fabian von Löwenfeld, Markus Schmidt, Dirk Schieffelin, Matthias Junge, Torben Plump und Florian Radtke. Am besten spielt man als Finanzier in Europa, wobei man zuerst auf komplexe Wirtschaft und Halsabschneiderei verzichten sollte und den Computer die Züge steuern läßt. Als Anfangsstrecke sei BRUSSELS-LILLE oder BRUSSELS-REIMS empfohlen, also Orte, die recht groß sind, aber auch nicht zu weit auseinander liegen. Zuerst läßt man nur einen Zug mit ein bis zwei Passagier- oder Postwagen fahren, Gütertransporte rentieren sich nicht. In den Städten sollte man Endbahnhöfe bauen, denn das Land wird immer mehr besiedelt, und die Bahnhöfe werden so voller. Während der ersten Fiskalperiode ist es außerdem nötig, mindestens 50% der eigenen Aktien zu kaufen, aber wartet, bis der eigene Aktienkurs gesunken ist!

Etwa 1902 sollte schon genügend Geld in der Kasse sein, um weiter entfernte Strecken nach z.B. ANTWERPEN oder PARIS zu legen. Bei größeren Rohstoffvorkommen (mind. 4 Symbole) in Nähe der Strecke lohnt sich die Nutzung derselben. Außerdem sollten die Strecken möglichst gerade und ohne Kurven sein, da dann schneller gefahren werden kann. Doppelgleise sind keine Geldverschwendung! Holzbrücken lohnen nur, wenn sie nicht in der Nähe von Gewässern sind, Hauptverkehrsadern dagegen sollten niemals über Holzbrücken führen, da sonst der finanzielle Verlust bei zeitweisem Ausfall zu groß ist. Tunnels sind normalerweise zu teuer und sind nur bei Steigungen über 2% sinnvoll.

Die Strecke ist jetzt gebaut, nun geht's ans Kohlemaachen: Wie gesagt, nur Post und Passagiere befördern. Bei Eillieferungen sollte man in der Stadt, in der die Fracht verladen wird, eine Lokwerkstatt und einen neuen Zug bauen. Dieser bringt die Eilfracht an den Bestimmungsbahnhof und wird dann für den normalen Zugverkehr benutzt. Fonds sollte man nicht alle auf einmal verbrauchen, sonst fallen die Aktien, und das schmälert das Kapital. Wenn eine Stadt Eure Aktien kaufen will, so ist das immer noch besser, als wenn die Konkurrenz es tut. Kapitalkrieg ist nur in extremen Notfällen angesagt, weil die finanziellen Einbußen zu groß wären. Beliefert in diesem Fall vorrangig den „bekriegten“ Bahnhof, um Konkurs zu vermeiden. So habt Ihr immer genug Kapital, um jeweils die neuesten Züge einsetzen zu können und alle Bahnhöfe mit Hotels und Postämtern auszustatten. Die Strecken müssen allmählich zweigleisig ausgebaut werden, und kurze Strecken rentieren sich ab 1950 nicht mehr. 1979 dürft Ihr den Superschnellzug TGV einsetzen, und das Jahreseinkommen steigt sprunghaft an. Es dürfte inzwischen bei 12 - 20 Mio. liegen, und diese Summe wird nun angelegt: Abgesehen von diversen Aktienkäufen bei anderen Gesellschaften solltet Ihr eigene Aktien kaufen, von der es ca. 3.800.000 Anteile geben dürfte. Mit jedem Kauf erhöht sich der Profit um ca. 2,5 - 4 Mio.. Liegt der Profit über 300 Mio., sinkt der Aktienwert plötzlich auf 5. Dies ist ein Programmfehler und läßt sich nicht umgehen. Laßt Euch nicht entmutigen und kauft wieder so viele eigene Aktien wie möglich - innerhalb von zwei Jahren dürfte der Jahresprofit wieder um die 200 Mio. betragen. In der nächsten Fiskalperiode erreicht man zwar wieder die gefürchteten 300 Mio., und der Kurs sinkt sogar auf 1, aber diesmal geht der ursprüngliche Jahresgewinn in die Gesamtwertung ein: So erreicht Ihr den ersten Rang des Premierministers. Gehobene Ministerweihen

könnt Ihr aber auch schneller erreichen:

1. Baut Euch eine Linie mit zwei Bahnhöfen und verkauft dann Obligationen im Wert von 1,4 Mio.. Sobald die erste fremde Gesellschaft auftritt, kauft man nach und nach 60.000 Aktien, und wird damit Besitzer einer Tochtergesellschaft. Die Tochterfirma wird jetzt Obligationen verkaufen, und Ihr könnt nochmal 20.000 Aktien kaufen. Überweist nun sämtliches Tochterkapital auf Euer Konto und verkauft 10.000 Aktien. Der Tochtergesellschaft bleibt nichts anderes übrig, als wiederum Obligationen zu verkaufen, um die Aktien zu bekommen. Jetzt überweist man wieder sämtliches Kapital usw. usw., bis die Tochtergesellschaft pleite macht.
2. Umschließt die Schienenstrecken der Gegner mit eigenen Schienen. Gleise dürfen sich nicht kreuzen, darum kann sich der Konkurrent nicht ausbreiten.
3. Friert das Spiel ein, geht in das Menü „Aktionen“, dort in das Untermenü „Realitätsgrad“, und stellt „Komplexe Wirtschaft“ ein, so lassen sich die Züge in den Bahnhöfen verdoppeln.
4. Nehmt dringende Ladungen zwar auf, aber liefert sie nicht am Bestimmungsbahnhof ab, sondern pendelt zwischen dem nächsten „Stadt-Bahnhof“ und dem Ausgangsbahnhof hin und her. Mit der Zeit erreicht Ihr so den Dringlichkeitsbonus.
5. Geld scheffeln leicht gemacht: Drückt einfach in der Regionalkarte SHIFT und 4 zusammen, und schon steigt der Kontostand magisch an. Aber nicht übertreiben, ab 32 Mio. wird wieder abgezogen!

Da Anfänger bei dem grafisch traumhaften Rollenspielknaller **Might & Magic III** sehr bald ausgespielt haben, kommen die Tips von Korli, Robin und Dieter gerade recht. Es empfiehlt sich, die Party gleich mit acht Leuten auszustatten, zwei Non-Player-Characters können auch nicht schaden. Es bringt nichts, sich mit einer schwachen Party im Umland von „Fountain's Head“ rumzutreiben, Ihr werdet sofort erschlagen. Besser ist es, erstmal jede Ecke der

Stadt gründlich zu erforschen. Da gibt es so allerlei zu entdecken, zum Bleistift könnt Ihr in der Lagune schwimmen lernen! Scheut nicht davor zurück, alle Türen (verzierte Gitter) einzuschlagen, denn in der Stadt ist Gold versteckt, und im Untergrund wartet ein Cave auf seinen Entdecker. Keine Höhle, aber einen Fireball-Spell findet Ihr im nördlichen Teil des Tempels von Moo. Noch wertvoller ist der Dragonbreath-Spell, den Ihr in Warlock's Hell findet. Mit ihm werdet Ihr fast jeden Gegner besiegen. Ein paar allgemeine Tips haben unsere drei Rollenspieler auch noch auf Lager. Zunächst mal solltet Ihr die Mr. Wizard-Funktion im ersten Level ruhig öfters anwenden, da der Charakter-Wert zu Beginn sowieso auf Null ist, also bei Anwendung der Funktion nicht weiter sinken kann. Kauft alles, was Ihr kaufen könnt. Geld und Gold ist im Spiel massig vorhanden, also laßt keinen Spell aus, der Euch angeboten wird. Schreibt alles mit, was im Spiel gesprochen wird, wer weiß, vielleicht verbirgt sich ein Codewort hinter sinnlos erscheinenden Worten...

Mit den sechs goldenen Regeln vom Joker-Deluxe-Team werden selbst Weichlinge zu stahlharten **Speedball II**-Gewinnern:

1. Foulen ist alles, besonders vorm Tor. Für jeden geholzten Gegner, der vom Platz getragen wird, gibt's Punkte.
2. Versucht selbst bei einer drohenden Niederlage möglichst viele Punkte zu machen, altbewährt ist da der Punktevervielfacher.
3. Pässe solltet Ihr am besten schräg und schnell spielen.
4. Abgesehen vom Torwart und dem Center-Forward lohnen Starspieler erst in der ersten Liga.
5. Beim Spiel solltet Ihr auf die Werte Attack, Speed, Intelligence und Aggression viel Wert legen, beim Managen ist vor allem Intelligence, Attack und Aggression von Bedeutung.
6. Eure Strategie muß sich am Gegner orientieren: Spielt er aggressiv, müßt Ihr defensiv spielen und umgekehrt.



**DIESE
AUSGABE
BRAUCHEN
SIE !**

- Wenn Sie es satt haben, von Viren geplagt zu werden.
- Wenn Sie wissen wollen, wieviel Sie Ihr Auto kostet.
- Wenn Sie ein Programm suchen, mit dem Sie Ihre Verzeichnisse endlich aufräumen können.
- Wenn Sie an unserem Level-Wettbewerb teilnehmen wollen.

Jetzt überall am Kiosk und beim Zeitungshändler

KOSTENLOS!

Gratis und völlig umsonst ist Deine **PRIVATE KLEINANZEIGE** im PC JOKER! Was gibt's also noch lange zu überlegen? Egal, ob Du nun etwas kaufen oder verkaufen möchtest, ein kleines Tauschgeschäft im Sinn hast oder Kontakt zu Gleichgesinnten suchst — einfach den Coupon ausfüllen, in einen (frankierten) Umschlag stecken oder auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:

**JOKER VERLAG
"MINI-MARKT"
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR**

Mini-Markt Coupon



Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |
| | ☐ Verschiedenes |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Traurig, daß das Heft zu Ende ist? Macht Euch nichts draus, am 27. Dezember erscheint der neue PC JOKER!



Und das wird ein Heft wie eine Silvesterrakete: Spiele, Specials, Stories, Interviews, Preisausschreiben, Lösungshilfen und noch viel mehr! Was, das gab's alles in dieser Ausgabe auch schon? Eben! Ach so, Ihr wollt einen kleinen Vorgeschmack darauf, wie wir Euch den Jahreswechsel im einzelnen versüßen. Bitte, könnt Ihr haben: Wie wäre es beispielsweise mit einem Test des neuen Strategie-Hammers von Sid Meier, „Civilisation“? Oder einem von der komplett überarbeiteten Version des besten Flugsimulators aller Zeiten, „Falcon 3.0“? Oder von „Ultima VII“, dem Rollenspiel, auf das alle Dungeonmaster schon verzweifelt warten? Oder von der brandneuen PC-Version des Adventures mit der Mega-Grafik, „Maupiti Island“? Oder was haltet Ihr von einem ausführlichen Plausch mit Al Lowe, dem Schöpfer eines gewissen Larry Laffer? Oder...

Nein, den Rest müßt Ihr schon selbst herausfinden. Seid einfach ab 27. Dezember am Kiosk Eures Vertrauens oder bestellt noch heute Euer Abo mit der tollen Bonus-Prämie – dann lest Ihr sogar schon ein paar Tage eher!

Bezugsquellen

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/425566

Koronasoft
Carl-Bertelsmann-
Straße 53
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1828

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Megasoft
Huntestr. 2
2870 Delmenhorst
Tel.: 04221/64483

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/3276

Inserentenverzeichnis

Bachler	25	Koronasoft	65
Blue Byte	11	Megasoft	55
Bomico	2,99	Mirrorsoft	35,49
CPS Heidak	94,95	Joker Verlag	23,29,55,65,69,87
CT Verlag	97	Joysoft	77
Dynamic	40	Okay Soft	40
ECA	31	Power per Post	93
ECS	65	PSS	100
EDV Ammersbek	92	Rushware	35,49,100
EDV Böger	80	SCS	80
EDB	40	Software 2000	21
Funny Software	67	Software Maniacs	80
Gamesworld	63	Starbyte	2,99
Gnadenlos	31	Titus	15,17
Grzywaczewski	93	United Software	15,17
HB-Soft	40	World of Wonders	40,93

Gewerbliche Kleinanzeigen 92

THE RETURN OF MEDUSA



SIE KEHRT ZURÜCK

AMIGA
ATARI

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/62067

C 64
PC

J.R.R. TOLKIEN'S RIDERS OF ROHAN



"Gondor! Gondor vom Gebirg zum Küstenstrich!
Westwind wehte; das Licht der Königsgärten glüht
Hellem Regen: so fiel es auf den Silberbaum
Einstmals. Türme, Thron und Krone, goldner Traum!
Gondor! Gondor! Wird der Westwind wieder wehn?
Werden Menschen den Silberbaum dort wiedersehn?"
(aus "Herr der Ringe")

- Atemberaubende Arcade Sequenzen • Realistisches 3D-Terrain •
- Technisch ausgefeiltes Taktik-System • Spektakuläre Duelle mit Orks und Dunlendings •
- Spielen Sie entweder Tolkiens weltberühmtes Szenario oder kreieren Sie Ihr eigenes •
- Mit ausführlichen, illustrierten Informationen über Mittelerde und seine Bewohner •

KOMPLETT
IN
DEUTSCH!

