



J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

JULI
AUGUST

4/92

DM 7.- / öS 56.-

sfr 7.- / hfl 8,50

Lit 6.400/DR 1.200

JOKER
VERLAG

JOKER

DAS COOLE COMPUTER-MAGAZIN

**DARK QUEEN OF KRYNN
A-TRAIN
LURE OF THE TEMPTRESS
LEATHER GODDESSES II**

ALLES ÜBER PC-JOYSTICKS

Satte 47 Knüppel im Härtetest!

MIT IM HEFT:

**INDIANA JONES IV
ULTIMA UNDERWORLD
ULTIMA VII**

**WAS TUN, WENN DER
COMPUTER STREIKT?**

Viele Tips, Tricks und
Kniffe zur Selbsthilfe!

MESSE-INFOS TOTAL!
C.E.S. CHICAGO
&
E.C.T.S. LONDON

BESSERWISSEN

PRIMA LÖSUNGSHILFEN ZU:
ULTIMA UNDERWORLD & ULTIMA VII
LEATHER GODDESSES II
DUNE & DARK SEED
u.v.a.

*“Entdecken Sie die exotische Welt des
Wüstenplaneten. Das Computerspiel
zum gleichnamigen Bestseller ist für
den Amiga und PC erhältlich.”*

DUNE™

A VIRGIN GAMES PRODUCTION

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIS CORPORATION

AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.

©1994 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

PRODUCED BY CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PROJECT MANAGER: PHILIP ULLRICH

DESIGNER: OLIVIER HERBOUT

PRODUCED BY JEAN-MARTIN LEPAGE

MANAGING DIRECTOR: JEAN-JACQUES CHAUMON

DIGITAL DESIGNER: SIMON IV

PROGRAMMER: OLIVIER HERBOUT, PATRICK DUBLANCHET

ARTIST: OLIVIER HERBOUT AND OLIVIER PICO

DIGITAL SOUNDTRACK COMPOSED BY STEPHANE PICO AND PHILIP ULLRICH

PROJECT MANAGER FOR VIRGIN GAMES: DAVID BISHOP

AND DAVID LUEHMANN

EXECUTIVE PRODUCER FOR VIRGIN GAMES: ANDREW WRIGHT

EUROPEAN PACKAGING DESIGN: MICK LOWE

© 1992 VIRGIN GAMES

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.



RUSHWARE
RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-40444 Kaarst 2
Milvertrab · Karasoft Darus · Thal AG



INDIZIERUNGEN

ALLES ANSICHTSSACHE?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, kurz BPS genannt, ist zur Zeit besonders fleißig: Kein Monat vergeht, ohne daß eine erkleckliche Anzahl von Computergames am gefürchteten Index landet, sei es nun wegen zuviel Gewalt oder weil das Spiel als kriegsverherrlichend eingestuft wurde. Für die Hersteller solcherart gebrandmarkter Software ist das kein Zuckerschlecken, darf ihr Produkt in Deutschland doch fortan nicht mehr beworben, besprochen oder öffentlich ausgelegt werden. Und auch unter den Konsumenten findet man kaum Befürworter dieser Form der Bevormundung — regiert in diesem unserem Lande also die Schere im Kopf?

Frau Elke Monssen Engberding, die Leiterin der ungeliebten Institution, will von Zensur nichts hören, schließlich dürfen Volljährige die indizierten Spiele ja erwerben. Der Verkauf „unter dem Ladentisch“ ist somit theoretisch erlaubt, praktisch findet man natürlich kaum Anbieter für derlei „Geheim-Tips“. Nun wäre das alles vollkommen einzusehen, würden sich auf der Schwarzen Liste ausschließlich Blutorgien, Nazi-Soft oder Pornographisches tummeln — tatsächlich sind die meisten Indizierungen aber längst nicht so unumstritten, während scheinbar sichere Index-Kandidaten ungestraft weiter ihr Unwesen treiben

dürfen. Der Grund liegt im System: Die BPS schreitet erst zur Tat, wenn ein Spiel bei einem Jugendamt beanstandet, und dort nach Prüfung weitergeleitet wurde. Halten schließlich auch die Bonner Juroren das Teil für jugendgefährdend, wird es aus dem Verkehr gezogen. Findet sich hingegen niemand, der die Software sozusagen in erster Instanz anschwärzt, darf sie unbehelligt weiterverkauft werden.

Ob man nun z.B. Flugsimulationen oder Ballerspiele quasi automatisch für kriegs- bzw. gewaltverherrlichend hält, mag jeder für sich selbst beurteilen; fest steht, daß wir europaweit so ziemlich die Exklusivrechte auf eine Behörde wie die BPS haben — ziehen unsere Nachbarn also nur computergeschädigte Monster auf? Wohl kaum. Aber bei unseren Nachbarn werden auch nicht am laufenden Band Video- und Fernsehfilme verstümmelt, was, wie ich meine, schon ein gewisses Bild auf unsere Gesellschaft wirft...

Ihr hingegen solltet Euch nun Erfreulicherem zuwenden und einen Blick in die vorliegende Ausgabe werfen, denn die ist garantiert unzensuriert! Viel Spaß dabei wünscht Euch,
Euer

Michael

INITIALS VERZICHTNIS

4/92

RUBRIKEN

Editorial.....	3
Undercover	6
Cocktail	7
Hot Spot	
Prophecy of the Shadow	8
Inca.....	9
Ghostwriter	22
Top Job	26
Comic	26
Special	38
47 Joysticks im Test	
Hardware	44
Der Adapter-Schaltplan	
Preisausschreiben	45
Die Sound & Vision Competition	
PD-Perlen	46
Überhaupt & Außerdem	57
Special	58
Hilfe, mein Computer streikt!	
Zocker-Olymp	60
Smalltalk	61
Guido Henkel & H.J. Brändle	
Tip Top	71
Wing Commander Deluxe Edition	
Update Service	72
Messe	74
CES Chicago 92	
ECTS London 92	
Joker-Shop	78
Blackout	80
Postspiele Teil II	
Grafik-Competition	82
Besserwisser	83
Impressum	92
Mini-Markt	93
Vorschau	98
Inserenten	98
Bezugsquellen	98



ERSTE HILFE... ist immer dann gefragt, wenn der PC nicht so will wie sein User — also ziemlich oft! Unser Special „Hilfe, mein Computer streikt!“ steht Euch bei Notfällen aller Art mit Rat und Tat zur Seite, und zwar auf den
Seiten 58/59

KNÜPPELDICK... hat es unser „Großes Joystick-Special“ hinter den Ohren! Auf sechs Seiten stellen wir 47 Joysticks mit allen Stärken und Schwächen vor und verraten Euch haarklein, was beim Knüppelkauf zu beachten ist. Infos satt, ab
Seite 38



HEISSE NEWS... haben wir von der „CES Chicago“ und der „ECTS London“ mitgebracht! Daneben stellen wir Euch mit Previews zu „Prophecy of the Shadow“ und „Inca“ zwei vielversprechende Hit-Kandidaten schonmal ausführlich vor. Zu finden auf den
Seiten 8/9 sowie ab 74

TAPFERE RECKEN... wagen sich an unseren Doppeltest „Ultima Underworld & Ultima VII“, lüften mal eben das Geheimnis von „Lure of the Temptress“ oder geben der „Dark Queen of Krynn“ eins auf den Deckel! Rasantes Rolli-Vergnügen wartet auf den
Seiten 12, 50/51 und 67



SPANNENDE STUNDEN... stehen jetzt auch Euch bevor, denn die Umsetzungswelle rollt: Hämmer wie „Another World“, „Manchester United Europe“, „Midwinter II“, „Traders“ oder „Mega lo Mania“ liegen endlich auch im PC-Format vor! Top- oder Flop-Konvertierung, das ist die Frage auf den
Seiten 28, 48, 64, 66 und 70



A
T
R
A
I
N



HARTE MÄNNER... stellen sich dem Giger-Horror in „Dark Seed“, steigen mit den „Heroes of the 357th“ in die Lüfte, sind zumindest so cool wie die „Cool Croc Twins“ und spielen begeistert mit der neuen Maxis-Eisenbahn „A-Train“! Es sind aber auch Damen zugelassen auf den
Seiten 16, 18, 20 und 31

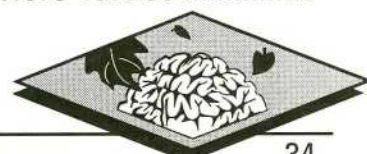
SCHÖNE FRAUEN... findet man nicht nur unter den „Leather Goddesses of Phobos II“, auch der „Plan 9 from Outer Space“ und „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ geizen nicht mit weiblichen Reizen! Sexisten, Aliens, Schlapphüte und andere Adventure-Fans treffen sich auf den
Seiten 10, 14 und 27



TESTS

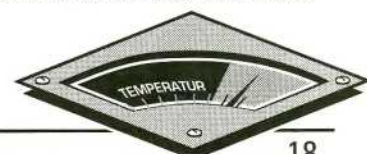
Action Section

Cool Croc Twins	31
Flames of Freedom	66
Teenage Mutant Hero Turtles	66



Brainstorm

Global Conquest	34
Kwix	52
Mindwaste!	56
Samurai	68
Steel Empire	52
Super Tetris:	56
The Perfect General	68



Echtzeit

A-Train	18
Airbus A320	48
Der Patrizier	30
Epic	20
Global Effect	28
Heroes of the 357th	20
Mega lo Mania	28
Traders	48



Explorer

Bargon Attack	49
Dark Queen of Krynn	67
Dark Seed	16
Indiana Jones IV	14
Leather Goddesses II	10
Legend	54
Lure of the Temptress	12
Plan 9 from Outer Space	27
Treasures of Savage Frontier	67
Ultima VII	51
Ultima Underworld	50



Schweiß & Tränen

Jack Nicklaus Signature	19
Manchester United Europe	70
Super Ski 2	32
Toyota Celica Rally	70
World Class Rugby	32



Twilight

Another World	64
Rampart	36

UNDER COVER



Aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, daß im letzten Heft ein falscher Erscheinungstermin angekündigt wurde - der Tag war richtig, der Monat leider nicht. Wie kann so etwas überhaupt passieren?

In diesem speziellen Fall fragen wir uns das selbst, und es tut uns auch leid, verfrühte Hoffnungen auf eine monatliche Erscheinungsweise geweckt zu haben - vielleicht tröstet es Euch, daß es ab Januar dann wirklich soweit ist? Trotzdem wollen wir die Gelegenheit nutzen, diesmal ein bißchen zum Thema „Druckfehler & Korrektur“ aus dem Redaktions-Nähkästchen zu plaudern. Oder hättet Ihr gewußt, daß praktisch die eine Hälfte unserer Arbeit darin besteht, nachzukontrollieren, was in der anderen Hälfte alles falsch gemacht wurde?

Man hat sich den typischen



Schaffungsprozeß eines Joker-Tests etwa so vorzustellen: Sobald der Redakteur einen Artikel fertig hat, gibt er ihn zur Schlußredaktion, wo er auf inhaltliche und stilistische Richtigkeit ge-

prüft wird. Ist das geschehen, geht das Werk an den Korrektor, der es hinsichtlich Interpunktions- und Rechtschreibfehler durchleuchtet (welcher Redakteur steht mit Kommas und Strichpunkten nicht auf dem Kriegsfuß?). Nun kann der Text zum Setzer gehen, der wiederum einen Korrekturabzug an den Korrektor zurückschickt. Die im Satz neu hinzugekommenen Fehler werden angezeichnet und die Korrekturen vom Setzer sodann (hoffentlich) ausgeführt, was freilich abermals vom Korrektor überprüft wird. Jetzt braucht man nur noch das grafische Beiwerk wie Fotos etc., und schon kann die ganze Chose ins Layout gehen, wo der Text umbrochen und die endgültige Gestaltung der Seite festgelegt wird.

Aber was heißt da endgültig? Der Layouter bringt sei-

nen Entwurf nämlich zurück zum Chefredakteur, der ihn seinerseits kontrolliert. Sollte keine Zeile vergessen worden sein, sollten die Bildunterschriften alle stimmen und die Schrift trotz aller gestalterischer Kreativität noch lesbar sein (was selten genug der Fall ist), kann die Seite an den Lithographen bzw. den Druckvorlagenhersteller gehen. Dort wird ein sogenanntes „Proof“, also ein farbiger Probedruck erstellt, der dann nochmals vom Chefredakteur geprüft wird, ehe die endgültigen Druckfilme gemacht werden. Und wenn schließlich auch die Druckerei keinen Mist baut, dürft Ihr wieder eine einwandfreie Joker-Seite lesen...

Nur eines verstehen wir nicht: Wie um Himmels Willen konnte sich trotz alledem der Fehler in der Vorschau einschleichen?!

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	94,95
Sonic	94,95
Spiderman	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghoul's n Ghosts	121,95
Goldie Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loe	67,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Battlelords	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Notumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev o. Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/ Bad n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checked Flag	67,95
Road Blasters	74,95
Elektrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zartor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!



Für Ordentliche

Ganz neu und ganz exklusiv ist der chice Sammelordner im unnachahmlichen Joker-Design, den es ab jetzt (nur) bei uns im Shop gibt! Da greifen selbst geborene Chaoten und Ordnungshasser begeistert zu...

...denn die Leistungsdaten überzeugen einfach jeden: außen stabiler Karton mit tollem Farbaufdruck und Beschriftungsfeld, innen Platz für zumindest einen Jahrgang (auch wenn der PC Joker ab Januar monatlich erscheint!) und als verbindendes Element ein ungemein praktisches Griffloch. Für den Kampfpfeis von 15 Markern verschafft man seiner Joker-Sammlung endlich ein stilvolles Heim, macht alle Nicht-Sammelordnerbesitzer neidisch und verwandelt sich womöglich noch in einen anständigen Menschen. Klares Fazit: Zugreifen!

Für Musikalische

Bekanntlich ist das ganze Leben ein Quiz, und wir sind die Kandidaten - wie sonst ließe sich der Langzeiterfolg des Brettspiel-Dauerbrenners „Trivial Pursuit“ erklären? Eben. Wie wäre es also mit akustischem Nachschub?

Wer demnächst seine musikalische Allgemeinbildung unter Beweis stellen möchte, kann das anhand der neuen Music-Edition tun - wahlweise auf CD oder Musik-

kassette warten 99 Höhepunkte aus den Bereichen Pop, Rock, Schlager und Klassik. Kosten tut der Scherz rund 39,- Märker, im Preis sind außer dem Tonträger auch noch 594, nach dem Trivial Pursuit-üblichen Farbschema sortierte Fragen enthalten. Dadurch ist die Geschichte sogar eigenständig verwendbar, man braucht also nicht unbedingt das Grundspiel zu besitzen, um die quälenden Fragen nach Name, Komponist, Erstauflührungsjahr etc. stellen bzw. beantworten zu können. Man kann aber auch in Verbindung mit dem Original spielen. Gut, was?



Für Leser

Der Beck Verlag, sonst eher der Juristerei und hohen Literatur zugetan, hat den Computer entdeckt: In seiner dtv-Taschenbuchreihe startet er zwei neue Serien, „Beck EDV-Berater“ und „Beck-Software“.

Die „Berater“-Serie deckt dabei vom Betriebssystem MS-DOS 5 über Benutzeroberflächen wie Windows, verschiedene Programmiersprachen und Anwenderprogramme alle wichtigen Themen ab, die einem Computerbesitzer das Leben schwer machen können. Der Kostenpunkt liegt je nach Umfang zwischen 17 und 20,- DM. Wegen der beiliegenden Disk ungefähr doppelt

so teuer sind die „Software“-Bücher. Inhaltlich geht's auch hier wieder quer durch den Gemüsegarten, Utilities, Lern- und Malprogramme werden ebenso geboten wie Virens Scanner und Spiele. Wer sich speziell für letzteres interessiert, sollte zu den PD Perlen weiterblättern, dort wird diesmal (auch) der Band „Das neue Spiele-Paket“ vorgestellt.



Für Aufsteiger

Viele Games lassen sich heute nur noch mit einem 386er vernünftig spielen, manche schreien sogar nach einem 486er. Aufrüstung tut also Not - aus Kalifornien kommt jetzt eine (relativ) preisgünstige Möglichkeit!

Mit dem Aufrüstsatz SX/NOW! wird aus einem 286er

ein 386SX, mit 486/NOW! kann ein 386SX oder DX zum vollwertigen 486er veredelt werden. Der Prozessor-Austausch ist eine Sache von Minuten, das einzige Problem dabei - es funktioniert nicht bei jedem beliebigen PC. Geeignet sind in erster Linie die Modelle von IBM, Siemens, Compaq, NEC und Nixdorf, eine genaue Auflistung ist beim deutschen Vertrieb PSP erhältlich. SX/NOW! kostet 433,- DM (20 MHz) bzw. 533,- DM (25 MHz), 486/NOW! schlägt in der SX-Version mit 799,- DM (25 MHz) bzw. 899,- DM (33 MHz.) zu Buche, als DX33 sind 1699,- DM zu berappen, jeweils zuzüglich Mehrwertsteuer. Weitere Infos über:

PSP Pillokat Systeme & Peripherie GmbH
Tel.: 06430-2222
Fax: 06430-2220



HOT SPOT

DEMNACHST AUF DIESEM COMPUTER

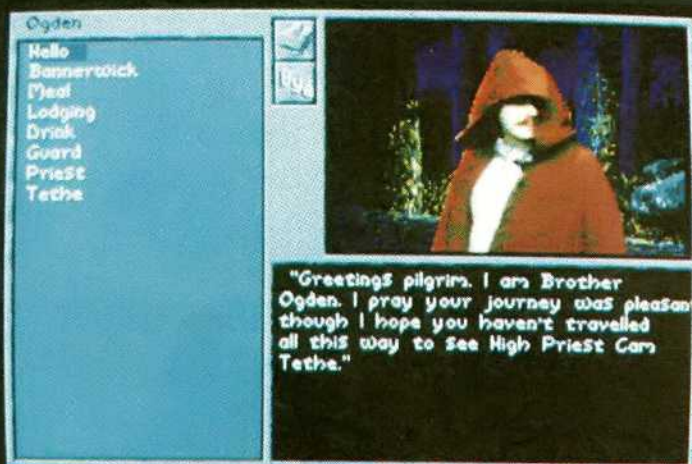
PROPHECY OF THE SHADOW

Wenn es um Rollenspiel-Erfahrung geht, macht SSI so schnell keine andere Firma etwas vor: Die zusammen mit TSR erarbeitete AD&D-Reihe ist ein absoluter Dauerbrenner im Abenteuer-Gewerbe. Jetzt wollen die Amerikaner mit einer Eigenentwicklung nachziehen!

Im Gegensatz zu den gewohnten Szenarios der Dragonlance- bzw. Forgotten Realms-Serie wird man bei Prophecy of the Shadow ohne Party-Unterstützung auskommen müssen. Stattdessen wandert ein einsamer Solo-Held durch eine in der Draufsicht dargestellte Welt, natürlich verfügt er über nach und nach zu verbessernde Charakterwerte und wird per Maus oder Joystick gesteuert. Sämtliche Gegenstände, die er im Verlauf des Abenteuers findet, werden als Icons miniaturisiert in einem kleinen Fenster gezeigt, dazu bekommt man an die 50 Animationssequenzen sowie viele hübsche Zwischenbilder mit eingearbeiteten Digi-Fotos zu sehen. Technisch gibt's also viel Neues aus dem Fantasy-Reich zu vermelden, altgediente AD&D-Haudegen dürfen sich diesbezüglich auf jede Menge Überraschungen gefaßt machen. Weit weniger Überraschungen hält die Hintergrund-Story parat, sie ist so „originell“ wie eh und je: Die bösen Abgesandten des noch böseren Cam Tethe haben auf einen gewissen Larkin einen Mordanschlag verübt. Ehe der arme Mann seinen letzten Schnaufer tut, beauftragt er noch schnell den Spieler damit, das mysteriöse Magic Council zu finden – dort weiß man, wie der machthungrige Schattenlord zu vernichten ist...

Glasklar, auch hier müssen allerlei Zaubersprüche gefunden werden, auch hier warten düstere Dungeons und geheimnisvolle Schlösser auf einen wagemutigen Forscher. Fast noch klarer, daß auf den zu durchwandernden (zwei) Inseln mit ihren sechs Städten auch schreckliche Monster hausen; menschenfressende Trolks etwa, Zombies oder Sssthors, eine fliegende Schlange, die in der Wildnis daheim ist. Was wir von Land, Leuten und den einheimischen Ungeheuern bisher zu sehen bekamen, sah denn auch bereits sehr ansprechend aus – deutlich ansprechender jedenfalls als der Großteil aller bisherigen Fließband-Rollis aus dem Hause SSI.

Man darf also durchaus gespannt sein, ob es der Schatten-Prophezeiung wohl gelingen wird, aus dem Schatten der renommierten AD&D-Produkte zu treten. Löblich immerhin, daß SSI überhaupt über den eigenen Schatten gesprungen ist und die ausgetretenen Rollenspiel-Pfade verlassen will. Ob das Gameplay, das Klick-Interface und die Präsentation letzten Endes halten können, was die Vorversion des Programms verspricht, werdet Ihr voraussichtlich anhand eines Tests im nächsten Heft erfahren – mal sehen, ob dann vielleicht sogar der Beholder Augen macht... (C.Borgmeier)



INCA

Alle reden von Multimedia und Virtual Reality, bei Coktel Vision arbeitet man daran. Auch wenn die französische Company mit Spielen wie „Fascination“ bislang nicht unbedingt Meilensteine gesetzt hat – ihr neues Projekt sieht verdächtig nach einem Mega-Hit aus!

„Eine mystische Reise durch Zeit und Raum“ soll Inca werden und noch vor Weihnachten zu buchen sein. Wir hatten anlässlich eines kleinen London-Trips die Gelegenheit, schonmal mit einer Vorabversion daran teilzunehmen, und übertreiben nicht, wenn wir behaupten: Diese Kombination aus einem interaktiven Film und Adventure- sowie Actionelementen könnte tatsächlich in neue Sphären des Computer-Entertainments vorstoßen!

Bei einem derart ambitionierten Vorhaben versteht es sich schon fast von selbst, daß eine CD-ROM-Version plus eine für das neue CDI-System geplant sind und die „Normalausgabe“ nach zumindest einem 386er mit Harddisk schreit – was hier an Power-Präsentation geboten wird, rechtfertigt eine gehobene Ausstattung allemal. Die Entdeckungsreise wird den Spieler durch mit Rätseln gespickte Pyramiden führen, Weltraumschlachten sind zu absolvieren und fremde Planeten harren der Erforschung. Dabei ist die umfangreiche Abenteuerwelt stets aus der Perspektive des (imaginären) Helden zu bestaunen, Räume, Gegenstände und Fallen werden allesamt voll dreidimensional dargestellt und in Echtzeit animiert. Zwischendurch präsentieren immer wieder digitalisierte Video-Sequenzen die Ge-

heimnisse der Inka-Kultur; was wir bisher an Grafiken zu sehen bekamen, sah einfach phänomenal aus.

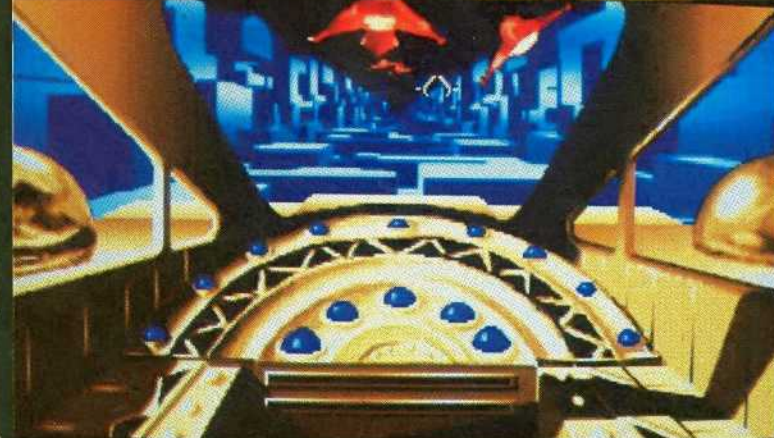
Auch akustisch verspricht Inca ein Leckerbissen zu werden, hat Coktel Vision doch eigens für dieses Programm einen Trupp von Profi-Komponisten angeheuert – das Ergebnis sind Blues-, Klassik-, Jazz- und Folklore-Tracks von bisher am Computer nicht gekannter Güte, dazu kommen interessante Echo-Effekte und bei der CD-Version auch Stereo-Spielereien. Es ist wirklich zu schade, daß Ihr auf dieser Seite weder den tollen Sound hören, noch die unglaublich flüssigen und realistischen Animationen sehen könnt, aber die Bildschirmfotos sollten Euch zumindest einen kleinen Vorgeschmack auf dieses Digi-Ereignis der Sonderklasse liefern.

Daß Inca also vom ersten Eindruck her ein bombastisches Spiel werden müßte, habt Ihr anhand unserer begeisterten Formulierungen bestimmt schon erraten – wie es mit dem zweiten Eindruck aussieht, wird wohl erst ein Test der Endversion klären können. Aber soviel steht schonmal fest: Falls sich das Programm nur halb so gut spielt, wie es aussieht, wissen wir jetzt bereits, womit wir uns im kommenden Winter die langen Abende vertreiben werden...

(C. Borgmeier)

HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER



Goldene Zukunft...

9

PC-JOKER



Infocom lebt!

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS!



Pure Schönheit...

Zwei lange Jahre trugen die Infocom-Fans Trauer, weil die amerikanische Kult-Company scheinbar das Zeitliche gesegnet

hatte – jetzt meldet

sie sich mit einem

Grafikadventure

zurück, das selbst

die Klassiker

des Genres alt

aussehen läßt!



Pure Verzweiflung...

PROSTITUTE: Hey, look, I only deal with my regulars. I'm a respectable girl, I don't do just anybody!



Purer Wahnsinn...

Der Untertitel „Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X“ stimmt den Spieler schon ganz gut ein – es wartet ein neues Gag-Feuerwerk von Steve Meretzky, dem Schöpfer von Lachschlagern wie „Hitchhiker's Guide to Galaxy“ oder der „Spellcasting“-Reihe. Alte Infocom-Hasen werden sich allerdings erst an das Fehlen ihres geliebten Parsers gewöhnen müssen; stattdessen schlägt man sich nun mit je nach Situation wechselnden Icons durch eine filmartige Handlung...

Die Zeit: 1956. Der Ort: Atom City, ein trostloses Wüstenkaff, neben dem gerade ein Alien-Raumschiff notgelandet ist. Man übernimmt entweder die Rolle des örtlichen Tankstellenbesitzers, die einer braven Professorientochter, oder man schlüpft in die Haut des schiffbrüchigen Aliens. Je nachdem fällt die Geschichte natürlich anders aus, das geht schon mit dem unterschiedlichen Inventory (Werkzeugkoffer, Handtasche, Survival-Pack) los und endet bei den Reaktionen der Einheimischen noch lange nicht – klar, daß die Leute auf eine hübsche Frau anders reagieren als auf eine Schleimkugel mit vibrierenden Tentakeln! Außerdem wimmelt es im Spiel von Anspielungen auf alle möglichen Berühmtheiten der Softwaregeschichte, daß im Kino gerade der Film „It came on the Desert“ läuft, ist da nur ein Beispiel von vielen.

Für launigen Knobelspaß ist hier fraglos gesorgt, leider ist das Vergnügen trotz der insgesamt 17 Disketten (15 MB auf der Festplatte) kein allzu umfangreiches. Die Stadt selbst ist nicht sehr groß, enthält jedoch hochinteressante Örtlichkeiten wie Kirche, Bordell, Radiostation, Hotel samt Wahrsagerin etc.. Später stehen noch Ausflüge an, etwa auf den Heimatplaneten der Leder-Göttinnen, um die dort schmachtenden Sex-Skla-

ven zu befreien. In Sachen Story und eigenwilligem Humor haben wir es also mit einem echten Meretzky zu tun, technisch dagegen erinnert kaum noch etwas an den legendären ersten Teil: Die Buchstabenwüste von einst wurde durch Unmengen wundervoll gezeichneter und teilweise animierter Grafik abgelöst, es gibt herrliche Überblendeffekte zu bestaunen und viel abwechslungsreiche Musik (incl. Jukebox-Funktion) zu hören, dazu wurde massenhaft Sprachausgabe eingebaut. Ja, wer keine Soundkarte besitzt, findet sogar einen Spezial-Adapter in der Box – jetzt braucht man nur noch eine Stereoanlage, um an der Soundorgie teilnehmen zu können!

Für die durchdacht gelöste Steuerung empfiehlt sich eine Maus, dann geraten die Gespräche, das Hantieren mit den diversen Objekten oder die Spaziergänge via Richtungspfeile zum Kinderspiel. Ob man allerdings tatsächlich Kinder mit diesem Game spielen lassen sollte, sei dahingestellt – für reifere Abenteurer ist es jedenfalls ein Muß! (mm)

Leather Goddesses of Phobos 2

Schlüpfzig, witzig, schön – Altmeister Steve Meretzky in Höchstform.

GRAFIK	89%
SOUND	88%
ATMOSPHÄRE	90%
MOTIVATION	85%

URTEIL

Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Infocom/Activision

87%

Prinzipiell genügt ein 286er mit 12 Mhz.

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

DER SCHLECHTESTE FILM ALLER
ZEITEN...



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓐ Karasoft, Darius Ⓢ Thali AG



Betreten Sie mit **PLAN 9 FROM OUTER SPACE** eine neue Welt der Computerunterhaltung. Als privater Investor helfen Sie dem legendären Bela Lugosi, Vampira und dem unvergeßlichen Tor Johanson, sechs verschwundene Filmrollen zu finden. Diese Filmrollen werden dringend zur Reproduktion des klassischen Kultfilms benötigt! Holen Sie sich mit diesem Adventure gleichzeitig den Videofilm in Originallänge und deutscher Sprache!

HEY JOE,
DA IST ETWAS
FAUL AN DER
SACHE

JA MAC...
UND WIR WERDEN
HERAUSFINDEN,
WAS...



Ein Einstand nach Maß?



Die Welt der animierten Grafikadventures ist längst nicht mehr fest in amerikanischer Hand – neben den französischen Companies Delphine und Coktel Vision versucht sich nun auch die englische Truppe Revolution Software in der Domäne von Lucas Arts und Sierra...



Skorls sind die besseren Orks?

Um den US-Platzhirschen die Stirn (oder das Geweih?) bieten zu können, hat man ein eigenes Entwicklungssystem für die derzeit so beliebten Grafik-Abenteuer auf die Beine gestellt – „Virtual Theatre“. Dementsprechend erinnert Lure of the Temptress natürlich stark an Guybrush & Co., setzt aber vom Konzept her mehr auf Realismus. Doch wir greifen vor, die Story bietet nämlich die gewohnte Fantasy-Kost: Unser Held heißt Diernot und durfte seinem König als Treiber auf der Jagd dienen, unglücklicherweise wurden die Weidmänner jedoch von den üblen Skorls angegriffen. Da diese Wesen den gemeinen Orks nicht unähnlich sind, braucht sich niemand zu wundern, daß der Monarch in der Schlacht sein Leben aushaucht und Diernot im Kerker landet. Und da dies ein Computerspiel ist, wird es auch niemanden überraschen, daß der Gefangene letztlich der einzige ist, der das mittelalterliche Fantasy-Reich noch vor dem Zugriff der Skork-Königin Selena retten kann...

Gesteuert wird das Abenteuer über ein narrensicheres System, bei dem stets nur die in der jeweiligen Situation sinnvollen Befehle einsetzbar sind – am besten geht das mit der Maus, aber auch mit Stick und Tasten läßt es sich leben. Trotz dieser scheinbaren Einschränkung spart das Programm weder mit Gags noch mit (englischen) Gesprächssequenzen, ja, man kann und muß vielen der auftretenden Charaktere sogar Aufträge erteilen, da sie zumeist ein richtiges Eigenleben führen. So richtet sich beispielsweise ein Verräter

im Dorf stark nach dem Verhalten des Spielers, oder wenn man einen Skork in eine Zelle sperrt, kann man ihn später durch das Fenster darin schmachten sehen. Zusätzlich wurden noch zwei kleine Actionsequenzen eingebaut, diese Kämpfe sind allerdings viel zu harmlos, als daß Hardcore-Grübler sich deshalb zu sorgen brauchten.

Grafisch macht Lure of the Temptress trotz eingestreuter „Film-Sequenzen“ à la Lucas Arts erst auf den zweiten Blick so richtig was her, lebt die Optik hier doch vorwiegend von den vielen kleinen Animationen, die für Atmosphäre sorgen. Ähnliches gilt für den Sound, die Musik ist selbst unter Roland nicht unbedingt hitverdächtig, aber die Effekte sind vielfältig und stimmig. Da auch die Rätsel selten unlogisch sind, man hier nur bei ganz bösen Fehlern stirbt und es einen verzweigten Lösungsweg (allerdings nur einen Schluß) gibt, ist Lure of the Temptress alles in allem ein ausgezeichnetes Debut-Adventure. Noch ist die Vormachtstellung der Affeninsel zwar nicht in Gefahr, aber wer weiß, wie das beim nächsten Streich der Engländer aussieht? (mm)

Lure of the Temptress

Wer Lucas Arts und Sierra mag, wird auch den „Köder der Verführerin“ gerne schlucken!

GRAFIK	72%
SOUND	72%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	84%

URTEIL

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Revolution/Virgin

81%

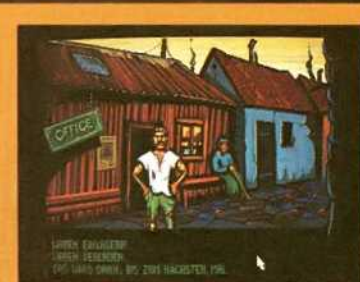
Ein 286er mit 16 Mhz genügt, deutsche Version und CD-ROM-Version sind in Vorbereitung.

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

1869



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrücke und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschifffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoftware GmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Boenen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211 676201
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314

INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS

Ein Indy-Spiel ohne Filmvorlage, ja gibt's denn sowas? Seit neuestem schon! Und damit auch alles schön zusammenpaßt, nennt sich die Digitalabteilung des Starregisseurs fortan LucasArts anstatt Lucasfilm Games...

Aber nur keine Sorge, unser Indy ist auch so ganz der Alte – inklusive Peitsche, Hut, charmanter Damenbegleitung und fiesen Nazis als Gegenspieler. Einer dieser Finstermänner besucht Doktor Jones zu Beginn des Abenteuers in dessen Institut, um ihn zu bitten, eine seltsame Statue für ihn zu öffnen. Doch dann flüchtet der undankbare Kerl samt Statuen-Inhalt! Schon erwacht im Archäologen der Hobby-Detektiv, er sucht nach Hinweisen und findet alsbald zwei Spuren: eine führt zur schönen Sophia Hapgood, die andere zum sagenumwobenen Atlantis. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, daß die Nazis einer brandgefährlichen Substanz hinterherjagen, die sich angeblich in Atlantis befindet. Werden Indy und Sophia den Übeltätern zuvorkommen?

Aber freilich werden sie, zumindest, wenn sich der Spieler bei der Schnitzeljagd nicht allzu dumm anstellt. Die Reise führt quer durch alle Kontinente, über 200

Räume, Inseln und Höhlen wollen per Auto, Kamel, Ballon und sogar U-Boot erforscht werden. Dabei kann man in kniffligen Situationen von Indy zu Sophia umschalten – manchmal hilft geballte Weiblichkeit eben weiter als ein alter Hut! Es führen verschiedene (Lösungs-) Wege zum Ziel, Actionsequenzen wollen erfolgreich absolviert werden, und die Puzzles sind wesentlich lebensnäher und logischer als etwa bei „Monkey

Island II“. Beispielsweise will einer der vielen Professoren, die man wegen Infos über Atlantis anbaggern muß, den Titel eines alten Plato-Dialogs wissen, bevor er das Heldenteam in seine Pyramide läßt. Aber welche der Multiple Choice-Antworten man auch anklickt, alle sind falsch! Des Rätsels Lösung ist der Papagei des Professors, der die vergeblichen Mühen mit schadenfrohen Bemerkungen kommentiert...

Überhaupt brennt dieses Spiel ein wahres Feuerwerk an Atmosphäre und Abwechslung ab: reden, knobeln, boxen, wilde Verfolgungsjagden, alles da. Vor allem die bissigen Dialoge der beiden Protagonisten sind so richtig herzerfrischend! Daß die schön gezeichneten Figuren vor den nicht minder schönen Hintergründen perspektivisch richtig agieren (also kleiner und größer werden), ist beinahe schon selbstverständlich, aber auch sonst ist die technische Präsentation gewaltig. Um möglichst realistische Animationen zu erhalten, wurden Videoaufnahmen von Statisten gemacht und anschließend digitalisiert; teilweise wird gescrollt, Musik bzw. Effekte sind vom Feinsten, und die problemlose Point & Click-Benutzerführung mit Verbenliste und „gegenständlichem“ Inventar konnte ja bereits in „Monkey Island II“ begeistern.

Irgendwelche Schwachpunkte? Wir haben keine gefunden: Indy 4 ist auch ohne Filmvorlage der beste Indy bisher – ein Erlebnis!

(C. Borgmeier)

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

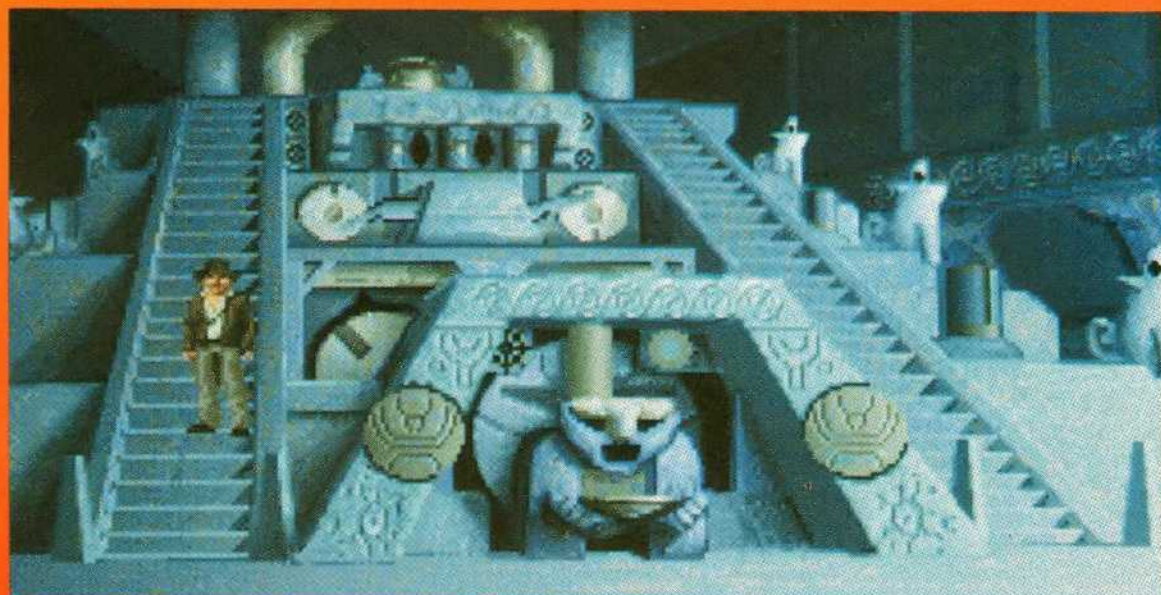
In jeder Hinsicht gelungenes Adventure um den berühmten Kinohelden.

GRAFIK	88%
SOUND	88%
ATMOSPHÄRE	94%
MOTIVATION	92%
URTEIL	

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

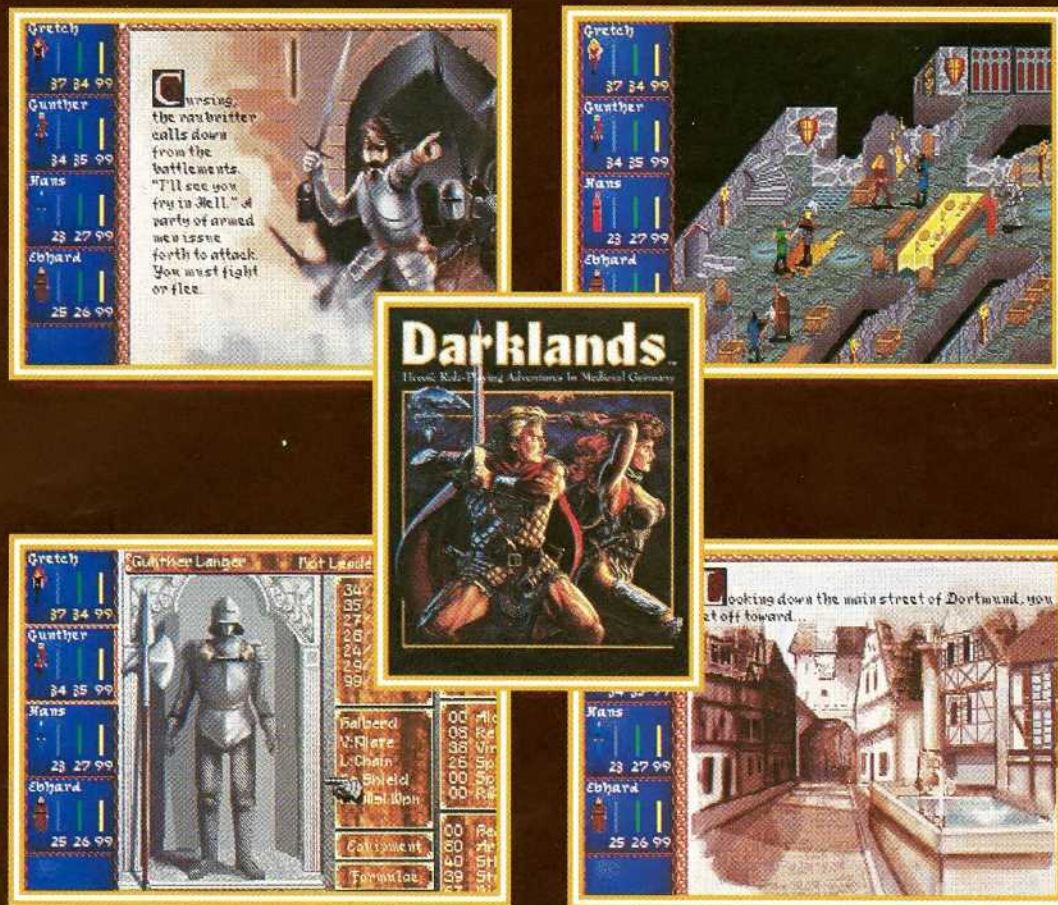
Ein flotter AT ist anzuraten, für 119,- DM wird eine deutsche Version folgen.

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



Darklands™

Die Reise Ihres Lebens



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie!

Tief im Zwielficht des Schwarzwaldes kauern Sie und Ihre Begleiter vor dem Turm des Raubritters. Hans der Alchemist stellt einen mysteriösen Trank neben die schwere Eichentür, während Ebhard der Mönch den heiligen Dunstan anfleht, Ihre Waffen und Rüstungen zu segnen. Gretchen und Sie ziehen nun die Schwerter und bereiten sich auf den Kampf vor.

Mit donnerndem Krachen explodiert die Tür. Sie und Ihre Begleiter stürmen mit erhobenen Schwertern und Keulen in den Turm.

Gerhard "Rotwolf", der grausame Raubritter, und seine bösen

Spießgesellen erwarten Sie schon mit gezogenen Waffen. Plötzlich schleudert Hans den Gegnern einen giftigen Trank ins Gesicht. Schwankend versuchen sie, den Dämpfen auszuweichen. Darauf haben Sie nur gewartet - Sie nutzen diesen wertvollen Augenblick, um sich auf den Feind zu stürzen. Der einsame Turm inmitten des gewaltigen Schwarzwaldes hallt von dem Klirren blitzender Schwerter wider.

Darklands. Das erste realistische Phantasierollenspiel. Führen Sie eine Gruppe von Abenteurern durch das finstere Deutschland des 15. Jahrhunderts. Erleben Sie das

tatsächliche Mittelalter, in dem Angst, Mythen und Legenden regierten. Reisen Sie hunderte von Meilen, besuchen Sie über neunzig Städte und beobachten Sie, wie sich vor Ihren Augen wilde Schlachten entfalten!

Ihre Aufträge führen Sie bei der Suche nach Ruhm und Reichtum auf abenteuerlichen Wegen in fremde Städte, hinunter in tiefe, feuchte Bergwerkschächte oder in Hexenzirkel. Bereiten Sie sich also auf die Wunder und Geheimnisse von "Darklands" vor!

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

"Darklands" ist bei allen guten Software-Händlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. Sie können jedoch auch telefonisch unter der Nummer +44 (0) 666 504 326 einen kostenlosen Katalog von MicroProse anfordern.

DARK SEED

Dem neuen Hersteller Cyberdreams ist gelungen, wovon Newcomer sonst nur träumen können: Schon an der ersten Veröffentlichung waren ausschließlich Könnner beteiligt, allen voran der Meister des Surrealen, H.R. Giger. Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle...

Es lohnt sich also allemal, die erforderlichen 14 MB auf seiner Harddisk freizuschaukeln – hier wartet eines der skurrilsten und grausigsten Abenteuer seit Abschaffung der Inquisition! Im direkten Gegensatz zur düsteren Story und herrlich gruseligen Präsentation steht die locker-flockige Steuerung, besonders per Maus: Mit der rechten Taste wird zwischen Gehen, Untersuchen und Benutzen umgeschaltet, die lin-



ke löst dann die jeweilige Aktion aus. Am oberen Screenrand verbirgt sich das Inventory, am unteren befindet sich ein Textfenster mit Mitteilungen für den Spieler. Blicke bloß noch zu erwähnen, daß sich der Held in den einzelnen Räumen ebenso frei wie perspektivisch korrekt bewegen kann, damit wir uns endlich der abgehobenen Story des Schauerstücks zuwenden können: Mike Dawson hat sich eine vermoderte viktorianische Villa gekauft – seitdem quälen ihn rasende Kopfschmerzen. Nicht etwa, daß die alte Bruchbude formaldehydverseucht wäre, nein, ein Alien-Embryo hat sich in Mikes Kopf einquartiert! Nach einer Galgenfrist von drei Tagen (Spielzeit) wird das Monster schlüpfen, solange hat unser Held Zeit, um seinen Untermieter loszuwerden. Überhaupt spielt der Zeitfaktor eine erhebliche Rolle: Das Autoradio im Oldtimer, der in der Garage vor sich hinrostet, sendet täglich (nur!) um die Mittagszeit herum interessante Hinweise; der Postbote bringt seine makabren Pakete jeweils pünktlich um 10 Uhr; und Mike verfällt jeden Abend unabänderlich in Tiefschlaf, ohne Rücksicht auf seinen momentanen Aufenthaltsort und die anderslautenden Wünsche des Spielers...

Aber zu entdecken gibt's auch tagsüber immer noch genügend. Wenn man das Anwesen selbst, den benachbarten Friedhof und die Bücherei in dem nahegelegenen Städtchen durchsucht, findet man nützliche Gegenstände wie Aspirin, Schlüssel, eine Brechstange oder den Grundriß der Villa; mit etwas Glück dringt man schließlich auch in eine dü-

stere Parallelwelt vor, die gewissermaßen das verzerrte Spiegelbild der normalen Alltagsrealität darstellt. OK, daß die Rätsel des Games Adventure-Profis kaum Schweißausbrüche auf die Stirn zaubern können, ist nicht zu bestreiten, der schrägen Grafik könnte das aber ohne weiteres gelingen: Ob einem die detailliert gezeichneten Bilder tatsächlich gefallen, ist eher eine Frage der persönlichen Horror-Schmerzgrenze – daß sie handwerklich eine Wucht sind, steht völlig außer Zweifel! Dazu gibt's Musikbegleitung in Hülle und Fülle, Sprachausgabe und Geräusche.

Wer also schon immer der Ansicht war, daß „Elvira“ bestenfalls als Einschlafhilfe für kleine Kinder geeignet ist, der sollte mal bei Dark Seed reinschauen – der dunkle Samen treibt wahrhaft schaurige Blüten! (M. Kleimann)

Dark Seed

Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstarke!

GRAFIK	89%
SOUND	83%
ATMOSPÄRE	86%
MOTIVATION	75%

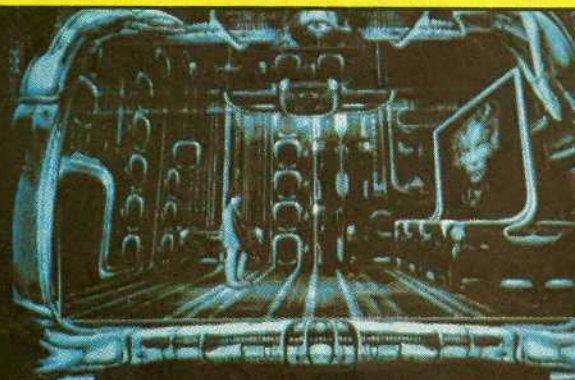
URTEIL

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

81%

Installation auf Festplatte und ein flotter 286er müssen sein.

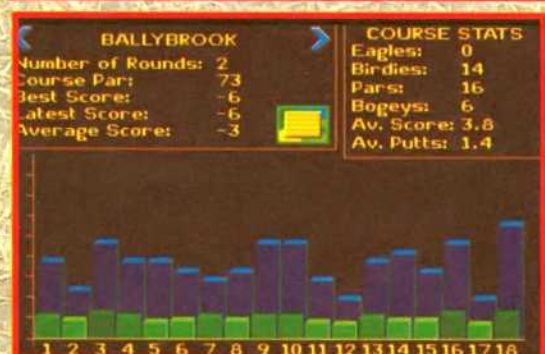
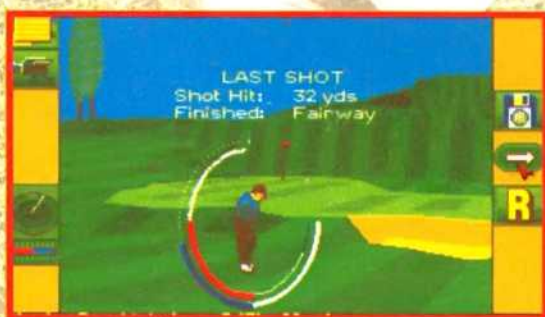
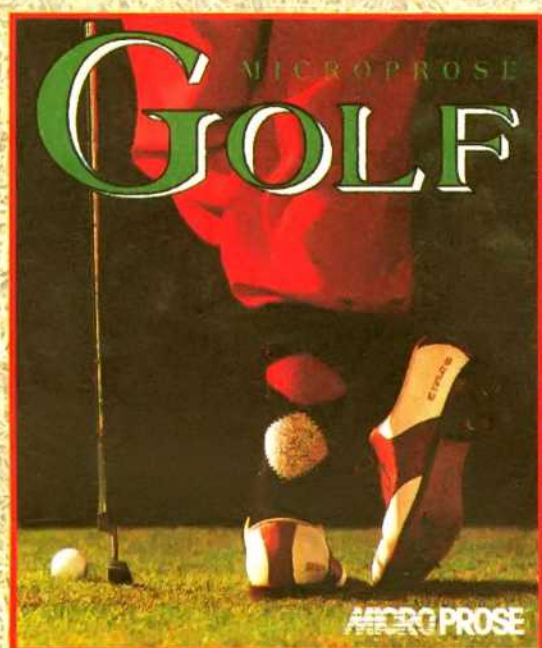
5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Heredes	Dt. Anleitung



GOLF

MICROPROSE

Ein ganzes Stück vor dem Feld...



"...Nicht das kleinste Detail wird übersehen...es werden viele Statistiken gezeigt...ausgiebige Informationen über den Spielverlauf für leidenschaftliche Fans."

ST ACTION Jan '92

"Dieses Spiel ist technisch perfekt...Das Handicap-System ist eine großartige Idee...ein echter Vorteil ist seine langanhaltende Anziehungskraft für die Spieler...unbedingt lohnenswert, mit einer noch größeren Vielfalt als PGA."

The ONE Jan '92

"Die Grafiken sind wunderbar und der Fünf-Optionen-Kamera-Modus erlaubt dem Zuschauer, den Weg des Balls aus allen möglichen Perspektiven zu verfolgen...die schnellen und flüssigen Bewegungsabläufe würden selbst Steven Spielberg in den Schatten stellen...ein Klassiker...das Spiel vermittelt Ihnen eine so lebensnahe Atmosphäre, daß Sie nicht einmal mehr auf den Golfplatz zu gehen brauchen."

CU AMIGA

* "Durch die phantastischen Grafiken ist das Spiel nicht nur spiels- sondern auch sehenswert."

* Sie werden sich garantiert eine lange Zeit nicht davon losreißen können.

* Die Details sind einmalig - wieviel andere Golf-Simulationen erlauben Ihnen schon, sogar die Höhe des Tees zu verändern?"

ST Format Okt '91

"Alle anderen Golf-Simulationen sollten den Hut vor diesem brillanten Programm von MicroProse ziehen. Überzeugen Sie sich selbst... Sie werden ganz sicher nicht enttäuscht sein."

COMPUNET

...liegt ein völlig neues Spiel.

MICROPROSE
SIMULATION SOFTWARE

"MicroProse Golf" ist für Commodore Amiga und Atari ST bereits im Handel erschienen und demnächst auch für IBM PC und kompatible Geräte in allen guten Fachgeschäften erhältlich.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel 44 (0) 666 504 326



Eine neue Simulation von Maxis

und kein „Sim“ weit und breit – was ist da los?! Ganz einfach:

Dieses digitale Eisenbahn-Imperium wurde vom japanischen Programmiererteam Artdink entwickelt, wird aber unter den Fittichen der berühmten Städteplaner und Ameisenversorfer veröffentlicht.

Daß sich Maxis dieses Programms angenommen hat, hat gute Gründe. Einmal konnten die Programmierer bereits mit zwei weiteren Train-Spielen die japanischen Game-Charts im Sturm erobern, zum anderen paßt A-Train thematisch gut ins Maxis-Konzept: Hier müssen Schienen verlegt, Bahnhöfe aus dem Boden gestampft und letztlich ganze Städte darumherum errichtet werden, auf daß sich möglichst viele Leute ansiedeln mögen...

Ziel allen Strebens ist der finanzielle Wohlstand des Eisenbahn-Tycoons vor dem Bildschirm, der sich neben seinem Hauptgeschäft auch Börsenspekulationen und

Immobilientransaktionen widmen kann – wir haben es also mit einer Mischung aus Märklin-Baukasten und Wirtschaftssimulation zu tun. Zu Beginn darf zwischen sechs Szenarien gewählt werden, sprich zwischen Landschaften von unterschiedlicher Güte. Klar, daß die Bebauung einer planierten Fläche weniger Kosten und Denkarbeit verursacht, als wenn man seine Schienen zwischen Felsen und Berge



quetschen muß, schließlich kommen Kurven teurer als gerade Streckenabschnitte. Das Bauland ist in isometrischer 3D-Grafik zu sehen, es kann über Icons (ruckelig) gescrollt und via handlicher Pulldown-Menüs mit Schienen, Loks, Bahnhöfen etc. bepflanzt werden. Bei Bedarf leiht man sich Geld von der Bank, um Baustofflager anzulegen, seine Güter in Fabriken weiterverarbeiten zu lassen oder den Zuzug ins schienenvernetzte Städtchen mittels Golfplätzen und Freizeitparks zu steigern. Pleitegeier sind hier allerdings nicht gerne gesehen, wer sich finanziell übernommen hat, schließt mit dem Game Over Screen Bekanntschaft.

An Komplexität mangelt es A-Train also nicht, beispielsweise halten die (hübsch gemachten) Menüs 20 verschiedene Lokomotiven bereit, und so nebenbei lernt man etwas über die Zusammenhänge von Bevölkerungsentwicklung und marktwirtschaftlichen Ge-

setzen. Auch das vertraute „Sim City Feeling“ stellt sich bald ein, wenn man sieht, wie die kleine Welt wächst und gedeiht, Tag und Nacht wechseln, immer mehr Züge durch die Gegend flitzen und man vielleicht irgendwann mal sogar diese leidigen Zusammenstöße in den Griff bekommt. Die Grafik ist zwar nicht immer ausgesprochen farbenfroh, aber stets fein gezeichnet, selbst die winzig kleinen Häuschen sind noch gut zu erkennen, dazu gibt's recht nette Musikuntermalung. Last not least läßt sich das Spektakel über das Keyboard fast ebensogut dirigieren wie mit der Maus.

Fazit: Mag der Markt mit „schöpferischen Simulationen“ derzeit auch ein bißchen überlaufen sein, diese gelungene Kreuzung aus „Railroad Tycoon“ und „Sim City“ wird nicht lange auf eine eigene Fangemeinde warten müssen! (C. Borgmeier)

A-Train

Durchdachte Simulation für anspruchsvolle Digi-Eisenbahner

GRAFIK	66%
SOUND	62%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	82%

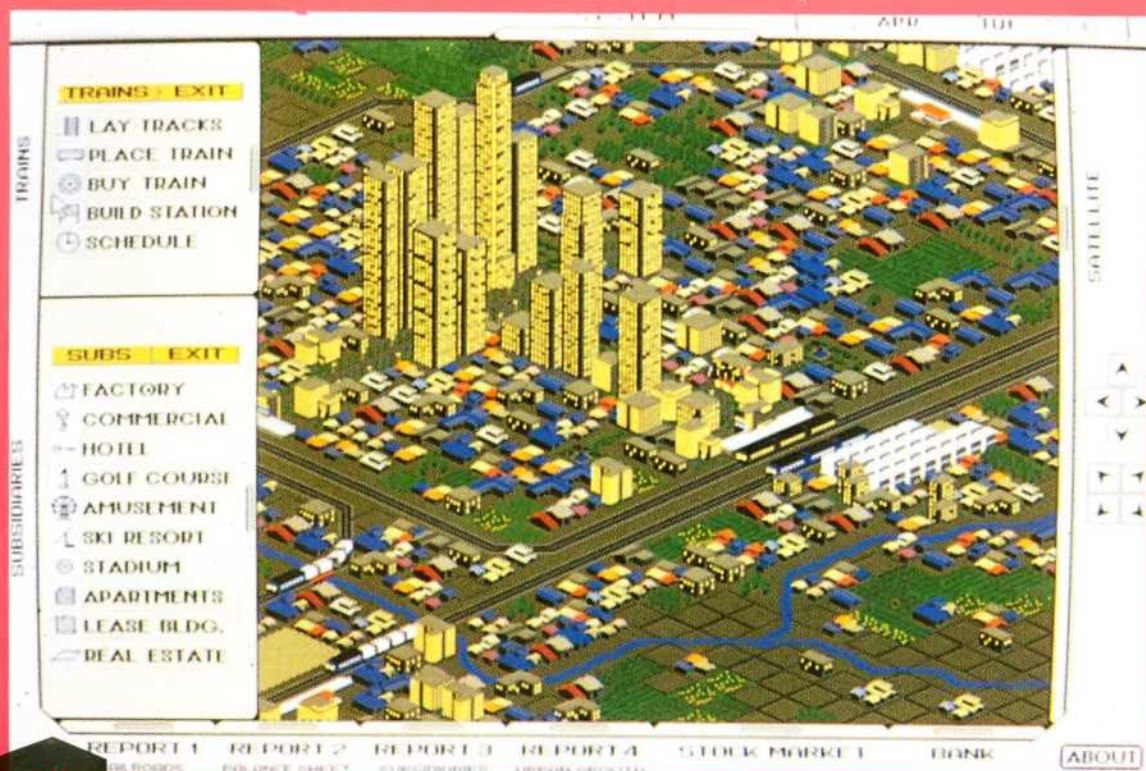
URTEIL

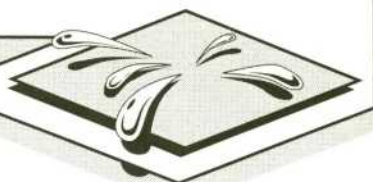
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: Artdink/Maxis

80%

Ab 286er, 5.25"- und 3.5"-Scheiben in der Packung, eine deutsche Version ist in Vorbereitung.

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





JACK NICKLAUS GOLF

& COURSE DESIGN

Signature Edition

Der berühmte Rasen-Guru hat seinen Namen schon für zwei Golfsimulationen und etliche Zusatzkurse hergegeben, da kommt es auf ein Spiel mehr kaum an: Konzeptionell entspricht die Signature Edition dem „Unlimited“-Vorgänger, nur daß hier alles viel, viel edler ist...

Im Prinzip also alles wie gehabt: Zwei fertige Plätze, auf denen sich bis zu vier menschliche/digitale Konkurrenten in zwei verschiedenen Spielmodi austoben können; dazu gibt's einen Kurs-Designer, bei dem man jedes selbstgestrickte Loch gleich ausprobieren kann. Ergänzt wird das Angebot durch unendlich viele Details, Schlägersätze, unterschiedliche Windverhältnisse, Schwierigkeitsgrade und Optionen. Daß keines der vorhandenen Features absolut neu ist, gibt sogar die Anleitung zu; das Besondere an diesem Nachfolger ist vielmehr, daß er all das zusammenfaßt, was bisher nur über etliche Golfspiele verstreut zu finden war!

So kommt man jetzt in den Genuß von digitalisierten Golfen bzw. Golferinnen und Hintergründen à la „Links“, vollen 256 VGA-Farben (auch beim Kursdesigner) und einer frei wählbaren Betrachtungsperspektive beim Abschlag. Noch

ein paar Kleinigkeiten wurden überarbeitet, vor allem das per Maus oder Tastatur bedienbare Menü ist optisch nun viel gefälliger. Bei all der Herrlichkeit sind aber doch zwei Mängel festzuhalten: Der Sound überzeugt weder musikalisch noch effektmäßig, und die prachtvolle Grafik erkaufte man sich auf einem 386er oder gar 286er mit einem enervierend langsamen Screenaufbau, erst ab einem 486er wird's erträglich. Aber Golfer sind ja bekanntlich alle wohlhabend, oder? (C. Borgmeier)

Jack Nicklaus

Opulente Golfsimulation für opulente Rechner.

GRAFIK	76%
SOUND	48%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	74%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Accolade

71%

Installation auf Festplatte und Geduld beim Bildaufbau erforderlich.

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

Grüner wird's nicht...



B-17

Flying Fortress



Das erste Mal werde ich nie vergessen.

Ich war damals nur achtzehn Jahre alt, so jung und unerfahren.

Sie führte mich sanft durch diese gefährvollen und aufregenden Tage. Stolz, hochmütig und ohne Rücksicht auf Gefahr!

B-17. Eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

B-17 FLYING FORTRESS

Vorerst für IBM PC-kompatible, Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga + Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1
Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UKTel 0666 504 326.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



Einer der Helden des 357sten Geschwaders, das mit seinen P-51 Mustangs während des Zweiten Weltkriegs zahlreiche Einsätze für die Alliierten flog, war Chuck Yeager. Vielleicht erinnert dieser Action-Flugi ja deshalb ein wenig an „Air Combat“?

Zusammen mit einem computergesteuerten Wingman absolviert man insgesamt 34, in sechs verschiedene Missionstypen wie Eskorte, Luftkampf oder Beschuß von Bodenzielen eingeteilte Aufträge. Keiner davon ist sonderlich komplex, dafür fliegen die feindlichen „Krauts“ teilweise teuflisch gut. Zudem sind sie unter Sichtflugbedingungen (Radar gab's noch nicht) oft nur schwer zu finden. Das Beherrschen des eigenen Vogels ist dagegen dank Minimal-Cockpit und verzögerungsfreier Steuerung (Joystick: hui – Keyboard: pfui) völlig unproblematisch, für altgediente Falken fast schon zu unproblematisch. Für etwas Realismus sorgen nur die Black Outs, bei denen sich der Screen langsam abdunkelt, ansonsten gibt's keine Nachteinsätze, die Beladung des Fliegers mit Zusatztanks, Kanonen, Raketen und Bomben wird nur durch das Gesamtgewicht beschränkt, und die Starts und Landungen funktionieren vollautomatisch.

An genreüblichen Features sind ein Trainingsmodus, Replay- und Zeitraffer-Funktion, diverse Außenansichten sowie hübsch gemachte, filmartige Missionsbeschreibungen zu vermelden. Die Grafik ist sehr flott, aber Bodenobjekte darf man mit der Lupe suchen, hat man welche gefunden, sind sie recht klotzig gezeichnet. Soundmäßig gibt's ein bißchen Musik zu den Menüs, beim Fliegen nur eine mickrige Geräuschkulisse. Kurzum, kein übles Spiel, aber es mangelt an Langzeitmotivation. (pb)

Heroes of the 357th

Routinierter Action-Flug ohne besondere Stärken.

GRAFIK	65%
SOUND	54%
REALISMUS	57%
MOTIVATION	67%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Electronic Arts

64%

Bereits auf 286ern fliegt es sich recht flott.

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

Ein Bombenwetter heute...



Commander ohne Wing

Wer die unendlichen Weiten des Alls am liebsten mit der Laserkanone durchstreift, hat auf dem PC nicht gerade die Wahnsinns-Auswahl – umso herzlicher begrüßt man da jedes bißchen Nachschub! Willkommen an Bord, Commander...

Kennt man den Film „Kampfsterne Galaktika“, kommt einem das Intro merkwürdig vertraut vor, kennt man auch die Amiga-version von Epic, ist man etwas enttäuscht davon. Das Spiel selbst wirkt wie eine Mischung aus „Elite“ und „Wing Commander“ mit leichten Anleihen bei „Nova 9“ – doch auch hier erreichen weder (Vektor-) Grafik noch Sound ganz den Qualitätsstandard der Homecomputer-Version.

Die Hintergrundstory ist natürlich identisch, hochgradig dramatisch und im Prinzip völlig überflüssig: Die Menschheit flüchtet in ein anderes Sternensystem, weil ihr eigenes demnächst explodiert. Da die Reise durch feindliches REXXONEN-Gebiet führt, bekommen die als Begleitschutz eingesetzten Epic-Fighter jede Menge Aliens vor die Bordkanone. Aufgemacht ist das Ganze wie ein futuristischer Flugsimulator mit einzelnen Missionen, diversen Außenansichten, einem Radarschirm und etlichen, ungemein wir-

kungsvollen, Waffensystemen an Bord des Fighters. Gut ist, daß die insgesamt acht Aufträge untereinander verknüpft sind – wer bei einem sein Bodenziel nicht trifft, bekommt beim anschließenden Vakuum-Kampf vielleicht genau deswegen Ärger. Eindeutig schlecht ist die übersensible Steuerung per Stick oder Maus, aber im Keyboard-Betrieb erweist sich Epic als hübsche Ersatzdröhnung für „Wing Commander“-Süchtige mit Entzugserscheinungen. (od)

Epic

Amüsante Raumkampf-Simulation mit Tücken bei der Steuerung.

GRAFIK	76%
SOUND	73%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	72%

URTEIL

Für Experten

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Ocean

70%

Festplatte erforderlich, im übrigen reicht ein normaler 286er völlig.

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

Nicht zu übersehen, an welchem Spiel hier Maß genommen wurde...



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN

Hardware

Aktuell:

MEGA DRIVE oder GAME GEAR:
2 Tage spielen - nur 1x bezahlen
Preise von heute bis morgen!

Soundblaster 2.0 dt. Version	279,- DM
- mit CMS CHIPS	333,- DM
Soundblaster pro 3 dt. Version	498,- DM
- mit Windows 3.1	579,- DM
Adlib compatible Soundkarte	129,- DM

**SOFT & SOUND - PARTNER
IN ÖSTERREICH · SCHWEIZ
und NIEDERLANDE
GESUCHT**

DA WERDEN IHRE OHREN AUGEN MACHEN DER PC - SOUND - STANDARD!

Soundblaster 2.0 + Soundblaster Pro V 3.0

Natürlich die deutsche Originalversion mit
Mailbox - Zugriff!

Features:

- Adlib® - kompatibel
- Digi - Sound + Sprache
- Windows® 3.1 Support
- CD-ROM Interface (nur SB Pro)

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

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45, Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067 • O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage • O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231 • O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-3343 Wolfenbüttel, Heimatstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084 • W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973 • W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370 • W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Tel.: 0234/531018 • W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033 • W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806 • W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848 • W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • W-Iserlohn 1, Hans-Böckler-Str. 36, Telefon auf Anfrage • W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900 • W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Tel.: 06151/318755 • W-6300 Gießen, Bahnhofstr. 6, Tel.: 0641/71967 • 6348 W-Herborn, Westerwaldstr. 4, Tel.: 02772/41332 • 6360 Friedberg, Kaiserstr. 201, Tel.: 06031/61917 • W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665 • W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 • W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 • W-6670 St. Ingbert, Ludwig Str. 14, Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092 • W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203 • O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg, Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage • W-7850 Lörrach, Kreuzstr. 104, Tel.: 07621/49690 • W-8000 München, Ringeisenstr. 8, Tel.: 089/533716 • W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, (Im Bahnhof Possenhofen), Tel.: 08157/4088 • W-8360 Deggendorf, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744 • W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762 • O-9102 Limbach-Oberfrohna, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

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



Schaurig schlägt die Haarer Turmuhr Mitternacht, und mit einem Knarren öffnet sich das Tor zu unserem Redaktions-Dungeon. Kettenrasselnd betritt Ghost die Bühne, taucht einen Menschenknochen in Blut und... beantwortet damit Eure Leserbriefe. Tja, das ist schließlich sein Job!

Solidaritätszuschlag

Die letzte Ausgabe ist Euch fantastisch gelungen, das fängt schon mit Michaels absolut zutreffendem Editorial an. Muß es denn wirklich sein, daß man die PC-User, die ja sowieso schon erheblich mehr für ihren Rechner ausgeben mußten, auch noch für Software tiefer ins Portemonnaie greifen läßt? Dabei sparen doch die Hersteller viel Geld, weil sie hier den überflüssigen Kopierschutz weglassen. Und da außerdem immer weiter fallende Hardwarepreise auch die Nachfrage nach Spielen ankurbeln, sollten die Soft-Companies doch mal den ehrlichen Käufern entgegenkommen!

Davon mal abgesehen: Habt Ihr schon was über PC-Umsetzungen von „Formula 1 Grand Prix“ und „Pinball Dreams“ gehört? würde André Fischer aus Willich gerne wissen.

Auch wenn Chefredakteure eigentlich grundsätzlich nicht Recht haben, in diesem Fall hat der Boß wohl wirklich ein paar wahre Worte losgelassen: Daß ausgerechnet die PC-Zocker geschröpft werden, ist eine Ungerechtigkeit, die zur Astralebene schreit! Daß sowohl das tolle Autorennen als auch der flippige Flipper demnächst umgesetzt werden sollen, ist in diesem Zusammenhang ein schwacher Trost, wird man doch auch

hier ein paar Mark „Freundschaftsaufschlag“ von uns wollen — wetten?

Dein unsolidarischer Ghost

Familienbande

Sei geschockt, Ghost! Hier schreibt Dein Artverwandter aus Frankfurt, der staubige Ghostav. Da wir beide ja aus derselben Familie stammen und ich mich ohne Dich und den PC Joker schon längst in Luft und Schwefel aufgelöst hätte, könntest Du da nicht ein paar geistreiche Ideen von mir an Deine Ekto-plasmageber richten? Im Besserwisser würde ich z.B. gerne eine Rubrik sehen, in der Leserfragen von Lesern beantwortet werden. Oder wie wäre es mit einem Poster zu aktuellen Spielen? Und noch eine Frage: Stimmt es, daß SSI an „Beholder 3“ arbeitet? schreibt uns Ghostav im Auftrag seines Frankfurter Herrchens Raoul Wagner.

Ghostav, alte Schauergestalt, da hast Du Dich also versteckt, seit Dich die Gespenster-Innung wegen Unzucht mit Bettlaken ausgeschlossen hat! Gerne würde der Besserwisser eine Rubrik „Leser fragen Leser“ einrichten, aber solange der PC Joker (noch) alle zwei Monate erscheint, vergeht für Sterbliche viel zu viel Zeit zwischen Frage und Antwort — daher werden spezielle Probleme von uns vorläufig noch in einem persönli-

chen Schreiben aus der Welt geschafft (sofern Rückporto beilag). „Beholder 3“ ist tatsächlich in Arbeit, und Poster? Was meinen die übrigen Geister bzw. Leser?

Dein Vetter aus Bayern



Qualität statt Quantität

Erstmal muß ich Dich und Deine Kollegen zu Eurer super gelungenen Computerspielezeitschrift beglückwünschen, die es im Gegensatz zu allen anderen deutschen Blättern geschafft hat, den Mittelweg zwischen kompetenter Information und Bewertung sowie gelungener Unterhaltung zu finden. Deshalb meine ich auch, daß die vielen Leute falsch liegen, die Euch zu monatlicher Erscheinungsweise auffordern — ich fände es wesentlich besser, wenn Ihr weiterhin nur alle zwei Monate herauskommt!

diese ungewöhnliche Ansicht vertritt Querdenker Daniel Bartsch aus Freiburg.

Vorläufig spuken wir ja noch im Zwei-Monats-Rhythmus durch den Blätterwald, der Erscheinungstermin in der letzten Vorschau war — wie zwischenzeitlich wohl jeder gemerkt hat — nur ein Druckfehler (statt 26. Mai hätte es natürlich 26. Juni heißen müssen). Wie wäre es für die Zukunft mit einem Kompromiß: Den Rest des Jahres erscheint der PC Joker noch alle acht Wochen, ab der Ausgabe 1/93 dann jeden Monat? Nicht einverstanden? Schade, denn genau so wird es kommen. Dein voraussichtlicher Ghost

Qualität statt Quantität II

Ich kann nur hoffen, daß der PC Joker zukünftig nicht jeden Monat, sondern wie gewohnt alle zwei Monate erscheint. „Ja, spinnt denn der?“ Nein, keineswegs! Denkt mal darüber nach: Lieber alle zwei Monate ein Spitzen-Heft als jeden Monat ein Würg-Heft mit seitenweise uninteressanter Werbung, flauen Berichten und einem Überangebot an halbherzigen Informationen. Das wäre nämlich wieder so ein Heft, wie sie bereits zuhauf in den Kiosken herumhängen. Na schön, vielleicht sehe ich das falsch, aber mir scheint, es gibt genügend Beispiele von Softwarezeitschriften, die alle mal stark angefangen haben. Und je dicker sie dann wurden, desto schwächer wurden sie auch...

orakelt Joachim Ross aus Ludwigsburg

Jaaaa, aber gibt es denn nicht auch dünne Hefte mit dünnem Inhalt? Gibt es nicht wöchentliche Blätter, bei denen es schon zuviel wäre, wenn sie nur einmal im Jahr erscheinen würden? Doch die gibt's, genau wie es Magazine gibt, die eher selten herauskommen und trotzdem nichts taugen. Wenn der PC Joker ab nächstem Jahr monatlich erscheint, wird das an der Qualität garantiert nichts ändern! — großes Geisterehrenwort! Bleibt ja noch genug Zeit zum Üben...

Dein dünnlicker Ghost

Alle Wege führen nach ROM?

Da Eure Zeitschrift immer besser wird, habe ich eigentlich nichts zu beklagen — abgesehen davon, daß Ihr nur alle zwei Monate herauskommt. Eines ist mir aber doch aufgefallen: Könntet Ihr nicht hin und wie-

der mal Spiele für's CD-ROM testen? Vom Platz her sollte das ja kein Problem sein, da es nur wenige CD-ROM-Games gibt und man sich auf die Neuerungen gegenüber den alten PC-Versionen beschränken könnte.

Ich hoffe, Ihr denkt darüber nach, schließlich gibt es immer mehr CD-ROM-Besitzer — und wenn Ihr darüber berichtet, verkauft es sich noch besser, die Preise würden sinken, und endlich wären Spiele möglich, von denen wir vorher nur geträumt haben...

darauf hofft Daniel Furger aus Dietikon.

Welche Neuerungen? In jeder Ausgabe werden CD-Games von uns gecheckt, weil wir sie im Update Service kurz vorstellen — aber Neuerungen gegenüber der Diskettenversion sind kaum auszumachen. Sollten mal endlich richtige CD-Produktionen (also keine schlichten Umsetzungen) herauskommen, würden sie natürlich auch gesondert getestet, ist doch eine Selbstverständlichkeit!

Dein CD-Ghost (Computer-Dynamischer Geist)

Der Ladykiller

Meines Erachtens hat schon „Elvira“ nie einen Hit verdient, und nach den ersten Eindrücken von „Elvira II“ hat sich daran nicht viel geändert. Okay, Sound und Grafik machen schon einiges her, aber Ihr habt selbst mal geschrieben, daß man Power-Präsentation nicht vor's Gameplay stellen sollte. Und genau das verdient bei der Midnight-Lady kein Sternchen!

Einher damit geht die Unsitte der Spielehersteller, einen viel zu hohen Hardware-Standard vorauszusetzen. Ich kann z.B. nicht verstehen, daß Origin einen 486er als Minimalkonfiguration ansieht oder Sierra auf 486ern programmiert. Vertritt man dort die Auffassung: „Unsere Programme sind schnell — jedoch erst auf einem Cray.“??? Ach, zum Schluß noch eins: bringt doch bitte so bald wie möglich den monatlichen PC-Joker raus...

grummelt Elvira-Hasser Arnim Weidner aus Frankfurt.

Hey, kein Wort gegen Elvira — ich habe mit der Dame schon viele schöne Schauerstunden verbracht! Gut, vielleicht ist sie nicht Dein Fall, aber ich kenne eine Menge Leute, die sehr gerne mit ihr ein Spielchen wagen... Auf ganz anderes, aber nicht minder schlüpfriges Terrain begeben wir uns bei der Hardware-Problematik: Wie es so seine Art ist, schreitet der Fortschritt voran, und die Softwareproduzenten wollen halt um jeden Preis schritthalten. Was wird erst sein, wenn (vielleicht schon Anfang nächsten Jahres) der 586er Standard ist? Fragt sich und Dich

Dein galanter Ghost

Kurz und bündig

Euer Magazin präsentiert sich locker aufgemacht, mit verlässlichen Tests und einem durchaus angemessenen Preis — im Vergleich zu anderen Magazinen, die weit weniger Informationsgehalt bieten. Ich investiere lieber ein paar Franken in solch ein Heft, als daß ich mir blind ein Game für Fr. 120,— kaufe und hinterher enttäuscht bin! Nun noch ein paar Fragen:

- 1) Wann erscheint Euer Magazin monatlich?
- 2) Wann übersteigt es die magischen hundert Seiten?
- 3) Wann verleiht Ihr Euren Tests ein Joker-Gesicht mit verschiedenem Mienenspiel, damit man gleich auf den ersten Blick weiß, was das Game taugt?

das interessiert den schnellen Martin Lage aus Baden in der Schweiz,

So liebe ich meine Leser — präzise, jung, dynamisch, flott! Na, denn mal ganz auf die Schnelle:

- 1) Ab Ausgabe 1/93 (hatten wir das nicht schon?)
- 2) Hoffentlich bald (schätzomatig zu Weihnachten)
- 3) Ungern bis nie (wie wär's, wenn Du auf's Urteil guckst?)

Dein Turbo-Ghost

Alte Liebe rostet nicht!

Nach 2,543 Jahren tiefster Liebe habe ich mich von meiner besten „Freundin“ (Amiga 500) ge-

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★



SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Adams Family	69,90	-	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle	68,90	-	Civilization dt.	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	Darkseed	94,90
Black Crypt	66,90	-	Der Patrizier	a.A.
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Die Kathedrale	81,90
Castles dt.	68,90	-	Dune	74,90
Conquestator	72,90	-	Elvira Mistress 2	84,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Epic	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Eternam	86,90
Epic	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Fire and Ice	84,90
Fate Gates of Dawn	69,90	69,90	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Gobliins	68,90
Global Effect	78,90	-	Gods	72,90
Gobliins	68,90	68,90	Gunship 2000	84,90
Great Courts Tennis II	67,90	67,90	Harpoon 2	84,90
Harpoon 2	74,90	-	Hyperspeed	92,90
Heart of China dt.	78,90	-	Indiana Jones 4	82,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Lemmings	72,90
Jim Power	62,90	-	Lemmings Data Disk	49,90
John Madden Football	59,90	-	Life & Death 2	68,90
Knight mare	68,90	68,90	Links	78,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Links Troon North	44,90
Leisure Suit Larry 5 dt.	78,90	78,90	L'empereur	88,90
Lemmings	58,90	58,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Links	96,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Mad TV	78,90	-	PGA Tour Golf Plus	78,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Monkey Island II	84,90	-	Pools of Darkness	72,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Railroad Tycoon	82,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Rogger Rabbit	74,90
Police Quest 3	78,90	-	Sim Ant	78,90
Pools of Darkness	69,90	-	Space MAX	72,90
Populous 2	68,90	68,90	Special Force	78,90
Rogger Rabbit	68,90	-	Star Trek	74,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Ultima Trio. 4-6	85,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima 7	82,90
Space MAX	68,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Uncharted Water	94,90
Special Force	78,90	78,90	Wing Commander 2	78,90
Ultima 6 engl.	69,90	-	Wing Commander Coll.	99,90
Willy Beamish dt.	74,90	-		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega Drive dt. ohne Spiel	272,00	Adventure Island	69,90
Winter Challenge (US)	108,90	Batman	73,90
John Madden (US)	93,90	Mickey Mouse	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Kid Chamäleon (D)	109,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Rygar	77,90
Sega - Master		North + South	114,90
Asterix	94,90	Atari Lynx	
Sonic (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

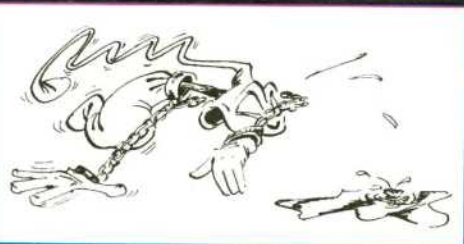


trennt und mir endlich einen 286er gegönnt. Im Vertrauen: Sie war hinüber, die Amiga. Als alter Amiga Joker-Leser mußte ich mir natürlich ein neues Entertainment-Magazin suchen, und was sah ich da in meinem Kiosk? Neben dem altgewohnten Platz ein neuer Joker — und auch noch für den PC! Genial! Ich habe ihn mir gekrallt, bezahlt (damit er möglichst bald monatlich erscheint) und auf der Stelle durchgelesen. Tja, er war übersichtlich, stark und cool. Nur eins vermisste ich: Die Amiga Joker-Leser haben bei jedem Test ihr Joker-Köpfchen frei Haus in der Bewertung — warum haben wir nicht unseren Ghost?

so begeistert ist Holger Wartensleben aus Nördlingen.

Ah, liebe Ghost-Gesichter anstatt dämlicher Joker-Fratzen — darüber könnte man schon eher reden! Leider nicht mit unseren Layoutern, die meinen nämlich, daß sowas zuviel Platz wegnehmen würde. Diese Banausen glauben tatsächlich, Bildschirmfotos und Text wären wichtiger!

Dein mit-leidender Ghost



Fragen-Katalog

1) Ihr erwähnt bei manchen Tests, daß eine Festplatte erforderlich sei. Kann man daraus schließen, daß die Games ansonsten auch ohne Harddisk gespielt werden können?

2) Braucht man Soundkarten unbedingt oder läuft das Programm auch ohne?

3) Wenn man die CGA-Karte gegen EGA oder VGA austauschen möchte, kann man dann den alten Monitor weiterbenutzen? In meinem Fall wäre es ein monochromer.

4) Von welchem Speicherplatz-Standard geht Ihr aus? 512 KB, 1 MB oder gar 2 MB?

hätte Claas Schmidt aus Worbis gern gewußt.

1) Prinzipiell können die meisten Games auch von Diskette gespielt werden, nur praktisch ist es halt nie praktisch.

2) Wenn Dir „piieeps, dröhn, plöng“ als Sounduntermalung genügt, brauchst Du auch nicht unbedingt eine Soundkarte.

3) Für die meisten Programme kannst Du Deinen Monochrom-Monitor weiterbenutzen — dann wirst Du aber auch weiterhin nur SW-Bilder sehen!

4) Standard sind 640 KB, wird mehr oder weniger benötigt, steht's im Test.

Dein stets hilfsbereiter Ghost

Zwergen-Schock

Schon immer schielte ich als PC-Besitzer und leidenschaftlicher Spielesammler auf die Amiga-User, da sie sich das tolle Action-Adventure „Cadaver“ ins Regal stellen konnten. Unlängst hörte ich jedoch, daß das Spiel nun endlich für den PC erschienen sei. Also betankte ich meine F-19 und brauste nach Waterdeep, wo sich Karadoc, der zwergenhafte Held, aufhalten sollte. Ich traf ihn in der Schenke „Zum glücklichen Laufwerk“, wo er genüßlich sein Dragon-Beer schlürfte.

Er begrüßte mich freundlich mit: „Was will Er, Wurm?“ „Eine Packung Cadaver!“ antwortete ich. „Hundertneunzehn Mark verlang' ich! Und daß Er mir nicht raubkopiert, sonst sag ich's dem Beholder!“ Ich fragte ihn, ob wir uns nicht auf einen Schnäppchenpreis einigen könnten, da sein Spiel sowieso irgendwann in den Grabbelkisten der Kaufhäuser zu finden sein wird. Karadoc aber wurde zornig: „Jetzt geh' Er schon, oder will Er mein Schwert schmecken, possenhafter Bube?“ Ich hatte keinen Appetit auf sein Schwert, denn die Mahlzeit im Monolithburger lag mir noch schwer im Magen. „Grüß mir die Bitmap Brothers!“ rief ich zum Abschied und ging.

Wieder in meiner F-19 öffnete ich die Packung und blätterte in der Anleitung. Was mußte ich erblicken? Die Vorgeschichte

begann bereits bei Kapitel 13, und die ersten Worte lauteten: „Die Geschichte bis hierher“. Ich fühlte mich, als ob mir jemand die Hitpoints abzog, beinahe wäre ich sogar mit einem Kilrathi-Kreuzer zusammengestoßen! Ich wollte Karadoc zu diesem Thema befragen und jagte zurück in den Level, in dem das Wirtshaus stand. Leider versperrte mir ein liegengebliebener Terminator mit Triebwerkschaden den Eingang. So frage ich nun Dich, lieber Ghost: Wie heißt das Abenteuer vor „Cadaver“, und wo kann ich es bekommen?

Sorgen dieser Art lassen Steffen „Flaschbier“ Horn aus Bremen keine Ruhe.

Keine Sorge, Du hast nichts verpaßt: Die Anleitung zu „Cadaver“ fängt tatsächlich so an — weil Karadoc ein elender Schwätzer ist und das Teil sonst ein 1000seitiger Wälzer wäre! Von vorangegangenen Abenteuern mit dem Kampfwerg weiß die Geschichtsschreibung leider nichts zu berichten...
Dein historischer Ghost

Man spricht Deutsch?

Neulich las ich Euren Test zu „Willy Beamish“. Na gut, das Game hatte nicht so toll abgeschnitten wie erhofft. Dann schaute ich das Bewertungskästchen an, und da stand: Keine deutsche Anleitung! Na gut, dann eben nicht. Am nächsten Tag fuhr ich nach Mannheim und sah dort eine Version von „Willy Beamish“ mit deutschem Handbuch. Okay, Ihr habt die englische Fassung getestet, aber bekommt Ihr vom Hersteller nicht gesagt, daß es ein deutsches Handbuch geben wird? das fragt sich Duncan Kolba aus Lampertheim.

Du wolltest wohl eher sagen, daß Du den Text kurz überflogen hast, oder? Hättest Du ihn gelesen, hätte Dir eigentlich auffallen müssen, daß von fünf(!) von uns überprüften Exemplaren die Rede war, bei denen allesamt das auf der Packung versprochene deutsche Handbuch

fehlte! Ein Blick in den Update Service hätte Dich außerdem darüber belehrt, daß uns kurz vor Redaktionsschluß eine Version mit deutschen Bildschirmtexten angekündigt wurde.
Dein belesener Ghost

Wo steht das Klavier?

Eure Spieletests sind astrein, und die Bewertungen passen meist auch recht gut, doch im „Technik-Kästchen“ fehlt meines Erachtens die Tastatur. Es ist doch ganz nützlich, wenn man weiß, ob ein Game auch mit dem Keyboard gesteuert werden kann. Wie kann das eigentlich passieren, daß man über Maus und Joystick die gute, alte Tastatur vergißt? Aber sonst — keine PC-Zeitschrift kann Euch etwas anhaben!
versichert uns Stefan Weigel aus Herten.

Die Klaviatur ist deshalb nicht in der Checkliste aufgeführt, weil so gut wie JEDES PC-Game auch via Tasten gesteuert werden kann! In den seltenen Fällen, wo's doch mal anders ist, steht das selbstmurmelmünd im Test.

Dein Piano-Ghost



Genau ist nie genügend?

Könntet Ihr nicht bei Euren Spieletests angeben, für welchen Rechnertyp das Spiel geeignet ist? Reicht z.B. ein 286er mit 16 MHz oder soll's ein 386er mit 25 MHz sein? Nichts ist nämlich unschöner als ein von Euch getestetes Spiel zu kaufen und dann feststellen zu müssen, daß es auf dem eigenen Rechner nicht läuft. Ansonsten macht weiter so!
empfiehlt uns Dirk Franke aus Frankfurt.

Lesen wir beide eigentlich das gleiche Magazin? Also, ich lese den PC Joker, und da steht unter jeder Bewertungsbox immer ein Sätzchen zur erforderlichen Rechengeschwindigkeit. Und was liest Du?
Dein verwirrter Ghost

Vernunftentscheidung

Das ganze Herumgezänke, ob nun PC oder Amiga der bessere Spieleknecht ist, halte ich für völlig sinnlos! Meine Freunde und ich haben uns da zu folgender Lösung durchgerungen: Ein Teil holte sich den PC ins Haus, der Rest einen Amiga. Die einen spielen nun bei den anderen „Wing Commander“ und die anderen bei den einen „Populous II“. Das klappt prima, und wir halten es für vernünftig. Außerdem noch ein paar vernünftige Fragen:

- 1) Wie wäre es mit einem Vergleichstest „Ultima VII“ vs. „Wizardry VII“?
 - 2) Besteht Hoffnung auf PC-Versionen von „Powermonger“, „Dungeon Master“ und „Amberstar“?
 - 3) Wo bleibt „Strike Commander“, wann kommt „Dark Queen of Krynn“?
 - 4) Wieso hat „Chessmaster 3000“ nur 80 Prozent bekommen? Die meisten Leute in meinem Schachclub halten es für wesentlich besser als „Sargon 5“.
- hält uns Jan Meyer aus Rostock vor.

Vernunftbegabte User wie Du und Deine Freunde verdienen vernünftige Antworten auf Ihre Fragen. Schade, daß Ihr mit meinen vorlieb nehmen müßt:

- 1) Gegenfrage: Was hältst Du von unserem Doppeltest Ultima 7 & Ultima Underworld?
- 2) Die Hoffnung soll man nie aufgeben, tatsächlich sind Konvertierungen aller drei Pro-

gramme angekündigt. Wie lange das aber im Einzelfall dauern kann, sieht man an „Dungeon Master“...

3) Der „Strike Commander“ scheint sich verfliegen zu haben, sollte aber spätestens zum Weihnachtsummel landen — die dunkle AD & D Königin ist ja bereits eingetroffen.

4) Wir haben die beiden Schach-Programme ja seinerzeit gegeneinander antreten lassen, der Kampf endete nunmal unentschieden. Und dennoch hat „Chessmaster“ aufgrund der tollen Optionsvielfalt die bessere Note bekommen — mehr kann selbst ein Karpov nicht verlangen, oder?

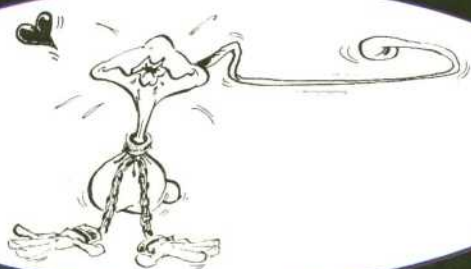
Schachmatt, Dein unvernünftiger Ghost

Schluß & Kuß

Ja, Schluß für heute — der Morgen graut (mir graut auch), mein Schreibknochen ist schon ganz stumpf, und frisches Blut mußte ich auch wieder besorgen. Ihr habt's da besser, Ihr könnt mir all Eure Fragen, Vorschläge, Anregungen, Lobhudeleien und Beschimpfungen zu jeder Tages- und Nachtzeit, sowie mit jedem Schreibgerät verfaßt schicken. Sollten die Briefe dann noch irgendwie von allgemeinem Interesse sein, bekommt Ihr von mir einen Kuß, und das Teil wird demnächst an dieser Stelle abgedruckt. Sicherheitshalber solltet Ihr jedoch RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegen, denn dann und nur dann, erhaltet Ihr bei Nichtabdruck ein persönliches Antwortschreiben!

Jetzt aber wirklich Kuß & Schluß...

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



Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist...
...aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!!!



Programm	Amiga	IBM
1869	DV 68.37	68.37
A-Train	DV Vorb.	82.04
Aces of the Pacific	DA Vorb.	82.04
Addams Family	DA 54.68	54.68
Amberstar	DV 75.20	75.20
Apidy	DA 61.52	-----
Airbus A 320	DA 75.20	95.72
Battle Isle	DV 68.37	81.39
Battle Isle Datadisc	DV 41.00	41.00
Black Crypt	DV 54.68	68.37
Bundesliga Man. Prof.	DV 68.37	68.37
Civilization	DV Vorb.	95.72
Conquest of the Longbow	DV 82.05	82.05
Cruise for a Corps	DV 61.52	68.37
Dark Seed	DV 61.52	68.37
Der Patrizier	DV 68.37	68.37
Deliverance	DA 54.68	Vorb.
Das Schwarze Auge	DV 68.37	68.37
Death Knights of Krynn	DV 68.37	61.52
Dune	DV 75.20	75.20
Die Kathedrale	DV 82.04	82.04
Eco Quest	DV 75.20	82.04
Elvira 2	DV 68.37	82.04
Epic	DA 61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV 75.20	82.04
Falcon 3.0	DA -----	83.97
Fire and Ice	DA 54.68	Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DA -----	82.04
F-19 Stealth Fighter	DV 61.52	82.04
Formula 1 Gr. Prix	DA 78.62	78.62
Gods	DA 54.68	68.37
Heart of China	DV 68.37	82.04
Heimdal	DV 75.20	75.20
Heroes of the 357th	DA 75.20	82.04
Indiana Jones 4	DV Vorb.	82.04
Jaguar XJ 220 (1MB)	DA 54.68	-----
James Pond 2 (Robocod)	DA 54.68	-----
Jim Power	DA 61.52	61.52
Kings Quest 5	DV 82.04	95.72
Knights of the Sky	DA 68.37	82.04
Legend	DA 61.52	61.52
Leisure Larry 1 (VGA)	DV 68.37	82.04
Leisure Larry 5	DV 68.37	82.04
Lemmings	DA 54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA 41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA 54.68	61.52
Lethal Excess	DA 58.10	-----
Links (Golf)	DA 82.04	88.88
Lotus Esprit T.Ch. 3 II	DA 61.52	-----
Mad TV	DV 68.37	82.04
Monkey Island 2	DV 82.04	82.04
Parasol Stars	DA 54.68	54.68
Pinball Dreams	DA 54.68	54.68
Plan 9 from Outer Space	DA 68.37	68.37
Populous 2	DV 61.52	61.52
Project-X	DA 54.68	-----
Sensible Soccer	DV 61.52	61.52
Shadowlands	DA 61.52	61.52
Sim Ant	DV 82.04	82.04
Startrek 25th Anniver.	DA 68.37	68.37
Strip Poker Deluxe 2	DA 54.68	61.52
Special Forces	DA 78.62	78.62
The Humans	DA 61.52	61.52
Think Cross	DV 47.84	54.68
Turrican 2	DA 20.48	-----
Ultima 6	DA 68.37	75.20
Ultima 7	DA Vorb.	75.20
Ultima Underworld	DA -----	82.04
Wing Commander	DA Vorb.	75.20
Wing Commander 2	DA -----	82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA -----	41.00
Wolfchild	DA 54.68	-----

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Hardware:	DV -----	429.95
Soundblaster Pro 3.0	DV -----	254.95
Soundblaster 2.0	DV -----	254.95

PC alle Konfigurationen vom 80286 bis zum Elsa 80486-88 MHz SUPERGÜNSTIG Rufen Sie uns an, wir machen Ihnen ein individuelles Angebot. Alle von uns verwendeten Komponenten sind A-Ware und keine 2. oder 3-Ware.

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

NEU !!! 20% Nachlaß NEU !!!

Auf die offiziell empfohlenen Verkaufspreise der Cartridges folgender Systeme:

Mega Drive	-----	Umrechenfaktor * 0.8
Game-Gear	-----	Umrechenfaktor * 0.8
Master-System	-----	Umrechenfaktor * 0.8
Game-Boy	-----	Umrechenfaktor * 0.8
Lynx 1/2	-----	Umrechenfaktor * 0.8
Game-Gear Grundgerät	DV DM 259.95	
Mega Drive Grundgerät	DV DM 259.95	
Lynx 2 Grundgerät	DV DM 179.95	

ACHTUNG: Schluß mit japanischen Importversionen und unverständlichen Anleitungen. Alle Cartridges sind die in Deutschland zugelassenen Versionen und keine Importe.

Auf alle Computerspiele in unserem Programm..

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und kompatible, Atari ST, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/+4, Atari XL CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

- Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
 3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0.684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99.00
 $99.00 * 0.684 = 67.72$

Vorteile für Euch

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31.6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Telefon 1: 07771/61964
 Telefon 2: 07720/65430
 Telefon 3: 07720/62391

Schriftlich: Quicksoft
 Teckstraße 20
 7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme
 ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5.00
 Versandkosten Inland DM 12.00
 Vorkasse DM 10.00
 Ausland Vorkasse/Nachnahme DM 15/30

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsges.
 Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Was ein echter Freibeuter ist, der hat die Nase natürlich immer im Wind. Kein Wunder also, daß „Monkey Island II“ diesmal gleich zweifach vorneweg segelt – sowohl in den Lesercharts als auch bei Media Control! Hey, Mr. Lucas, wo bleibt

der Sekt? Hat wahrscheinlich der gute Guybrush unterwegs gesüffelt, was? Auch recht, dann richten wir unseren Scharfblick halt stocknüchtern auf die übrigen Ergebnisse. Dabei fällt auf, daß in den eher schnelllebigen Verkaufscharts von

Media Control mit „Star Trek“ und „Falcon 3.0“ nur zwei neue Überflieger auftauchen. Aber wir wußten ja immer schon, daß Qualität vor Quantität geht! So gesehen, sollten Euch die aktuellen Special Charts besonders gefallen, und auch die Vorlieben von Regino und Peter können sich diesbezüglich sehen lassen. Nächstes Mal sorgen dann unsere Neuerwerbungen Petra und Moni-

ka für rein weibliche Personal Five.

Und wenn Ihr wieder mit einer persönlichen Hit-Liste für die kommenden Lesercharts sorgt, sorgen wir dafür, daß drei Glückliche je eine der folgenden Compilations gewinnen:

**1 x Virtual Reality Vol. 1
1 x Action Masters
1 x Magnetic Scrolls Collection**

Kärtchen genügt, Absender und Wunschgewinn nicht vergessen, und ab damit an:

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

Lesercharts



1. (7) MONKEY ISLAND II
2. (1) LEMMINGS
3. (5) MONKEY ISLAND
4. (2) WING COMMANDER II
5. (8) WING COMMANDER
6. (6) SIM CITY
7. (9) SECRET WEAPONS OF THE LUFT-WAFFE
8. (18) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
9. (4) RAILROAD TYCOON
10. (3) LARRY V
11. (10) GUNSHIP 2000
12. (17) MAD TV
13. (13) SILENT SERVICE II
14. (-) FALCON 3.0
15. (-) EYE OF THE BEHOLDER II
16. (12) SIM EARTH
17. (-) CIVILIZATION
18. (19) RED BARON
19. (-) THE GAMES: WINTER CHALLENGE
20. (-) MIGHT & MAGIC III

Media Control Charts



1. (1) MONKEY ISLAND II
2. (5) CIVILIZATION
3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (-) STAR TREK
5. (6) WING COMMANDER II
6. (-) FALCON 3.0
7. (12) LEMMINGS
8. (10) MONKEY ISLAND
9. (2) MORE LEMMINGS
10. (7) GUNSHIP 2000
11. (20) EYE OF THE BEHOLDER II
12. (14) LARRY V
13. (15) SILENT SERVICE II
14. (13) MAD TV
15. (9) MIGHT & MAGIC III
16. (4) BATTLE ISLE
17. (16) MORE LEMMINGS DATA
18. (11) F-117 A NIGHT-HAWK
19. (8) THE GAMES: WINTER CHALLENGE
20. (17) RAILROAD TYCOON

Personal Five: Regino



1. CRUISE FOR A CORPSE
2. ROGER RABBIT
3. LARRY V
4. MONKEY ISLAND II
5. DAS SCHWARZE AUGE

Personal Five: Peter



1. WING COMMANDER II
2. MS-DOS 5.0
3. LARRY V
4. XENON II
5. LEMMINGS

Special Charts: Die tollsten seriellen Bitquellen



1. MONKEY ISLAND
2. WING COMMANDER
3. ULTIMA
4. INDIANA JONES
5. LARRY
6. ELVIRA
7. EYE OF THE BEHOLDER
8. MIGHT & MAGIC
9. SPACE QUEST
10. SPELLCASTING





Verrückte
Engländer:
Während
sich alle
Welt um
teure



Plan 9 from Outer Space

Versoftungslizenzen
berühmter Zelluloid-
Wunderwerke reißt,
hat sich Gremlin ganz
ungeniert den übelsten
Film aller Zeiten zur
Brust genommen!



Plan 9 from Outer Space ist jener SF-Schinken aus den 50ern, der in den Augen jedes aufrechten Cineasten als König der Trash-Movies gilt: Wo sonst versuchen Außerirdische die Erde zu erobern, indem sie gerade mal drei Tote wiedererwecken? Wo sonst findet man praktisch die gleichen Billig-Requisiten an allen dreieinhalb Locations? Wo sonst verstarb der Hauptdarsteller (Ur-Dracula Bela Lugosi) während der Dreharbeiten und wurde von einem erkennbar größeren Schauspieler ersetzt, der sich für den Rest des Streifens ein Cape vor's Gesicht hielt? Und vor allem: Wann hätten es jemals so schlechte Darsteller und ein derart unfähiger Regisseur so bitter ernst mit ihrem Werk gemeint?

Ganz anders die Digi-Version, denn am Computer geriet der Stoff zu einem der spritzigsten Adventures seit langem! Dabei geht es hier eigentlich um eine ganz andere, aber nicht minder hirnrissige Geschichte: Der fertige und abgedrehte Pseudo-Schocker, auf sechs Filmrollen verteilt, ist dem Produzenten abhanden gekommen – also wird man engagiert, um das unvergeßliche Werk wieder aufzutreiben. Und als „Rollen-Spieler“ be-

Aua!!!

kommt man nun einen Haarsträuber nach dem anderen serviert! Da laufen einem Hardware-Shops über den Weg, in denen es so eisenharte Teile wie Hämmer oder Schaufeln zu kaufen gibt, da bekommt man bissige Kommentare am laufenden Band vorgesetzt, da wird auf das Null-Budget der

Raum samt den darin befindlichen Personen wird von einem etwas kleinen, aber wunderhübschen und teilweise ganz hervorragend animierten Bild repräsentiert, in dem man sehr bequem per Mausclick examinieren, öffnen und kleine Take- oder Talkshows (Multiple Choice) abhalten kann.

Hoch die Untertassen!

Vorlage angespielt, indem der ewiggleiche Fettwanst immer wieder und in immer neuen Rollen auftaucht, und schließlich existiert gar ein waschechtes Kino, in dem aufgefundene Spulen in Form von tollen Digi-Sequenzen angeschaut werden können.

Lachen ist hier zwar die Hauptbeschäftigung, aber natürlich ist auch ganz seriöses Knobeln drin: Jeder

Die Nachforschungen bieten zwar (nur) die übliche Adventure-Schnitzeljagd nach Schlüsseln, Adressen und wichtigen Items, jedoch liebevoll und wie gesagt urkomisch in Szene gesetzt – schaurige Friedhöfe und gepfälte Vampire tummeln sich hier mit derselben unkümmerten Nonchalance wie australische Hippies oder korrupte Polizeichefs. Das Gameplay macht also

Was kosten die Schrumpfköpfe denn heute?

Laune, Optik und Steuerung gefallen auch, und selbst der Sound fällt nicht ab: Realistische FX und eine nette, gemächliche Hintergrundmusik. Daß es ein tolles Intro gibt, und schließlich sogar der Original-Film als Video mit deutschen Untertiteln beiliegt, macht die Gaudi perfekt – Plan 9 ist der Lachschlager diesseits des Spiralnebels! (jn)

Plan 9 from Outer Space

Aberwitzige Adventure-Persiflage zum Lachen, Knobeln und Haaresträuben.

GRAFIK	83%
SOUND	80%
ATMOSPHÄRE	88%
MOTIVATION	87%
URTEIL	

85%

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

Auch bei 16 Mhz noch gut
spielbar, komplett in deutsch.

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





Noch mehr
Götterspeise

MEGA^{LO} MANIA

Die Amigaversion dieses Welten-Baukastens brachte letzten Herbst noch Mirrorsoft heraus, inzwischen sind die Engländer ja pleite – also



sprang die französische Company UBI Soft in die Bresche und setzte die strategische Simulation für den PC um.

Passenderweise fiel die Konvertierung des Götter-Games göttlich originalgetreu aus, wodurch natürlich auch die unübersehbaren Anleihen beim Urgott „Populous“ voll erhalten blieben: Über icongesteuerte Menüs soll der Weltenherrscher nacheinander eine Reihe von (kulturell immer höher entwickelten) Inseln erobern, die samt der belebenden Männchen, Bäumen und Hüttchen in isometrischem 3D gezeigt werden. Zunächst darf man sich einen von vier Spiel-Göttern aussuchen, anschließend einen Sektor auf der ersten (Steinzeit-) Insel, der quasi die Keimzelle der folgenden Welteneroberungen darstellt. Von nun an läßt man sein Völkchen nach Leibeskräften erfinden, bauen, nach Bodenschätzen schürfen und die bis zu drei rech-

nergesteuerten Nachbarn bekriegen – lediglich um ihre Vermehrung kümmern sich die Kleinen selbständig. Die Geräuschkulisse befriedigt selbst sensible Ohren, die Männchen wuseln putzig animiert durch wechselnde und detailfreudige Szenarios, und die Handhabung ist trotz der vielen Untermenüs gut erträglich. Mag man sich in punkto Grafik und Grundidee auch an Bullfrogs Geniestreich orientiert haben, in der Spielpraxis hält sich die Ähnlichkeit mit „Populous“ in Grenzen, denn Mega lo Mania verlangt nach

gänzlich anderen Strategien. Einzig eine Mehr-Götter-Option wäre noch wünschenswert gewesen... (C. Borgmeier)

Mega lo Mania

Götter-Simulation a la „Populous“, aber mit eigenständigen Spielelementen.

GRAFIK	74%
SOUND	74%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	81%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Sensible Software/UBI Soft

Ein 386 SX mit 25 Mhz. sollte es schon mindestens sein!

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

Wer „Sim City“ und Umweltschutz gern unter einem Hut sehen wollte, brauchte bisher einen Amiga, um auf Millenniums feines Ökologisch umzusteigen – jetzt tut's auch eine MS-Dose.

Im Gegensatz zum Vorbild steht hier die Besiedlung eines ganzen Planeten zur Debatte: Zwar fängt man auch bei Global Effect mit ein paar Wohnvierteln samt Energie- oder Solarkraftwerk an, doch bald schon wächst sich das Projekt zum Balanceakt zwischen Ökologie und Ökonomie aus.



Die hiesigen „Sims“ bauen nämlich ganz von alleine an, sobald der Wohnraum eng wird – mehr Menschen erfordern aber öffentliche Dienste wie Abfallrecycling, Wasserversorgung oder Pizza-Produktion. Alles kein Problem, bloß verschlingt buchstäblich jede Handlung eine bestimmte Menge Energie, und der Vorrat an Kraftnektar regeneriert sich nur, wenn alles schön umweltverträglich läuft. Zuviel Dreck hingegen vergeudet sogar noch kostbares Lebenselixier, außerdem droht in letzter Instanz gar eine Klimakatastrophe. Immerhin lassen sich Dinge wie Durchschnittstemperatur und Bodenschätze von Anfang an festlegen, wer mag, darf sich auch an acht Fertig-Szenarios versuchen, wo Eis- und Staubwüsten oder gar eine atomar verstrahlte Welt warten. Ja, sogar ein Krieg gegen einen menschlichen bzw. digitalen Gegenspieler läßt sich anzetteln, wie überhaupt das

Sim-Salabim

GLOBAL EFFECT

ganze Gameplay dieser Echtzeit-Simulation überaus komplex ist. Dem gegenüber stehen die sparsame Optik à la „Sim City“ (plus viel Ta-

bellmaterial), ein bißchen Titelsound und wenige FX. Die Maus/Iconsteuerung ist sehr ordentlich, spannend ist die Sache ohnehin – bringen wir die Welt also in Ordnung. (jn)

Global Effect

Komplexes Ökologie-Spektakel für „Simperialisten“.

GRAFIK	43%
SOUND	29%
REALISMUS	82%
MOTIVATION	78%
URTEIL	

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

Per Nullmodemkabel kann auch mit zwei Rechnern gespielt werden.

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

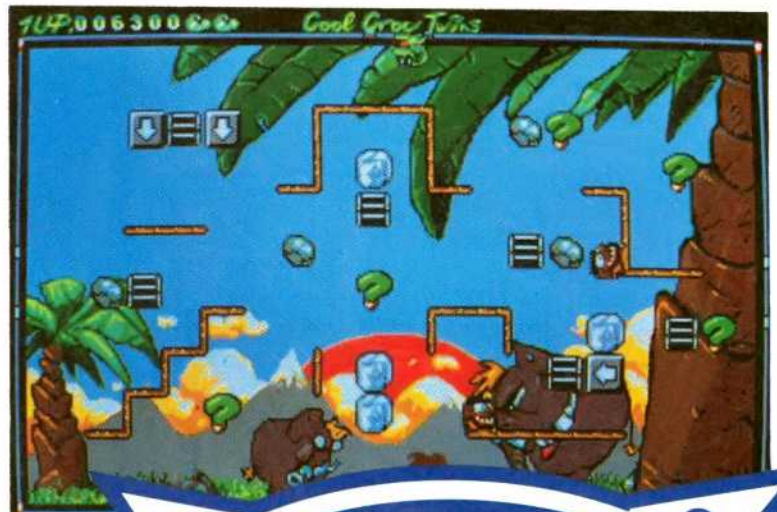
Cooler Leser nützen den heißen Sommer, um zu abonnieren: Wer jetzt zuschlägt, bekommt seine Hefte nicht nur schneller und preisgünstiger als am Kiosk, sondern ein spielbares Vier-Level-Demo von Empires witzig-spritzigem Plattformspiel „COOL CROC TWINS“ obendrein!!!

ECHT COOL, DIESES ABO!

Ist es nicht cool, seinen PC JOKER wetterfest verpackt vom Postboten zu bekommen, während alle anderen noch ein paar Tage auf den Kiosk-Start warten müssen? Ist es nicht obercool, für alle sechs Ausgaben eines Jahres nur schlappe 40,- DM (Ausland 47,- DM) inklusive Porto zahlen zu müssen? Aber es kommt noch cooler!

Wenn Ihr gleich abonniert, hüpfen Empires coole Krokodile noch vor dem offiziellen Verkaufsstart über Euren Monitor. Und das Beste: In der tollen Demoversion des neuen Plattform-Hammers sind vier der insgesamt 60 Level tatsächlich voll und ganz spielbar! Und weil das immer noch nicht cool genug ist, verlosen wir unter allen Neuabonnenten 10 coole Croc-Packs mit T-Shirt, Sonnenbrille und Baseballmütze!!!

Also schnell den Coupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken – cool wäre auch, wenn Ihr dazu schreibt, ob Ihr Euer Demo lieber auf einer 3.5“- oder 5.25“-Disk hättet...



**ACHTUNG
SONDERAKTION!**
**EIN SPIELBARES VIER-LEVEL-DEMO
GRATIS ZU JEDEM ABO PLUS
CROC-PACK-VERLOSUNG!!!**



PC - JOKER ABO COUPON



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

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(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



Der Patrizier

Die Blütezeit der Hanse liefert den historischen Hintergrund für diese Handels-, Politik- und Gesellschafts-Simulation des jungen Softwarehauses Ascon. Das erklärt auch, warum hier alle „Ältermann“ zu werden...

Wollen Sie eine
steinreiche
Frau aus gutem Hause
aus Danzig heiraten?

Ja Nein



...denn dabei handelt es sich nicht etwa um einen Pensionisten, sondern um den Vorsitzenden des mittelalterlichen Kaufmannsbundes. Anfangen tun die maximal vier Handelsherren (bzw. -frauen) aber zunächst ganz bescheiden mit der Festlegung von Domizil, Name, Geschlecht und Familienwappen. Von den insgesamt 17 Städten kommen nur die acht Hansestädte wie Hamburg, Bremen oder Riga als Niederlassungsort in Frage, wobei die Startbedingungen je nach Größe und Bedeutung der Ansiedlung unterschiedlich sind – vor allem, was die menschliche bzw. digitale Konkurrenz betrifft. Soweit so gut, betrachten wir mal das Hauptmenü: Es besteht aus der Silhouette der Stadt, in der man sich gerade aufhält (gereist wird auf einer scrollenden Karte) und enthält unter anderem die Werft, das Handelskontor mit den Geschäftsbüchern, das Lager und seine Warenbestände, sowie die Kneipe, damals quasi das Arbeitsamt. Was bei den einzelnen

Handel – Wandel – Hit

Menüpunkten zu tun ist, dürfte klar sein, auffällig ist dabei nur die ungemeine Detailverliebtheit und Historientreue des Programms: Ein Besuch beim Waffenschmied birgt z.B. immer wieder Überraschungen, weil das Angebot im Lauf der Zeit ständig moderner wird. Ähnliches gilt für den Schiffsbau – Material muß besorgt werden, man braucht einen Termin bei der Werft, später darf man sich dann um Mannschaft, Aufträge und Reparaturen kümmern. Nicht minder realistisch geht es auch im „hinteren Teil“ des Hauptmenüs zu, dem Marktplatz: Wenn man zur Steigerung seiner Popularität ein Fest geben will, wird zwischen „christlichen“ bzw. „wilden“ Parties unterschieden, natürlich müssen Eß- und Trinkwaren, Gaukler etc. besorgt werden. Am Morgen danach kann man sogar eine kleine Meinungsumfrage veranstalten, um zu

erfahren, wie beliebt man nun beim Volk ist. Denn schließlich sollen einen die Leute ja zum Bürgermeister wählen, eine unabdingbare Voraussetzung, um Ältermann zu werden! Die unbittlichen Gesetze der freien Marktwirtschaft spielen ebenfalls eine bedeutsame Rolle; wer das geheimnisvolle Zusammenwirken von Gewinnspanne, Angebot und Nachfrage, Luxus- und lebensnotwendigen Gütern nicht in den Griff bekommt, hat hier bald ausgehandelt. Es gäbe noch viel zu erzählen, z.B. über Kredithaie und Heiratsvermittler, die Piratenbekämpfung auf hoher See (in kleinen Actionsequenzen), den Übungs- und den Schnellspiel-Modus, die Bestechungsversuche im Badehaus, Pest und Cholera, Versteigerungen und und und. Aber machen wir's kurz: Der Patrizier ist hochkomplex, kindisch einfach zu bedienen, dazu dank fein gezeichneter (und teil-

weise animierter) Grafiken und stimmungsvoller Musik- bzw. Effekt-Unterlegung ein Augen- und Ohrenschmaus allererster Güte – ein Handels-Hit par excellence! (C. Borgmeier)

Der Patrizier

Eine hervorragend konzipierte und genau recherchierte Historien-Simulation!

GRAFIK 82%
SOUND 78%
REALISMUS 85%
MOTIVATION 87%

URTEIL

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

85%

Die Rechnergeschwindigkeit und -ausstattung sind hier eher unwichtig.

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



Krokodile küßt man nicht?

COOL•CROC•TWINS



„Mario“ und „Sonic“ sind die Plattformhelden von gestern, hier kommt die neue Generation – das Knuddel-Potential der Krokodil-Zwillinge stellt locker jeden Konsolen-Hüpfen in den Schatten!

Punk und Funk haben es auf die hübsche Daisy Crocette abgesehen, die 60 Level entfernt auf ihren Lover wartet. Also entern die krokophilen Helden die Plattformen – und die sind hier direkt mal originell ausgefallen: Allein oder zu zweit läuft man nicht nur am Boden entlang, sondern auch an der Decke bzw. Seitenbegrenzung des Screens. Läßt man nun sein Reptil hüpfen, segelt es solange über den Schirm, bis eine Plattform oder ein anderes Hindernis den Weg blockiert. Das kann ein Fragezeichen sein, wodurch das Sprite in eine ungewisse Richtung geschleudert wird, ein Felsen, an dem es abprallt oder ein Eisblock, in dem es kurze Zeit gefangen bleibt. Die Aufgabe besteht nun darin, unter Zeitdruck schwarze Steinchen einzufärben, wozu ein dreimaliger Kopfstoß erforderlich ist. Als Gegner fungieren dabei

kleine Pelztierchen, die bereits bemalte Klötze anschwärzen und deren Berührung tödlich ist – außer, man erwisch sie im Sprung, dann verschwinden sie und hinterlassen Extras wie Levelwarps oder Schutzschilde. Die Hüpferei macht hier also wirklich Laune, und auch die Grafik gefällt: Die zehn Hintergrundbilder sind ebenso bunt, wie die Sprites putzig sind, animierte Zeichentrick-Sequenzen gibt's oben drein. Da verzeiht man sogar die flauere Begleitmusik, zumal die Steuerung zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber in allerlei Varianten einstellbar ist. Tja, echt cool, diese Cool Croc Twins! (rl)

Cool Croc Twins

Originelles Plattformgame für ein bis zwei Krokodile.

GRAFIK	72%
SOUND	56%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	77%
URTEIL	

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Empire/Arcade Masters

75%

Auch auf langsamen ATs und ohne Festplatte spielbar. T-Shirt in der Box.

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



Und aus sowas machen die Leute Handtaschen...

KaroSoft

Jürgen Vieth

1869, deutsche Version	* 89,-	Red Storm Rising und	
A Train	+ * a.A.	Carrier Command	CD-ROM 99,-
Aces of the Pacific, Handb. dt.	* 82,50	Spirit of Excalibur	CD-ROM 89,-
Airbus A320, kpl. deutsch (386)	* 99,-	Space Quest IV+	CD-ROM 99,-
Airline Transp. Pilot deutsch	* 112,50	Chessmaster 3000	CD-ROM 105,-
B 17, Handbuch deutsch	* 99,-	Mammals (Säugetiere)	CD-ROM 89,-
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,-	Links, Golf-Simulation, Hdb. dt.	* 94,50
Battle Isle Datadisk, kpl. dt.	* 45,50	Links-Course: 7 Stck. lieferbar, je	44,-
Buck Rogers, kompl. deutsch	* 89,-	M 1 Tank Platoon, Handbuch dt.	* 94,50
Bundesliga Manager Professional	* 74,50	MAD TV, komplett deutsch	* 89,-
Civilisation, komplett deutsch	* 95,-	Maniac Mansion, komplett deutsch	* 69,-
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	* 82,50	Might & Magic III, komplett deutsch	* 89,-
Cruise for a Corps, Handb. dt.	+ * 74,50	Monkey Island I, kpl. dt. VGA HD	* 89,50
Darklands, Handbuch deutsch	+ * 99,-	Monkey Island II, VGA, kpl. dt.	* 89,-
Dark Seed, komplett deutsch	* 89,-	Pacific Islands, komplett deutsch	* 79,50
Das schwarze Auge, kpl. deutsch	* 89,-	Patrizier, kpl. deutsch	* 89,-
Dune, komplett deutsch	* 89,-	Planets Edge	* 89,-
Dynablaster, Anleitung deutsch	* 75,50	Police Quest III, VGA, kpl. deutsch	* 82,50
Eco Quest, kpl. deutsch	* 82,50	Pools of Darkness, kompl. deutsch	* 89,-
Elite Plus VGA, Handbuch dt.	* 94,50	Railroad Tycoon, Handbuch dt.	* 94,50
Elvira II, komplett deutsch	* 89,-	Red Baron, komplett deutsch, VGA	* 82,50
Epic, Handbuch deutsch 386er	* 74,50	Sargon V, kpl. deutsch	* 89,-
Eternam, deutsche Version	* 89,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Eye of the Beholder, kpl. dt.	* 89,-	Handbuch deutsch für dito	22,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	* 89,-	S. Weapons Scenery P38,P80	* 33,90
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	* 99,-	S. Weapons Scenery He-162	* 39,90
F 15 Strike Eagle II	* 82,50	Silent Service II, Handbuch dt.	* 82,50
F 15 Desert Storm Scenery Disk	* 49,-	Sim Ant. komplett deutsch	* 88,50
Flight Sim. 4.0, deutsche Version	* 144,-	Sim Earth, komplett deutsch	* 95,-
Scenery Disks zum FS. 4.0, pro St.	49,-	Sim City u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Scenery Disk „Deutschland“ f. 4.0	* 59,-	Space Quest I VGA	* 82,50
Scenery „California“	* 99,-	Space Quest III, kpl. deutsch	* 82,50
Scenery „Sounds & Graphics“ f. 4.0	* 69,-	Space Quest IV, VGA, kpl. deutsch	* 82,50
Scenery „Deutsche Küsten“ f. 4.0 dt.	49,-	Space Shuttle, komplett deutsch	* 119,-
Aircraft Designer, f. FI. 4.0 dt.	* 96,50	Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	* 74,50
Gods, Anleitung deutsch	* 74,50	Star Trek 25th A. Handb. deutsch	* 79,50
Global Effect, deutsch	* a.A.	Super-PGA-Golf, incl. Course-Disk	* 79,50
Great Courts II, Handbuch dt.	* 74,50	Super Tetris, deutsch	* 81,50
Gunship 2000, Handbuch dt.	* 99,-	Their Finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Harpoon Vers. 1.21, Handbuch dt.	* 89,-	Their Finest H. Scenery Disk, dt.	* 33,90
Heart of China VGA, kpl. deutsch	* 82,50	Titus the Fox, Anltg. dt.	* 71,50
Heroes of the 357th, Handb. dt.	* a.A.	Ultima VII, Anleitung deutsch (386)	* 89,-
Hero Quest Twin Pack, Anltg. dt.	* 79,50	Ultima Underworld, Anltg. dt. (386)	* 89,-
Imperator, kpl. deutsch	* 74,50	Ultima Trilogy IV, V u. VI	* 89,-
Indiana Jones III, VGA kpl. dt.	* 89,-	Wing Commander I De Luxe Edition	* 99,-
Indiana Jones IV, englisch	* 89,-	Wing-Comm. I Scenery Disk I u. II je	* 39,90
Ind. Jones IV, komp. dt. (Sept.)	+ * 97,50	Wing Comm. II, komplett deutsch	* 95,-
Jet Fighter II, deutsch	* 89,90	Wing Comm. II, mit dt. Handbuch	89,-
Kaiser, Computer u. Brettspiel, dt.	* 99,-	Wing Comm. II Sprachausgabe nur e	39,90
Kathedrale, komplett deutsch	* 89,-	Wing Comm. II Special Operations I	49,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	* 99,-	Wing Comm. II Special Operations II	49,-
Larry III, komplett deutsch	* 82,50	Winter Challenge, Anleitung dt.	* 79,50
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50	Zack Mcracken, kpl. deutsch	* 69,-
Laura Bow II, komplett deutsch	+ * 82,50	AdLib-Soundkarte deutsch	* 129,-
Lemmings, incl. Datadisk, Anltg. dt.	* 72,50	AdLib-Soundkarte „Gold“ (Stereo) +	* 475,-
Lemmings Data-Disk (100 Level)	* 39,-	PC-Soundman, Anltg. deutsch	* 229,-
Gunship I u. Midwinter I	CD-ROM 119,-	Soundblaster 2.0, Handb. dt.	* 279,-
Kings Quest V	CD-ROM 99,-	Soundblaster pro, Handb. dt.	* 495,-
Larry I +	CD-ROM 99,-	Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
Larry V	CD-ROM 99,-	Gravis-Gamecard f. 2 Joyst.-50MHz	69,50
Mixed Up Mother Goose	CD-ROM 82,50	Gravis-Gamecard f. PS 2	124,95
Stellar 7	CD-ROM 99,-	Thrust Master, Weapon Control	199,-
Wing Com. I u. Ultima VI	CD-ROM 135,-	Thrust Master, Flight Control	199,-
Wing Com. I incl. Mission Disk I			
und Mission Disk II	CD-ROM 135,-		
Railroad Tycoon	CD-ROM 99,-		
M1 Tank Platoon	CD-ROM 99,-		

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

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 5,- · UPS-NACHNAHME 13,-
POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03 - 4 20 88 oder 01 61 / 2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 · 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf · Nur Versand



SUPER Winter-Nachlese SKI 2

Zugegeben, diese Amiga-Konvertierung kommt nicht gerade zum günstigsten Zeitpunkt: Wir haben Hochsommer, und die Olympischen Winterspiele von Albertville sind längst Schnee von gestern. Schade eigentlich...

...denn der Wettbewerb macht hier durchaus Laune. Maximal vier Spieler können teilnehmen und bei sechs Disziplinen zum Stick greifen oder in die Tasten hauen. Abfahrt, Slalom und Riesenslalom werden in 3D-Perspektive dargestellt und spielen sich auch entsprechend flott. Punkte gibt's für die schnellste Zeit, beim Slalom zusätzlich für vermiedene Fehler. Das Bobfahren dient eher der Entspannung, im Eiskanal geht es eigentlich nur darum, die Ideallinie möglichst nicht zu verlassen. Freestyle verlangt nach akrobatischen Luftsprüngen, beim Skisprung zählen dagegen Weite und Haltung. Die Buckelpiste ist übrigens die einzige Disziplin, an der sich zwei Athleten gleichzeitig versuchen dürfen, ansonsten geht man hintereinander an den Start. Pro Durchgang hat man zwei Versuche, beim Skispringen gar drei und im Trainings-Modus natürlich unendlich viele. Hinzu kommen die üblichen Standards wie Länder-, Athleten- und Namenswahl,

Siegerehrung und Eröffnungszeremonie. Steuerungstechnisch sind eigentlich nur Freestyle und Skispringen etwas fummelig ausgefallen, der Rest der Veranstaltung kann hier überzeugen. Die Grafik ist generell ordentlich, wenn auch nicht überragend, Scrolling und Animationen sind flüssig, nur der Sound (Musik und FX) plätschert nun noch lustloser vor sich hin als anno Amiga. Trotzdem ist und bleibt Super Ski 2 eine grundsätzliche Sportsimulation, deren flotter Spielablauf gekonnt über fehlende Ideen hinwegtäuscht. (pb)

Super Ski 2

Nettes Pistenvergnügen für Wintersportler.

GRAFIK	71%
SOUND	52%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	66%

URTEIL

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

Ab 16 Mhz gut spielbar, HD-Installation empfehlenswert.

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

65%



WORLD CLASS Rug around the clock RUGBY

Vor etwa einem halben Jahr wartete Audiogenic am Amiga mit einer kleinen Sensation auf - einem feinen, auch für Nicht-Engländer spielbaren Rugby-Game. Was sprach da gegen eine PC-Fassung?

Nix, deswegen liegt sie jetzt vor. Der sicherlich nach wie vor weit verbreiteten Regelunkennntnis dieses schönen Sports können aber auch wir nur mit einer mageren Kurzfassung begegnen: Zwei Mannschaften mit je 15 Spielern jagen auf dem Rasen einem großen, braunen Osterei hinterher, welches getragen und geschossen werden darf. Ziel der Aktion ist, den Eierball hinter die gegnerische Torlinie ins „Try“ zu tragen und dort auf Grund zu setzen. Erfolgreiche Vorstöße dieser Art ziehen noch einen Extra-Torschuß nach sich, bei dem weitere Punkte eingeheimst werden können. Und zwischendurch besteht der Spielablauf dem Augenschein nach hauptsächlich aus gewaltigen Massenkarambolagen, bei denen es darum geht, die unter den Leibern verborgene Lederpfleume zu bergen...

All dies ist hier recht ansprechend in Szene gesetzt. Zwar merkt man den Zwischenscreens schon an, daß sie letztlich nur EGA-Qualität liefern, im Gefecht spielt das jedoch kaum eine Rolle. Fer-

ner bewegen sich die Jungs zwar nicht ganz ruckelfrei, doch dafür ausgemacht flott. Und selbst die Sticksteuerung funktioniert prima, wenn unser Pressemuster auch noch gelegentliche Macken beim Kalibrieren aufwies. Über die nette Titelmusik und die späteren FX kann man sich auch nicht beklagen, und an Optionen herrscht keinesfalls Mangel: Liga- und Worldcup-Modus, 3D-Perspektive, Zeitlupe und verschiedene Wurfaktiken - Fans des spleenigen Briten-Sports dürfen also getrost zuschlagen! (jn)

World Class Rugby

Exotisch, sportlich, gut - ein Geheimtip für alle Exil-Briten!

GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	72%

URTEIL

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

Selbst bei 12 MHz) noch fix genug.

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

70%

ETERNAM

Willkommen in einer neuen Welt...
wo Zeit kein Begriff mehr ist...



TRACY

ETERNAM, der neue Planetopark, erstreckt sich über die ganze Erde. Diese lebensgroße Nachbildung von vergangenen Epochen, die von biotechnologischen Wesen bewohnt wird, ist bei der Elite der intergalaktischen Völker äußerst beliebt.

Als Sie Ihre Einladung nach Eternam erhielten, dachten Sie nicht im Traum daran, daß diese einmalige Gelegenheit in einen Horrortrip ausarten könnte.

Doch für ein Lächeln Tracys, wer wäre da nicht bereit, sich in die Höhle des Löwen zu wagen?

In dieser neuen Welt, in der die Grenzen zwischen Sein und Schein verschwimmen, werden Sie in der Lage sein, die virtuelle Realität von der wirklichen zu unterscheiden?

Die Zukunft steht auf dem Spiel...



Senden Sie mir bitte kostenloses Informationsmaterial über die Spiele von INFOGRAMES.

NAME: _____

ADRESSE: _____

TEL.: _____

Bitte einsenden an: Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. (0 61 07) 6 20 67



GLOBAL CONQUEST

Alle Strategen dürfen ein Faß aufmachen, denn Mr. Bunten hat wieder zugeschlagen: Unter den Fittichen der Microprose-Tochter Microplay erblickte dieser Tage der inoffizielle Nachfolger von „Command HQ“ das Licht der prallen Sommersonne!



Im Army-Supermarkt



Jedem das Seine und mir das meiste!

Abwechslung muß sein, deshalb harrt hier ein fremder Planet der Machtergreifung; Armeen wollen verschoben, Flieger geflogen und Kriegsschiffe verschifft werden. Jeder der vier menschlichen oder Digi-Eroberer verfügt zu Beginn des großen Krieges allerdings nur über ein paar Städte und Kampfeinheiten. Pro City darf nun

lich der feindlichen Militärs, versteht sich.

Wer jetzt an Interplays prähistorisches Strategiegerangel „Empire“ denkt, liegt damit ganz richtig; tatsächlich sind die spielerischen Ähnlichkeiten beider Programme selbst mit geschlossenen Augen kaum zu übersehen. Aber das läßt sich verschmerzen, denn in vielen

starke Betonung wirtschaftlicher Aspekte, die dem Militär enge Grenzen setzen: Pro Stadt und Runde ist nur ein bestimmtes Einkommen verfügbar, das für den Unterhalt existierender Einheiten und/oder zum Aufbau frischer Kräfte verwendet werden kann.

Auch die Möglichkeit, Verträge mit einzelnen Widersachern abzuschließen, ist sicher keine schlechte Idee, für den größten Wirbel sorgen jedoch 40 zufällig eingestreute Spezialereignisse wie Erdbeben, Vulkanausbrüche oder gar der gefürchtete Papstbesuch (alle Waffen schweigen für einige Züge). Ein Sonderlob heimst schließlich die gewaltige Optionsvielfalt ein: Abgesehen von einem ganzen Rattenschwanz vorgefertigter Situationen darf man im Set-

up-Menü von der finanziellen Grundausstattung über ökonomische Faktoren und geographische Merkmale bis hin zum reinen Zufallsplaneten alles und jedes vor-einstellen!

Optisch sind die Möglichkeiten da schon begrenzter, befindet sich doch nur (High Res) EGA im Angebot, was aber natürlich auch mit VGA-Karten funktioniert. Über den Lautsprecher knarzen ein paar FX, und eine erträgliche Titelmusik gibt's auch. Rein mausmäßig kann man zwar nicht klagen, aber in punkto Landkarten-Handling und Übersichtlichkeit wirkt das Game dann doch nicht immer optimal. Auf Spaß und Spannung hat das jedoch keinen ernsthaften Einfluß, weshalb wir Global Conquest den Fans des Genres bedenkenlos ans Krieger-Herz legen können. (jn)

Global Conquest

Feiner Digi-Konflikt mit schier endlosen Variationsmöglichkeiten.

GRAFIK	42%
SOUND	31%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	75%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Microplay

71%

Die Rechnergeschwindigkeit ist relativ egal, Modemoption vorhanden.

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

Was kostet die Welt?

eine beliebige Art von Units gebaut werden, eroberte neutrale bzw. feindliche Ortschaften lassen sich ebenfalls in die militärische Produktion einbinden und so weiter. Anfangs ist den Spielern bloß ein winziger Teil der Welt bekannt, je weiter die Streitkräfte dann vorstoßen, desto mehr Geographie kann auf dem Screen begutachtet werden – einschließ-

Punkten geht Global Conquest weit über seinen „Ahnherren“ hinaus. Beispielsweise geben zuerst alle Beteiligten per Maus, Landkarte, Icons und Menüs ihre Marschbefehle für den jeweiligen Zug ein, und dann wird vom Rechner alles gleichzeitig ausgeführt, wodurch das Game einen sehr realistischen Echtzeit-Touch erhält. Neu ist ferner die

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.	Free D.C.	-	-	94,95	Populous II	67,95	67,95	a.A.
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Gobliins	72,95	-	72,95	Power Monger	74,95	74,95	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Gods	62,95	62,95	78,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Abandoned Places	78,95	-	-	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Projekt-X	64,95	-	-
Adams Family	72,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95	Psyborg	64,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Harpoon 2	78,95	-	89,95	Rampart	-	-	78,95
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Mad TV	78,95	-	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95	Dune	a.A.	-	78,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Heroes 357th	-	-	87,95	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Air Support	64,95	-	-	Hook	72,95	-	78,95	Realms	74,95	74,95	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Humans	a.A.	a.A.	a.A.	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Airline	-	-	72,95	Hyperspeed dt.	-	-	99,95	Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Rise o. t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95	Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Another World	64,95	64,95	72,95	Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.	Robocop 3	64,95	-	-
Apydia	72,95	-	-	Jim Power	64,95	-	-	Rocketeer	-	-	78,95
Aquaventura	64,95	-	-	John Madden Football	64,95	-	-	Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Ashes of Empire	-	-	a.A.	John Barns Football	64,95	-	-	Sanctuary	79,95	-	79,95
A-Train	-	-	a.A.	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Search for the Titanic	-	-	74,95
Aces of the Pacific	-	-	89,95	Knightmare	74,95	74,95	-	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Das schwarze Auge 78,95	78,95	89,95	89,95	Knights o. t. Sky	87,95	87,95	94,95	Sensible Soccer	a.A.	a.A.	-
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Shadowlands	72,95	72,95	78,95
B.A.T. 2	-	-	a.A.	Legend	72,95	72,95	-	Shanghai 2	-	-	87,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-	84,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Shuttle deutsch	-	-	114,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Lemmings	62,95	62,95	-	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Birds of Prey	74,95	-	a.A.	L'empereur dt.	-	-	99,95	Sim Earth	-	-	96,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-	Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95	Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Black Crypt	64,95	-	-	Lethal Xcess	67,95	-	-	Soul Chrysal	72,95	-	78,95
Black Sect	78,95	-	89,95	Link Troon North	-	-	44,95	Space Crusade	64,95	64,95	-
Boo Quest	-	-	89,95	Links (nur Hd)	98,95	-	86,95	Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95	Links Barton Creek	-	-	44,95	Special Forces	87,95	87,95	-
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Star Trek	-	-	78,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Lord of the Rings II	-	-	84,95	Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Celtic Legends	74,95	-	-	Lotus Espr. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-	Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Civilization dt.	-	-	104,95	Global Effect	84,95	-	89,95	Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Conquestator	78,95	-	-	Jaguar XJ 220	64,95	-	-	Strike II	-	-	74,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Srike Commander	-	-	a.A.
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95	Magic Candle II	-	-	78,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Darkseed	-	-	98,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Death or Glory	-	-	86,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Delivery	67,95	-	-	Master Golf	79,95	79,95	-	The Games Winter Chal.	-	-	82,95
Der Patrizier	a.A.	a.A.	a.A.	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Oath	64,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Midwinter 2	78,95	78,95	104,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
EccoQuest dt.	78,95	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Titus the Fox	64,95	-	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95	Top League	74,95	74,95	88,95
Epic	72,95	-	78,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Eternam	-	-	89,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Turtles II	64,95	64,95	74,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Twilight 2000	-	-	89,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95	On the Road	69,95	69,95	-	Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Exodus 3010	78,95	-	-	Ork	67,95	-	-	Ultima 7	-	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Panzer Battles	64,95	-	-	Battle Isle Data	42,95	-	42,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Paperboy II	-	-	64,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Pacific Islands	72,95	72,95	72,95	Ultima Under World	-	-	89,95
Fascination	74,95	74,95	89,95	Parasols Stars	64,95	64,95	-	Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.	Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Fire + Ice	a.A.	a.A.	a.A.	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
Fireteam	64,95	-	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	Vroom	64,95	64,95	-
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	-	Planet's Edge	-	-	89,95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Flight Planner	-	-	72,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95	Willy Beamish	78,95	-	86,45
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95	Wing Col + Miss I-II	-	-	104,94
				Pools of Darkness	72,95	-	74,95	Wing Commander II	-	-	78,95
								Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
								Winter Super Sports	67,95	67,95	67,95
								WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Gravis schwarz DM 92,95
Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Syncro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystall Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunline Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

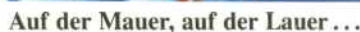
Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboar inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1289,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage



Während Domark noch über den Homecomputer-Versionen brütet, legt Electronic Arts bereits die PC-Fassung der fröhlichen Burgenschlacht aus der Spielhalle vor. Und wie's aussieht, haben die Elektrokünstler eine Menge Zeit und Münzen investiert...

Es gibt noch eine Reihe netter Details, z.B. kann man leerstehende Burgen einnehmen, tausend Kleinigkeiten (Rundenzahl, Schwierigkeitsgrad etc.) sind einstellbar – ein gewisser Suchteffekt ist nicht von der Hand zu weisen! Die Grafik ist detailliert, die Soundbegleitung wartet sogar mit Sprachausgabe auf, und die Steuerung funktioniert reibungslos. Kurzum, Rampart ist eine sehr amüsante Kreuzung aus dem Brettspiel „Kathedrale“, dem Klassiker „Tetris“ und dem guten alten „Schiffeversenken“. (pb)

Launige Arcade-Strategie – ein gelungener Spielhallen-Import!

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Electronic
Arts

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

67%
74%
79%
76%
73%

[illegible][illegible]

Alibi • Atlantis • Bilanz • Broken • Chess 2.0 / Move • China Challenge • DGB • Death Th • Downhill Challenge • Dragon Cave • Dungeon Krampf • Flaschier • Glücksrad On • Goldhamster • Hamburger H-Ball • Jump And Run • Kart (Go Kart-Rennen) • Lucky Looper • Mad Factory / Q-Ball • Marble Slide • Match Fight • Moon Rock • More • Parnah • Parapods • Peters Quiz • Populous Szenerie • Quixmister • Roll On • Pyramide • Running Boy • SYS (S)tagistics! • Senso Pro • Skizzen • Space Poker • Stern Triv Quiz • Steinmännchen • Steinschlag • Stoneage • Thunder Hammer • Ties / Towers / Counting • Ticky • Tracings • Turn Th • Würzel Quiz • Zehn • Zier

Address-Daten • AmigaEdit • AmigaGogo • AmigaKiller (gepakt) • Antivirus Disk Special • Battle Isle Map Editor • Buchhaltung • Bundesliga • Click2 • DPU-Disk • DOS-Utilities 2 •
Diskey 2.0 • Fahrschule • Festplatten-Utilities • File Master • Firepower Map Editor • Gro-Mam Kontoverwaltung • Grafik-Disk • Jazzbench (1 MB) • Kopier-Programme • Label V 2.0 •
• Labelprint V 3.0 • M-CAD Amiga • M.S. Text • Prob-Utility-Disk • P.O.M. (Funktionsgenerator) • Sequencer • Straßenkarte • Turbo-Kurs • Trackdisplay

Amiga Show 30; • Game Music Creator 25; • Kaiser 2/Risk 25; • Star Trek 1 25; • Star Trek 2 20; • Star Trek Sampler 40; • Wizard Of Sound 15;

ASV-Vienna Amigo '90 • Barflies • Butcher • Captain Planet • Captive (spieler) • Cat VUP (spieler) • Castle Master • Centurian Def. Of Rome • Chaud Kingdoms (spieler) • Cyprian (spieler) • Day Of The Phoenix • Dyer '07 • Elvira Mistress Of Dark • Emil, Hugh, Inct. Soccer • Etre Des (spieler) • Escape • Robot Monsters • Exterminator • Motion • French Freedy • Fry '92 Retaliator • Ghouls • Hound Of The Shadow • Ivanhoe • James Pond • Jeanne D'Arc • Bozuma • Jet • Jemmy Jumping • Kathedraite die (spieler) • Kim • Lancaster • Legend Of Faeherl (spieler) • Logical (spieler) • Mago-LeMama • Of Imperium (spieler) • Parodist '90 (spieler) • Pipmanzi • Populops • Powerdrome • Projecty • Rallye Cross • Rick Dangerous 2 (spieler) • Monkey Island 1 • Monkey Island 2 • Space Ace • Super Off Road Race (spieler) • Tie Break • Tarcus 2 (spieler) • Ultimate 6 Sideshow • Venus The Flycatcher • Viking Child The • Walker The (1 AB)

[illegible]

Customer Name	0	34.95	-	-	Program	Availability	Range	C-64	Amstrad	IBM PC	Program	Availability	Range	C-64	Amstrad	IBM PC
Adventure Game	0	24.95	-	24.95	King Of Corgis	0	24.95	-	24.95	-	TV Spinners - Oregon	0	49.95	29.95	-	-
Chess Player 2130	0	19.95	-	-	King Of The Arena	0	-	29.95	-	-	TV Spinners - Glaxo Int	0	29.95	29.95	-	49.95
Cricket	0	29.95	-	-	King Of The Army 2	0	49.95	29.95	-	-	TV Spinners - Kasey	0	49.95	29.95	-	-
Demolition Die	0	-	14.95	-	Last King 2	0	24.95	-	29.95	-	TV Spinners - Worm Ball	0	49.95	-	-	-
Defender	0	29.95	19.95	29.95	Leopard Gold	0	29.95	29.95	-	-	Top Gun 2 - Falconer	0	29.95	49.95	-	49.95
Derby	0	-	19.95	-	L.I. Luchins	0	-	19.95	-	-	Thunderbase	0	-	49.95	-	-
Dungeon Wizard	0	-	19.95	-	Lorenzini	0	-	-	44.95	49.95	Top Funat 2	0	29.95	-	-	-
Dragon Questman 10	0	-	29.95	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	-	-	Travis 2	0	49.95	29.95	-	-
Drunk! When 2 Professionals	0	29.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	-	-	Travis 3	0	-	49.95	-	-
Drumline	0	-	29.95	29.95	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 4	0	-	49.95	-	-
Early Fun Adventure 10	0	-	39.95	34.95	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 5	0	-	49.95	-	-
Early Fun Adventure 2	0	34.95	29.95	34.95	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 6	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 7	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 8	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 9	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 10	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 11	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 12	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 13	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 14	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 15	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 16	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 17	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 18	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 19	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 20	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 21	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 22	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini 3rd Game	0	29.95	-	34.95	29.95	Travis 23	0	-	49.95	-	-
Early Fun 737	0	9.95	-	-	Lorenzini											

[illegible]

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Forthell: Crazy Collection No. 1						Forthell: Crazy Collection No. 2						Shutley Collection No. 1					
Gateway To The Sonora Frontier	COM	69.95	-	-	79.95	Right & Magic 3	RCL	79.95	-	-	89.95	Shutley Super Soccer	SPD	74.95	49.95	-	79.95
Global Effect - vs. Amsterdam	SIM	79.95	69.95	-	89.95	Octopoli	SIM	-	-	-	129.95	Steungbenner Soccer	SPD	69.95	49.95	-	79.95
Goblins	STR	69.95	-	84.95	94.95	Pacific Islands (Team Yankee Det)	SIM	79.95	-	-	84.95	Super Tetris - ab DOS 3.31	STR	-	-	-	84.95
Grandchild	COM	79.95	59.95	79.95	89.95	Pandemon 2	SPC	69.95	-	-	79.95	Team Yankee	SIM	79.95	-	84.95	94.95
Great Courts 2 - AM 1 MB	SPD	74.95	-	74.95	79.95	PGA - (Class min. Courses)	SPD	79.95	-	-	79.95	Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Gunship	SIM	69.95	59.95	74.95	79.95	PGA Courses	STR	44.95	-	-	79.95	Then Frenz Hero	SIM	79.95	-	79.95	79.95
Gunship 2	COM	69.95	59.95	74.95	79.95	Prize 1	SPD	54.95	-	-	69.95	Then Frenz Hero Missionsink 1	COM	74.95	64.95	44.95	54.95
Hard News	STR	69.95	-	69.95	79.95	Putt Of Ralstonia - AM 1 MB	STR	69.95	79.95	-	79.95	Top League	COM	79.95	-	79.95	89.95
Harpoon 1.21	SIM	89.95	-	-	89.95	Push Of Darkness	RCL	79.95	-	-	89.95	Ultima 5	RCL	69.95	-	-	79.95
Harpoon 1.21 Berlioz 1	SIM	44.95	-	-	44.95	Pyropolis 2	STR	79.95	-	79.95	-	Ultima 6	RCL	79.95	69.95	-	79.95
Harpoon 1.21 Berlioz 3	SIM	44.95	-	-	44.95	Populous World Editor	STR	44.95	-	-	79.95	Ultima 6	RCL	79.95	79.95	-	79.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	-	-	49.95	Porn Of Call	COM	69.95	-	-	89.95	Ultima Underworld	RCL	-	-	-	89.95
Heimdal	RCL	79.95	-	79.95	89.95	Powermages	SIM	79.95	-	-	79.95	Ultis 2	SIM	79.95	-	79.95	89.95
Heimdal 2	ARC	69.95	44.95	-	69.95	Powermages Deto Disk	STR	44.95	-	-	79.95	Wild West World mit Spahner	SIM	89.95	-	-	79.95
Impress	SIM	69.95	-	69.95	74.95	Quest & Glory	COM	79.95	-	-	79.95	Winning Entertainment Pack	COM	-	-	-	79.95
Indiana Jones 3 (Latched)	ADV	69.95	-	69.95	74.95	Quest Direct	SPD	69.95	-	-	79.95	Wing Commander 1	SIM	-	-	-	74.95
Kaiser	SIM	99.95	-	-	99.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Wing Commander 1 Secret Missions 1	SIM	-	-	-	44.95
Katholik Die	ADV	69.95	-	-	69.95	Rail Gun Edition	COM	84.95	69.95	-	-	Wing Commander 2 Secret Missions 2	SIM	-	-	-	44.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	-	-	84.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	-	-	-	44.95
Legend Of Fingal	RCL	74.95	-	74.95	74.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Winter Challenge	SPD	-	-	-	79.95
Links (Soft) - PC VGA	SPD	-	-	-	64.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Winter	SIM	69.95	49.95	-	84.95
Louiseville	ADV	69.95	-	-	64.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Wizards & Bane Of Castle Forge	RCL	64.95	-	-	84.95
Loose (Latched)	SPD	69.95	-	74.95	74.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	Worldchall	ARC	84.95	-	-	79.95
M 1 Plot Photos	SIM	79.95	-	79.95	89.95	Rainbow Edition	COM	54.95	44.95	59.95	-	World Wrestling Federation	SPD	74.95	-	-	79.95
Mad TV	STR	79.95	-	-	89.95	Rainbow Edition	COM	79.95	74.95	79.95	79.95	Zak Mc Cracken	ADV	74.95	64.95	74.95	74.95

DAS GROSSE

JOYSTICK-SPECIAL

Freudenknüppel oder lahmer Krüppel

Ein guter Joystick ist eine Grundvoraussetzung, wenn man Spaß an Computerspielen haben will — doch welcher Knüppel taugt wirklich was? Soll er nun digital oder analog sein? All das und noch viel mehr sagen wir Euch anhand von 47 Härtetests!

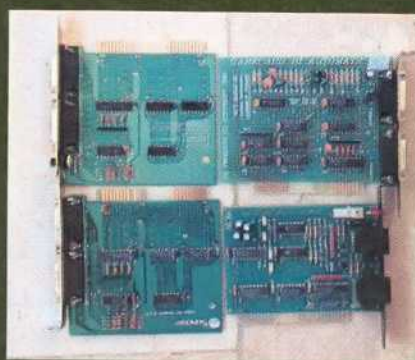
Heutzutage werden ja bereits 99 Prozent aller MS-DOSen mit einer Kombi-Steckkarte ausgeliefert, die neben einer seriellen und parallelen Schnittstelle auch einen 15poligen Gameport enthält — doch was ist, wenn der Joystick nur einen neunpoligen Stecker besitzt?! Tja, dann handelt es sich vermutlich um ein digitales Eingabegerät, die Standard-Technologie für Homecomputer. Digital heißen diese Sticks deshalb, weil in ihrem Inneren zumeist Mikroschalter werkeln, was den PC leider vor Probleme stellt: er kann deren Signale nicht direkt verarbeiten, sondern braucht dafür eine eigene Wandlerkarte, auf der sich natürlich auch der passende, neunpolige Port befindet.

In Frage kommt hier in erster Linie die rund 40,- DM teure „A/D-Games Card“ von Dynamics, an die sich jeder beliebige Digi-Stick anschließen läßt. Lediglich zwei Dinge sind dabei zu beachten: Nach dem Einbau der Karte wird ein eventuell vorhandener analoger Gameport nicht mehr abgefragt, und bei Spielen, die zwei Feuerknöpfe (verschieden) belegen, kann es zu Problemen kommen. In der Praxis passiert es vor allem bei Ballerspielen, daß sich Zusatz (-Waffen) -Funktionen entweder gar nicht oder nur per Keyboard aktivieren lassen.

Die Alternative wäre ein analoger Steuermann, leicht zu erkennen am

15poligen Stecker. Analoge Sticks arbeiten grundsätzlich mit Potentiometern, was eine wesentlich feinfühligere Steuerung erlaubt, da so außer den Extremwerten EIN und AUS noch (fast) unendlich viele Zwischenwerte an den Rechner gesendet werden können. Im Regelfall schließt man den analogen Stick einfach an den vorhandenen Gameport an und legt los. Sollte der Rechner keinen solchen besitzen, muß erst noch eine *analoge* Gamecard eingebaut werden: Die „GamePort 2“ von Suncom, die „GameCard III“ von CH-Products (beide ca. 40,- DM) und die „GB-103“ von Winner (ca. 79,- DM) bieten sich an. Die „GameCard III“ läßt sich übrigens mit einem Programm auf die Taktfrequenz des Rechners einstellen, die „GB-103“ erledigt dies über einen Drehregler.

Die Gretchenfrage, welcher Technologie nun der Vorzug zu geben ist, läßt sich mit einem klaren „kommt ganz darauf an“ beantworten: Für Flugsimulationen sind die fein dosierbaren Analog-Sticks erste Wahl, wer mehr auf Action steht, greift besser zu einem soliden Digital-Knüppel — für die übrigen Genres sind beide Varianten gleichermaßen geeignet. Fein säuberlich nach ihrem Innenleben geordnet, stellen wir Euch nun die wichtigsten und verbreitetsten Joysticks in Wort und Bild vor, unsere Tabellen sorgen dann für den *totalen* Durchblick...



A/D Games Card, GamePort 2,
GameCard III, GB-103

Die Digitalen

Dynamix

Seit einer kleinen Ewigkeit bieten die Engländer nun schon ihren unverwundlichen „Competition Pro“ an, bis heute mußte er nur in Details verbessert werden. Erst vor kurzem wurde das Sortiment um zwei modern gestylte Exemplare erweitert.

Die Dauerbrenner: Ob im klassischen Schwarz als „Pro Star“ oder im transparenten Blau als „Pro 5000“ — mit seiner unverwechselbaren Form trotz der Competition jeglicher Mode. Trotz des klobigen Gehäuses liegt er griffig in der Hand, die kernige Mechanik überlebt selbst härteste Beanspruchung, und die Mikroschalter sorgen für eine exakte Übermittlung der Bewegung. Der neue „Competition Pro 5000“ bietet zudem noch Dauerfeuer und Slow-Motion, dafür hat in letzter Zeit die Haltbarkeit der Feuerknöpfe



Competition Pro 5000

etwas nachgelassen. Trotzdem, für Actionspiele immer noch erste Wahl!

Die Modernen: Viel Stick für's Geld bietet das „Manix Deck“, ein Tischgerät mit riesigem Steuerknüppel, der dank seiner ergonomischen Ausformung fest von der Zockerhand umschlossen wird. Das Gerät führt jede Bewegung brav und genau aus, die Plazierung der drei kleinen Feuerknöpfe und vier zusätzlichen Schalter hätte allerdings besser gelöst werden können. Immerhin, wer mit dem Daumen nicht schnell genug schießt, kann auf das zuschaltbare Dauerfeuer zurückgreifen, die Slow-Motion-Funktion hingegen ist bei den meisten PC-Spielen wirkungslos. Dasselbe in zwei bieten die „Manix Twins“, bei denen Steuerkreuz und Knöpfe bzw. Schalter auf zwei unabhängige Knüppel verteilt wurden. Für Flugis vollkommen ungeeignet, aber ansonsten kommt man mit diesem Zweihand-System erstaunlich gut zurecht.

Quickshot

Die Schnellschuß-Company ist ebenfalls schon lange im Geschäft, leider wird der legendäre „Quickshot II“ inzwischen nicht mehr hergestellt. Doch auch die Nachfolger machen bei Actiongames aller Art eine gute Figur.

Die Sparefrohs: Nur das gelungene Design und der ergonomische Griff halten von der Vermutung ab, bei der Ausstattung der Modelle „131“ und „130 F“ hätte der rote Aldi-Sparstift zugeschlagen. Feuerknöpfe an der Vorderseite sucht man vergebens, lediglich zwei leichtgängige Buttons befinden sich direkt am Steuerhebel; Luxus gibt es nur beim „130 F“ in Form eines zuschaltbaren Dauerfeuers. Die Gummischalter ohne Druckpunkt sorgen für ein etwas schwammiges, aber dennoch präzises Handling, vier Saugnapfe krallen den Stick am Tisch fest. Bestes Verkaufsargument: Der konkurrenzlos günstige Preis.

Das Allroundtalent: Chice Form, chice Farbe, viele Funktionen – das Joyboard „128“ weiß zu gefallen. Der kugelrunde Stick kann seine Spielhallenherkunft nicht verleugnen, die beiden Feuerknöpfe liegen für Rechtshänder in schußgünstiger Position, der Autofeuer-Betrieb entlastet die Finger. Trotz wabbeliger Gummischalter spricht die Steuerung sehr schnell an und arbeitet einwandfrei; die Slow-Motion-Funktion ist eher ein Gimmick. Fast schon zuviel des Guten sind die Anschlüsse für einen zweiten Spieler (wird von fast keinem PC-Game unterstützt) und die beiden Stecker für die NES-Konsole.



Competition Pro Star



Manix Deck & Manix Twins



Quickshot 131 & 130 F



Joyboard 128

Diverse

Neben den beiden Giganten Dynamics und Quickshot tummeln sich etliche kleinere Hersteller am Markt, deren Produkte manchmal nur Kuriositätswert besitzen, zum Teil aber auch erstaunlich viel Leistung für einen moderaten Preis bieten.

Der Druckvolle: Von Turbo kommt der „Turbo Pro“, welcher äußerlich zwar gar nicht so turbomäßig aussieht, aber dafür mit seinem zuschaltbaren Dauerfeuer und der exakten Steuerung immer für einen Wirbelwind am Monitor gut ist. Was ihm fehlt, sind Saugfüße – ansonsten ein guter Tip.

Manta, Manta: Logic-3 aus England beglückt uns mit „Manta-Ray“ und „Sting-Ray“. Das Design der beiden ist ebenso eigenwillig wie ihre Namen, was leider den Nachteil hat, daß sich auch die Finger beim Zocken ganz eigenwillig krümmen müssen. Allenfalls was für hartgesottene Opel-Fans...

Der Ergonomische: Vor allem Linkshänder schwören auf den konkurrenzlos handlichen „Navigator“ von Konix. Das einzige Problem dabei ist, daß er diagonale Wege nur unter Anwendung roher Gewalt abfragt; dafür gibt's immerhin Dauerfeuer.

Die Ausnahme: Der „Quickjoy M 5“ ist der einzige Vertreter der digitalen Gattung mit 15poligem Stecker, den wir finden konnten! Doch zu früh gefreut – Flugis mögen die Schalter nicht, und Actionfans verzweifeln an den ungenauen Diagonalbewegungen. Ein Zwitter, der es niemandem recht machen kann.



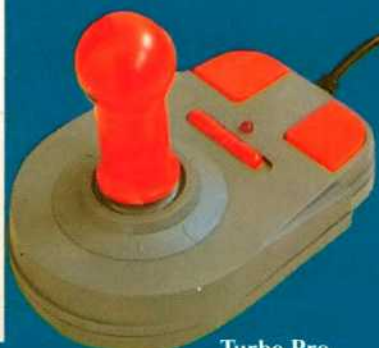
Manta Ray & Sting Ray



Konix Navigator



Quickjoy M 5



Turbo Pro



JOYSTICK-SPECIAL



Die Analogen

Suncom

Was Dynamix für C 64 oder Amiga, ist Suncom für den PC: Bereits 1987 brachten die Amerikaner einen klobigen Analog-Stick auf den Markt, heute hat die Company ein gutes Dutzend Knüppel für alle Systeme im Angebot.

Der Klassiker: Lange Zeit war der „Tac 1+“ der einzige Joystick für den PC, mittlerweile ist er völlig überholt. Der Stick liegt wie ein Klotz in der Hand, und der zierliche Hebel ist sowenig stabil, wie er aussieht. Die minimale Rückstellkraft sorgt zudem für ein äußerst schwammiges Handling, was durch die elend langen Hebelwege



Suncom TAC 1+ & Analog Plus & Analog Xtra

noch verstärkt wird. Nur für Historiker interessant.

Die Brüder: „Analog Plus“ und „Analog Xtra“ ähneln sich bis auf wenige Unterschiede wie ein Ei dem anderen. Der „Analog Plus“ wirbt mit robuster Mechanik, was unser Dauertest auch bestätigte. Der Griff paßt exakt in die Hand, die Hebelwege halten sich in erträglichen Grenzen, nur die Rückstellkraft könnte etwas stärker sein. Für einen Analog-Stick werden alle Bewegungen sehr präzise ausgeführt, was das Gerät für nahezu jedes Genre tauglich macht. Per Schalter wird die Funktion der (arg schwergängigen) vorderen Buttons mit denen am Hebel vertauscht, das variable Dauerfeuer ist zwar bequem, funktioniert aber nicht bei jedem Game. Zwei Schieberegler zentrieren den Stick mittig, vier Saugnäpfe klemmen ihn am Tisch fest. Mit leichten Abstrichen ein Universalgenie.

Genauso robust, ergonomisch und präzise mit genauso schwergängigen Fire-Buttons präsentiert sich der „Analog-Xtra“. Am Gehäuse befindet sich ein zusätzlicher Schubregler, der bei vielen Flugis den Griff zur Tastatur (zum Beschleunigen) überflüssig macht. Die ungewöhnlich hohe Rückstellkraft macht den Analog Xtra auch actiontauglich, insgesamt also eine sehr feine Sache.

Winner

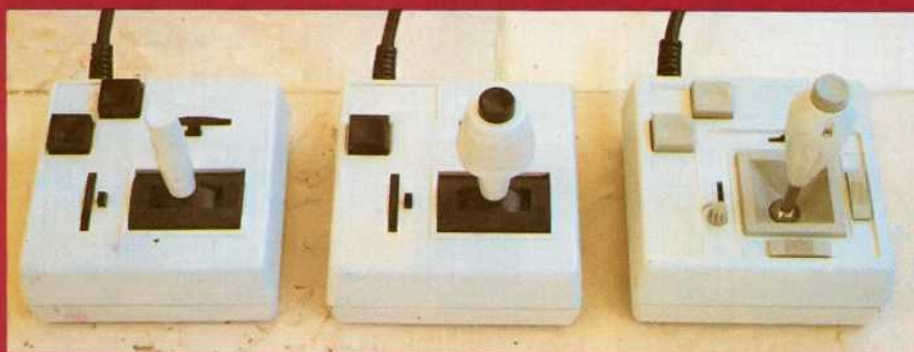
Zumindest in unseren Breitengraden sind die Produkte der siegreichen Company nicht besonders bekannt. Zwei neue Analog-Joysticks sollen das aber demnächst ändern!

Das Flug-Zeug: Für Flugsimulationen bietet sich der „Flight Yoke 2000“ nicht nur durch sein Cockpit-Design an, sondern auch durch die ungewöhnliche Handhabung. Für Rechts/Links-Bewegungen wird der Griff gedreht, für „oben“ nach hinten gezogen, „runter“ geht's durch Zurückschieben ans Gestell. Prima Sache, nur nicht für Action-Fans – die halten den „Flight Yoke“ eher für einen Joke...

Der Klotz: Mit der Handlichkeit eines Ballermanns hat der „Pistol-Stick 1000“ wahrlich nicht viel gemein, mit seinen vier Saugnäpfen ist das Plastik-Monster ohnehin besser am Tisch als in der Zockerhand aufgehoben. Vier Feuerknöpfe sind zwar eine ganze Menge, drei davon sind jedoch für den Dauergebrauch viel zu ungünstig platziert, auch liegt bzw. steht der klobige Griff mit den ellenlangen Hebelwegen viel zu weit vom Gehäuse entfernt. Maximal PC-Piloten könnten sich mit dem



Flight Yoke 2000 & Pistol Stick 1000



Mach I & Mach I plus & Mach III



FlightStick



Konix Speedking



Boeder P 7

JOYSTICK-SPECIAL



Gravis



Quickjoy SV-202

Teil anfreunden, da auch er einen Schubregler für Flugsimulationen besitzt.

CH Products

Wer 25jährige Erfahrung mit Industriezubehör vorweisen kann, geht nicht unbeachtet an unserem Test vorbei: Vier Analog-Sticks der Amerikaner haben wir ausfindig gemacht.

Das Trio: Wegen ihrer klobigen Gehäuseform liegt keiner der drei „Mach“-Sticks besonders gut in der Hand, dafür kann man schon beim kleinsten Sproß der Familie, dem „Mach I“, die automatische Zentrierung abschalten. Der Sinn: Legt man den Hebel nach links, bleibt er auch nach dem Loslassen dort, was bei Flugsimulationen durchaus sinnvoll sein kann. Zwei Schieberegler sorgen zudem für eine genaue Justierung des Hebels. Leider ist der Griff viel zu dünn und die zwei (unterschiedlich belegten) Feuerknöpfe sind ungünstig platziert. Rechtshänder müssen zudem mit dem linken Daumen ballern, da ein Autofeuer fehlt.

Beim großen Bruder „Mach I plus“ verhält sich alles ganz genauso, bloß der zweite Button wurde auf den Griff versetzt, was aber ein grobes Foul in punkto Bedienung bedeutet. Zudem läßt sich die Funktion der Knöpfe nicht vertauschen. Nö, das war ja wohl nix. Der „Mach III“ schließlich will das Feuerknopf-Dilemma durch drei Buttons lösen, zwei davon liegen vorne links am Gehäuse, der dritte auf dem Griff, der zwar etwas größer, aber recht unhandlich ausgefallen ist. Die automatische Zentrierung besitzt für Action-Games eine zu geringe Rückstellkraft, aber Flieger könnten sich durchaus mit dem Filigran-Künstler anfreunden – sie werden auch das fehlende Dauerfeuer nicht vermissen.

Der Riese: Dank seiner mächtigen Größe bringt der „FlightStick“ gleich die nötige Standfestigkeit für hektische Luftkämpfe mit. Der Pistolengriff liegt satt in der Hand, doch die Rückstellkraft ist etwas zu gering, und die Hebelwege sind eine Kleinigkeit zu lang ausgefallen – wer den Griff zu fest anpackt, lenkt ungewollt in die eine oder andere Richtung. Zwei Rädchen justieren den Griff vor Spielbeginn mittig, damit der Stick kein Eigenleben führt; ein Schubregler am Gehäuse bringt den Vogel schließlich in die Luft. Doch wir haben bekanntlich an allem etwas zu meckern, hier sind wir bei den beiden Feuerknöpfen am Griff fündig geworden: Der vordere Button liegt zum schnellen Feuern etwas ungünstig. Trotz allem, den „FlightStick“ gibt

„Chuck Yeager“ seiner Familie, und „Rick Dangerous“ hüpfte damit auch ganz passabel durch die Katakomben...

Diverse

Der Unhandliche: Der „Speedking“ von Konix liegt zwar zunächst recht gut in der Hand, doch nach kurzer Zeit meldet sich bei Rechtshändern der linke Zeige- oder Mittelfinger durch Krämpfe. Für Linkshänder ist die Platzierung der Buttons noch ungünstiger, sie müssen mit dem Daumen feuern. Dummerweise fehlt das Autofire ebenso wie Schieberegler für die genaue Justierung. Da hilft es kaum noch, daß die automatische Zentrierung eine angenehme Rückstellkraft besitzt und darüberhinaus abgeschaltet werden kann.

Der Winzling: Von ergonomischer Formgebung, wie die Verpackung behauptet, kann beim „P 7“ von Boeder keine Rede sein. Die beiden Feuerknöpfe liegen direkt unter dem linken Daumen, ein regelbares Dauerfeuer fehlt ebenso wie stabilisierende Saugnapfe an der Gehäuseunterseite. Die Hebelwege sind viel zu lang, und der mickrige, etwa 3 Millimeter dünne Stick läßt auf eine Lebensdauer von rund zehn Stunden schließen. Wenigstens stellt sich der „P 7“ halbwegs zurück in die Mittellage, die exakte Position kann durch zwei Schieberegler eingestellt werden.

Der Universelle: Er hört auf den schlichten Namen „Gravis“ und kann im Prinzip (fast) alles. Mit einem Drehrad läßt sich stufenlos einstellen, ob und wie stark der Griff beim Loslassen in die Mitte zurückspringt. Der Hebel selbst liegt gut in der Hand, alle Feuerknöpfe besitzen leichtgängige Mikroschalter. Bis auf gelegentliches Quietschen und Knarren macht das große Gehäuse einen stabilen Eindruck. Schade nur, daß die Regler für die Feinjustierung mühsam per Schraubenzieher bedient werden müssen und die Diagonalabfrage nicht eben die Schokoladenseite dieses Sticks ist. Dennoch ist der „Gravis“ für nahezu jedes Spiel eine gute Wahl.

Der Rührige: Mit dem „SV-202“ stellt Quickjoy das Schlußlicht unseres Specials, obwohl der Stick mit seinen zwei Feuerknöpfen, dem zuschaltbaren Dauerfeuer, der Zentrier-Funktion und den vier Saugfüßen sooo schlecht nun auch wieder nicht ist. Ja, Diagonalbewegungen werden sogar ausgesprochen treffsicher umgesetzt, nur leider erinnert das schwammige Handling ans sprichwörtliche Rühren im Sauerteig... (pb)

DIGITAL-JOYSTICKS IM ÜBERBLICK

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Competition Pro 5000	Sehr gut	2	Mikroschalter	—	—	ca. 25,- DM	Dynamics
Competition Pro Star	Super	4	Mikroschalter	Ja	Slow Motion	ca. 40,- DM	Dynamics
Manix Deck	Gut	2	Mikroschalter	Regelbar	Extra-Feuerknopf	ca. 65,- DM	Dynamics
Manix Twins	Gut	2	Steuerkreuz	Regelbar	Extra-Feuerknopf	ca. 45,- DM	Dynamics
Quickjoy II	Gut	2	Federkontaktschalter	Ja	—	ca. 13,- DM	Quickjoy
Quickjoy Turbo	Mittel	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 17,- DM	Quickjoy
Supercharger	Schwach	2	Mikroschalter	Ja	Ergonomischer Griff	ca. 20,- DM	Quickjoy
Jetfighter	Schlecht	2	Mikroschalter	Regelbar	—	ca. 30,- DM	Quickjoy
M 5	Schlecht	2	Mikroschalter	Regelbar	Eingebaute Wandlerkarte	ca. 39,- DM	Quickjoy
Megaboard	Schlecht	4	Mikroschalter	Regelbar	Stoppuhren	ca. 50,- DM	Quickjoy
Topstar	Schwach	2	Mikroschalter	Ja	Transparentes Gehäuse	ca. 40,- DM	Quickjoy
Quickshot 129F	Gut	2	Steuerkreuz	Ja	UFO-Design	ca. 15,- DM	Quickshot
Quickshot 127P	Mittel	2	Steuerkreuz	Ja	Infrarot	ca. 90,- DM	Quickshot
Quickshot 131	Mittel	2	Gummischalter	—	—	ca. 15,- DM	Quickshot
Quickshot 130F	Gut	2	Gummischalter	Ja	Ergonomischer Griff	ca. 20,- DM	Quickshot
Quickshot 128	Super	2	Gummischalter	Regelbar	4 Ausgänge	ca. 30,- DM	Quickshot
Turbo Junior II	Mittel	1	Mikroschalter	—	—	ca. 10,- DM	Turbo
Micro 6	Gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 14,- DM	Turbo
Turbo Pro	Sehr gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 20,- DM	Turbo
Turbo Profi	Schwach	4	Mikroschalter	Regelbar	—	ca. 25,- DM	Turbo
Turbo 2	Schwach	2	Mikroschalter	—	—	ca. 20,- DM	Turbo
Turbo 6	Schlecht	4	Mikroschalter	Ja	—	ca. 16,- DM	Turbo
Turbo Cockpit	Schwach	2	Mikroschalter	Regelbar	Lenker-Design	ca. 70,- DM	Turbo
Sting-Ray	Mittel	3	Mikroschalter	Ja	Phaser-Design	ca. 40,- DM	Logic-3
Manta-Ray	Gut	3	Mikroschalter	Ja	Amöben-Design	ca. 40,- DM	Logic-3
Warp I	Miserabel	2	Sensoren	Ja	Kugel-Look	ca. 50,- DM	Electronic Research
Micro Plus	Gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 15,- DM	Elite
Joy Board	Super	2	Mikroschalter	Regelbar	Paddles	ca. 30,- DM	Elite
Atari Deluxe	Schwach	2	Gummischalter	—	—	ca. 25,- DM	Atari
Sega Pad	Gut	2	Steuerkreuz	—	Extra-Feuerknopf	ca. 50,- DM	Sega
Speedking	Schwach	1	Mikroschalter	—	—	ca. 35,- DM	Konix
Navigator	Mittel	1	Mikroschalter	Ja	—	ca. 40,- DM	Konix
Bit Star	Gut	3	Folienschalter	—	—	ca. 15,- DM	Import
Challenger	Miserabel	4	Mikroschalter	Ja	—	ca. 20,- DM	Import

ANALOG-JOYSTICKS IM ÜBERBLICK

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Tac 1+	Miserabel	3	—	Feinjustierung	ca. 69,- DM	Suncom
Analog Plus	Gut	4	Regelbar	Feinjustierung, Button-Tausch	ca. 89,- DM	Suncom
Analog Xtra	Sehr gut	4	Regelbar	Feinjustierung, Button-Tausch, Schubregler	ca. 99,- DM	Suncom
Flight-Yoke 2000	Mittel	2	—	Feinjustierung, Schubregler	ca. 199,- DM	Winner
Pistol-Stick 1000	Schwach	4	—	Feinjustierung, Button-Tausch, Schubregler	ca. 119,- DM	Winner
Mach I	Schwach	2	—	Feinjustierung, abschaltbare Auto-Zentrierung	ca. 49,- DM	CH-Products
Mach I Plus	Schwach	2	—	Feinjustierung, abschaltbare Auto-Zentrierung	ca. 59,- DM	CH-Products
Mach III	Mittel	3	—	Feinjustierung, abschaltbare Auto-Zentrierung	ca. 79,- DM	CH-Products
FlightStick	Gut	2	—	Feinjustierung, Schubregler	ca. 99,- DM	CH-Products
Speedking	Schwach	2	—	abschaltbare Auto-Zentrierung	ca. 44,- DM	Konix
P 7	Schlecht	2	—	Feinjustierung	ca. 29,- DM	Boeder
Gravis	Gut	3	—	Feinjustierung, Button-Tausch, abschaltbare Auto-Zentrierung	ca. 99,- DM	Gravis
SV-202	Mittel	2	Zuschaltbar	Feinjustierung	ca. 29,- DM	Quickjoy

Mega Soft

WARE VERSAND

A-Train	a.A.	L'Empereur (D)	96,90
A.G.E. (D)	96,90	Mad TV (D)	94,90
Aces of the Pacific (D)	96,90	Magic Candle II (D)	86,90
Airbus A-320 (D)	109,90	Midwinter II (D)	104,90
Award Winners (D)	78,90	Might & Magic III (D)	94,90
Bard's Tale Constr. Set (D)	76,90	NCAA Basketball	76,90
Bard's Tale Trilogy (D)	96,90	Obitus (D)	82,90
Battle Isle Data Disk (D)	54,90	Pacific Islands (D)	84,90
Black Gold (D)	82,90	Planets Edge	84,90
Buck Rogers II (D)	96,90	Police Quest III (D)	96,90
Bundesliga Man. Prof. (D)	79,90	Pools of Darkness (D)	96,90
Chessmaster 3000	89,90	Ramparts	a.A.
Civilization (D)	104,90	Reach for the Skies (D)	96,90
Classic Collection (D)	78,90	Realms (D)	89,90
Conquistador (D)	82,90	Sec. of Monkey Island 2 (D)	94,90
Cruise for a Corpse (D)	a.A.	Shadowlands (D)	a.A.
D-Generation (D)	84,90	Shanghai 2 (D)	96,90
Darklands (D)	a.A.	Sim Ant (D)	96,90
Das schwarze Auge (D)	94,90	Soul Crystal (D)	82,90
Der Patrizier (D)	a.A.	Space Ace II	96,90
Dune (D)	96,90	Space Max (D)	82,90
Eco Quest (D)	96,90	Space Quest IV (D)	96,90
Elite 2	a.A.	Space Quest Trilogy	119,90
Elvira II (D)	96,90	Space Wrecked (D)	76,90
Epic (D)	82,90	Star Trek VI (D)	82,90
Eternam (D)	89,90	Storm Master (D)	79,90
Eye of the Beholder 2 (D)	94,90	Strike Commander	a.A.
F-15 Strike Eagle III (D)	a.A.	Teenage M.H. Turtles 2 (D)	82,90
Falcon 3.0 (D)	104,90	The Games -	
Football Manager III	a.A.	Winter Ch. (D)	89,90
Gateway	a.A.	The Legends of	
Gateway t. t. Savage F. (D)	96,90	Robin Hood (D)	96,90
Global Conquest	89,90	The perfect General	a.A.
Global Effect (D)	82,90	The Rocketeer	76,90
Go-Simulator (D)	96,90	Thunderhawk AH-73M (D)	94,90
Gobliins (D)	75,90	Titus - the Fox (D)	79,90
Gods (D)	82,90	Top League	92,90
Gunship 2000 (D)	96,90	Treasure of the Savage Fr.	82,90
Hero Quest Twin Pack (D)	92,90	Ultima Trilogy 2 (D)	99,90
Heroes of the 357th	a.A.	Ultima Underworld (D)	94,90
Indiana Jones IV	a.A.	Ultima VII	96,90
Legend (D)	84,90	Uncharted Waters (D)	109,90
Leisure Suit Larry V (D)	96,90	Wayne Gretzky Hockey 2	76,90
Lemmings		Wing Commander 2 (D)	96,90
(Boot + Add On) (D)	76,90	Wing Comm. Deluxe (D)	115,90
Links II	a.A.	Wizardry 7	109,90
Lord of the Rings 2	a.A.		

MEGA LINE

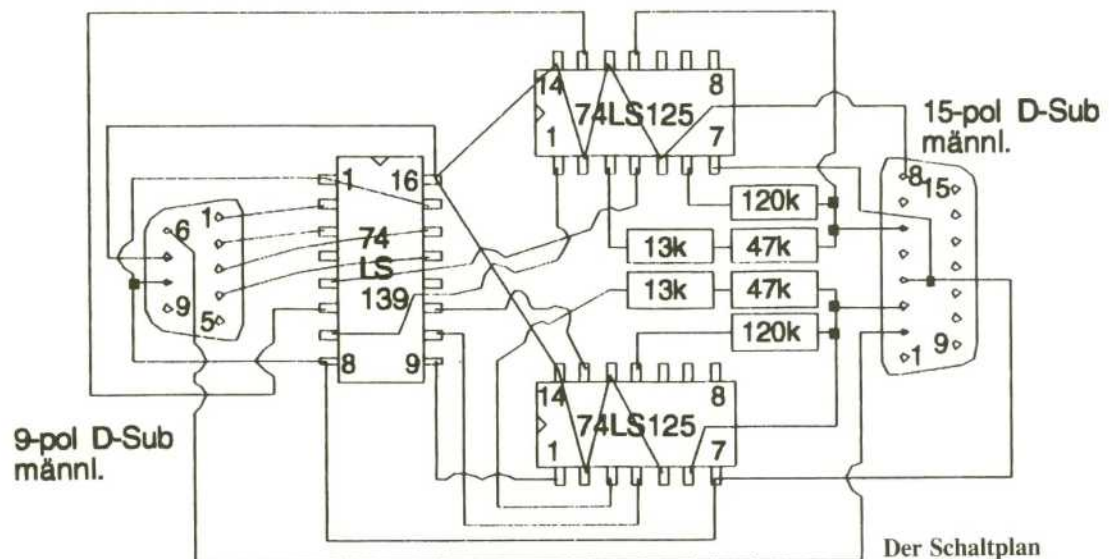
24-Std.-Bestellservice

04221/64483

HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORSTPreisliste gegen
frankierten RückumschlagVersand per NN + 9,00 DM
bei VorkasseEuroscheck + 5,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

Der Adapter-Schaltplan

Digitales Stickschwingen im Eigenbau



Seitenweise habt Ihr jetzt über die Unterschiede zwischen digitalen und analogen Steuermännern gelesen, ist Eure Entscheidung gefallen? Soll's ein Digital-Knüppel sein? Prima, dank Gunter Sander aus Buchloe können wir den Bastlern unter Euch da nämlich eine kostengünstige Alternative anbieten!

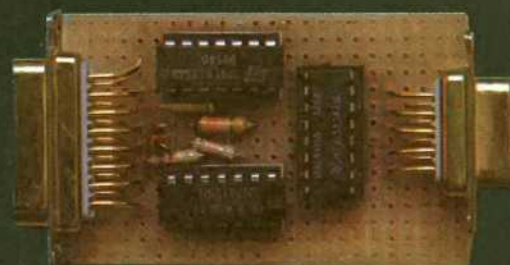
Wie im Joystick-Special nachzulesen, verfügt heutzutage praktisch jeder PC bereits in der Grundausstattung über einen Gameport, an den sich ein analoger Joystick anschließen läßt – wer hingegen digital ballern möchte, muß sich für ca. 40,- DM eine entsprechende Wandlerkarte kaufen. Er kann aber auch zum Lötcolben greifen und sich diesen von Gunter Sandner entwickelten Adapter basteln, mit dem man Digi-Sticks unmittelbar an den (analogen) Gameport anschließen kann. Der Schaltplan ist mehr oder weniger selbsterklärend, bloß zwei Dinge verdienen Beachtung: Bei den Widerständen sollten im Interesse der Genauigkeit solche mit Gold-Toleranz verwendet werden; zweitens haben digitale Sticks ja meist nur einen Feuerknopf

im logischen Sinn, während die analoge Konkurrenz mit zwei unterschiedlich belegten Buttons aufwartet. Bei dieser Schaltung wird der erste Feuerknopf angesprochen – wer stattdessen die Nummer zwei benutzen will (das ist z.B. bei „Commander Keen“ nötig), verbindet einfach Pin 6 des 9poligen D Sub-Steckers mit Pin 7 des 15poligen D Sub-Steckers. Das Autofire funktioniert in beiden Fällen.

Alle Bauteile kosten zusammen rund 20,- DM, erhältlich sind sie im normalen Elektronik- (Bastel-) Handel. Na, dann mal viel Spaß beim Löten, und falls Ihr öfter solche Schaltpläne im Joker haben wollt – schreibt uns ruhig, vielleicht läßt sich da was machen!

Benötigte Bauteile:

- 1 x Binärdecoder 74LS139
- 2 x Bustreiber 74LS125
- 2 x Widerstand 13 Kilo-Ohm
- 2 x Widerstand 47 Kilo-Ohm
- 2 x Widerstand 120 Kilo-Ohm
- 1 x 9poliger D Sub-Stecker, männl.
- 1 x 15poliger D Sub-Stecker, männl.



Das fertige Wunderkind



Das Problem. Der Sound. Die Lösung.

DIE SOUND & VISION COMPETITION



Wer sich an ein Adventure wagt, hat immer eine Vision: nämlich die, das Game von A bis Z durchzuspielen. Leider ist das vielfach leichter gesagt als getan, ein Glück daß es die tollen „Superclassics“ Lösungshilfen gibt – noch mehr Glück, daß Ihr sie hier gewinnen könnt, plus Soundkarten und Spiele!

Nicht nur verzweifelte Abenteurer und Rollenspieler, auch verzweifelte Hotline-Redakteure suchen gerne in den klugen Heften von CPS Frank Heidak nach dem entscheidenden Hinweis, wie man bei „Monkey Island 2“ das Wetttrinken gegen Mr. Rogers gewinnt, oder was bei „Larry V“ zu tun ist, damit der alte Schwerenöter ins Hard Disc Cafe eingelassen wird. Ebenso schätzen viele die deutschen Anleitungen, die von der rührigen Company für

etliche Spiele, Anwenderprogramme und Soundkarten angeboten werden. Aber nun beginnt ein neues Zeitalter bei den nützlichen Zocker-Hilfen: Im Fachhandel bzw. in den Fachabteilungen der Warenhäuser bekommt man jetzt Komplettlösung und Pläne für das jeweilige Game zusammen in einem Band, gebunden und mit farbigem Umschlag versehen! Daß die schöne neue Hülle einen erlösenden Inhalt von gewohnt hoher Qualität zu bieten hat,

davon könnt Ihr Euch gerne selbst überzeugen:

Zur Begrüßung der neuen Superclassics-Generation verlosen wir neben drei Soundkarten (selbstverständlich komplett in deutsch!) und drei absoluten Spiele-Tophits nämlich haufenweise nigelnagelneue Superclassics Lösungshilfen. Säuberlich aufgelistet liest sich das so:

1. Preis

**SOUNDBLASTER PRO
&
„WING COMMANDER II“
&
SPEECHDISK**



2. Preis

**SOUNDBLASTER PRO &
„ULTIMA UNDERWORLD“**

3. Preis

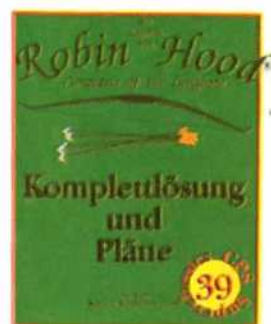
**AdLib SOLO &
„MONKEY ISLAND 2“**

4.-10. Preis

**Je 3 Superclassics
Lösungshilfen
nach Wahl**

11.-30. Preis

**Je 1 Superclassics
Lösungshilfe
nach Wahl**



Zur Beantwortung der unvermeidlichen Preisfrage braucht Ihr aber bestimmt keine Lösungshilfe, denn die ist von ergreifender Schlichtheit:

**Wie heißt die weibliche
Heldin bei Larry V?**

Das ist doch wirklich einfach, und genauso einfach geht's weiter – die Mitarbeiter von CPS Frank Heidak, des Joker Verlags und der Rechtsweg sind nämlich einfach ausgeschlossen, der Einsendeschluß ist einfach am 10.8.1992, wir wünschen Euch einfach viel Glück, und die richtige Adresse für Euer Postkärtchen ist einfach:

**Joker Verlag
„Sound & Vision“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**



© 1992 CPS

17,95 DM

© 1992 CPS

13,95 DM

Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe voll und ganz den digitalen Kammerjägern gewidmet haben, steht heute wieder Unterhaltung am Programm – die nunmehr virenfreie Harddisk will schließlich gefüttert werden, nicht wahr?

Ehe wir nun das Entertainment-Riff in den Gewässern des PD-Service-Lage nach Spiele-Perlen abgrasen, noch schnell ein klärendes Wort zu einem beliebten Mißverständnis: Im Gegensatz zu Public Domain gibt's Shareware-Soft nicht kostenlos! Hier gilt das Motto „erst testen, dann zahlen“ – für die Kopiergebühren erhält man vom

Händler eine spielbare Version, bei Gefallen kauft man anschließend direkt beim Autor die Vollversion mit sämtlichen Funktionen, Handbuch etc.. Warum wir das nun schon zum x-ten Mal erwähnen? Na, weil wir es heute ausschließlich mit Shareware zu tun bekommen...



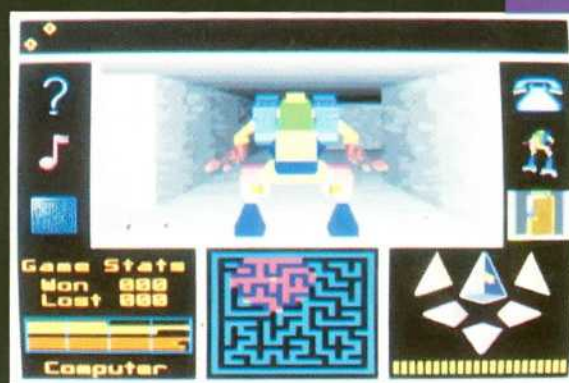
Feiner Flug: Corncob 3D

Den Anfang macht ein hübscher Flugsimulator für Einsteiger namens **Corncob 3D**. Warum für Einsteiger? Nun, einmal kostet das Programm natürlich nur einen Bruchteil dessen, was man etwa für einen Microprose-Flugi hinzublättern hat, außerdem ist es stark actionbetont, ohne deshalb auf realistisches Flugverhalten zu verzichten. Der Luftkampf erstreckt sich über satte 130 Missionen, die VGA-Grafik ist dabei zwar nicht übermäßig detailliert, dafür selbst auf einem 16-MHz-AT schon affenartig schnell und flüssig animiert. Zudem: Wo sonst kann man, nachdem der Vogel ordnungsgemäß geparkt wurde, mit einer Pistole bewaffnet zu Fuß weiterkämpfen? Ob im Himmel oder auf Erden, das Game spielt sich stets wunderbar ein-

fach, zur besseren Steuerung ist allerdings ein Stick empfehlenswert. Unter der Bestellnummer **S 1001** erhält man die uneingeschränkt spielbare Shareware-Fassung, wer die neueste Version samt Mission-Builder haben möchte, bekommt sie gegen eine Registrationsgebühr von 25 Dollar.

Weiter im Text mit einer Kreuzung aus „Battletech“ und „Eye of the Beholder“: **Mega**. Hauptakteure sind zwei riesige Kampfroboter (auch Battlemechs genannt), die sich in einem 3D-Dungeon gegenseitig zu Altmetall verarbeiten wollen – im Solo-Modus steuert der Computer den Gegner, per Nullmodem-Vernetzung dürfen sich zwei Spieler gegenseitig jagen. Für die Steuerung der Robbies sind vier Richtungspfeile zuständig, die mittels Maus oder Tastatur angewählt werden, zwei weitere Symbole aktivieren die Waffen.

Von der Grafik darf man sich freilich nicht viel mehr als eine gewisse Familienähnlichkeit zum Rollenspiel-Vorbild erwarten (die Hintergründe sind trotz VGA nicht allzu abwechslungsreich), und halbwegs flüssiges Scrolling verlangt nach einem 386er. Soundkarten-Unterstützung bietet nur die



Der Keller-Knaller: Mega

Vollversion, und die HD-Installationsroutine kann nicht so recht überzeugen, aber was soll's: Mag das Spiel auch seine Macken haben, dem einen oder anderen mag das etwas antiquiert anmutende Robo-Duell dennoch gefallen. Die Rohre glühen jedenfalls unter den Bestellnummern **S 1002** und **S 1003**.



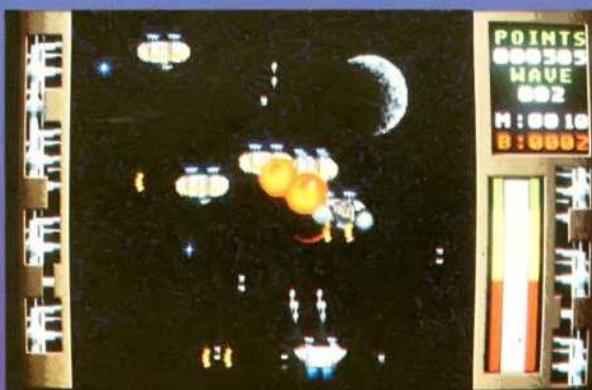
Mit **Green** kommen jetzt die umweltbewußten Tüftler zum Zuge: Fiese Pflasterer wollen einen frühlingstischen Park zubetonieren – um die

Bauarbeiten zu boykottieren, kann man weitere Bäume bzw. Hecken pflanzen oder auch dekorative Mauern in die mehrere Bildschirme große Landschaft setzen; asphaltierte Flächen lassen sich zudem wieder aufreißen. Punkte gibt's nach einem ausgeklügelten, bisweilen undurchsichtigen System, wie überhaupt der Spielverlauf und die Handlungsmöglichkeiten nicht immer nachvollziehbar erscheinen. Schade, daß die größte strategische Herausforderung hier im Verstehen der englischen Anleitung besteht, denn dank hochauflösender EGA-Grafik und übersichtlicher Vogelperspektive macht der Umweltschutz auch optisch was her. Die Maussteuerung arbeitet ebenfalls ohne Fehl und Tadel, dafür herrscht soundmäßig das berühmte Schweigen im Walde. Die Shareware-Version ist ohne Abstriche spielbar, sieht man einmal von



Ich glaub', ich steh' im Wald: **Green**

gelegentlichen Abstürzen ab. Wenn uns das Spiel aufgrund der angesprochenen Mängel auch nicht gerade vom Liegestuhl gerissen hat – passionierte Digi-Gärtner können ja mal unter der Bestellnummer **S 1004** einen vorsichtigen Blick riskieren.

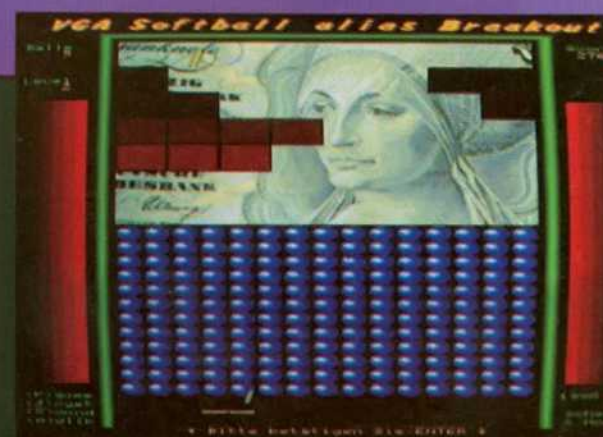


Spiel von gestern im Look von heute: **Galactix**

Ballern ohne Reue versprach vor vielen, vielen Jahren „Galaxians“ den Spielhallenbesuchern – heute löst ein Shareware-Clone das Versprechen am PC ein. Der Spielablauf von **Galactix** ist daher schnell erklärt: Von oben regnet es feindliche Raumschiffe, unten am Screen lauert der eigene Jet auf das Kanonenfutter, kann also nur auf der Horizontal-Achse bewegt werden. Manche Aliens hinterlassen nach ihrer Atomisierung Extras wie Energie, Raketen oder Bomben, die man sich mit einer Art Zange schnappt, alle paar Runden wartet noch ein größerer Endgegner auf seine Abreibung.

Die Grafik ist ungemein detailliert, Scrolling und Animation sind butterweich, und von den überragenden Soundeffekten plus Begleitmusiken (via AdLib und Soundblaster, dort sogar mit Sprachausgabe) oder dem filmartigen Intro könnte sich so manches kommerzielle Spiel eine dicke Scheibe abschneiden! Das Programm muß auf Festplatte installiert werden und läuft nur unter VGA, zur Steuerung können Stick, Tastatur oder Maus eingesetzt werden. Unter den Bestellnummern **S 1005** und **S 1006** erhält man eine voll spielbare Version der modernisierten Klassik-Ballerei.

Der Vollständigkeit halber sei noch kurz auf **Softball** hingewiesen, die 3427ste „Breakout“-Variante – zu finden auf der Disk **S 1007**. Das Programm läuft nur unter VGA und wartet mit hübschen Hintergrundbildern auf, von denen in der Shareware-Version jedoch nur zwei zu finden sind. Zudem verfügt erst die Vollpreis-Ausfertigung über eine anständige Steuerung, mehr als ein dürftiger Appetitanreger ist hier also nicht zu erwarten...

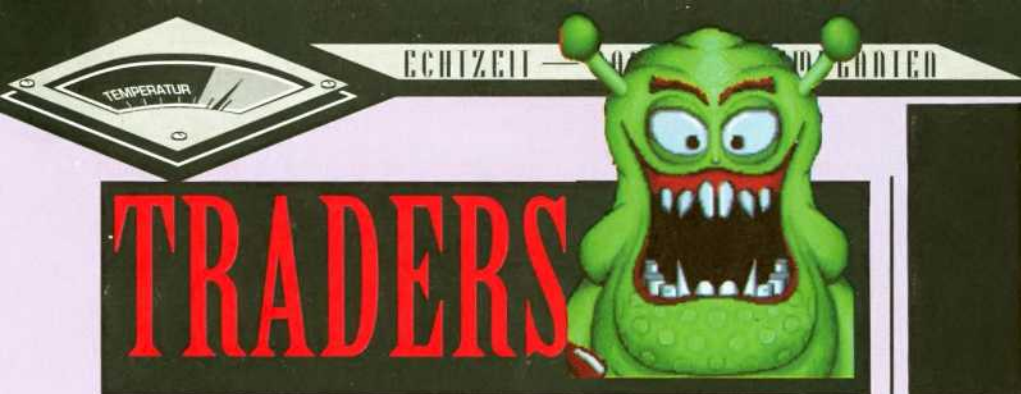


Breakout bis zum Breakdown: **Softball**

Apropos Appetit: Alle vorgestellten Häppchen sind in dieser Kantine zu haben:

PD-Service-Lage
Postfach 1743
4937 Lage/Lippe
Tel.: 05232/66912

Und zwar für 5,50 DM pro 5,25“-Diskette, auf 3,5“-Scheiben werden 7,50 DM fällig. Hinzu kommen 5,- DM für Porto und Verpackung bzw. 9,- DM für Nachnahmelieferung. (pb)



Die Anarcho-Händler

Die 8Bit-Grufties unter Euch werden sich noch an das geniale aber mittlerweile zehn Jahre alte „M.U.L.E.“ erinnern, stimmt's? Und wer einen Amiga hat oder hatte, hat bestimmt auch schon von Linels spritziger Neuauflage gehört...

Falls nicht – jetzt könnt Ihr Euch direkt am PC davon überzeugen, wie witzig, hektisch und dennoch komplex sich die modernisierte Version der klassischen Wirtschaftssimulation spielt!

Anno 4000 sollen hier vier menschliche bzw. digitale Aliens unseren Planeten bewirtschaften, der sich nun Fat Star nennt. Dies geschieht, indem auf unterschiedlichen Landparzellen (Wiese, Wüste, Wald und Werge..., äh Berge) entweder Rosen, Hasen, Swimmingpools oder Raumschiffe angepflanzt werden. Die Blumen, Rammler und Badewannen produzieren dann bestimmte Güter wie Wasser oder Parfüm, die Spacecruiser hingegen braucht man, um auf den Nachbarplaneten nach Weinbergschnecken zu graben, welche wiederum an den allgewaltigen Über-Chef Fat Mike (sorry, Michael – der heißt so!) als Einkommensteuer abgeführt werden müssen. Darüber hinaus ist aber noch viel mehr zu tun: Handel mit den produzierten Gütern, Fights mit Hilfe von

Kampfrobotern, Lottospiele und und und – das alles im Chaos-Tempo von 10 bis 30 Sekunden pro Sequenz!

Auch optisch unterscheidet sich das comicartige Traders wohlthuend von der Genre-Konkurrenz, die Musikstücke und FX gehen ebenfalls in Ordnung. Das Handling ist freilich fast so ungewöhnlich wie das Gameplay, aber besonders per Stick kann man sich daran gewöhnen. Wie überhaupt an das ganze originelle Kuriosical! (jn)

Traders

Eine kuriose Wirtschaftssimulation für Aliens aller Altersklassen.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	78%
URTEIL	

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

71%

Rechnergeschwindigkeit nebensächlich, Vieles, wie z.B. der Schwierigkeitsgrad kann noch während des Spiels verändert werden.

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



A320 AIRBUS

Nur Fliegen ist realistischer

Wem selbst der „Flight Simulator“ noch zu actionlastig ist, der fliegt hier richtig: Wie einst am Amiga geht's auch am PC um nichts anderes, als ein modernes Luftverkehrsmittel sicher und vorschriftsmäßig von Punkt A nach Punkt B zu bringen – Simulation pur!

Klar, so ein Airbus ist nunmal kein Jagdflieger, insofern ist es durchaus verständlich, ja fast schon begrüßenswert, wenn hier herzlich wenig passiert. Der Aufgabenschwerpunkt liegt daher beim korrekten Beherrschen dieser Passagiermaschine, wofür zahlreiche Pflicht- und Prüfungsflüge zu absolvieren sind. Im Logbuch werden sämtliche Flüge, Crashes und fehlerhaften Landungen penibel festgehalten, und nur wer intensiv trainiert, fällt auch die Karriereleiter rauf...

Das Fluggebiet kann mit sämtlichen Airports und Funkleitstellen Westeuropas aufwarten und ist etwa genauso umfangreich wie das Handbuch. Das Fehlen von Außenansichten und Sound (außer heiserem Triebwerksrauschen) läßt sich zwanglos durch den streng durchgehaltenen Realismus erklären, schließlich sind Cockpit und Flugverhalten „vollkommen originalgetreu“, und auch die Bedienung mittels Maus, Stick oder Keyboard gestaltet sich

so anspruchsvoll, wie wir uns die Lufthansa-Wirklichkeit vorstellen würden.

Leider verhält sich das Programm in zwei Punkten absolut unrealistisch: Das vorgelegte Tempo erschreckt nicht mal einen Fußgänger, und Landschaftsdetails kann man mit der Lupe suchen. Für Otto Normalsimulant dürfte das Game also viel zu trocken sein, wer hingegen ernsthaft eine Pilotenkarriere im Auge hat, wird am Airbus seine Freude haben. (pb)

Airbus A320

Etwas schwerfälliger und wenig abwechslungsreicher Flug für Super-Realos.

GRAFIK	60%
SOUND	39%
REALISMUS	92%
MOTIVATION	64%
URTEIL	

62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: Thalion

Läuft nur auf einem 386er oder 486er, Maus oder Stick erforderlich.

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



BARGON ATTACK

Siehe da, auch bei Coktel Vision hat man zwischenzeitlich gelernt, wie ein gelungenes Grafikadventure auszusehen hat! Nichts gegen die französische Company, aber wenn man so an ihre schwachbrüstigen Softsex-Spielchen à la „Geisha“ zurückdenkt...

Nein, mit derlei Pseudo-Adventures hat Bargon Attack nichts mehr gemeinsam, eher schon mit den Luxus-Abenteuern von Lucas Arts (ehemals Lucasfilm Games). Sieht man einmal von der fehlenden Verbenliste ab, so erinnert hier besonders die Steuerung an „Monkey Island“ und Konsorten: Sämtliche Aktionen werden mit einem einfachen Maus-Klick ausgelöst, und

Attake gelungen!

auch die Präsentation braucht sich nicht hinter dem großen amerikanischen Vorbild zu verstecken. Sie ist im Gegenteil recht spektakulär ausgefallen, sämtliche Figuren sind hübsch gezeichnet und witzig animiert, es gibt Sprachausgabe, Zwischenmusiken und ein sehr schönes Intro, aus dem die Hintergrundstory zu erfahren ist.

Unser Held, ein junger Computerfreak aus Paris, hat sich gerade das Ballerspiel „Bargon Attack“ gekauft, bei dem die Erde wie üblich von Aliens bedroht wird. Nicht ganz so üblich ist allerdings, daß die Bargonier *wirklich* die

Erde erobern wollen – und dieses Ballerspiel dient ihnen dabei als Einfalls-tor! Gottlob bemerkt unser Zocker den erschreckend realen Hintergrund seiner Neuerwerbung und versucht jetzt natürlich, die bevorstehende Invasion zu stoppen. Am wirkungsvollsten wäre es wohl, letztlich den ganzen Feindplaneten ins Vakuum zu sprengen...

Die Rettungsmission führt den Spieler zu diversen Pariser Sehenswürdigkeiten, z.B. dem Eiffelturm und Saint Michel. Dabei begegnet man allerlei skurrilen Typen, wie etwa den vermummten Mitgliedern der „Reformkirche für kosmische Partnerschaft“, überhaupt läßt es das Programm nie an absonderlichen Situationen und witzigen

(deutschen) Texten fehlen. Weniger schön ist allerdings, daß keine richtigen Gespräche möglich sind, und die ganze Geschichte sehr geradlinig aufgebaut ist; meist müssen erst alle Rätsel eines Bildes gelöst werden, ehe man zum nächsten kommt. Doch davon abgesehen gibt es an Bargon Attack wenig zu mäkeln – Gratulation an Coktel Vision zu diesem Überraschungserfolg! (C. Borgmeier)



Hat die Invasion schon begonnen?



Her mit den kleinen Aliens...

Bargon Attack

Gelungenes Grafikadventure mit pflegeleichter Point & Click-Steuerung.

GRAFIK	79%
SOUND	76%
ATMOSPHÄRE	79%
MOTIVATION	77%
URTEIL	

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Coktel Vision

Festplatte ist ein Muß, aber 16 MHz genügen.

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

78%



FDS Software

Aktuelle Software zu Top Preisen

PC SOFTWARE

Aces of the Pacific (dt.).....	*99,-
Air, Land, Sea Sammlung (dt.).....	89,95
Battle Isle (dt.).....	89,95
Civilization (dt.).....	99,-
Daily Sp. Cover Girl Poker (dt.).....	74,95
Dark Seed (dt.).....	*99,-
Das schwarze Auge (dt.).....	*84,95
Darklands (dt.).....	*99,95
Elvira 2 (dt.).....	94,95
Eco Quest (dt.).....	84,95
Falcon 3.0 (dt.).....	99,-
Flight Simulator 4 dt. Version.....	139,95
Harpoon 1.2.1 (dt.).....	84,95
Hyperspeed (dt.).....	99,-
Indiana Jones 4 (dt.).....	*99,-
Kid Pix (dt.).....	79,95
Locomotion (dt.).....	64,95
Lord of the Rings 2 (dt.).....	*84,95
Links (dt.).....	94,95
Links Course Disk (1- 6) a.....	41,95
Obitus (dt.).....	74,95
Patton Strikes Back	99,-
Pirates (dt.).....	69,95
Pot Panic (dt.).....	* 74,95
Rampart (dt.).....	* 74,95
Railroad Tycoon (dt.).....	94,95
PGA Tour Golf Plus (dt.).....	79,95
Secret of Monkey Island (dt.).....	89,95
Secret of Monkey Island 2 (dt.).....	99,95
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95
Secret Weapons Mission P38	29,95
Star Trek (dt.).....	89,95
Winter Challenge (dt.).....	89,95
Willi Beamish VGA (dt.).....	84,95
Wing Commander (dt.).....	79,95
Wing Commander 2 (dt.).....	89,95
Wing Commander Secret Mission	41,95
Wing Comm. Speech	41,95

Bestellen könnt Ihr telefonisch
Mo - Fr. 14 - 21 Uhr
geliefert wird per Nachnahme (+ 5,-DM)

Ab 100 DM liefern wie Porto frei

!!! Ab 200 DM 3% Skonto !!!

Bestellt am besten noch heute
bei
FDS SOFTWARE
Wodantal 37 4320 Hattingen
Tel. 02324/27104

Fordert unsere kostenlose Preisliste
mit noch mehr Programmen an.

Nach dem Erscheinen von Teil sechs der Saga wurden wir ja ein ganzes Weilchen mit Ankündigungen hingehalten – doch jetzt ist es passiert: Fast gleichzeitig kommen zwei Ultimas auf einmal, und beide sind noch ultimativer als alles bisher Dagewesene!

Ultima Underworld – The Stygian Abyss

Nach Jahren schaut der Avatar wieder mal im guten alten Britannia vorbei – und wird prompt wegen einer angeblichen Kindesentführung verhaftet und in die Stygian Abyss geworfen! Unerwartet findet er sich im ausgeklügeltsten 3D-Dungeon der Rollenspielgeschichte wieder...

Technisch beginnt Ultima Underworld etwa da, wo Spiele wie „Eye of the Beholder“ oder auch „Castle Master“ aufhören: Hier wird nicht schrittweise geruckelt, hier werden sämtliche Bewegungen vollkommen fließend ausgeführt, egal, ob man läuft, nach oben, unten oder zur Seite blickt, sich dreht, wendet oder bückt. Man kann über Abgründe hüpfen und mit dem richtigen Zauberspruch sogar fliegen – Virtual Reality läßt grüßen! Derselbe Realismus herrscht bei den (Echtzeit-) Kämpfen: Per Maus fuchelt man mit seiner Waffe im Grafikfenster herum, wobei sich die Hiebe fein variieren bzw. dosieren lassen, und ihre blutige Wirkung „hautnah“ am Screen zu sehen ist. Magier können stattdessen auch zu ihren Runen greifen – sofern sie genügend von der passenden Sorte (gefunden) haben, um beispielsweise ein kleines Erdbeben zu veranstalten, etc..

Für die individuelle Charakter-Konfigurierung gibt es zwanzig verschiedene Skills und acht Berufe vom Druiden bis zum Schafhirten, man darf Held oder Heldin mit einem hübschen Portrait versehen und sogar festlegen, ob das Alter Ego Links- oder Rechtshänder ist. Da läßt sich auch das Fehlen einer Begleit-Party verschmerzen, außerdem laufen hier genügend Leute für einen kleinen Plausch herum. Durch diese Multiple Choice-Gespräche, die in edlem Shakespeare-Englisch auf einem eingeblendeten Bildschirm geführt werden, erfährt man z.B. von Geheimtüren, bekommt lukrative Unter-Aufträge, kann Tauschgeschäfte machen oder seine abgenutzten Waffen reparieren lassen.

Und dann erst die Präsentation! Die neu entwickelte Mischung aus Vektor- und Bitmapgrafiken bietet ein Höchstmaß an Abwechslung, ständig wechseln Farbe und Struktur der Wände, hinter jeder Biegung warten neue Überraschungen. Vor allem ist alles wunderbar rund, nach der ewigen Rechteck-Bauweise der bisherigen Dungeons eine echte Erholung für's Auge. Daß die Soundbegleitung (Musik, Geräusche, Sprachausgabe) ebenfalls gigantisch ist, verwundert da kaum, eher schon, wie simpel sich das komplexe Riesen-Opus steuern läßt. Eine Handvoll Icons, die Maus und einige wenige Tastaturkommandos,

mehr braucht man nicht, um seinem Helden aus der Klemme zu helfen. Nicht zu vergessen, das geniale Auto-mapping mit der Notizfunktion. Der Preis für all die Herrlichkeit: Ein 386 SX mit 2 MB Arbeitsspeicher und freien 8 MB auf der Festplatte ist die Mindestkonfiguration. Wer ihn zahlen kann, erhält noch ein sehenswertes Intro, einen Beutel mit Alu-Runen und letztlich eben einen ersten Blick in die Zukunft des Rollenspiels!

Ultima VII – The Black Gate

Viel günstiger kommt man beim aktu-



Ultima Underworld



Underworld: Nichts für Nervenschwache!

Auf dem Höllenfluß



Underworld: Der Name ist Programm...



ellen Teil der originalen Ultima-Serie natürlich auch nicht weg, satte 21 MB beansprucht das Programm auf der Festplatte! Dafür findet der Fan hier wieder alles, was er an der Reihe kennt und schätzt: Viel Tiefgang, fulminante Grafik in der gewohnten Vogelperspektive, orchestralen Begleitsound und problemlose Handhabung. Erneut wird eine komplexe Abenteuerwelt „simuliert“, inklusive zahlloser Gesprächspartner, Tiere, Pflanzen und Monster, Shops, Waffen, knackigen Zaubersprüchen und und und. Aber interessanter sind sicher die Neuerungen, und da fällt zuerst mal die sagenhafte Optik auf. Die Grafik füllt den kompletten Screen aus, wodurch z.B. die herumlaufenden Personen mehr als doppelt so groß sind wie beim Vorgänger! Überhaupt gibt es diesmal Britannia pur, werden doch Texte nur bei Bedarf eingeblendet, und wer sich unterhalten will, klickt die gewünschte

Frage- bzw. Antwortvorgabe an. Die perfektionierte Maussteuerung (eine Taste zum Gehen, die andere für alle übrigen Befehle) klappt so gut, daß der Griff zum Keyboard praktisch überflüssig wird. Direkt vom Spieler zu steuern ist wie beim Vorgänger bloß der Avatar, die anderen Party-Mitglieder kommandiert der Rechner, allerdings können sie beeinflußt werden. Ein kleiner Wermutstropfen ist allenfalls, daß nur mehr eine Portraitgrafik zur Verfügung steht und das gewohnte Anfangs-Brimborium im Zigeunerwagen fehlt.

Ansonsten gehen auch hier weder die Vereinfachungen noch die gigantomanische Präsentation zu Lasten der Spieltiefe, denn Hauptaufgabe, Unter-Abenteuer und Lösung sind komplex und spannend wie immer: 200 Jahre nach dem Ende von Ultima VI liegt das gesamte Zaubereiwesen darnieder, die berühmten Moongates funktionieren nicht mehr, ein geheimnisvoller „Guardian“ macht sich wichtig, und erst kürzlich ist sogar ein schrecklicher Ritual-Mord passiert! Die Story ist nun weit weniger schwülstig als in den vorangegangenen Abenteuern, und die Ultima-Welt ist diesmal nicht größer, sondern detailreicher geworden – man kann z.B. sogar in den herumliegenden Büchern lesen!

Summa summarum ist Lord British und seinen Mannen einmal mehr gelungen, was man von den Schöpfern der erfolgreichsten Rollenspiel-Saga der Welt mittlerweile ganz selbstverständlich erwartet: ein neuer Meilenstein. Genaugenommen gleich zwei Meilensteine... (mm)

Ultima Underworld

Ein 3D-Rollenspiel wie keines zuvor.

GRAFIK	90%
SOUND	87%
ATMOSPHERE	94%
MOTIVATION	92%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Origin

Ohne 386er mit 2MB RAM und Festplatte läuft hier nichts.

Ultima VII

Wie erwartet: Das Rollenspiel unter den Rollenspielen.

GRAFIK	92%
SOUND	90%
ATMOSPHERE	96%
MOTIVATION	95%

URTEIL

Für

Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Origin

Mindestens ein 386 SX mit 2MB RAM und Festplatte nötig.

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



Ultima VII



Ultima VII: Bedienungskomfort vom Feinsten

Ultima VII: Können Rollenspiele schöner sein?



zum Schwarzen Tor



Und dafür der ganze Ärger?!

STEEL EMPIRE

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen?

Die Welt ist doch ungerecht: Während sich Millenniums stählernes Strategic in der Amigaversion ganz nett und vor allem relativ problemlos anläßt, bekommen PC-User die grauen Haare gleich mitgeliefert...

Geschlagene drei Stunden und drei ebenso geschlagene Compis waren nötig, um dieses letzten Endes doch eher simple Game zum Laufen zu bringen. Die Moral von der Geschicht: Man sollte es nie mit dem Vierer-DOS versuchen, man muß einkalkulieren, daß Install-Programm und Kartensound nicht auf jedem Rechner funktionieren, und zur Sicherheit sollten verschiedene Maustreiber greifbar sein! Ist der Kampf mit den Tücken der Technik gewonnen, erwartet Euch der Kampf um die Herrschaft auf dem Planeten Orion - bis zu fünf menschliche oder digitale Kontrahenten dürfen sich auf Rundenbasis um insgesamt 72 Länder prügeln. Allerdings nicht persönlich, stattdessen werden Mech-ähnliche Kampfandroiden gebaut, die die Sache dann unter sich ausmachen. Doch zunächst steht mit Hilfe einer hübschen Landkarte und allerlei Optionen die Eroberung und Befestigung neuer Territorien an, so nach dem Motto: Mehr Land bedeutet mehr

Geld, mehr Geld bedeutet mehr bzw. bessere Androiden. Sobald es doch knallt, hat man die Wahl zwischen rein strategischen Ergebnisberechnungen und mäßigen Actionszenen, an denen sich aber nur Joystickbesitzer versuchen sollten.

Rein optisch schaut die Sache zwar nicht besonders, jedoch etwas schöner und detaillierter als auf dem Homecomputer aus, Musik und FX lassen sich ertragen, und die Maus funktioniert ganz gut - wenn sie funktioniert. Aber zu viele „Wenns“ haben schon bessere Spiele kaputtgemacht! (jn)

Steel Empire

Kein übles Strategiespiel aber eine üble Schlamperie.

GRAFIK	47%
SOUND	38%
STEUERUNG	36%
MOTIVATION	33%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Millennium

34%

Auch mit 12 MHz ordentlich schnell

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



Gleich und gleich gesellt sich gern...

KWIX

Mehr Stein als Schein

Daß die Jungs von Art & Fun mit Power-Präsentation nicht viel am Hut haben, wissen wir bereits seit „Double Mind“ - ihre aktuelle Grübelelei läuft auf der gleichen Schiene: außen pfui, innen hui!

Preisfrage: Was würde wohl erst dabei herauskommen, wenn Art & Fun mal dem zwanghaften Drang widerstehen könnte, die feinen Knocheien stets im Aldi-Outfit präsentieren zu müssen? Naja, Spekulationen sind müßig, wenden wir unsere Aufmerksamkeit lieber den 50 Leveln voller Steine und Mauern zu - was hier so herb spartanisch und trügerisch einfach aussieht, hat's nämlich faustdick hinter den Mausohren...

Eigentlich geht es bloß darum, unter Zeitdruck eine vorgegebene Mindestmenge von Quadraten zu einem schlangenförmigen Gebilde zusammenzuschieben. Erschwert wird das Unterfangen durch die verschiedenfarbigen Seiten der Steine: Nur zwei gleiche Farben ermöglichen eine harmonische Verbindung; geraten unterschiedliche Tönungen aneinander, explodieren die beteiligten Klötze auf Nimmerwiedersehen. Auch die Steuerung (immer geradeaus bis zum nächsten Hindernis), allerlei tückisch verstreute Mauern

und Sonderfelder erfordern gründliches Nachdenken. So ist es z.B. mit etwas Geschick durchaus möglich, einen falschen Klunker durch Drehsteine „passend“ zu machen.

Im Gegensatz zur Präsentation mit der Spar-Optik und den drei verunglückten Soundpiepsern weiß die Handhabung durchaus zu begeistern - Leveleditor und Paßwortsystem erfreuen den Kwixer, und die Maus entwickelt genau den richtigen Biß. Wer also auf ein schmuckes Umfeld verzichten kann, darf auf diese Steine bedenkenlos bauen! (jn)

Kwix

Optisch schlichte Knochelei, aber Sucht-Faktor 7 auf der Joker-Skala.

GRAFIK	22%
SOUND	14%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	64%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Art & Fun

60%

Die Rechnergeschwindigkeit ist genretypisch kein Thema.

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

NUR KLEINGEISTER KÖNNEN AUF IHN VERZICHTEN...



AMIGA JOKER
DAS MAGAZIN FÜR
GEISTREICHES
COMPUTER
ENTERTAINMENT

JETZT **NEU** AM KIOSK!



LEGEND



Eine
Legende
wird wahr...

Wäre Mirror-
soft nicht vor
einigen
Monaten unter-
gegangen, gäbe
es dieses Spiel
schon längst –
mit etwas Ver-
spätung hat
nun Mindscape
die legendären
Dungeon-Tore
geöffnet. Und
dahinter wartet
eine echte
Überraschung!



So richtig neu ist bei Legend zwar nur das Magiesystem, aber die Art und Weise, wie der Programmierer Tag („Bloodwych“) hier bekannte Rollenspiel-Elemente zu einem harmonischen Ganzen vereint hat, ist schon bemerkenswert: Die Maus/Icon-Steuerung ist durchdacht bis ins letzte Detail und bietet teilweise sogar neue Handlungsmöglichkeiten, wie etwa die panische Flucht der Party in Notsituationen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich schön gemütlich vom reinen Übungs-Dungeon bis zu grimmigen Verliesen der Gefahrenklasse I, wo orkmäßig richtig die Post abgeht. Städte mit Shops, Gilden, Apotheken etc. gibt's ebenso viele wie

Tempel, geheimnisvolle Türme, Schlösser und sonstige Locations. Ein bißchen lahm ist lediglich die Standard-Vorgeschichte: Dem Land Trazere droht das Chaos, weil furchtbare Monster aus grauer Vorzeit seine Bewohner meucheln und alle Blümchen abknicken. Tröstlicherweise ist bereits eine Monsterabwehr-Truppe unterwegs, die aus vier Spezialisten für Kämpfen, Zaubern, Absingen magischer Weisen und Schleicharbeit besteht. Durch Punkte-Umverteilung bei den insgesamt zehn Charakterwerten kann der Spieler das Quartett noch etwas spezieller machen, ansonsten sind seine Eingriffsmöglichkeiten auf Kleinigkeiten (Name, Geschlecht, Hosenfarbe) beschränkt.

Gewandert wird auf einer Landkarte in 3D-Fraktalgrafik, die Freund und Feind in Form kleiner Fähnchen anzeigt. Läuft man mal dem Gegner in die Arme, erscheint ein Kampfscreen, der genau diesselbe isometrische 3D-Grafik (à la „Cadaver“) aufweist, wie man sie in den Dungeons zu se-

hen bekommt. Die Kämpfe mit den Orks, Trollen und anderen Fantasy-Monstern finden in Echtzeit statt; gesteuert werden die Recken dabei, wie im ganzen Spiel, über eine Reihe von Icons, die je nach Situation wechseln. Das Interessanteste ist hier aber wie gesagt die Zauberei, wurde sie doch gewissermaßen als offenes System konzipiert: Mit Hilfe von acht verschiedenen Reagenzien (Schwefel, Drachenzähne...) lassen sich beinahe beliebig viele verschiedene Spells herstellen. Daneben gibt es noch die herkömmlichen Schriftrollen, Tränke und Zauberstäbe, die aber erst gefunden werden wollen. Tja, und auch sonst ist alles vorhanden, was Dungeonforscher lieben: Automapping, kernige (Schalter-) Rätsel, ein handliches Inventory, die Möglichkeit der Helden-Wiederbelebung und und und.

Optisch ist Legend zwar kein Knaller, aber die animierten Zwischenbilder in den Shops etc. sind sehr atmosphärisch, und in den Dungeons geht's erstaunlich bunt und detailreich zu. Das

mit der Atmosphäre gilt auch für die Effekte sowie die acht Bardenlieder und den Titelsound. Da das Gameplay sowohl in punkto Steuerung als auch durch seine gelungene Mischung aus Action und Knobelei überzeugt, kann es nur ein Fazit geben: Hier ist nomen wirklich mal omen! (mm)

Legend

Ausgefeiltes und sehr stimmiges
Isometrie-Rollenspiel.

GRAFIK	72%
SOUND	61%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	88%
URTEIL	

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

85%

Ab 286er aufwärts gut spielbar,
auch von Disk (beide Formate
anbei).

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



Gloria in excelsis Deo et in terra...

Credo in unum Deum Patrem
omnipotentem...

Sanctus, Sanctus,
Sanctus Dominus...

Deus Sebaoth Pleni sunt coeli et
terra...

Benedictus qui venit in nomine...

Agnus Dei qui tollis usw.

DER PATRIZIER



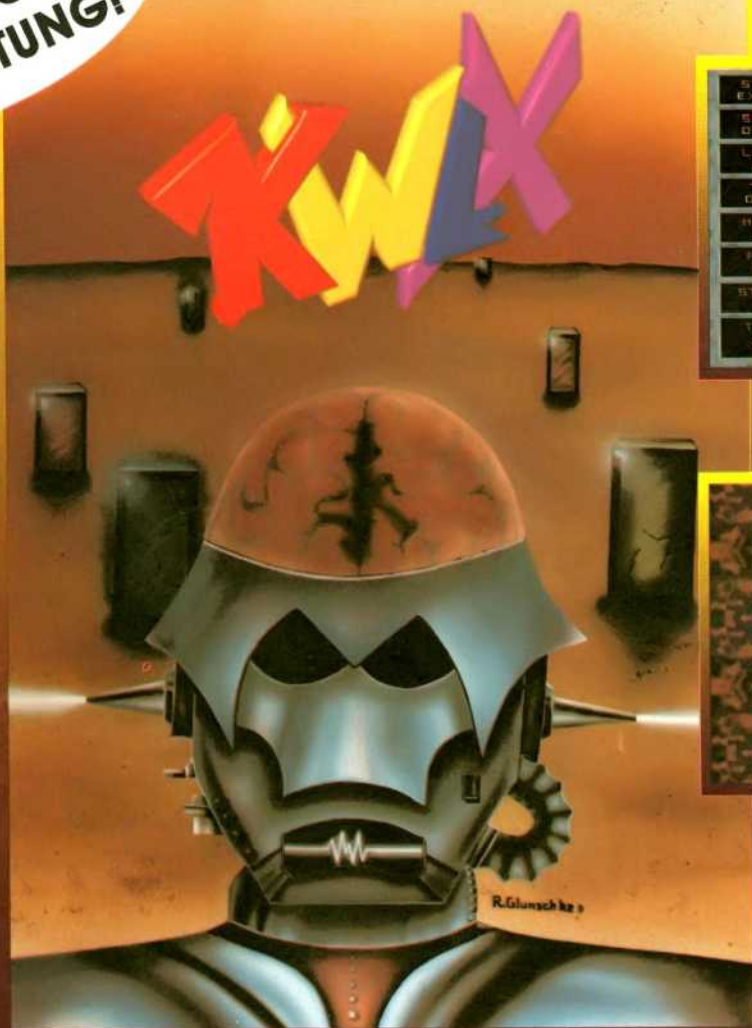
DEUTSCHE
ANLEITUNG!

KWIX - und sonst nix!

Strategie pur - Lassen Sie sich entführen in die Welt der Strategie.

50 verhängnisvolle Level erwarten Sie. Sollten diese noch nicht reichen, können Sie gerne mit dem mitgelieferten Leveleditor weitere kreieren. Natürlich bekommen Sie nach jedem gelösten Level ein Passwort...

Ein Spiel für Tüftler, Schnelldenker, Strategen. Immer einen Schritt vorraus - der einzige Weg zum Ziel...



Computer Entwicklungs GmbH
Kölln-Aachener Straße 86
5013 Elsdorf
Tel.: 02274-81981, Fax 81985

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 · 132 · D-4044 Kaaist 2
Mittelried · A Karasoft, Darius · CD Thall AG

Mach's nochmal, Alex!

SUPER TETRIS

Kaum eine Spielidee wurde so häufig kopiert wie die des russischen Mathematikers Alexej Pajitnov: „Tetris“ gibt es auf allen gängigen Systemen in fast allen Varianten. Aber eben nur in FAST allen...

Die neueste darf sich als offizieller Nachfolger des Megasellers bezeichnen, stammt sie doch vom guten Alexej höchstpersönlich. Und was ist daran neu? Vom Grundprinzip her – nichts. Wie eh und je fallen unterschiedlich geformte Steine in einen Becher, der Spieler darf die Klötze drehen und schieben, um geschlossene Reihen zu bilden. Die verschwinden dann, und das ganze Bauwerk rutscht nach unten.

Bei den Optionen kennt man ebenfalls das meiste schon vom Vorgänger bzw. seinen Nachahmern: Zehn Schwierigkeitsgrade, Anzeige des nächsten Steins, verschiedene Spielmodi mit Zeitbegrenzung und diverse Zwei-

Spieler-Varianten, wobei die interessanteste (gleichzeitig gegeneinander) hier leider nur per Null-Modem funktioniert. Außerdem ist der Vorrat an Steinen für die einzelnen Level nun begrenzt, aber zum Ausgleich gibt's Bomben zum Wegsprengen von Fehlbauten sowie alle möglichen Bonussteine für mehr Punkte oder Klötze.

Als grafische Beigabe wur-

den diesmal Motive aus dem Moskauer Staatszirkus verwendet, bei den steinernen Hauptdarstellern hat sich dagegen nichts verändert. Zum Steuern eignet sich nach wie vor das Keyboard am besten, den Sound (Düdelmusik & FX) schaltet man besser ab. Alles in allem bietet Super Tetris also recht wenig Perestroika für's Geld, zwei, drei zusätzliche Gimmicks machen zwar

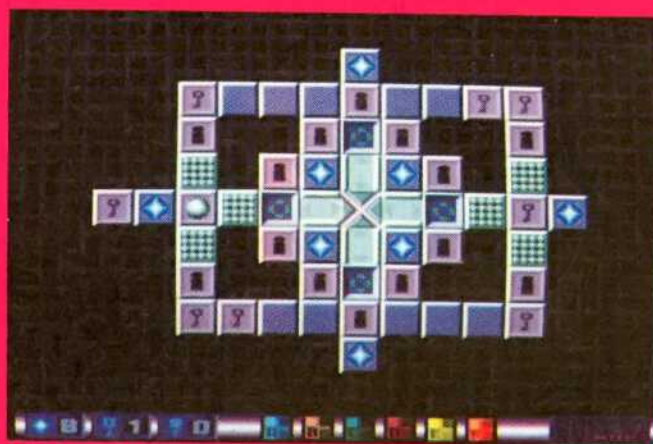
Jetzt fallen sie wieder...



„Mindwaste! ist ein Denkspiel der härteren Sorte“ – soweit die Anleitung zur neuen Knobelei von National Operators Software. Wie das mit dem „härter“ wohl gemeint ist? Und was heißt hier überhaupt neu?

Die zweite Frage zuerst: Neu ist eigentlich nur der Titel, denn am Amiga haben die Jungs letztes Jahr nahezu das gleiche Spielprinzip für ein Budget-Game namens „Think!“ verbraten. Dabei ging und geht es kurz gesagt darum, ein Kügelchen (mit den Cursortasten) durch verwirrende Labyrinth voller Spezialfelder zu dirigieren, alle Diamanten aufzusammeln und nach getaner Arbeit zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Das ist leichter gesagt als getan, denn da gibt es Einbahnstraßen, Sackgassen, Einmal-Felder und dergleichen Gemeinheiten mehr.

Auf den ersten Blick wirkt die Aufgabe also tatsächlich hart. Doch hat man sich erst-



Rinks oder lechts?

mal an die vielen Symbole und ihre Funktion gewöhnt, kann Level für Level recht rüstig durchwandert werden, und weil es nur schlappe 25 Stück davon gibt, ist Mindwaste! eher ein Härte-test für den geplünderten Geldbeutel – 25 DM für einen verregneten Nachmittag scheint nicht gerade ein billi-

ges Vergnügen, oder? Zumal die Hersteller zwei Sequels mit jeweils weiteren 25 Leveln für jeweils weitere 25 DM planen...

Wie auch immer, die Präsentation kommt jedenfalls frisch herb daher, also gewissermaßen beinhardt. Rein optisch schaut's zwar gar nicht sooo übel aus, doch wer auf Geräusche lauscht, hört nur

MINDWASTE!

Hirn- oder Geldverschwendung?

Spaß aber noch kein neues Spiel. Was soll man von solch einem dreisten Eigenplagiat nur halten? (C.Borgmeier)

Super Tetris

Nur ein leicht aufgepepptes Remake, vielleicht für Tetris-Sammler?

GRAFIK	55%
SOUND	28%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	55%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 114,- DM

Hersteller: Spectrum
Holobyte

52%

Eine Windows-Version ist gesondert erhältlich

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

das Surren des Lüfters, und Schnickschnack wie Maus- oder Sticksteuerung gehört auch nicht zum Lieferumfang. Nö, da bleibt der Daumen eher unten. (jn)

Mindwaste!

Puritanische Knobelei billig aber letzten Endes doch zu teuer

GRAFIK	33%
SOUND	00%
STEUERUNG	41%
MOTIVATION	28%

URTEIL

Für Anfänger

Preis: ca. 25,- DM

Hersteller: NOP Software

31%

Ob Dampfrechner oder 686er macht keinerlei Unterschied.

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

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

Auch wenn diese Seite schön langsam zur Meckerecke verkommt, das muß mal raus: Was dem Käufer eines PC-Spiels heute oft zugemutet wird, unterbietet in der Qualität locker so manchen 64er-Oldy! Wohlgemerkt, hier ist nicht vom spielerischen Inhalt die Rede...

...sondern von so banalen Dingen wie Grafik, Sound und Bedienungsfreundlichkeit, die man anno 1992 ja allmählich im Griff haben müßte. Ist aber nicht so, jedenfalls erwecken eine ganze Reihe von brandneuen Entertainment-Programmen den Eindruck, als bekämen ihre Schöpfer überhaupt nichts in den Griff. Sicher, rein prinzipiell wird die Präsentation immer hübscher und die Handhabung immer handlicher – rein praktisch sieht die Spielwelt am PC leider nicht ganz so rosig aus.

Das geht schon damit los, daß es allzuoft dem User überlassen bleibt, wie er seine Neuerwerbung zum Laufen bringen soll. Das Spielen direkt von Disk ist bei umfangreicheren Programmen meist unmöglich, und die Installation auf Festplatte enthält mehr Fußangeln, als sich der Benutzer eines Textverarbeitungssystems träumen läßt. OK, mit etwas Glück findet man eine Install-Routine und vielleicht sogar eine Beschreibung dazu in der Anleitung, aber wer den Erste Hilfe-Artikel in dieser Ausgabe gelesen hat, dürfte schon einen Vorgesmack darauf bekommen haben, was hier alles schief laufen kann. Mal fahndet das

Installationsprogramm vergeblich nach der (3.5"-) Disk in Laufwerk A:, mal stellt es abrupt seine Tätigkeit ein, weil angeblich zu wenig Speicher an Bord sei. Nicht selten bleibt einem nichts anderes übrig, als alle Dateien per Hand auf die Festplatte zu schaufeln, doch was tut man, wenn die Dinger komprimiert sind? Wer sich schon öfter mit solchen Problemen rumgeschlagen hat, weiß inzwischen, wie er das dazugehörige Dekomprimierungs-Programm findet und aufruft – aber muß man wirklich unbedingt gleich DOS-Profi sein oder werden, wenn man sich einfach mal mit einem Spiel entspannen will?

Ebenso gehen einige Hersteller ganz selbstverständlich davon aus, daß jeder PC-Besitzer im Schlaf einen XMS-Speicher in einen EMS-Speicher umwandeln kann, bloß ihre Anleitungen wissen komischerweise nichts davon. Aber selbst wenn im Prinzip alles so funktioniert, wie es funktionieren soll, artet das Installieren und Konfigurieren gerne zu einer Beschäftigungstherapie der härtesten Sorte aus. Daß es auch anders geht, beweisen positive Gegenbeispiele wie „Ultima Underworld“, das sich trotz 13 MB Umfang (!) sowohl schnell (!) als auch problemlos (!) auf den stationären Datenspeicher bannen läßt. Ist das Game erstmal auf der Festplatte verstaut, heißt das aber noch lange nicht, daß damit aller Ärger vergessen

wäre. Wie oft kommt es z.B. vor, daß die Maus ihren Dienst verweigert, weil das Spiel einzig und allein den Microsoft-Treiber unterstützt? Das Benutzen eines Joysticks fällt ja sowieso in die Abteilung Glücksspiel & eigenes Risiko, und wer einen deutschen Tastaturreiber verwendet, gehört von Haus aus bestraft. Die volle Härte des Programmierers trifft jene widerspenstigen Geister, die es wagen, heute noch mit solchen Antiquitäten wie einem 286er ohne Soundkarte und mit EGA-Monitor zu arbeiten: Das Alibi-Gepiepse über den internen Lautsprecher ist oft genug ohrenschädigend, und zweieinhalb Farben scheinen für Nicht-VGA-Besitzer ebenfalls zu genügen. Zum Ausgleich gibt es aber auch „Hightech-Games“, deren Bilder zwar vor 256 Farben strotzen, nur animiert sind sie halt häßlicher, langsamer und schlechter als so manche uralte Gurke...

Aber nun habe ich endgültig genug gestänkert, nur zwei Dinge noch: Zum einen sollte zur Ehrenrettung der Programmierer auch erwähnt werden, daß sie nicht immer die alleinige Schuld an jedem Programmfehler tragen – vielfach liegt's einfach an ihrem Arbeitgeber bzw. dem Zeitdruck, den dessen Buchhalter macht. Zum anderen liegen hier zufällig gerade ein paar Games rum, die ich noch loswerden möchte, und zwar:

- 1 x Monkey Island 2
- 1 x Castle of Dr. Brain
- 1 x Eye of the Beholder 2

Wer eins davon gewinnen will, muß nur die folgende Preisfrage richtig beantworten: Mit welchem Befehl kopiert man Dateien? Schreibt einfach das entsprechende DOS-Kommando auf eine Postkarte und schickt diese an:

**Joker Verlag
„Überhaupt und Außer-
dem“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Viel Glück und ungetrübtes Spielvergnügen wünscht
Euch
Euer Max



GRUNKURS FÜR SPIELERISCHE
NOTFÄLLE**HILFE!**
MEIN COMPUTER STREIKT!

Woran liegt's, wenn der Wing Commander gleich nach dem Intro abstürzt oder der Falke gar nicht erst starten will? Oft ist die Ursache klein, die Wirkung groß und die Verzweiflung nah – deshalb geben wir hier und heute Hilfe zur Selbsthilfe!

Wer hätte noch nie seinen persönlichen Zocker-GAU erlebt? Anders gefragt, wer hätte noch nie mit einem der folgenden Probleme Bekanntschaft geschlossen: Das Spiel läßt sich nicht installieren; das Spiel läßt sich ganz prachtvoll installieren, denkt aber überhaupt nicht ans Starten; das Spiel

startet einwandfrei, läuft – und stürzt ab. Natürlich sind insgesamt etwa 7384 verschiedene Ursachen denkbar, nicht zuletzt könnte ein Virus sein Unwesen treiben. Aber für Viren war das Special in der letzten Ausgabe zuständig, mächtige Hilfsprogramme wie „PC Tools“ oder „Norton Com-

mander“ können in ungeübten Händen mehr schlecht als gut machen – was also soll der Neuling tun? Einfach weiterlesen, denn zumindest die häufigsten Schwierigkeiten lassen sich mit ein paar simplen Tricks aus der Welt schaffen...

Welche Erste-Hilfe-Maßnahme auch immer ansteht, für den Fall der Fälle sollte man eine sogenannte Boot-Diskette in petto haben. Wird der Patient während der Operation ohnmächtig, könnt Ihr ihn damit nämlich problemlos wieder zum Leben erwecken. Der Befehl `FORMAT A:/S` erzeugt eine

SICHER IST SICHER

solche Rechner-Rettungs-Disk, anschließend müssen bloß noch die beiden Startdateien `AUTOEXEC.BAT` und `CONFIG.SYS` auf diese Scheibe

kopiert werden. Sollte der PC dann nicht wie gewohnt von der Festplatte booten, wird er ausgeschaltet, die Boot-Diskette eingelegt und der Rechner wieder eingeschaltet. Dabei ist zu beachten, daß die MS-Dose nur vom Laufwerk A: starten kann, das Laufwerk B: bleibt hier also außen vor.

**DEM INSTALLATEUR IST
NICHTS ZUSCHWÖR?**

Viele Programme lassen sich ausschließlich von Festplatte spielen, die meisten bieten auch eine eigene Installations-Routine. Manchmal weiß bloß die Anleitung nichts davon – ein Blick ins Inhaltsverzeichnis der (Start-) Diskette mittels `DIR`-Befehl schafft schnell Klarheit. Findet man keine IN-

STALL.XXX-Datei, oder verweigert diese aus irgendeinem Grund den Dienst, muß das Game per Hand auf die Festplatte kopiert werden. Zu-

nächst legt man mit dem Befehl `MD` das entsprechende Verzeichnis an; anschließend wechselt man mit `CD` Name in ebendieses Verzeichnis. Der Befehl `COPY A:*. *` kopiert nun alle Dateien von Disk A: auf die Festplatte. Je nach Anzahl der Disketten müßt Ihr diesen Befehl einige Male wiederholen.



WER A: SAGT...

Es passiert gottlob nicht häufig, aber es passiert: Das Installationsprogramm fordert einen unerbittlich auf, die Disk ins Laufwerk A: einzulegen, obwohl sich in der Packung ausschließlich 3.5-

Zöller befinden. Bevor Ihr nun zu Löt-

kolben und Schraubenzieher greift, solltet Ihr es lieber mit ASSIGN B: A: versuchen – dadurch werden die beiden Laufwerksnamen bis zum nächsten Neustart vertauscht.

STARTSCHWIERIGKEITEN

Das Game ist nun glücklich auf der Harddisk gelandet, aber sobald man es zum Laufen bringen will, wird man mit einer schnöden Fehlermeldung abgefertigt. Möglichkeit eins: Ihr seid (noch) nicht im richtigen Verzeichnis. Das sucht man mit DIR, hinein geht es dann mit CD (Verzeichnisname). Möglichkeit zwei: Ihr habt einen falschen Namen eingegeben. Den richtigen findet man, indem man sich mit den Befehlen DIR *.BAT und DIR *.EXE alle startfähigen Dateien des Programms anzeigen läßt. Die probiert man jetzt nacheinander durch – solange, bis das Titelbild erscheint. Möglichkeit drei: Ihr habt zu wenig Speicher. Wer sowieso ziemlich unmusikalisch ist, wählt im Setup-Menü einfach die Option „No Sound“, oft genügt das schon, um die entscheidenden Bytes freizuschaukeln. Es könnte aber auch

sein, daß im Arbeitsspeicher die Überreste eines anderen Programms ihr residentes Unwesen treiben, besonders grafische Benutzeroberflächen wie „Windows“, „Geoworks“ und „GEM“ sind pures Gift für Spiele. Ausschalten und dann noch mal direkt über DOS laden, heißt die Devise, und zwar am besten gleich mittels der angelegten Boot-Disk.

Der Übeltäter kann aber auch das Betriebssystem selbst sein, sofern es sich dabei z.B. um das enorm platzgreifende DOS 4.1 handelt. In diesem Fall muß man entweder auf das neue DOS 5.0 umsatteln oder tief in die programmiertechnische Trickkiste greifen. Letzteres setzt natürlich einschlägige Grundkenntnisse in der Materie voraus, deshalb beschränken wir uns an

dieser Stelle auf einige weiterführende Hinweise für erfahrene DOSologen: Überflüssige Treiber in der CONFIG.SYS bzw. AUTOEXEC.BAT lassen sich mit REM ausschalten. Wer ein Extended oder Expanded Memory hat, kann (und sollte) die Dinger dorthin verpflanzen. Bewährt hat sich auch das Herumexperimentieren mit dem Eintrag FILES = XX in der CONFIG.SYS, so setzt sich z.B. das Programm „Einmal Kanzler sein“ erst dann in Bewegung, wenn die Anzahl der Files auf 20 heraufgesetzt wird. Übrigens muß nach jeder Änderung der beiden Startdateien der Rechner neu gebootet werden, da sie erst dann wirksam werden. Doch Vorsicht: Wer sich hier nicht auskennt, legt schnell seinen Rechner lahm! Wenn die Festplatte nicht mehr bootet, muß die hoffentlich vorher angefertigte Startdiskette ran.

SPEZIELLE FÄLLE

Läuft das Programm nun endlich, ärgert man sich oft schon zwei Minuten später über die frisch erworbene SuperMaus, weil der Mauszeiger beleidigt in der Ecke steht. Meist liegt es gar nicht an dem edlen Grautier, sondern am mitgelieferten Treiber, der vom Hersteller gerade mal an zwei Games getestet wurde. Steht auf Eurer Spielepackung etwas von „MS-kompatibler Maus“, so legt Ihr Euch am besten einen Microsoft-Treiber (ab Version 7.0) zu, der dieses Problem in 99 Prozent der Fälle aus der Welt schafft. Vor allem US-Hersteller verwirren die teutonische Kundschaft gerne mit

höchst undeutschen Tastaturbelegungen. Speziell bei Flugsimulationen ist das recht ekelhaft, denn selbst ein erfahrener Lufthansa-Pilot würde kein Suppenhuhn aus dem Hangar kriegen, wenn man ihm verschweigt, welche Feder er zum Starten zupfen muß. Die Lösung heißt Alt-Ctrl-F1 – durch das gleichzeitige Drücken dieser drei Tasten wird der amerikanische Tastaturentreiber geladen, und schon stimmt die mitgelieferte Schablone wieder mit dem real existierenden PC-Cockpit

überein. Die Re-Germanisierung erfolgt dann mit Alt-Ctrl-F2.

Daß Games, die eigentlich ganz friedlich vor sich hinlaufen, dann doch plötzlich abstürzen, kann schon mal vorkommen. Kommt es allerdings öfter vor, liegt die Ursache meist wieder beim zu knapp bemessenen Arbeitsspeicher. Auch hier gilt dann das bereits oben Gesagte: Zusatzspeicher nutzen, überflüssige Treiber ausschalten, zum Spielen die Bootdisk benutzen, auf DOS 5.0 umrüsten – und in scheinbar aussichtslosen Fällen bei unserer Hotline (immer mittwochs, 16.00 bis 19.00 Uhr) anrufen! (pb)

Z o c k e r o l y m p

Top Job

Je einmal über Das Schwarze Auge können sich freuen:

Ursula Ziegler, Backnang
Jürgen Brosi, Klingsmoos
Florian Siebzechnrühl, Erlangen

Überhaupt & Außerdem

Return of Medusa bekommt:

Marco Maul, Kronberg
Sein Wunschspiel Guardians erhält:
Klaus Wölfel, Bielefeld
Mit Space 1889 spielt:
Martina Bischoff, Waghäusel

Blackout

Eine komplette Freipartie bei Feudalherren hat gewonnen:
Uwe Brock, Wedemark
Mit Railway unterwegs

in vergangene Jahrhunderte ist:

Frank Willeke, Dinslaken

Und nun die Überraschung: Daydream Productions hat nicht nur zwei, sondern ZWANZIG New Order für die Gewinner gestiftet. Wir finden das wirklich großzügig und freuen uns mit Euch. Hier die Glücklichen: Christian Karl, Nagold
Sven Jeske, Berlin
Axel Wimmer, Clausenthal

Daniel Kloda, Dortmund

Guido Krug, Bad Bocklet

Tobias Trinks, Kulmbach

Torsten Lietz, Schwäb.-Gmünd

Holger Lukas, Kempen

Marcus Liberski, O — Frankfurt

Marc Börlin, Wenslingen, Schweiz

Christian Weber, Emden

S. Meyer, Hinterkapelen, Schweiz

Lukas Suchan, Esslingen

Rouven Böss, Ellersstadt

Philipp Megerle, Schondorf

Oliver Schott, Arzberg

Jörg Wissing, Heiden

Ralfjörg Fischer, Bühl

Holger Lutz, Neubiberg

Wolfgang Strauß, Graz, Österreich

Microprose Jahreslos

Das wußte nun wirklich jeder: Der Programmierer von Civilization ist Sid Meier. So viele kluge Leser — doch leider nur einige konnten gewinnen. Hier kommen sie:

Sämtliche PC-Games von MicroProse, die in der Zeit vom 1.5.92 bis zum 30.4.93 in Deutschland veröffentlicht werden, und zur Begrüßung schon mal „Falcon 3.0“ und die deutsche Version von „Civilization“ erhalten: Patrick Wegener, Würzburg
Louis Wood, Bensheim
Markus Hörländer, Leinfelden-Echterdingen

Und weiter geht's — je ein MicroProse-Spiel nach Wahl dürfen sich aussuchen:

Denis Buss, Leichlingen

Jörg Walterfang, Oberhausen

Klaus Preiß, Obermörlen

Christoph Tornau, Haltern

Markus Mohr, Steinhelm

Jörg Zimmermann, Leverkusen

Volker Rinne, Hannover

Markus Häge, Börslingen

Anja Großbeck, Hamburg

Tobias Dickmeis, Jülich-Broich

Michael Häsel, Kamp-Lintfort

Daniel Veit, Essen

Wie immer gratulieren wir den Gewinnern recht herzlich und wünschen viel Spaß mit den Preisen. Und sollte es diesmal nicht geklappt haben, so laßt doch den Kopf nicht gleich hängen — vielleicht zieht Ihr schon nächstes Mal das große Los!

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X

SOUNDBLASTER

- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279,-

- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320,-

X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox

SB-PRO 3 598.-

CD-ROM Laufwerk 798.-

neu: BEST OF

Public Domain & SHAREWARE

ab 3 Mark pro Diskette :

Sonderliste + PC-Liste

kostenlos!!!

ROLAND LAPC-I

THUNDERBOARD

AdLib dt. Handbuch 799,-

VIDEO PLUS

INDIANA JONES 4 engl. 279,-

Aces of the Pacific 135,-

VERSANDKOSTEN 998,-

Post Nachnahme 78,90

Vorauszahlung o. Stammkunden DM 4,-

DM 6,-

DM 4,-

DM 6,-

DM 4,-

DM 6,-

DM 4,-

DM 6,-

Aus unserem Angebot:

Aces of the Pacific	DA 74,90
Airbus A 320	DV 87,90
Airline	DV 65,90
Another World	DA 68,90
Battle Isle	DV 81,90
-Data Disk I	DA 45,90
Bundesliga Man. prof.	DV 69,90
Civilisation	DV 89,90
D Generation	DA 73,90
Dark Seed	DA 89,90
Dune	DV 73,90
Eye o.t. Beholder 2	DV 79,90
Epic	DV 71,90
Eternam	DV 85,90
Gunship 2000	DA 82,90
Indiana Jones 4	DA 82,90
Kaiser	DV 91,90
Kings Quest V VGA	DV 89,90
Larry 5 VGA	DV 82,90
Lemmings	DA 41,90
-Data Disk	DA 36,90
Lemmings 2	DA 36,90
Links - VGA	DA 83,90
-Zusatzd. 1/2/3/4/5 je	39,90
Mad TV	DV 83,90
Midwinter 2	DA 89,90
Might + Magic 3	DV 78,90
Monkey Island 2	DV 78,90
Police Quest 3	DV 82,90
Red Baron	DV 82,90
Rocketeer	72,90
Samurai	64,90
Secret Weapons of Luftw.	82,90
-Miss.Disk P38	37,90
-Mission Disk P80	37,90
-Mission Disk HE162	41,90
Shuttle Space Sim.	DV 105,90
Sim Ant	DV 88,90
Space Quest IV	DV 95,90
Star Trek 25th.	DA 73,90
Super Tetris	DA 74,90
Titus the Fox	69,90
Ultima 7	DA 82,90
Ultima Underworld	DA 82,90
Uncharted Waters	94,90
Wing Commander 2	DA 82,90
- Speech Aces.Pack	38,90
- Operation Disk 1	42,90
Wizardry 7	98,90

SPIELE auf CD-ROOM:

Kings Quest V DA 89,90

Wing Com.I Edition 119,00

Liste kostenlos !!

Traum-Preise für Top-Spiele

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

Komplett
deutsch oder mit
deutscher
Anleitung!

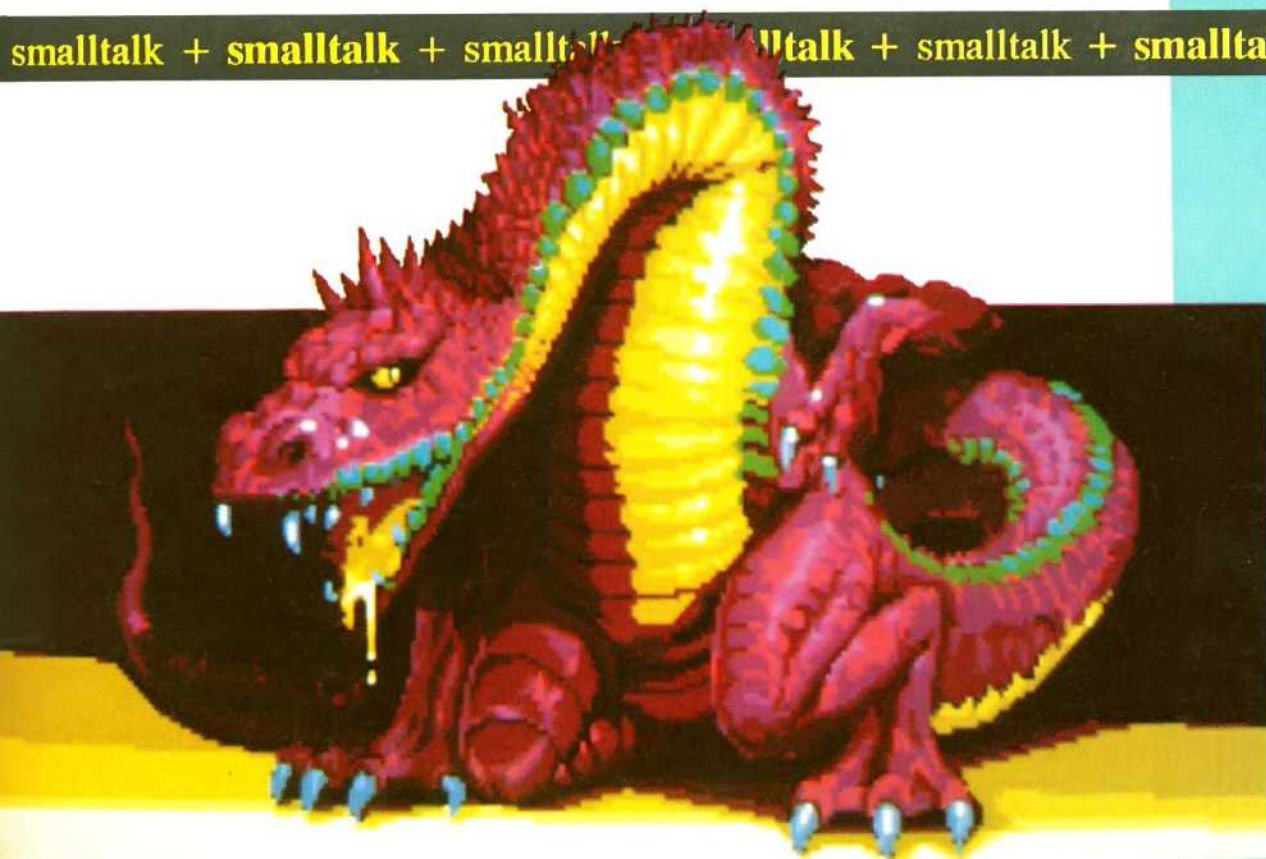
Best.Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5 1/4	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt. 82,50	82,50
7.62	Indy 4 Vorb. mögl.	dt. 82,50	82,50
7.63	Epic	dt. 82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt. 74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt. 74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt. 89,90	----
7.67	Global Effect	dt. 94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt. 85,50	----
7.69	Sim Ant	dt. 82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt. 82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt. 82,50	78,50
7.72	Populous II	dt. ----	82,50
7.73	Might & Magic	dt. 82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt. 82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt. 82,50	----
7.76	More Lemmings	dt. 69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt. ----	69,50
7.78	Castles	dt. ----	79,90
7.79	Amberstar	dt. ----	89,50
7.80	Ultima 7	dt. 82,50	----
7.81	Battle Isle	dt. 82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt. 82,50	79,50

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

TOP ANGEBOT: ab DM 200,- liefern wir porto u. versandkostenfrei und ab DM 300,- Bestellwert ziehen wir 3% Skonto ab!!!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF Game Verlag I. Gunia, Kampstraße 34/5, W-4650 Gelsenkirchen 2 Gewerbegebiet
Telefon: 0209/58 68 22 oder 58 68 23 Fax: 0209/58 68 24

Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen!!! Fragen: Rufen Sie sofort an!



Sid Meier, Al Lowe, Richard Garriott, die Bitmap Brothers – bisher hatten wir hier lauter „lebende Legenden“ zu Gast. Soweit haben es unsere heutigen Gesprächspartner zwar noch nicht gebracht, doch wie's aussieht, sind sie auf dem besten Wege!

Guido Henkel und Hans Jürgen Brändle kennen sich bereits aus der Schule, die Leidenschaft für Bits & Bytes hat das Duo auch beruflich zusammengeschweißt. Ja, bei genauerer Betrachtung bleibt eigentlich nur das 1987 erschienene „Hellowoon“ übrig, das Guido im Alleingang programmiert hat – alle anderen Spiele, wie „Ooze“, „Lords of Doom“ und „Spirit of Adventure“ haben die beiden als Team entwickelt. Aber nicht nur spielerisch ergänzen sich der quirlige Guido und der eher ruhige Hans Jürgen ganz ausgezeichnet, auch die Software-Label „Dragonware“ und (später) „Attic“ wurden von ihnen gemeinsam (mit-) gegründet. Tja, und wer Attic sagt, muß auch „Das Schwarze Auge“ sagen, denn ihr Dungeon-Knüller dürfte den Jungs die Eintrittskarten für den Software-Olymp gesichert haben – mit einer halben Million Mark Entwicklungskosten ist diese rein deutsche Produktion in bisher nie gekannte Dimensionen vorgestoßen!

?: Guido, als erstes mal die übliche Personalienfeststellung, also wann geboren, wie und warum?

GH: Laß es mich mal so sagen – nach dem Abitur habe ich zunächst eine Lehre als Schriftsetzer und Druckvorlagenhersteller gemacht, bevor ich

mich dann endgültig der Spiele-Zunft verschrieb. Für all das mußte ich natürlich erst geboren werden, und das passierte genau am 6.6.1964.

?: Eine einfache, klare Aussage! Kannst Du da mithalten, Hans Jürgen?

HJB: 5.2.1966, Abitur, Informatik-Studium an der Fachhochschule Furtwangen, bereits während des Studiums gemeinsame Programmier-Erlebnisse mit Guido.

?: Unüberhörbar ein Diplom-Informatiker! Aber es heißt ja schließlich: Alter vor Informatik – also Guido, wie fäng Deine bzw. Eure Karriere an?

GH: Ich lasse mal all die Sachen weg, die Hans Jürgen und ich nur so zum Spaß auf dem VC 20 und dem 64er gemacht haben. Mein erstes kommerzielles Spiel war Hellowoon, ein Text-adventure mit nur wenigen Bildern. Das war echte Pionierarbeit, denn damals hieß es noch, in deutsch könne man nie ein vernünftiges Adventure programmieren – also mußte ich ein völlig neues System erschaffen.

?: Aber tatsächlich war der Parser von Hellowoon dann ein sehr verständiger Geselle.

GH: Danke! Trotzdem habe ich das System laufend verbessert – Ooze, mein zweites Game, kam sogar zweimal heraus, zuerst 1987, und dann 1989 nochmal in einer verbesserten

Ein offenes

Gespräch mit:

Guido Henkel

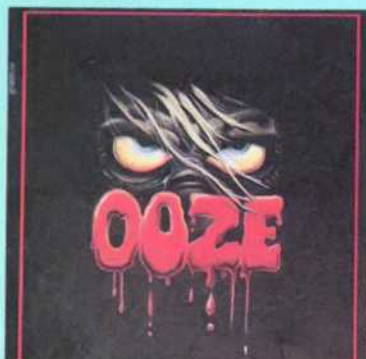
&

Hans Jürgen

Brändle



So fing alles an: Hellowoon



Das erste Gemeinschaftsprojekt: Ooze



Das Icon-Zeitalter bricht an: Lords of Doom



Schon ein bißchen im DSA-Look:
Spirit of Adventure

Version für den englischen Markt, bei der fast alle Schwächen ausgemerzt waren.

?: Du bist ja ein richtiger Perfektionist! Lag es vielleicht auch an Deinem Qualitätsanspruch, daß wir seinerzeit jahrelang auf die Drachen von Laas warten mußten?!

GH: Ach, diese leidige Geschichte! Das Spiel wäre eigentlich längst fertig gewesen, aber dann kam es zu persönlichen Differenzen mit Ariolasoft (heute: United Software), meinem ersten Vertrieb. Deshalb bot ich es Linel an, und wartete und wartete... Zwischendurch machte ich aushilfsweise für einen Freund die Amiga-Umsetzung von Exolon, anschließend ging ich zu Starbyte, bei denen Lords of Doom erschien, und erst danach war es endlich möglich, die Drachen zu veröffentlichen! Wenigstens konnten Hans Jürgen und ich dann bei Spirit of Adventure mit einem stark erweiterten Team arbeiten. Wir träumten davon, das ultimative Rollenspiel zu erschaffen, aber der Termindruck war dagegen. Zum Schluß waren wir sauer, weil sich etliche Dinge nicht mehr einbauen ließen, die wir gerne dringehabt hätten, und Starbyte war sauer, weil die 64er-Version nicht rechtzeitig fertig wurde. Jetzt ist wahrscheinlich klar, warum wir von fremden Vertrieben die Nase voll haben...

?: Ja, doch. Aber Das Schwarze Auge könntet Ihr doch wohl auch kaum allein im stillen Kämmerlein machen, oder?

HJB: Wo denkst Du hin, das war ein Riesenprojekt! Allein zwanzig Programmierer, Spieldesigner und Grafiker waren beteiligt!

?: Und was blieb da für Euch zu tun? Hat vielleicht Guido die Orks und Hans Jürgen die Goblins gemacht?

HJB: Auf meinen Schultern ruhte die Hauptlast der Programmierung...

GH: ...wobei ich ihn etwas entlastet habe...

HJB: ...außerdem blieb an mir die Koordinierung der Konvertierungs-Leute hängen...

GH: ...dafür mußte ich mich mit der Pressearbeit rumschlagen!

?: Du Ärmster, war's schlimm?

GH: Danke der Nachfrage, es geht so.
?: Wie beruhigend. Aber warum mußte es eigentlich ausgerechnet Das Schwarze Auge sein, wäre etwas völlig Neues nicht reizvoller gewesen?

GH: Reizvoll ja, aber leider kennt dann halt kein Mensch das Spiel, und bis sich das durch die Mundpropaganda geändert hat, vergeht eine halbe Ewigkeit. So hingegen können wir jetzt schon über Umsetzungen auf diverse Konsolen nachdenken, was ja wegen der einfachen Steuerung durchaus machbar ist – auf die Handhabung mit den Pop-Up-Menüs bin ich übrigens besonders stolz! Davon abgesehen hatten wir beim Schwarzen Auge die Gewähr, daß die Regeln was taugen, schließlich sind sie schon von Millionen Rollenspielern auf Herz und Nieren getestet worden.

?: Ja, aber bloß in der Pen & Paper-Variante...

GH: Logisch, aber wir haben wirklich nur das rausgelassen, was auf dem Computer einfach nicht geht, ansonsten ist die Geschichte 1:1 rübergezogen worden. Deshalb haben wir ja auch extra sehr eng mit den Leuten von Fantasy Productions zusammengearbeitet, von denen schließlich die Vorlage stammt.

?: Apropos Zusammenarbeit, zu Eurem Stab gehört mit Sascha Jungnickel ein junger Künstler, von dem in unserer Schwesterzeitschrift „Amiga Joker“ mal ein Werk zu sehen war. Du hast Dich daraufhin bei uns nach ihm erkundigt – ist es eigentlich derart schwer, an gute Grafiker zu kommen, daß man wildfremde Computermagazine damit belästigen muß?

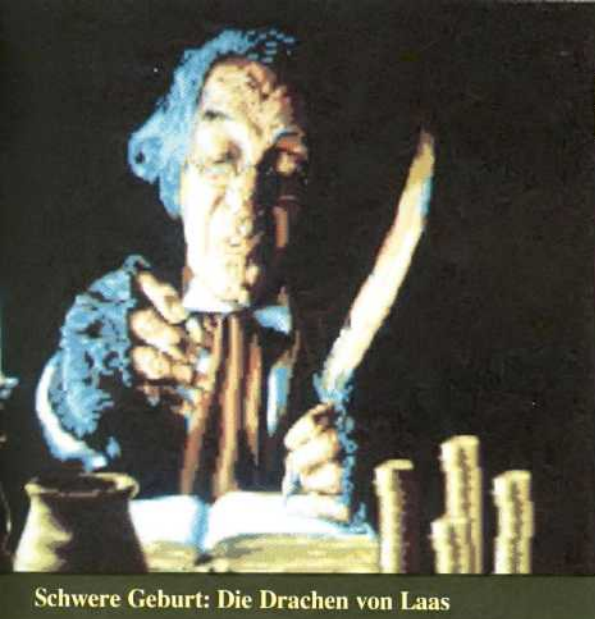
GH: Du sagst es! Und bei der Gelegenheit gleich mal ein kleiner Aufruf: Wir suchen ständig nach fähigen Grafikern, Programmierern usw.. Falls jemand Interesse hat, soll er uns einfach ein paar Zeilen schreiben.

?: Soviel zur Unterstützung arbeitsloser Computer-Künstler, jetzt noch einige Fragen zu DSA – warum ist es nicht in Echtzeit, warum gibt's keine Wildnis zum Rumwandern, und wie stellt Ihr Euch die weitere Entwicklung der Reihe vor?

GH: Auf Echtzeit haben wir verzichtet, um die langsamen Klicker nicht zu bestrafen; daß man nur auf der Karte wandern kann, war anfangs auch bei uns im Team sehr umstritten, aber so ist es halt übersichtlicher, und man ist



Hans Jürgen Brändle



Schwere Geburt: Die Drachen von Laas

nicht so nervig lang zwischen den einzelnen Locations unterwegs. Die Schicksalsklinge ist der erste Teil einer Trilogie, die Namen der nächsten Folgen stehen aber noch nicht fest, vielleicht soll die ganze Serie später auch in Form von Papier-Modulen veröffentlicht werden. Aber das ist alles noch nicht restlos ausgeknobelt.

?: Wollt Ihr also in die Fußstapfen von SSI treten, wo die AD&D-Serie seit Jahren fließbandmäßig ausgeschlachtet wird?

HJB: Nein, so hat Guido das bestimmt nicht gemeint – wie SSI wollen wir es eben NICHT machen! Obwohl DSA hierzulande eine ähnliche Monopolstellung einnimmt wie AD&D in den Staaten, sollte man den Bogen nicht derart überspannen.

?: Sehr vernünftig, Attic wird also auch zukünftig nicht nur Das Schwarze Auge im Auge haben?

HJB: Keineswegs, beim Autofahren kommen mir immer neue Ideen...

?: Und wo nimmst Du Deine Einfälle her, Guido?

GH: Meine Geistesblitze habe ich in der Badewanne, wenn mir mal nichts einfallen will, setze ich mich sogar extra zum Brainstorming rein!

?: Ja, was ist denn nun dabei herausgekommen, als Du Dich das letzte Mal reingesetzt hast?

GH: Nun, demnächst wollen wir Perry Rhodan umsetzen. Das Spiel wird „Die Jagd nach dem Leben“ heißen und von Zellaktivatoren handeln, die man finden muß. Zur Zeit sind wir aber noch damit beschäftigt, das Kampfsystem umzuarbeiten.

?: Wird man dabei die Rolle Perry Rhodans übernehmen?

HJB: Nein, der hält sich eher etwas im Hintergrund.

?: Aha, dieselbe noble Zurückhaltung wie bei Lord British. Habt Ihr noch mehr Knaller in petto?

HJB: Möglicherweise, wir stehen nämlich momentan in Verhandlungen mit FASA, den Leuten hinter dem Cyberpunk-Rollenspiel „Shadowrun“...

?: Donnerwetter! Und was steht weiter

smalltalk + smalltalk + smalltalk +

an, etwa eine Versoftung des Eiffelturms?!

GH: Nicht ganz, vor allem nie wieder Actionspiele – The Oath hat sich katastrophal schlecht verkauft, was eindeutig an den vielen Raubkopierern liegt. Wenn die Jungs es nur endlich mal einsähen, daß wir viel bessere Games machen könnten, wenn sie den Markt nicht kaputt machen würden!

?: Bei Rollenspielen ist das kein Problem?

GH: Kein so großes, weil die ohne Anleitung, Karte etc. eben nicht soviel Spaß machen.

?: Eine schöne Überleitung zur Schlußfrage – was macht Euch privat Spaß, in punkto Spiele, Musik, Bücher? Hans Jürgen?

HJB: Tja mit DSA beschäftige ich mich schon seit acht Jahren, am liebsten als Spielleiter. Ich mag aber auch Brettspiele wie Talisman; auf dem Computer fallen mir Civilization, Dungeon Master, Eye of the Beholder und Populous ein. Musik höre ich quer durchs Gemüsebeet, von Bob Dylan bis Queensryche, nur Pop und Jazz kann man wohl weglassen. Mein Lesestoff kommt aus den Bereichen Fantasy, Horror und Science Fiction, z.B. Phillip Jose Farmer, Isaac Asimov, Stanislaw Lem.

?: Guido?

GH: Ich stehe auf Wrestling, genau wie Hans Jürgen – der hat mich sogar darauf gebracht, obwohl er das eben taktvoll verschwiegen hat! Tja, und sonst lese ich viel, etwa die Dragonlance-Serie von Weis & Hickman, Tolkien, Stephen King, Dean R. Koontz und H.P. Lovecraft. Meine musikalischen Lieblinge heißen Dokken, Queensryche, Rat, White Lion, der ganze Westcoast-Metal – außer Guns'n Roses. Ich habe auch selbst schon in einer Band mit dem sinnigen Namen X-Rated Bandits gespielt. Auch als Maler habe ich mich mal versucht, aber das war eher was Experimentelles: Papier zerknüllen, Airbrush-mäßig bearbeiten, dann wieder auseinanderfalten und ran damit an die Wohnzimmerwand. Bei Spielen sind meine Favoriten Adventures, praktisch alles von Magnetic Scrolls und Infocom; bei den Rollenspielen habe ich mich lange mit Bard's Tale, Dungeon Master, Eye of the Beholder und Might & Magic III befaßt. Daneben habe ich eine Action-Ader, R-Type war so ein spezieller Fall, dann Shadow of the Beast, und zur Zeit bahnt sich gerade ein Apidya-Fieber an.

?: Man dankt für das aufschlußreiche Gespräch! (mm)



Der Dungeon-Hammer: Das Schwarze Auge

Guido Henkel & Hans Jürgen Brändle Softographie

Hellowoon (1987)

Ooze (1987)

Exolon (1988)

Ooze, neue Version (1989)

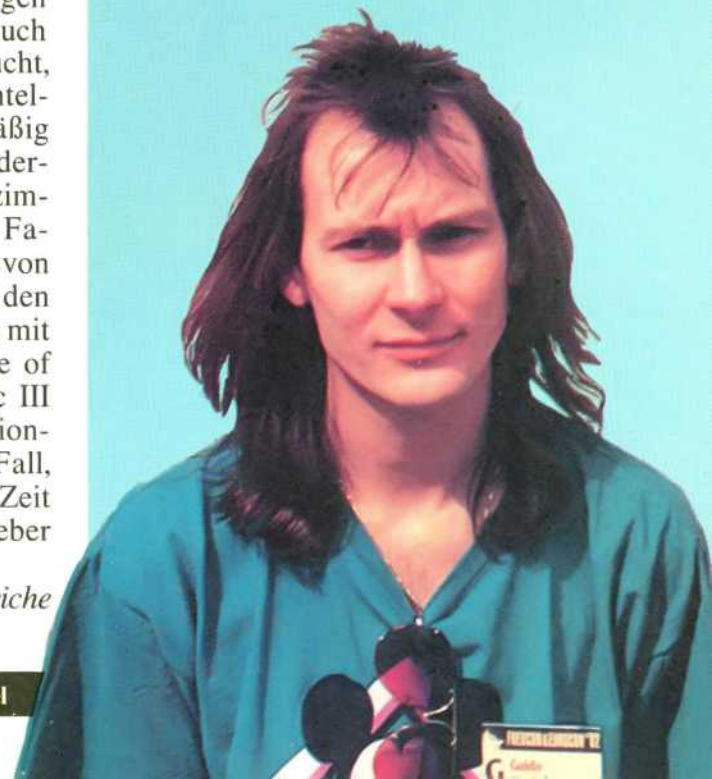
Lords of Doom (1990)

Die Drachen von Laas (1991)

Spirit of Adventure (1991)

The Oath (1991)

Das Schwarze Auge (1992)



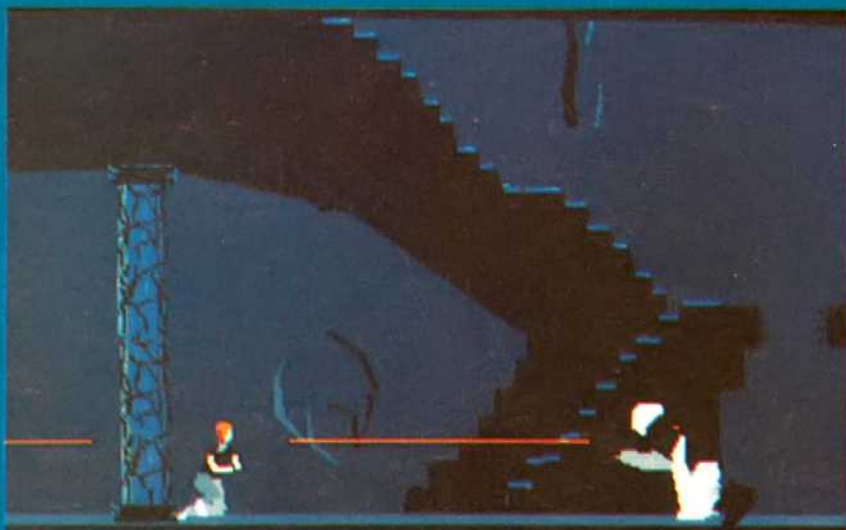
Guido Henkel



another world



Kaum hat die Mörder-Kreuzfahrt „Cruise for a Corpse“ im PC-Hafen angelegt, da taucht schon Delphines nächste Konvertierung am Horizont auf. Zwar darf auch weiterhin geknobelt werden, aber sonst ist nunmehr alles anders!



Nichts ist unüberwindlich!

Wen wundert's, schließlich geht es ja um die *andere* Welt bzw. Professor Chaykins Abenteuer in diesem Parallel-Universum. Hierzulande war der Mann ein Antimaterie-Spezialist (und wäre es vermutlich noch immer), doch leider ging eines seiner Experimente auf beeindruckende Weise in die Hose: Nachdem Blitz und Donner verklungen sind, findet sich Chaykin zur allgemeinen Überraschung auf einem äußerst wüsten, äußerst lebensfeindlichen und äußerst fremden Planeten wieder...

Nachtschwarze Monster und stachelige Würmer wollen dem unglückseligen Wissenschaftler ans ungegerbte Leder, und die ansässigen Sklaventreiber-Aliens sind auch nicht gerade menschenfreundlich – unser Held wird gefangen, und wenn er in diesem Action-Adventure je wieder etwas anderes als Gitterstäbe sehen will, wird ihm ein ge-

Was kostet die Welt?

pfligter Überraschungsausbruch nicht erspart bleiben. Das Knastologen-Drama wird (für Delphine höchst ungewöhnlich) nicht etwa mit Maus und Icons dirigiert, sondern komplett per Joystick. Dabei bewegt sich der smarte Prof. durch wunderschöne, in Seitenansicht gezeichnete Duster-Bilder, springt, läuft und schießt.

Das ist natürlich längst nicht alles, denn gelegentlich darf man spielfilmartige Kurzsequenzen oder hinreißende Zooms und „Nahaufnahmen“ bewundern; außerdem taucht nahezu in jedem Screen irgendein Problem auf, bei dem bloßes Ballern nicht weiterführt. So gilt es z.B. Fallen zu umgehen, einen später dringend benötigten Freund zu retten, Waffen zu finden, Transportmittel zu verwenden und dergleichen mehr.

Das Salz in der Suppe ist und bleibt aber die Optik: Eric Chahi, seines Zeichens Co-Designer von Delphines Frühwerk „Future Wars“, entwickelte eine neuartige Animationstechnik, bei der sich die Polygon-Charaktere so umwerfend realistisch bewegen, daß es gar nicht weiter auffällt, wenn die Hintergründe nicht immer ganz so doll geraten sind. Falls nun jemand geglaubt haben sollte, dieses Wunder ließe sich

und auch sonst hier und da etwas nachgefeilt.

Im übrigen ist das Intro immer noch der schiere Wahnsinn, und auch die Levelcodes wurden beibehalten, allerdings mit geänderten Paßwörtern. Akustik-Genuß steht zumindest den Soundblaster-Usern bevor, und überhaupt bürgt Another World für unverbrauchtes Spielvergnügen mit viel, viel Atmosphäre – ein Computer-Erlebnis, das man nicht so schnell vergessen wird! (jn)

Another World

Ein Action-Abenteuer mit Klasse: Spannend, stimmungsvoll und schön anzusehen!

GRAFIK	84%
SOUND	82%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	83%

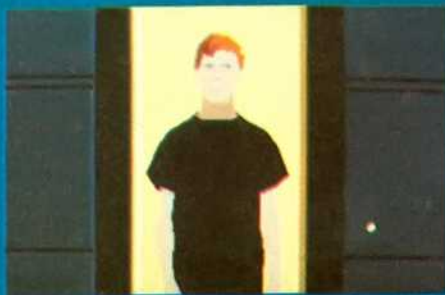
URTEIL

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

83%

Wie vom Hersteller gewohnt auch mit 12 MHz durchaus noch spielbar.

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



FÜR DIE ZUKUNFT ENTWICKELT!

FLIGHTSTICK™

Ob Simulation, Adventure oder knallharte Action - der **CH-FLIGHTSTICK** ist für jede Anwendung optimal geeignet.

Der **CH-FLIGHTSTICK** bietet Ihnen alles, was Sie von einem Qualitäts-Joystick erwarten:

- extrem lange Lebensdauer
- höchste Zuverlässigkeit
- robuste Verarbeitung
- präzise Steuerung

Zwei Feuerknöpfe

Feintrimmung Y-Achse

Schubkraftkontrolle

Feintrimmung X-Achse

Über 2 Meter Kabel!

Spitzentechnik von CH-PRODUCTS



MACH I / MACH I PLUS

Neues, patentiertes Design, hohe Leistungsfähigkeit, günstiges Preis-Leistungsverhältnis



GAMECARD III AUTO

Auto-Setup bis 50 MHz, 2 Joystick-Ports, incl. Test- und Justierungs-Software. Für IBM/PC/XT/AT und PS 2/Micro Channel-Modelle erhältlich.



ROLLERMOUSE

Präzise und platzsparend - die ideale Mause Alternative für IBM, Apple und Amiga. Microsoft-Mouse und System Mouse-kompatibel.



MACH II / III

Spitzenqualität mit hoher Präzision, automatische Zentrierung, Feintrimmung, zwei Feuerknöpfe



Made in U.S.A.
Deutsche Anleitung!

RUSHWARE
Online with the trend

Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2
Tel.: 02131 607-0 • Telefax: 02131 607111
Mitvertrieb
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

Ein gutes Jahr nach den Homecomputern beehrt Rainbirds innovative Mammut-Mischung aus 3D-Rambazamba und Komplexität nun die MS-Dose – wurde auch Zeit!

Auf der einen Seite haben wir hier 41 geographisch unterschiedliche Inseln, die von der Atlantic Federation weise regiert werden, auf der anderen das böse Saharan Empire, welches das friedliebende Inselreich unterjochen will. Und zwischen den Fronten sitzt der Spieler als Geheimagent des Atlantischen Bündnisses...

Der Weltenretter in spe wählt zunächst einen von vier Schwierigkeitsgraden, dann werden Name, Geschlecht, Aussehen und innere Werte (z.B. Sex-Appeal oder Durchsetzungsvermö-



Der Weltenretter unterwegs

gen) des digitalen Alter Egos festgelegt. Und schon warten entweder 40 spannende Einzelmissionen oder eine Mega-Kampagne: Als Transportmittel stehen etwa Jeeps, Lkws, Schiffe, Flugzeuge und Raketenrucksäcke zur Verfügung, der Kampf mit den zahlreichen Feinden wird mittels Harpunen, Dynamit sowie Ballermännern jeder Sorte auf-

genommen, und beim gewöhnlichen Inselvolk (über 1000 Leute!) macht man sich in Gesprächen wichtig.

Im Unterschied zum Vorgänger kann nun auch automatisch gereist werden, wobei es aber dennoch zu Zwischenfällen der gegnerischen Art kommt, außerdem sind die Feinde wahre Intelligenzbestien geworden. Die Steuerung per Icons und Maus, Joystick oder Keyboard klappt ausgezeichnet, die 3D-Grafik ist immer noch so schön wie anno Amiga und dazu wesentlich schneller, nur der Sound ent-

täuscht ein bißchen. Insgesamt lodern die Flammen der Freiheit also auch am PC unübersehbar hell! (mm)

Midwinter II

HD-Installation ist ein Muß, im übrigen genügt ein Standard-AT.

GRAFIK	84%
SOUND	56%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	82%
URTEIL	

Variabel

Preis: ca. 109,- DM

Hersteller: Rainbird/
Microprose

80%

Unterhaltsame Mixtur aus Strategie und Action für Fans ausgefeilter 3D-Welten.

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

MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Mutation mißlungen...

Hierzulande mag sich einfach niemand so recht für sie begeistern – trotz aller Versuche, die mutierten Kröten zur Modewelle hochzujubeln. Wen wundert's, konnten die tierischen Helden bisher doch weder im Kino noch am Computer Begeisterungsstürme entfachen.

Die beste Figur machten die Halbschalen-Heroen immer noch auf dem Coin Op-Automaten mit der tollen Vier-Spieler-Option. Ihre Computer-Auftritte waren dagegen durch die Bank enttäuschend, und die PC-Version bildet da keine Ausnahme. Wie bei Turtles so üblich, drehen sich die zehn Level um die Rettung der entführten April, die sich in

der Hand des bösen Shredder-Clans befindet. Sensationellerweise beginnt die Reise diesmal in einem brennenden Hochhaus, erst dann geht's wie gewohnt in den städtischen Straßen und Kanalisationsrohren weiter. Die Turtles sind nach wie vor zu viert, losdüsen kann man aber nur mit maximal zweien auf einmal.

Das Geschehen selbst ist von

Ab in die Suppe, Jungs!



erfrischender Schlichtheit: Man kloppt sich so durchs Leben, wobei die normalen Feinde kaum Probleme machen, bloß die Endgegner glänzen nicht gerade durch übertriebene Fairness. So simpel wie die Handlung ist auch die Steuerung – so simpel, daß es per Tasten (auch zu zweit) fast schneller geht als mit dem Stick. Die Musikbegleitung besteht aus dem bekannten Turtles-Soundtrack und ordentlichen FX. Grafisch sind gegenüber den anderen Versionen sogar leichte Verbesserungen feststellbar, etwa das flüssigere Scrolling oder der größere Screenausschnitt.

Ansonsten sieht's trübe aus wie eh und je, sprich, man legt sein Geld besser in Pizzas an. (mm)

Teenage Mutant Hero Turtles

Spielerisch unergiebige Umsetzung des Prügel-Automaten.

GRAFIK	62%
SOUND	52%
STEUERUNG	49%
MOTIVATION	41%
URTEIL	

Für

Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Imageworks/
Acclaim

43%

Zumindest ein flotter AT sollte es schon sein.

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



Tales of the Savage Frontier

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER & DARK QUEEN OF KRYNN

Von Grenzen
und Königinnen



Dark Queen of Kryn



Ring frei zur nächsten SSI-Runde – die AD&D-Nordlandsaga Savage Frontier geht in die Verlängerung, und beim Krynn-Epos ist bereits das Finale im Anmarsch! Was mag uns diesmal erwarten: Spielerische Grenzfälle oder grenzenloser Spielspaß?

Worum geht es?

Die Story des in den Forgotten Realms angesiedelten Savage Frontier-Szenarios bietet schonmal nichts Ungewohntes: Die übellaunigen Zhentarim wurden im Vorgänger zwar besiegt, aber halt nicht ganz – schließlich mußte der Stoff noch für dieses Abenteuer reichen. Die Stadt Llorch ist also nach wie vor in Besatzerhand und erlebt nun einen regelrechten Zwergenaufstand, versuchen doch die einheimischen Wichtelmänner, ihre derzeit geschwächten Peiniger ein für allemal loszuwerden. Keine Frage, den lieben Kleinen muß geholfen werden! Nur unwesentlich origineller präsentiert sich Krynn's dunkle Dragonlance-Majestät, welche auf der geheimnisumnebelten Insel Talades vor sich hinresidiert. Als neuestem Mitglied in der endlosen Reihe letztlich zum Scheitern verurteilter AD&D-Unholde ist es jetzt

an ihr, sich von einem dahergelaufenen Helden-Sextett entleiben zu lassen. Na, wenigstens darf die Party hier auch mal *unter* Wasser abenteuer! Wie sagte schon Nietzsche: Wenn Du zur Königin gehst, vergiß den Schnorchel nicht...

Und wie geht es?

Wie gewohnt werden die Heldencrews auch diesmal wieder entweder selbst gelötet, vom jeweiligen „Mutterprogramm“ übernommen oder aus dem mitgelieferten Fertig-File herausdestilliert. Selbst der Spielablauf unterscheidet sich trotz einiger neuer Monster und Items kaum von den früheren Reptilienshows, denn nach wie vor sind allerlei Kleinquests im Angebot, und Metzeln steht dabei auf Platz eins der Hinrichterskala. Wer an dieser Stelle voller Skepsis der teilweise sehr einfachen Vorläufer gedenkt, den dürfen wir beruhigen: In puncto Schwierigkeitsgrad (Trea-

asures) bzw. Umfang (Dark Queen) haben die amerikanischen Serientäter deutlich zugelegt.

Ansonsten hielt man sich weitgehend an die sattem bekannten Spartaner-Strickmuster, da sticht es geradezu ins Auge, wenn immerhin des öfteren hübsche (meist kleine) VGA-Zwischenbildchen eingeblendet werden. Auch Dungeons und Screenmaske haben schon mal übler ausgesehen, die Handhabung ist allerdings ein alter Hut: Ob Menüsystem, taktischer Kampfscreen oder Hokuspokus, alles funktioniert so wie bereits etwa 94 mal gehabt. Das gilt leider ebenfalls für die berühmten Gruftie-FX, nur die Titelmusiken lassen sich einigermaßen anhören.

Geht es also?

Nunja, zwar sind beide Monstermeuchler typische Fließband-Rollis, zählen aber insgesamt doch zu den besseren SSI-Produkten – und damit

können wohl Grenzgänger und Fantasy-Monarchisten gleichermaßen leben, oder? (C.Borgmeier/jn)

Treasures/Dark Queen

Halbwegs launige SSI-Sequels der klassischen Rolli-Linie.

GRAFIK	66/67%
SOUND	41/43%
ATMOSPHÄRE	68/70%
MOTIVATION	64/66%
URTEIL	

66/68%

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

Laufen auch bei 12 MHz
noch ziemlich flott, deutsche
Versionen folgen.

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

Der Weg ist das Ziel?

SAMURAI

THE WAY OF THE WARRIOR



Nach den Total-Flops „Rorke's Drift“ und „Cohort“ finden die Leutchen von Impressions allmählich zur richtigen Strategie: „Fort Apache“ war bereits ganz erträglich, und der Nippon-Krieger gibt sich fast schon manierlich...

Vom Szenario darf man sich

keine Überraschungen erwarten: Zwei japanische Fürsten streiten sich um insgesamt zehn Inselstädte; für welche Seite man in die Schlacht zieht, ist egal, notfalls ersetzt der Compi sogar beide Spieler. Zunächst bestimmt der Feldherr Größe und Wachstum der eigenen fünf Städte (Schwierigkeits-

grad), plündert die Kassen und stellt seine Armeen zusammen. Letztere werden anschließend kräftig auf der Inselkarte hin- und hergeschoben, bis sie schließlich auf den Feind stoßen. Im nun folgenden Kampfmodus wird das Schlachtfeld leicht schräg von oben dargestellt, der Spieler kann jetzt entweder garnichts tun (ungünstig) oder das Geschehen auf tausenderlei Arten beeinflussen. Daß dabei trotz der vielen Optionen für Gruppen- und Einzelkampf, die verschiedenen Formationen etc. keine rechte Freude aufkommen will, hat einen simplen Grund: Die Grafik ist zwar hübsch bunt und liebevoll gezeichnet, aber selbst auf einem 386er noch quälend langsam! Die gelegentlichen Musik-Jingles und Soundeffekte reißen ebenfalls keinen Krieger vom Pferd; daß die Maus/Icon-Steuerung gegenüber den Vorgängern deutlich verbessert wurde, nimmt der Stratege jedoch dankbar zu Kenntnis.

Dennoch, an einem traditionellen Manko der Impressions-Strategicals hat sich leider auch hier nichts geändert – das Gameplay ist alles andere als abwechslungsreich... (pb)

Samurai

Durchwachsenes Strategical:
hübsch anzusehen, aber
langatmig zu spielen.

GRAFIK	60%
SOUND	44%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	45%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Impressions

49%

**Unter einem 386er setzen Spiel
und Spieler Spinnweben an.**

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

Fast perfekt...



So mancher Stratege kennt das amerikanische Original vielleicht schon aus dem Direktimport; dank UBI Soft dürfen sich nun auch die nicht so sprachkundigen Feldherren an der übersetzten und optisch leicht aufgepeppten Bildschirmschlacht erfreuen.

Eine Präsentationsorgie wird zwar immer noch nicht geboten, aber das erwartet ja

auch keiner von einem General. Vierzehn abwechslungsreiche Szenarios, Zwei-Spieler-Modus und ein ausgefeiltes Gameplay; das sind Dinge, die wirklich zählen. Und tatsächlich genügt simples Niedermachen des Feindes allein hier nicht – man muß sich in jedem Szenario sowohl als Angreifer als auch (anschließend) als Verteidiger erfolgreich geschlagen haben!

Der prinzipielle Ablauf ist dagegen eher konventionell: Zuerst besorgt man sich die passenden Einheiten für das jeweilige Szenario, also z.B. leichte Jeeps für die Wüste und schwere, weitreichende Geschütze für hügeliges Gelände. Als nächstes wird das Gerät in Position gebracht, dann folgen die beliebten Bewegungs- und Aktionsphasen, wobei man über den Schußradius und die Trefferchancen informiert wird. All das, vom Panzer-Shopping bis zum Bewegen, kostet Punkte; wer jedoch innerhalb einer Runde brav Städte verteidigt bzw. erobert hat, bekommt wieder welche hinzu.

Weder die grob gezeichneten und ruckelig scrollenden Landschaften noch der öde Sound haben sich einen Orden verdient; doch die Bedienung via Maus, Stick oder Tastatur klappt einwandfrei, und das Programm enthält viele Details, hilfreiche Me-

nüs, Texttafeln und Hinweise. Also kein perfektes, aber ein konzeptionell sehr ordentliches Spiel! (C. Borgmeier)

The Perfect General

**Gut aufgebautes Strategical mit
originellen Ideen.**

GRAFIK	38%
SOUND	23%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	74%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: QQP/UBI Soft

66%

**Auch auf langsameren Rechnern
spielbar, Modem-Option vor-
handen.**

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

Joysoft



Inh. G. Hartmann

Legend

MS-DOS ... 84.90

Ultima Underworld

**

MS-DOS ... 89.90

Wayne Gretzky II

MS-DOS ... 74.90

Aces of Pacific

**

MS-DOS ... 84.90

Midwinter 2

MS-DOS ... 99.00

Indiana Jones 4 engl.

MS-DOS ... 89.90

A-Train ** 94.90
Airbus 320 ** 104.90
Another World dt. ... 74.90
A.T.P. ** 119.90
Battle Isle data ** ... 49.90
Buck Rogers 2 ... 94.90
Booly * 69.90
Chessmaster 3000 ... 74.90
Civilisation dt. 104.90
Darklands ** 104.90
Demoniak * 84.90
Dune ** 94.90
D/Generation 94.90
Dungeonmaster dt. ... 79.90
Eco Quest 96.90
Elvira 2 dt. 99.90
Epic ** 79.90
Eternam ** 94.90
Eye of Beholder 2 dt. 94.90
Falcon 3.0 dt. 105.00
Go Simulator ** ... 94.90
He 162 39.90
Heimdall dt. 94.90

Planet's Edge 79.90
Plan 9 99.90
Pools of Darkness dt. 94.90
Rampart 84.90
Rocketeer ** 84.90
Soul Crystal ** ... 79.90
Sound Blaster 2.0 289.00
Space Quest
Trilogy 119.90
Special Forces * ... 89.90
Star Trek 25th An * 84.90
Steel Empire ** ... 84.90
Super Tetris ** ... 84.90
Turtles 2 74.90
Treasures of Savage
Frontier 79.90
Twilight 2000 94.90
Ultima Trilogy 2 ** .89.90
Uncharted Waters 104.90
Wing Commander de
Luxe 104.90
Winter Super -
sports 64.90

Joysoft BTX Tag und Nachtservice
Joysoft erreichen Sie unter: *JOYSOFT#

Kaiser dt. 104.90
Kid Pix ** 84.90
L'Empereur ** 94.90
Links 94.90
Links Troon North .44.90
Links Pro * 89.90
Manchester United
Europe ** 79.90
Might & Magic III dt. 94.90
Monkey Island II dt. 94.90
NCAA Final Tour .84.90
Paific Island ** ... 84.90
Perfect General * .94.90
Pinball Dreams * .74.90

World Chess
Sargon V 94.90
SONDERANGEBOTE
Battlechess 29.90
Cent.Def. of Rome .29.90
Death Kn.of Krynne .29.90
Double Dragon II .. 29.90
Golden Axe 29.90
Imperium 29.90
Microporose Soccer 29.90
JOYSTICKS
GRAVIS Switch J. .99.90
Thrustmaster Weapon
Controll 229.00

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

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

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

Space Max

**

MS-DOS ... 79.90

Dark Seed

**

MS-DOS ... 99.90

Der Patrizier dt.

MS-DOS ... 94.90

Ultima 7

**

MS-DOS ... 89.90

Das schwarze Auge Dt.

MS-DOS ... 94.90

Monkey Island 2 Dt.

MS-DOS ... 94.90

Kein Wunder, daß der FC Bayern immer mehr Zuschauer verliert: Erst gingen die Amiga-Kicker, jetzt wandern auch die DOS-Spieler zu Manchester United Europe ab. Hier wird halt besserer Fußball geboten als im Münchner Olympiastadion...

Krisalis' PC-Umsetzung ist genauso hervorragend spielbar wie das Amiga-Original, nur die Zeitlupenwiederholung fehlt, und statt vier dürfen nun maximal zwei Kicker dem Leder per Stick oder Keyboard hinterherjagen. Zum Ausgleich ist der vom mittlerweile als Budget-Spiel erhältlichen Vorgänger („Manchester United“) bekannte Radarschirm wieder da. Ansonsten alles wie gehabt: Der Manager-



Joker vor, noch ein Tor!

Teil beschränkt sich auf die Team-Aufstellung inklusive vier Ersatzspieler, die Spielzeit kann zwischen 4 und 90 Minuten variiert werden, es gibt für alle 250 (!) Mannschaften ein eigenes Emblem und individuelle Statistiken zu jedem Kicker. Dazu kommen die gewohnten Cup-Modi vom UEFA bis zum neuen Europa Super Cup.

Auf dem Rasen sammelt das Game Punkte für die tolle Übersicht, flotte Animationen und eine einfach zu bedienende, aber sehr variantenreiche Steuerung. Dank ausgefeilter Ecken- und Einwurftechnik mit einem frei platzierbaren Cursor läßt es sich sogar verschmerzen, daß nur auf einem einzigen Platz gespielt wird, und das immer bei Sonnenschein. Schade auch, daß nach der fetzigen Titelmusik bloß noch müde FX kommen und die Anleitung äußerst knapp geraten ist. Aber dafür warten jede Menge Details wie etwa Kopfbälle oder sich am

MANCHESTER UNITED EUROPE

TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Anderthalb Jahre nach dem Homecomputer-Start setzt Gremlins Toyota nun auch am PC zum Überholmanöver an – ein Pflichttermin für Leute mit Benzin im Blut?

Soviel vorweg: Der „Reiskocher“ liegt zwar gut im Rennen, aber für einen Sieg gegen den Spitzenreiter „Indy 500“ langt's trotz des umfangreichen Optionsmenüs nicht. So läßt sich das Lenkrad durch jedes nur denkbare Eingabemedium ersetzen, die Empfindlichkeit ist einstellbar, das Getriebe automatisch oder eigenhändig zu schalten. Für Novizen ist der Practice-Kurs gedacht, für Profis die vertauschte Links/Rechts-Steuerung. Vor dem Rennen sollte noch der „Copilot“ eingewiesen werden,

wobei jeder der bis zu vier Spieler einen Kurs anwählen und dort beliebige Stellen (z.B. „hard left“ etc.) markieren darf. Der Rechner gibt die Hinweise dann bei passender Gelegenheit in englischer Sprachausgabe zum besten!

Die Hilfe kommt gelegen, denn die Rally durch England, Finnland oder Mexico gleicht einer Berg- und Tal-

fahrt durch Regen-, Schnee- und Sandstürme. Kurven kommen unverhofft, Computergegner dafür keine – wie in Wirklichkeit düst man hier ziemlich allein durch die Pampa! Daß die 30 Strecken trotzdem schwer zu schaffen sind, liegt an den Straßenverhältnissen bzw. den knappen Zeitvorgaben der (imaginären) Konkurrenz; wer nämlich bloß unter „ferner liefen“ ins Ziel rauscht, muß beim zuletzt gespeicherten Spielstand neu beginnen.

Dargestellt wird das Spektakel durch bunte, abwechslungsreiche und flüssige 3D-

In 3D durch Wald und Schnee...



Feldrand warmlaufende Ersatzspieler. Unterm Strich ist Manchester United Europe daher auch in der PC-Liga ein echter Meisterschaftskandidat! (pb)

Manchester United Europe

Ausgezeichnet spielbares Kickvergnügen mit winzigem Strategieteil.

GRAFIK	80%
SOUND	59%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	82%

URTEIL

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Krisalis

80%

Ein Standard-286er reicht voll und ganz.

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

Grafik, auch die Geräuschkulisse ist nicht übel. Spaß macht er also, dieser „englische Japaner“, bloß wie lange halt? (rl)

Toyota Celica GT4 Rally

Solides Rennspiel, auf Dauer etwas eintönig.

GRAFIK	76%
SOUND	66%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	58%

URTEIL

Für

Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Gremlin

64%

Der Toyota ist genügsam: 16 Mhz reichen bereits aus.

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

Obwohl zur Zeit eher Teil II
Epos im Mittelpunkt des
hat Origin den Vorgänger
Mission-Disks jetzt

TIP TOP-DER
TOP TIP

des intergalaktischen Weltraum-
fliegerischen Interesses steht,
zusammen mit den beiden
nochmals veröffentlicht!



WING COMMANDER DELUXE EDITION

Erst zwei Jahre ist dieses Ausnahme-Spiel alt, können Legenden wirklich so jung sein? Anscheinend doch, denn nicht von ungefähr genießt Wing Commander selbst außerhalb der PC-Welt einen legendären Ruf – die Amiga-Kollegen warten z.B. seit einhalb Jahren sehnsüchtig auf ihre Umsetzung...

Lagebesprechung

Immerhin mußten sich auch die PC-Piloten lange in Geduld üben, bis aus ihrem DOSenflieger endlich mal ein richtiger Weltraum-Jäger wurde. Zuvor konnte man zwar auch schon mit „Elite“ das All unsicher machen, aber die Präsentation war halt lange nicht so elitär wie bei Chris Roberts Top-Seller. Doch als Ideen-Fundgrube eignete sich der Flug-Handels-Klassiker allemal, und wer die Star Wars-Trilogie gesehen hat, kennt damit gleichzeitig eine weitere Quelle für die kreativen Schübe im Hause Origin.

Abflug

Bekanntlich ist das Gameplay dieser Action-Simulation nicht annähernd so komplex, wie es das Begleitmaterial mit seinen „historischen“ Hintergrundinfos und technischen Detailplänen verspricht. Aber schließlich genügt es vollauf zu wissen, daß die Guten von der galaktischen Föderation kommen und die Bösen auf den Namen Kilrathi hören: In insgesamt 72 Missionen (40 originale plus je 16 „Secret Missions“) muß man à la Luke Skywalker durchs

All düsen und sämtliche Aliens ins elektronische Nirwana pusten. Dazu sind natürlich immer gewieftere Taktiken vonnöten, da das Programm es sehr wohl „merkt“, wie man sich schlägt, und dementsprechend anders geartete Aufträge, besseres/schlechteres Begleitpersonal und Hiobs- oder Freudenbotschaften aus entfernten Ecken des Universums bereithält. Im Cockpit kann man sich von klassischer Musik berieseln lassen, mit Freund und Feind per Funk kommunizieren und die Segnungen moderner Radartechnik genießen. Für die Extraportion Atmosphäre sorgen animierte Zwischensequenzen, etwa bei der Einsatzbesprechung oder wenn man sich in der Bar Tips von den Kollegen holt. Wer will, darf auch eine Trainingsrunde im Simulator drehen, oder schon mal einen Blick auf die Medaillen werfen, die es neben Beförderungen, vier verschiedenen Raumschiffen und besseren Waffen für erfolgreiches Kilrathi-Killen gibt.

Manöverkritik

Mag der Nachfolger auch *noch* bessere Grafiken und *noch* besseren Sound bieten – sooo groß sind die Unterschiede nun auch wieder nicht. Vor allem können sich beim Original auch die Besitzer eines ganz normalen 286ers über die toll gezeichneten Cockpits, diversen Außen- und Seitenansichten sowie die spektakuläre und rasant animierte VGA-Grafik freuen, während man für den zweiten Teil ja *mindestens* einen flotten 386er braucht. Maus- und

Joysticksteuerung sind ebenfalls über alle Zweifel erhaben, bloß im Keyboard-Betrieb leidet der Spielspaß ein wenig. Alles in allem genügend Gründe für Jung-Piloten, sich die preisgünstige Deluxe Edition mal etwas näher anzusehen! (pb)



Wing Commander

GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	86%
URTEIL	

Für Anfänger
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: Origin

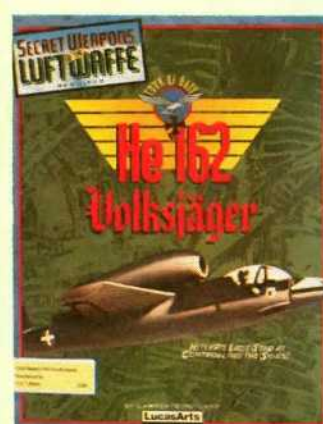
84%



Und nochmal Space Quest I unter EGA



Gunship 2000 fliegt jetzt auch auf EGA



Der neueste Vogel im SWOTL-Schwarm: He 162 Volksjäger



Noch mehr Zunder bei Megafortress mit Operation Sledgehammer



Larry laffert ab sofort auch auf CD

Alle Welt fährt im Hochsommer in den Urlaub – Spieleprogrammierer leider auch. Daher hält sich das Angebot an neuen Grafikversionen, Übersetzungen, Zusatzdisks und ähnlich schweißtreibenden Angelegenheiten derzeit eher in Grenzen. Schade, aber irgendwie verständlich...

Eins...

Was wäre ein Update Service ohne **Links**-Zusatzdiskette? Und **Troon North** paßt auch noch wunderbar zur Jahreszeit, denn dieser Platz liegt im sonnigen Arizona, was ganz zwanglos die enorm hohe Kakteen-Dichte auf der Disk erklärt. Eine Eintrittskarte kriegt man für die üblichen 49 Bälle; wem das teuer vorkommt, der sei schon mal vorgewarnt: auch die beiden nächsten Zusatz-Scheiben kosten keinen Kiesel weniger!

und eins...

Einen knappen Fuffi muß nämlich auch der **Secret Weapons of the Luftwaffe**-Besitzer abdrücken, wenn er mit dem **He 162 Volksjäger** durch die Lüfte schweben will. Wie immer bei SWOTL wird der neue Vogel komplett in die Simulation eingebunden, das heißt, man kann z.B. auch mit jedem beliebigen U.S.-Flieger gegen den „Volksjäger“ antreten. Die Texte sind gottlob nur auf der Packung martialisch ausgefallen, die englische Anleitung ist dagegen sehr informativ und sachlich-neutral formuliert.

macht drei!

Ganz anders, und zwar richtig kriegerisch geht's bei **Operation Sledgehammer** zu, der ersten Missiondisk für die Bomber-Simulation **Megafortress**. Geboten wer-

den 25 gegen Libyen und den Iran gerichtete Einsätze von gehobenem Schwierigkeitsgrad plus neue Waffen, Gegner (z.B. die Mirage F-1) und Ziele. Auch hier ist wieder alles englisch, und auch hier wird man wieder 49,- DM los.

Einfach anders

Habt Ihr Euch schon ein CD ROM-Laufwerk zugelegt? Fein, dann könnt Ihr es jetzt auch mit „Space Quest IV und der VGA-Version von **Larry I** füttern. Beide kosten rund 119,- DM, so wie auch alle anderen noch vorgestellten Sierra-Games. Einzige Ausnahme: Die **Laffer Utilities**, bei denen man nun auch unter Windows fensterln kann – hier steht der Preis bislang nicht genau fest, er dürfte aber um die hundert Marker liegen. Etwas teurer (109,- DM) ist die EGA-Version von **Gunship 2000**, das gilt erst recht für **Eco Quest** in der EGA-Variante (119,- DM) und schließlich auch für **Space Quest I**, das interessanterweise nochmals (!) auf EGA umgesetzt wird.

Zwei Spiele, ein Wort: deutsch. Wahrhaft teutonische Ausgaben erwarten uns von **Aces of the Pacific** und **Indiana Jones IV** (je 119,- DM). Das alte **Quest for Glory 1** (früher „Hero Quest“) erstrahlt dafür demnächst in schönstem VGA, knapp gefolgt von **Police Quest I**, das wohl erst im August ein paar Farben zulegen wird. (mm)

Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

**Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell**

**Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654**

PC/IBM

A-TRAIN VGA *

89,90

Aces of the Pacific dt. Anleitung, VGA

79,90

ADV. TENNIS TOUR DT. ANL. 69,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA 95,90
AIR LAND SEA COMPILATION DT. ANL. 89,90
AIR TRANSPORT PILOT VGA 85,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 69,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA * 95,90
B17 Microprose DT. ANL. VGA * 95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. 72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT. ANL. 85,90
BATTLEISLE DT. ANL. VGA 79,90
BATTLEISLE DATA DISK DT. ANL. VGA 49,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWK 85,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CUBED VGA 79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPLETT DT. 79,90
CASTLES DT. ANL. VGA 75,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL. 39,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT. 99,90
CHESSMASTER 3000 VGA 75,90
CHUCK YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. VGA 75,90
CONFLICT KOREA SSI 85,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA 69,90
COVER GIRL STRIP POKER 95,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA * 85,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. * 75,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA * 85,90
DARK SEED VGA 85,90

Das schwarze Auge Schicksalsklänge dt. VGA

89,90

DREADNOUGHTS - SEEKRIEGS SIMULATION - 85,90
DREADNOUGHTS - DATA DISK 5 - JE 42,90

DUNE komplett dt. VGA

89,90

DYNABLASTER DT. ANL. VGA * 75,90
ELITE PLUS DT. ANL. VGA 85,90
ELVIRA 2 - JAWS O. CERB - KOMPL. DT. VGA 89,90

EPIC deutsche Anleitung, VGA

79,90

Eternam komplett dt. VGA

89,90

EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA 85,90

EYE OF BEHOLDER 2 komplett. dt. VGA

89,90

F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL. VGA 89,90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM 39,90

Face of Icehockey Gamestar VGA

59,90

FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz und DOs 5.0 99,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA 85,90

PC/IBM

FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT. 139,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND 52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN 79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE 65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 69,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER KOMPL. DT. VGA 89,90
GODS DT. ANL. 75,90
GO - SIMULATOR DT. ANL. 89,90
GLOBAL CONQUEST VGA 89,90
GLOBAL EFFEKT DT. ANL. 75,90
GOBLINS DT. ANL. 69,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. VGA 69,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA 85,90
HARDBALL 3 VGA 75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 89,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL. 49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21 39,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 85,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL. 75,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA * 85,90
HOOK DT. ANL. 79,90
INDIANA JONES ADV. KOMPL. DT. 69,90
INDIANA JONES ADV. KOMPL. DT. VGA 85,90

Indiana Jones 4 engl. Version, VGA *

75,90

JETFIGHTER 2 VGA 85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA * 79,90
KAISER KOMPLETT DT. VGA 99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA 85,90
KID PIX (D PAINT für Kinder) KOMPL. DT. 79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA 95,90
LAFFER UTILITIES 85,90
LARRY 1 VGA VERS. 85,90
LARRY 5 KOMPLETT DT. VGA 85,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA * 79,90

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA

99,90

LEGEND 75,90
L'EMPEREUR 89,90
LIFE AND DEATH 2 - THE BRAIN - 69,90
LINKS GOLF DT. HANDBUCH VGA 79,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK 39,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB VGA 39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL VGA 39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE VGA 39,90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN * 39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO VGA 39,90
LINKS SCENERY PINEHURST VGA 39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH 45,90
LOOM KOMPL. DT. VGA 69,90

LURE OF THE TEMPTRES VGA *

75,90

MAD TV KOMPL. DT. VGA 85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 65,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. VGA 84,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA 69,90
MEGA LO MANIA DT. ANL. VGA * 89,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPLETT DT. VGA 85,90
MIKE DITKA FOOTBALL VGA 75,90

Monkey Island 2 komplett dt. nur VGA

89,90

NCAA BASKETBALL VGA 69,90
NOVA 9 85,90
PAPERBOY 2 59,90

PATRIZIER KOMPL. DT. VGA *

89,90

PC/IBM

PATTON STRIKES BACK 85,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA 89,90
PGA PLUS INCL. SCENERY DT. ANL. 75,90
PGA COURSES DT. ANL. 39,90
PLANETS EDGE 89,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA 89,90
POLICE QUEST 3 VGA KOMPL. DT. 85,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA * 75,90
PORTS OF CALL DT. ANL. EGA 79,90
PUSH OVER DT. ANL. * 84,90
RAILROAD TYCOON DT. HANDBUCH 69,90
RAMPART DT. ANL. VGA * 79,90
REALMS DT. ANL. VGA 89,90
RED BARON DT. ANL. VGA 89,90
ROCKETEER KOMPL. DT. 79,90
SARGON V CHESS * 79,90
SEA ROUGE VGA 79,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA 78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA 85,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162 34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38 34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80 24,90
DT. HANDBUCH ZU: SECRET WEAPONS SHANGHAI 2 DT. ANL. 89,90
SILENT SERVICE 2 DT. HANDBUCH 89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT. 79,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA 89,90
SPACE MAX KOMPLETT DT. 79,90
SPACE QUEST 1 VGA VERSION 85,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. EGA 85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 89,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3 109,90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG VGA 75,90
SPELLCASTING 101 VGA 69,90
SPELLCASTING 201 VGA 79,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPLETT DT. 79,90
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY VGA 72,90
STEEL EMPIRE VGA 85,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. 59,90
SUPER TERTIS DT. ANL. VGA 79,90
TEAM SUZUKI DT. ANL. VGA 69,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA DT. 79,90
TENNIS CUP 2 DT. ANL. 79,90
TERMINATOR 2 69,90
TEST DRIVE 3 VGA 69,90
THEIR FINEST HOUR VGA 69,90
THEIR FINEST HOUR MISSIONS VGA 39,90
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER VGA 75,90
TWILIGHT 2000 89,90

Ultima Underworld

89,90

ULTIMA - MARTIAN DREAMS - VGA 75,90
ULTIMA TRILOGY U4 U5 U6 99,90

Ultima 7 VGA

89,90

UNCHARTED WATERS 99,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 2 VGA 75,90
WING COMMANDER DE LUXE EDITION 105,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA * 99,90

WING COMMANDER 2 - SPECIAL OPERATIONS 2 - *

45,90

WILLY BEAMISH KOMPL. DT. VGA 85,90
WING COMMANDER 1 VGA 72,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 VGA 39,90
WING COMMANDER MISSIONS 2 VGA 39,90
WING COMMANDER 2 VGA 286-486 DT. AN. 79,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK 39,90
-386/486 SOUNDBLASTER 75,90
WINTER CHALLENGE VGA 75,90
WINZER KOMPL. DT. VGA 75,90
WONDERLAND VGA 75,90
WWF WRESTLEMANIA VGA 69,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. EGA 65,90

Preishits PC

ADV. DESTROYER SIMULATOR 29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 29,90
AUSTRERLITZ 29,90
BANE OF COSMIC FORGE NUR 3.5* 34,90
BARDS TALE 2 29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL. 29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL. 29,90
BLOODWYCH 29,90
BUDOKHAN 29,90
CADAVER DT. VERSION NUR 3.5* 39,90
CALIFORNIA GAMES 24,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 29,90
CODENAME ICEMAN 39,90
DEADLINE - INFOCOM - 29,90
ELITE 29,90
ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
FERRARI FORMULA 1 29,90
GOLDEN AXE 29,90
GREAT COURTS 1 DT. ANL. NUR 5.25 29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 34,90
HARD DRIVEN 2 29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25* 29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 29,90
IMPERIUM DT. ANL. 29,90
KLAX 29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM - 29,90
LEMMINGS HAUPTPROGRAMM 45,90
LEMMINGS DATA STAND ALONE (100 LEVELS) 39,90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENGL. 54,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 24,90
PLANETFALL - INFOCOM - 29,90
POPULOUS DT. ANL. 29,90
POPULOUS DATA DISK 16,90
SHUFFLEPUCK CAFE 29,90
SKI OR DIE 29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5* 44,90
STORMOVK SU 25 DT. ANL. 29,90
SUPAPLEX 29,90
SUPER OFF ROAD RACERS 29,90
TENNIS CUP 29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL. 34,90
TV SPORTS FOOTBALL 29,90
WISHBRINGER - INFOCOM - 29,90
WOLFPACK DT. ANL. 34,90
ZORK 1 - 3 - INFOCOM - JEWELS 29,90

CD Rom Programme

4 GIGABYTE SHAREWARE 89,90
CHESSMASTER 3000 89,90
GRAPHIMAGIC 69,90
Ausgesuchte PD & Shareware für Windows und DOS.
Grafikprogramme, über 1000 Bilder u. Cliparts
GUNSHIP 1 & MIDWINTER 1 115,90
ILLUSTRATED ENZYCLOPAEDIA 149,90
INFOCOM COLLECTION 89,90
KINGS QUEST 5 * 99,90
M1 TANK PLATOON 95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYL. 89,90
RAILROAD TYCOON 95,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND 95,90
SPIRIT OF EXCALIBUR 99,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 129,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 129,90
WONDERLAND 79,90
ZORK TRILOGY 1-3 75,90

PC Soundkarten

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT. 129,90
AD LIB KARTE GOLD VERS. 1000 469,90
PC SOUNDMAN INCL. KOPFHÖ. 239,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN 69,90
FÜR ALLE SOUNDKARTEN 239,90
SOUNDBLASTER V.2.0 DT. HANDB. 399,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDB. 199,90
ROLAND KARTE LAPC - 849,90
MIDI BOX ROLAND MCB 1 269,90
THUNDERBOARD 249,90

PC Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5" 19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25" 19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER 185,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ 79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT 85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG 24,90
MAUSMATTE 6,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN 45,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER 185,90

Leerdisketten

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

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

Auch bei Vorkasse Inland nur per Eurocheck!! Bei Software ab DM 200,00 Bestellwert VERSANDKOSTENFREI!!

Bei Bestellungen bitte Kennwort "PC JOKER" erwähnen !!!

BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00

Wie jedes Jahr lockten auch diesmal die European Computer Trade Show und kurz darauf die Consumer Electronics Show tausende von Besuchern an. Nur daß in England ausschließlich das Fachpublikum Zutritt hatte, während bei den Amerikanern auch die Öffentlichkeit einen Blick in die digitale Zukunft werfen durfte!



Gib Gas, ich will Spaß: Grand Prix Unlimited



Tüfteln hoch drei: Goblins II

Nur knapp sechs Wochen trennten die beiden Veranstaltungen zeitlich voneinander, kein Wunder, wenn der weltbummelnde Berichtersteller vieles doppelt und dreifach zu sehen bekam. Um wenigstens Euch die unvermeidlichen Überschneidungen und Wiederholungen zu ersparen, haben wir alle Neuheiten aus London und Chicago zu einem großen Messe-Mix zusammengefaßt – fein alphabetisch geordnet, versteht sich...

Accolade

Wenn die Programmierer Gas geben, erscheint der „Grand Prix Circuit“-Nachfolger **Grand Prix Unlimited** samt seinen fünf Boliden, 16 Strecken und dem Kurseditor noch diesen Sommer. Was sich bei **Hardball III** gegenüber den Vorgängern geändert hat, erfahrt Ihr auf alle Fälle schon anhand eines Tests im nächsten Heft; mit der strategischen SF-Handelssimulation **Star Control II** könnte es noch etwas länger dauern, deshalb soviel vorab: Es wird 500 Sternensysteme mit 3000 Planeten geben, deren Oberflächen

fraktalgeneriert sind. Gespannt darf man auch auf **Frederik Pohl's Gateway** sein, ein düsteres Endzeit-Adventure der „Spellcasting“-Macher von Legend, das auf dem gleichnamigen Roman basiert.

Capstone

Das Partner-Label von Accolade bleibt noch zweimal mit Kevin zuhause: Der kleine Gangster-Schreck kommt wieder in **Home Alone 2 – Lost in New York** und **The Home Alone Computerized Coloring Book**, das viele bunte (Film-) Bilder enthalten wird. Dazu gesellt sich noch **An American Tail – Fievel Goes West**, das (Comic-) Spiel zu Don Bluths berühmter Wandermaus. An ein etwas reiferes Publikum wenden sich die digitalisierten Bilder der TV-Anwaltssaga **L.A. Law** und **The Dark Half**, das ebenso offizielle wie blutrünstige Adventure zum Stephen King-Roman.

Coktel Vision

In einer Hotelsuite in Chicago zeigte die französische Spieleschmiede erste Bilder des liebenswerten Tüftel-Nach-

folgers **Goblins II** und des Fantasy-Adventures **Ween** – sah alles recht vielversprechend aus...

Digital Integration

Hier gab es bereits in London das Rollenspiel **The Drift** zu sehen, wo ein zweiköpfiges Heldenteam auf Alien-Jagd geht, wer's etwas realistischer mag, darf demnächst mit dem **Tornado** abheben und über detaillierte Landschaften voller Häuser, Bäume und Büsche düsen.

Domark

Bis zu vier Spieler können im **Championship Manager** satte 1500 Fußballcracks aus den originalen englischen Teams verwalten, Piloten vergnügen sich unterdessen mit dem Flugsimulator **Harrier Assault**, der auf dem Düsenjäger VSTOL basiert. Auch „Nam“-Autor Matthew Stibbe war nicht faul, er bastelt momentan an einer Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel namens **Columbus** – es warten kühle Politik und heiße 3D-Seegefechte auf den Computer-Kolonisten.

Handel und Wandel: Star Control II



Fievel, die süße Digi-Maus



Gruseln à la King: The Dark Half



C.E.S. CHICAGO & E.C.T.S. LONDON



Kellergeister: Daemonsgate I



Krieg dem Zukunfts-König: Battlechess 4000

Electronic Arts

Dank **Risky Woods**, einem Jump & Run mit 12 ungemein farbenprächtigen Leveln, können bald auch die PC-User typisch japanische Konsolen-Grafik bestaunen. Wer lieber schnüffelt, wird vielleicht beim Grafikadventure **The Lost Files of Sherlock Holmes** fündig. Angekündigt wurden weiterhin eine „Windows“-Version von **PGA Tour Golf** sowie die kaum mehr erwartete Umsetzung des Götter-Strategicals **Powermonger**. Das EA angeschlossene Label Interplay („Bard's Tale“) hat mit **Buzz Aldrin's Race into Space** die erste Mondlandung versoftet, wobei es hier aber vom Geschick des Spielers abhängt, ob USA oder UdSSR das Rennen machen. In Chicago durfte man auch ein Video von **Castles II: Siege of Conquest** bewundern, außerdem wurden noch das futuristische **Battle Chess 4000** (in Super-VGA) und **Mario Teaches Typing** vorgeführt, letzteres ist ein Schreibmaschinen-Lernprogramm mit Nintendos Konsolen-Helden.

Empire

Die „War in Middle Earth“-Designer

brüten derzeit über dem SF-Rollenspiel **Cyber Space**, von dem es vorerst nur die interessante Mischung aus 3D-Vektor- und Bitmap-Grafik zu bestaunen gab. Dann hatte man noch **Campaign** im Gepäck, ein neues Strategiespiel-System, zu dem nach und nach historische Szenarien produziert werden. Ebenfalls kurz vor der Fertigstellung steht **International Sports Challenge**, das sechs Disziplinen und teilweise fantastische 3D-Grafiken bietet.

Grandslam Video

Masters-Gewinner **Nick Faldo** schwingt für die gerade wiederaufgestandene Company den Schläger, die Grafiken und Daten des Spiels stammen von seiner Video-Golfschule. Besonders originell ist hier eine Kameraperspektive, bei der der Golfer quasi dem Ball hinterherfliegt! Dem Ball hinterher geht's auch bei **Liverpool - The Ultimate Football Simulation**, wo neben der Rasentreterei auch ein Taktikscreen für die Mannschaftsaufstellung geboten ist. Von der schwachen Baller-Umsetzung des Action-Movies **Die Hard 2 - Die Harder** wollen wir lieber nicht reden...

Gremlin

Nach endlosem Warten kommt nun bald der Rollenspiel-Schocker **Daemonsgate I - Dorovans Key** in die Geschäfte, der „Sim Monger“-Verschnitt „Utopia“ erhält mit **The New Worlds** eine Szenariodisk. Viel Geld steckten die Sheffielder in eine weltweite Vermarktungs-Lizenz des Namens Nigel Mansell, mehrere Rennspiele mit dem Formel I-Piloten sind bereits geplant. Den Anfang wird **Nigel Mansell's World Championship** mit 16 Original-Pisten aus der Cockpitperspektive machen.

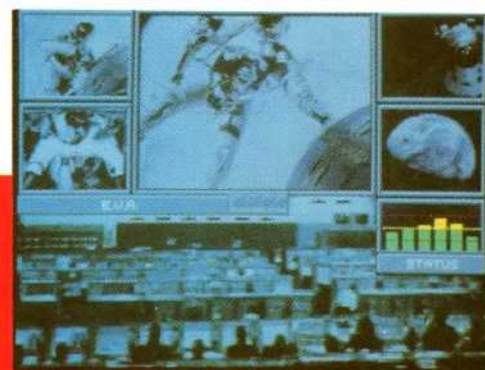
Krisalis

Statt bei Domark erscheint der Nachfolger des demnächst auch für den PC erhältlichen 3D-Fantasy-Rollenspiels „Shadowlands“ nun bei Krisalis: In **Shadowworlds** sucht eine Bande ruchloser Weltraumpiraten verzweifelt nach Ersatzteilen für ihren Raumjäger. Erdlinge dürfen sich an **Vikings** versuchen, einem kriegerischen Strategiespiel, bei dem sechs Feldherren um die Vorherrschaft im alten England kämpfen.

Olympisch: International Sports Challenge



Mondlandung: Buzz Aldrin's Race into Space



Konsolen-Feeling am PC: Risky Woods



DAS MESSE-POTPOURRI:



Artenvielfalt: Sim Life



Kämpferischer Vogel: F-15 Strike Eagle III

Loriciel

Die alliierten Truppen landen bei der historischen Kriegssimulation **The D-Day** mal wieder in der Normandie, der Packung wird sogar ein Dokumentar-Video beiliegen. Vorläufig noch Zukunftsmusik ist **Panza Kick Boxing II**, das den Kampfsportler mit 15 Gegnern und Kameraaufzeichnung der Fights verwöhnen soll.

Maxis

Die „Simologen“ haben die Biologie entdeckt: Auf der CES gewährten sie einen Blick auf **Sim Life**, bei dem man Fauna und Flora das Überleben in einer feindlichen Umwelt ermöglichen soll. Das Designerteam um den russischen „Tetris“-Programmierer Alexey Pajitnov knobelt derweil für Maxis am Digi-Aquarium **El Fish**, dessen schuppige Bewohner vom Spieler mittels Gen-Codes zusammengebastelt werden müssen.

Lucas Arts

Weder in London noch in Chicago gab es handfeste Neuerungen zu sehen,

lediglich Gerüchte um einen in Arbeit befindlichen Flugsimulator waren zu hören – schade eigentlich...

MicroProse

In England gab sich der Branchenriese zugeknöpft und zeigte außer seinen Standard-Ankündigungen **Darklands**, **A.T.A.C.** und **B-17** nur wenig Neues: Neben dem Flugi **Harrier** (bis zu sechs Maschinen müssen gleichzeitig kontrolliert werden) und dem Strategical **Napoleon** stieß hier vor allem das 3D-Rollenspiel **Haunted** auf Publikumsinteresse, haben bei der Story um ein monsterverseuchtes Erbschloß doch die Adventure-Spezialisten von Magnetic Scrolls mitgewirkt! Schlag auf Schlag kam es dann in Chicago – **F-15 Strike Eagle III** und **Pirates 2** waren die großen Knaller, neben denen die anderen Neuheiten fast untergingen: **Rex Nebular** (Adventure), **Task Force 1942** (Kriegs-Strategical), **Greens** (Golf) und **World Circuit** (Auto-Raserei).

Millennium

Gefährliche Abenteuer und (strategi-

sche) Schlachten erwarten den Sklaven Hector auf seinem Marsch von Herculaneum nach **Rome**. Ein paar hundert Jährchen später, nämlich im Alexandria der 20er Jahre, spielt **Daughter of the Serpents**, das neue Sprechblasen-Adventure der „Hound of Shadow“-Macher.

Mindscape

Hier war zum x-ten Mal die Vorversion der Soundkarte **AdLib Gold** zu sehen, passend dazu wird gerade an Software gestrickt, die beim Erlernen des Klavierspiels behilflich sein soll.

Mirage

Wer „Lemmings“ liebt, sollte sich unbedingt schon mal die 100 Comic-Level von **The Humans** vormerken – Zucker! Nachwuchs-Politiker können mit **Ashes of Empire** den Verfall der UdSSR nachspielen, und Brett-Strategen kommen beim Digi-Halma **Ragnarok** auf ihre Kosten. Das farbenprächtige **Dwagons** schließlich lädt mit einer Mischung aus Strategie, Action

Kein Assault: Harrier



Das erste Bild: Pirates 2



Ein Imperium zerfällt: Ashes of Empire



C.E.S. CHICAGO & E.C.T.S. LONDON



Die Lemmings lassen grüßen: The Humans



Ein Rolli von Adventure-Spezialisten: Betrayal at Krondor

und Adventure zur Suche nach einem entführten Jüngling und einem geheimen Talisman ein.

Ocean

Die Lizenz-Spezialisten versofen neben Steven Spielbergs Kinoerfolg **Hook** gerade auch die englische Cornflakes-Sorte „Quavers“ – kein Witz! Das Game heißt **Push-Over** und dreht sich um eine Ameise, die 120 Level lang knifflige Rätsel mit Dominosteinen lösen muß. Bon Appetit...

Palace

Die Engländer wollen dem C 64 Oldy „Hexenküche“ unter dem Namen **Super Cauldron** am PC wieder auf die Plattform-Sprünge helfen; für abenteuerlustige Verwandlungskünstler bereiten sie gerade **Jekyll & Hyde** mit viel Text, wenig Grafik und einer mittleren Dosis Rollenspiel vor.

Psygnosis

Pünktlich zu Weihnachten soll **Lemmings II** mit größeren Sprites und einem Construction-Set auftauchen,

zusammen mit FTL arbeiten die Liverpools (immer noch) an der PC-Version des Rollenspiel-Klassikers **Dungeon Master**. Olympioniken können bei **Athletics** die Disziplinen Hoch- und Weitsprung, Speerwurf, Sprint und 400 Meter Hürden trainieren – oder sie lassen im Managerteil trainieren.

Sierra

Neben diversen Lernprogrammen und unzähligen „Windows“- , VGA-, Budget- oder CD ROM-Versionen von älteren Spielen konnten die Kalifornier in Chicago auch mit etlichen Neuankündigungen aufwarten. Schon in wenigen Wochen ist mit **Laura Bow 2** zu rechnen, dem Nachfolger des eigenwilligen Krimi-Adventures „The Colonel's Bequest“. Etwas dauern wird es allerdings noch mit **King's Quest VI**, **Quest for Glory III** und **Space Quest V**. Das gilt ebenfalls für die Flugis **Aces over Europe**, **RAF in the Pacific**, **WW II: 1946** und den Fantasy-Rolli **Betrayal at Krondor**. Beim Unter-Label Dynamix werkelt man derzeit an **Front Page Sports Football** und **Incredible Machine**, einem Puzzle-Game für Hobby-Erfinder. Echt fleißig, die Leute...

U.S. Gold

Die einzig nennenswerte Neuheit war hier die Edel-Version eines Golf-Klassikers, nämlich **Links 386 Pro**: Wer über einen 386er bzw. 486er mit Super-VGA-Karte und zumindest 2 MB RAM verfügt, darf demnächst noch schöner golfen.

Virgin Games

Die Jungfrauen um Richard Branson haben die Rechte an mehreren Titeln der Pleite-Company Mirrorsoft erworben, besonders vielversprechend ist **Reach for the Skies** vom bewährten „Falcon“-Team, wo es um die Luftschlacht zwischen England und Deutschland geht. Auch kein Unbekannter ist Arthur Maclean, der mit **Pool** bald die Fortsetzung zu „Jimmy White's Whirlwind Snooker“ vorlegen will. Last not least tüftelt die „Eye of the Beholder“-Crew an dem eher friedfertigen Fantasy-Abenteuer **Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia**. Und damit wären wir am Ende von zwei Messen – hat sich doch ausgezahlt, oder? (C. Borgmeier)

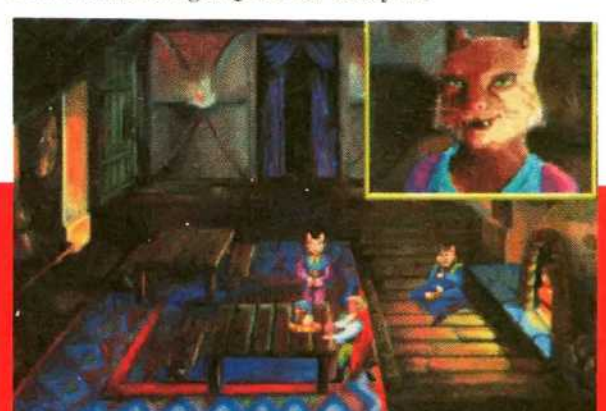
Das Spiel mit dem Haken: Hook



Für Königstreue: King's Quest VI



Für Ruhmsüchtige: Quest for Glory III



JOKER SHOP!

Willkommen im Joker-Einkaufsparadies! Ob Ihr nun Hefte nachbestellen bzw. stilgerecht sammeln, die Geheimnisse Eures Betriebssystems erforschen, auf Joker-Art Wurzeln ziehen oder die Zeit erfahren wollt – hier seid Ihr richtig. Hier und nur hier gibt's den typischen Joker-Stil für typisch wenig Geld...



Nr. 900008

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

Nr. 900007

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



Nr. 90003

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





Nr. 200000

Das Sonderheft „Rollenspiele“ informiert anhand von über 80 Tests, Previews, Infos und Lösungshilfen umfassend über das Genre! Sonderbar günstig für DM 8,50 (Rollenspiele)

DOS
Karl und Mechthild Dreyer
DOS
für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

Nr. 900006

Horizontenerweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk!

Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Exemplar

Nr. 100000

Horizontenerweiterung II – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!

Für DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 dann 7,- DM pro Exemplar.



Nr. 300000

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



Her damit!

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

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

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

MEINE ADRESSE:

Artikelnr.

Artikelbezeichnung

Ausgabe, Größe, Farbe

Name

100000 Amiga Joker

☐ 9/90, ☐ 10/91, ☐ 11/91, ☐ 12/91,

☐ 1/92, ☐ 2/92, ☐ 3/92, ☐ 4/92, ☐ 5/92, ☐ 7/92, ☐ 9/92

Straße/Hausnr.

200000 Sonderheft

☐ Rollenspiele

300000 PC Joker

☐ 6/91, ☐ 1/92, ☐ 2/92, ☐ 3/92

PLZ/Ort

90003 Joker Watch

☐ weiß, ☐ schwarz

900006 Dos-Buch

☐ Stück

900007 Solarrechner-Disk

☐ Stück

Datum/Unterschrift

900008 Sammelordner

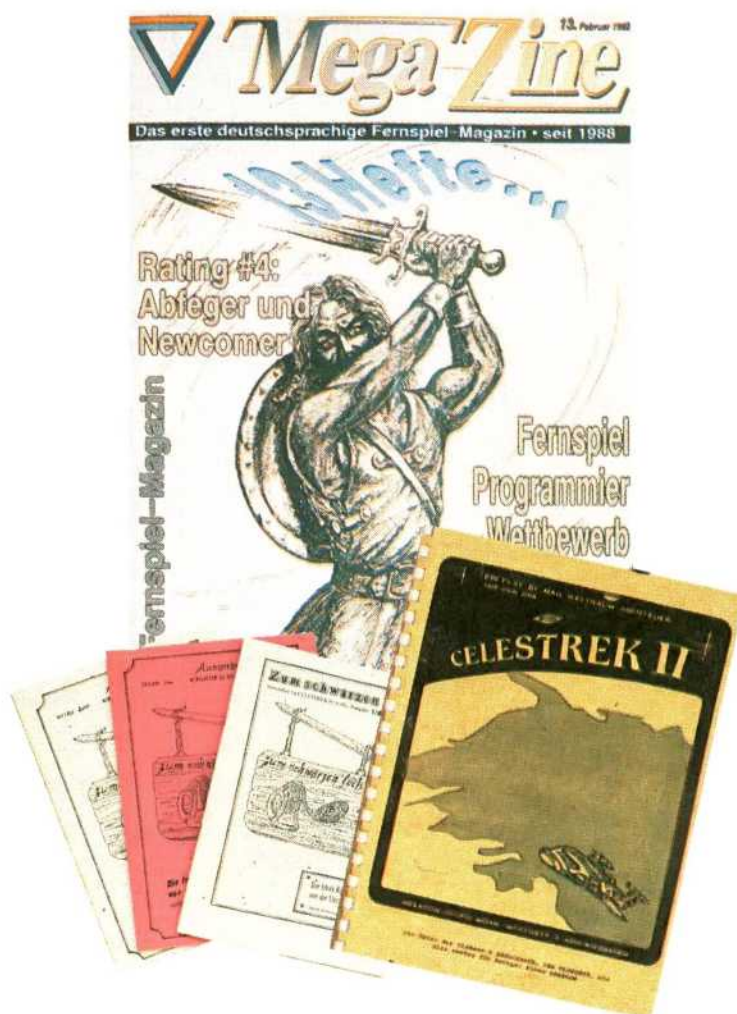
☐ Stück

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR.67
8013 HAAR



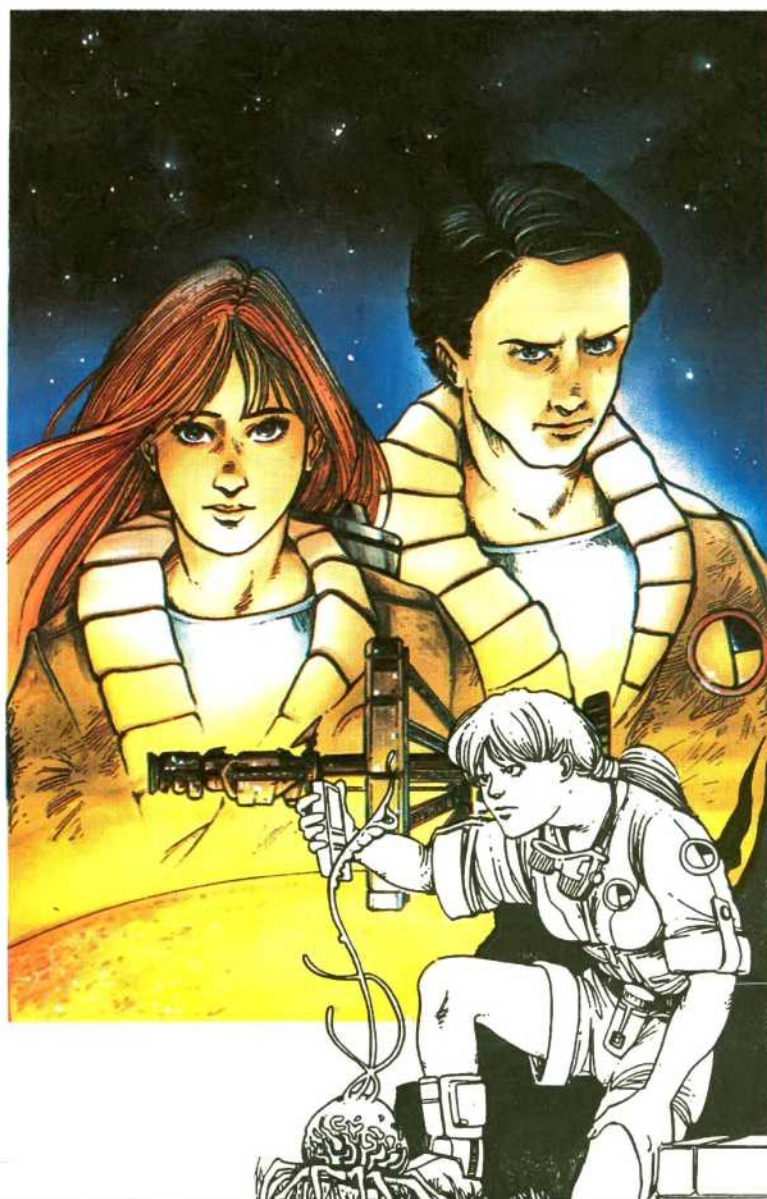
Licht aus,
Spot an:
Es folgt der
zweite und
letzte Teil
unseres großen
Postspiel-
Specials! Haltet
die Briefum-
schläge bereit
und die Augen
offen, denn zum
krönenden
Abschluß
kehren wir
zurück in die
Zukunft...



Und was finden wir da? Nun, zum ersten einen Titel, der zu den ältesten, bekanntesten und vor allem preiswertesten seiner Art gehört. Und zum zweiten zwei Spiele aus der (noch?) relativ seltenen und neuen Endlos-Gattung. Aber warum nur Science Fiction, wo bleibt die Wirtschaft, wo die Fantasy? Das müßt Ihr schon die Anbieter fragen, denn es tummeln sich nunmal überwiegend Zukunftsvisionen am Postspiel-Markt. Aber keine Sorge, bei so manchem Angebot handelt es sich um eine gute alte Wirtschaftssimulation im guten neuen Futuro-Gewand.

Ashes of Empire

Bei diesem Klassiker handelt es sich hingegen um eine Space-Opera mit stark strategischem Einschlag. Ein



unveränderliches Spielareal und die stark formalisierten Zugmöglichkeiten machen das „imperiale Aschenputtel“ seit nunmehr 10 Jahren zum Schach der Play by Mails: Nicht umsonst gibt es regelrechte Eröffnungsstrategien für jede Position, nicht weniger umsonst werden besonders durchschlagende Siege in einer ewigen Hall of Fame gewürdigt. Interessant ist hier auch der Mann hinter den Kulissen: Für die Profi-Anbieter von Postspielen ist Ashes-Chef Harald Topf ein Amateur, für die Amateure ein Profi, denn zwar kassieren seine Spielleiter nur minimale Aufwandsentschädigungen, doch sind Organisation und Service vom zweiwöchigen Zugrhythmus bis hin zur Computer-Auswertung durchaus auf der Höhe der Zeit.

Davon können sich pro Partie acht zukunftsorientierte Streithähne selbst überzeugen, deren Machtgelüsten eine stets gleiche Galaxis aus 40 Planeten mit festgelegten Ausgangspositionen zur Verfügung steht. Für Neulinge sind dabei die einfacheren Welten vorgesehen, während gewiefte Veteranen mit dem schweren Los einer „geolaktisch“ ungünstigen Lage hadern dürfen. In jedem Fall geht es darum, Industrien aufzubauen und Raumschiffe zu produzieren, mit denen dann neutrale oder gar feindliche Welten eingemeindet werden. Wer mindestens 13 Planeten im Sack hat, gewinnt die Partie, spätestens ist jedoch nach 30 Zügen Schluß, dann gilt halt derjenige mit der stärksten Position als Sieger. Die Chance auf Ruhm und Ehre steckt also in jedem Briefkasten, hier schon für lächerliche 2,10 DM pro Zug - Einstiegskosten für die Aufstellung entfallen sogar zur Gänze!

Celestrek II

Ganz anders präsentiert sich dieser Überhammer von He-

xagon, dem Postspiel-Service von Ingrid Möhn: Erstens kennen die Celestrekker kein festes Spielziel und somit auch keine Sieger. Und zweitens sprengt schon der schiere Umfang des Endlos-Zockers den gewohnten Rahmen, können doch bis zu 500 Teilnehmer in einer einzigen Partie miteinander rangeln bzw. das All erforschen!

Hierzu darf sich zunächst jeder potentielle Space-Commander im Rahmen seiner Finanzen ein aus diversen Funktionsmodulen zusammengesetztes Raumschiff basteln. Der Clou dabei ist, daß das Teil funktionieren muß – wer zuwenig Antriebsmodule oder Reaktoren einplant, wird schon im Ansatz scheitern, auch eine ausreichende (und ausreichend geschulte!) Besatzung gehört zu den schieren Überlebensnotwendigkeiten. Ferner gilt, daß man sich ganz nach Belieben seine eigene Rolle in den vielen Galaxien von Celestrek suchen darf: Ob man nun als Prospektor, Pirat, Händler, Forscher oder Gründungsvater von Kolonien und Handelsposten tätig wird, nichts ist unmöglich. Immer vorausgesetzt, daß die Kasse stimmt; in diesem Punkt haben wir es schon fast mit einer Wirtschaftssimulation zu tun.

Grundsätzlich wird im Wochen- oder Dreiwochenrhythmus per Rechner aus-

gewertet, in besonderen Situationen (Kontakt mit Aliens usw.) liefert Ingrid aber auch wertvolle Handarbeit. Alles in allem wartet ein echtes Alternativ-Leben mit spannenden Abenteuern ohne Ende!

Star Globe

Ein nicht minder faszinierendes Kontrastprogramm bietet dieser Open-End-Titel von Daydream Productions, denn nachdem Celestrek II besonders für Pfennigfuchser geeignet ist, richtet sich der Sternenglobus vor allem an Entdecker, Abenteurer und andere Phantasten. Das fängt mit der „dreidimensionalen“ Galaxis aus 2000 Sonnensystemen an (ein Erbteil des anglikanischen Schöpfers Ken Mulholland, im Zivilberuf Physikdozent), geht mit dem rollenspielähnlichen Ablauf weiter und endet bei den vielfältigen Karrieremöglichkeiten vom Reichsgründer bis zum Kopfgeldjäger noch lange nicht...

Ein weiteres interessantes Feature verbirgt sich hinter dem verblüffend schmalen Regelheftchen: Wie im richtigen Leben hat man anfänglich nur eine vage Vorstellung von dem, worauf man sich da einläßt! Pro Zug kann dann je nach Lage der Dinge eines von über 180 Info-Modulen angefordert



werden; bei unerwartet auftretenden Problemen bekommt man sogar automatisch den passenden Schrieb. Diese originelle Idee simuliert nicht nur erstmalig so etwas wie einen Lernprozeß, sie sorgt auch dafür, daß der Spielspaß nicht unter Tonnen von Papier verloren geht. Bis zu 300 Sternen-Kapitäne amüsieren sich

hier also wahrhaft intergalaktisch, und zwar nach folgender, simpler Formel: Du bekommst einen Kreuzer, drei Frachter und eine Space-Fabrik – sieh zu, was Du daraus machst! Das hört sich nicht nur nach viel Abwechslung und Freiraum für individuelle Ideen an, dem ist auch so; dafür sorgt allein schon die teils rechnergestützte, teils händische Auswertung ohne Terminzwang für den Spieler.

Nichts ist umsonst?

Im Gegenteil, bei unserer Verlosung ist mit etwas Glück sogar der ganze Spaß umsonst: Harald läßt zwei Freispiele bei den Ashes springen, Ingrid bietet ein Celestrek-Schnuppergame mit 10 Freizügen, und die Daydreamer lassen einen von Euch stolze 20 Züge lang kostenlos an den Star-Globe-Drücker. Und das alles für ein einziges Kärtchen an uns, auf dem vermerkt ist, wärum Ihr gerne wo mitmachen würdet („Ich möchte Star Globe spielen, weil ich schon immer mal wissen wollte, wieviel Sternlein stehen...“). Hier noch schnell unsere Adresse – möge die Post mit Euch sein! (jn)

Joker Verlag
„Blackout“
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

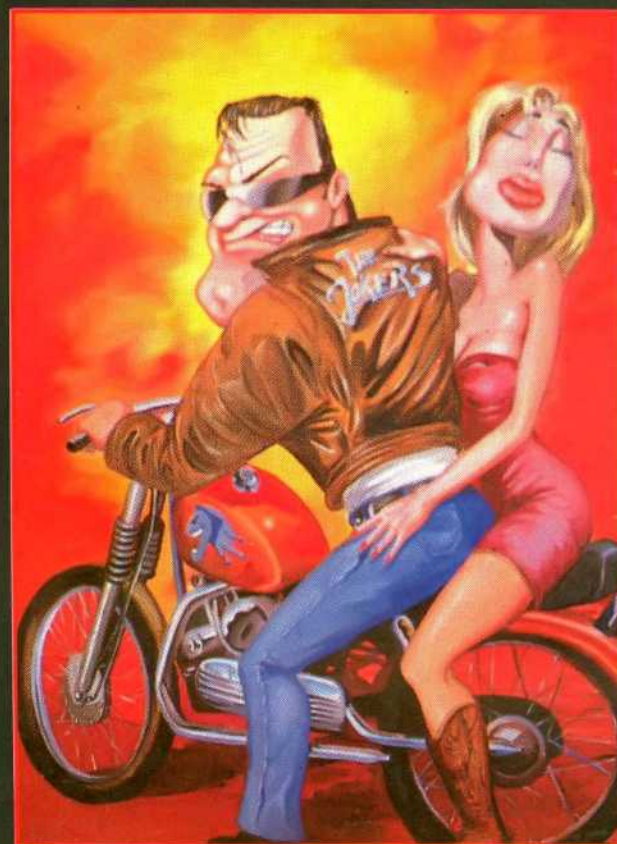
Anbieter	Titel	Kosten	Rhythmus	Material+Regeln	Ferner im Angebot
Harald Topf Alfred-Bucherer-Str.63 5300 Bonn 1 Tel.: 0228/62 13 92	Ashes of Empire	Regeln: 7,50 DM Zug: 2,10 DM	14 tágig	Nicht allzu umfangreich, manchmal etwas überdetailliert, jedoch für Anfänger geeignet.	
Hexagon Ingrid Möhn Wörthstr.5 6200 Wiesbaden Tel.: 0611/37 32 50	Celestrek II	Regeln: 7.- DM Aufstellung: 10.- DM Zug: 7.- DM	wöchentlich oder alle drei Wochen	Umfangreich, doch klar gegliedert und verständlich. Für Anfänger Einarbeitung möglich	Ork (Fant.) Terra II (hist.)
Daydream Productions Volkartstr.36 8000 München 90 Tel.: 089/651 71 24 (Di., Do. + Fr. 19-22h)	Star Globe	Regeln, Aufstellung +1 Zug: 25.- DM Zug: 8,50 DM	kein fester Rhythmus, „fließende“ Simulation	Regelheft recht schmal, jedoch umfangreiches Folge-material in verdaulichen Häppchen.	New Order (SF) Globe Master (SF) Space 101 (SF) Kings & Things (Fant.)

Weitere wertvolle Infos bietet die Zeitschrift Mega Zine: Kurze Str.5, 2161 Ahlerstedt 1, Tel.: 04166/370

Fast lauter angehende Profis haben diesmal Proben ihres Könnens bei uns abgeliefert – deutlich zu erkennen am bereits recht professionell anmutenden Pinsel-Strich. Voila, hier sind unsere künstlerischen Hoffnungsträger:

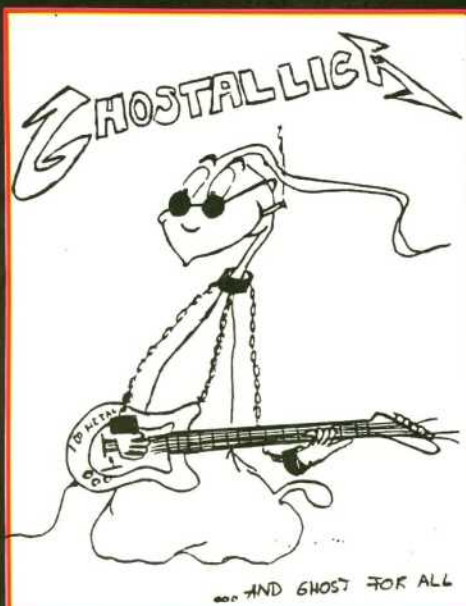


Die putzige Alien-Raupe leidet anscheinend großen Hunger – ob ihr Herrchen Oliver Kammel aus Heidelberg sie so selten füttert?!

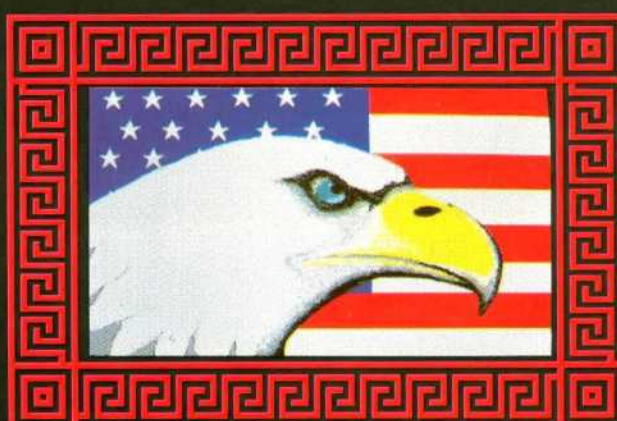


„The Jokers on Bike“ – ob Robert Klosko aus München da auf irgendjemanden anspielen wollte?!

Profis, Semi-Profis,
Amateure



„Ghostallica“ von Robert Merz aus Baierbrunn – ob unser Ghost wirklich so musikalisch ist? Und seit wann raucht der Kerl?!



Der „Eagle“ stammt von einem gewissen T. Tusche aus Berlin – ob es sich da am Ende um einen Künstlernamen handelt?!

...bei uns bekommt jeder eine Chance, sein Talent der Öffentlichkeit zu präsentieren! Es gibt eigentlich nur drei Voraussetzungen, die man erfüllen muß, um in die engere Wahl zu kommen: Erstens solltet Ihr eine selbstgemachte Zeichnung, Computergrafik oder einen Comicstrip parat haben, zweitens darf dieses Kunstwerk KEINESFALLS IRGENDWO ABGEKUPFERT sein, und drittens solltet Ihr es eilends an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Grafik Competition“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



BESSERWISSE

In den letzten paar Einleitungen wurde ja viel über tolles Wetter, schöne Frauen und so weiter geredet, jetzt aber ist es an der Zeit für ein ernstes Thema: Warum bekommt nicht jeder, der einen Beitrag zum Besserwisser einschickt, auch seine persönliche Rückantwort?

Ja, es ist schon ein Kreuz: Ihr tüftelt tagelang am neuesten Cheat, grübelt monatelang über der ultimativen Komplettlösung, schreibt alles zusammen und schickt das wertvolle Gut hierher und — dann hört Ihr nie wie-



der was davon. Aber Ihr müßt schon Verständnis dafür haben, daß wir bloß besonders aufwendige Werke zurückschicken, bzw. daß wir nicht jede einzelne Postkarte mit dem 100.000sten „Sim City“-Cheat beantworten können — dazu fehlt uns ganz einfach die Zeit! Aber eines ist klar: Wir warten weiterhin sehnsüchtig auf jeden einzelnen Beitrag von Euch, denn nur mit Eurer Hilfe können wir weiterhin jeden Monat diese Seiten füllen. Also immer her mit Lösungen, Karten, Tips und Cheats, egal, ob auf Post-

karte, Fax oder (besser noch) Diskette — die Schlabberscheiben gehen ja sowieso immer zu Euch retour. Die Zieladresse? Kommt sofort:

**Joker Verlag
Besserwisser
Untere Parkstr. 67
8013 Haar**

Fax: 089 / 4604977

Freilich lohnt sich die Mühe auch finanziell, denn...

Mit jedem veröffentlichten Beitrag bricht unweigerlich eine Münzlawine von mindestens 3.000, höchstens aber 200.000 Pfennigstücken über den Einsender herein!

Wie üblich richtet sich die Größe der Lawine immer nach Art, Umfang und Aktualität des Beitrags. Tja, bleibt mir zum Schluß eigentlich nur noch, alle verzweifelten Zocker auf unsere

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER DEN TELEFONNUMMERN 089/46 38 23 UND 089/460 58 22 hinzuweisen und Euch viel Spaß mit dem neuesten Bollwerk gesammelten Besserwissens zu wünschen...
Euer Richy

Cheats zu:

Gods
Monkey Island II
Nova 9
Roger Rabbit

Tips und Codes zu:

Another World
Battle Isle Datadisk
Civilization
Dune
Kwix
Ultima Underworld

Gelöst:

Dark Seed
Leather Goddesses of Phobos II
Ultima 7



Kaum ist Origins neuestes Rollenspielepos auf dem Markt, schon hat Hermann Schmitt aus Mainz alle Rätsel gelöst — der Mann ist echt gut, den können wir einstellen! Bloß ist seine Lösung dermaßen umfangreich, daß wir sie auf zwei Ausgaben verteilen mußten. Hier ist also das erste Teilchen, und das nächste folgt sogleich...

In Trinsic wird man gleich zu Beginn mit einem Mord konfrontiert, darum auf, auf — zusammen mit Freund Iolo muß die schöne Tat aufgeklärt werden! Der Stall wird komplett geplündert, auch ein Schlüssel findet sich

hier. Der paßt zu Christophers Truhe in dessen Haus. Es ist das einzige zweistöckige Gebäude in der Stadt und liegt in nordwestlicher Richtung, darin finden sich 100 Goldstücke sowie eine wichtige Schriftrolle. Redet mit allen Stadtbewohnern über den Mord, auch mit den Wachen, vor allem aber mit Spark (Christophers Sohn). Ihn sollte man unbedingt mitnehmen, da er sich im Laufe des Spiels am schnellsten entwickelt. Am einfachsten findet man ihn in der Kneipe beim Mittagessen. Es wird schnell klar, daß man nach einem Mann mit einem Haken („Hook“) sucht, in dessen Begleitung sich ein Gargoyle befindet. In diesem Zusammenhang taucht auch der Name eines Schiffes („Crown Jewel“) immer wieder auf, auch über die neue Sekte „Fellowship“ wird viel, meist Gutes, geredet. Sprecht doch mal mit Krog, dem Leiter der örtlichen Fellowship-Niederlassung...

Man kann nach Herzenslust klauen und plündern, falls man sich nicht dabei erwischen läßt. Falls doch, erscheint eine Armee von Wachen, gegen die man chancenlos ist. Geht also am besten nachts auf Plündertour, wenn keiner da ist. Zeigt sich doch mal ein Guardian, kann man ihn gestrost ignorieren. Die türlosen Geheimräume, die man zwar sehen, aber nicht betreten kann, offenbaren sich

folgendermaßen: Entweder es gibt einen Raumöffner-Hebel, wie im Waffengeschäft von Trinsic hinter dem Holzschild, oder man klickt einfach die Wand wie eine Tür an, auf daß sie sich unverhofft öffnet. Der Bürgermeister von Trinsic gibt einem das Paßwort „Blackbird“, nachdem man ihm einige Fragen beantwortet hat. Damit kann man nunmehr die Stadt in Richtung Norden (Paws) verlassen. Dort wurde dem Kaufmann Marfin Silver Snake Venom gestohlen, das als Droge benutzt und gehandelt wird. Er bittet bei der Aufklärung des Diebstahls um Hilfe, die wir natürlich gewähren. Von den Stadteinwohnern erfährt man, daß ein Junge (A) aus der Fellowship-Zuflucht den Nachbarsjungen (B) verdächtigt, auf den im ganzen Dorf keiner gut zu sprechen ist. Nach dem Gespräch mit Marfin merkt man aber schnell, daß es Junge A faustdick hinter den Ohren hat, denn er wurde beobachtet, wie ihm beim Spielen vor dem Shelter ein Schlüssel mit dem Zeichen des Vennoms aus der Tasche fiel. Der Schlüssel paßt zur Kiste neben dem Bett des Jungen A, prompt findet sich dort das geklaute Venom. Schlußendlich erzählt uns Alia, daß ihr Mann Weston (angeblich unschuldig) im Knast von Britain sitzt und daß die Fellowship wohl nicht unschuldig an der Sache sei.

In Britain gehen wir zunächst ins Schloß und dort zu Lord British, der sich über das Wiedersehen mit Avatar sehr freut. Allerdings scheint er schlechte Laune zu haben, denn er interessiert sich kaum für die Vorkommnisse in seinem Reich und verläßt angeblich sein Schloß so gut wie nie. Wenigstens kann er noch heilen und hat auch die Habseligkeiten aus Ultima VI aufgehoben. Im Studierzimmer findet man den Schlüssel zum Lagerraum, der sich auf dem Dach hinten links befindet. Vorne links sitzt Weston im Knast. Nachdem man Lord British von dessen Schicksal erzählt hat, läßt er ihn frei und plaudert ein wenig aus dem Nähkästchen. Man erfährt zum Beispiel, daß er (Lord British) nicht für das Erscheinen des Mondtors verantwortlich ist, sondern irgendjemand anders. Tja, und die Magie in Britannia funktioniert auch nicht mehr so richtig, seitdem alle Magier verrückt geworden sind — davon kann man sich sogleich an Ort und Stelle überzeugen. Zum Glück kann man bei den Magiern noch Spells kaufen, das Geld für die Rewagents kann man sich jedoch getrost sparen, denn die findet man später noch massenweise. Nun bekommt Ihr noch den Orb of the Moons und den netten Tip, doch bitteschön die Mondtore nicht zu betreten — das könnte nämlich töd-





lich enden, außer man hat Glück und wird irgendwohin teleportiert.

Zurück in der Stadt redet wiederum mit allen Einwohnern. Ihr werdet feststellen, daß man keine Ausrüstungsgegenstände verkaufen kann, einzig der örtliche Juwelier zahlt für Gems jeweils 30 Goldstücke und der Apotheker Kessler 50 für das Venom. In der staatlichen Münzanstalt kann man Goldnuggets und Goldbarren in Münzen wechseln. Waffen und Rüstungen sollte man möglichst nicht kaufen, da man unterwegs durch Kämpfe genügend davon umsonst bekommt. Sehr lohnend sind Paladine, dagegen sind Bolzen und Pfeile schweinetuer, vor allem in Iolo's Laden. Bei der Visite im Museum finden sich allerlei nützliche Dingelchen. Den Moonstone zum Beispiel solltet Ihr auf keinen Fall liegenlassen, da man auf diesem die Spells „Mark“ und „Recall“ anwenden kann. Es folgt der Besuch im Fellowship-Headquarter. Chef Batlin versucht, uns zum Beitreten zu überreden, was wir aber jetzt noch nicht tun. Auch von Elisabeth und Abraham hören wir mal wieder. Ihr könnt es aber aufgeben, die beiden zu finden. Selbst wenn Ihr ihnen hinterherreist, sie sind immer kurz vor Eurer Ankunft wieder abgereist. Ach ja, und dann gibt's da noch die Schriftrolle, in der etwas vom geheimnisvollen Erz „Blackrock“ geschrieben steht.

Nun sind noch ein paar kleinere Aufgaben zu erledigen, dann sollte man sich auf den Weg nach Cove begeben, also nach Osten. Unterwegs trifft man auf einen Hühnerzüchter, auf dessen Feld so etwas wie ein Raumschiff liegt. An die magische Hacke kommen wir jedoch nicht heran, weil der Bauer den Schlüssel zur Tür versehentlich als Angelhaken benutzt hat. Ein Stück weiter, neben dem Shrine, trifft man Nastassia, die einer bekannten Schauspielerin übrigens verflüxt ähnlich sieht... Nasti verliebt sich Hals über Kopf in den Avatar, und man kann sie küssen ohne Ende, was außer Lustgewinn jedoch nichts einbringt. Der örtliche Healer ist Jaana, eine bekannte Kampfgefährtin aus vergangenen Ultima-Tagen. Sie würde zwar gerne mitgehen, aber davon ist abzuraten: Erstens kann man ihre Heilkünste vergessen, zwischen zwei Heilvorgängen braucht sie ungefähr zehn Jahre zur Erholung, zweitens entwickelt sie sich nur sehr langsam und bleibt das schwächste Partymitglied. Einen Besuch wert ist Rudyom, der alte Magier. Er ist geistig zwar ein wenig angeknackst, hat allerdings bis kurz vor seiner Krankheit das Blackrock erforscht und viel Wissenswertes in sein Büchlein notiert. Dieses Notizbuch nehmen wir mit, ebenso die nach ihm benannte Wand, die in der Lage ist, Blackrock zu zerstören. Auch die Spells werden (so weit möglich) gekauft. Von Rudyom erhalten wir die erfreuliche Nachricht, daß der fliegende Teppich aus Ultima V wieder da ist. Er wurde zuletzt in der Nähe von Serpents Spine beim

Lost River gesehen, genau vor dem Eingang zum Dungeon Despise an der Koordinate 7N/30W (Sextanten bzw. Spruch „Locate“). Hinter Rudyoms Haus ist die Zyklopen Höhle. Die Jungs sind zwar groß und schwer, aber ansonsten doch harmlos. Hier kann man sich die Taschen mit Goldnuggets füllen. Nun sollte man sich auf die Suche nach dem fliegenden Teppich machen, denn erstens ist der Teppich kostenlos, zweitens braucht man weder Schiff noch Pferdewagen zu kaufen und kommt doch überall hin. Die Höhle heben wir uns jedoch für später auf, denn momentan ist das Überleben dort ziemlich schwer. Inzwischen dürften die Gruppenmitglieder — vier sollten es jetzt sein — schon etwas an Erfahrung gewonnen haben; darum ein paar Tips zu den Trainern: Da der Avatar der einzige ist, der Magie beherrscht, können sich die anderen auf Geschicklichkeit und Stärke konzentrieren. Stärke trainiert man am besten in Serpents Hold, für Geschicklichkeit gibt es mehrere Trainer, je nachdem, welche Waffe man benutzt. Der Avatar muß zusätzlich Magiepunkte sammeln (Mana), am besten bei Denby, sonst produziert er statt einem tödlichen Blitz nur ein laues Lüftchen. Übrigens, wer bis jetzt immer noch nicht Shamino gefunden hat, der sollte mal in Britain in der Kneipe nachsehen. Unterwegs sollte man immer für genügend Nahrung sorgen, denn Charaktere, die hungern, heilen auch im Schlaf nicht! Und für des Avatars gute Nacht ist die Bedroll genau das Richtige. Bei gesundem Schlaf werden mindestens 8 Stunden für eine komplette Heilung und Auffrischung der Magiepunkte benötigt. An dieser Stelle hat sich wohl auch ein Fehler in das Programm eingeschlichen, denn ab und zu kann es passieren, daß während des Nickerchens Schlüssel aus dem Rucksack verschwinden. Abhilfe wird geschaffen, indem man den **Tascheninhalt vor dem Schlafengehen** auf den Boden ausleert. Das ist zwar umständlich, aber wenigstens bleibt man so im Besitz der wertvollen Toröffner.

Im Wald von Serpents Spine sollte man sich gründlich umsehen, hier gibt's die tollsten Dinge zu entdecken. Einen verrückten Magier zum Beispiel, der Menschen auf einem Altar schlachtet und magische Rüstungen bei sich hat, und mehrere Hütten. Bei Koordinate 6N/50W steht Selwyns Tower. Durch das hintere Fenster sieht man einen Hebel, den man mit dem Telekinese-Spruch betätigt, daraufhin wird aus dem Fenster eine Tür, und man kann den Turm betreten und plündern. Smith, das sprechende Pferd steht bei Koordinate 53N/39W, den Besuch kann man sich allerdings sparen, denn der Gaul redet wirklich nur Blödsinn. Iolo's Hütte steht bei 52N/44W, darin befinden sich viele Nützlichkeiten als auch eine Nachricht von seiner Frau Gwenno, die bereits an dem Ort ist, wo später „Ultima VIII“ spielen wird. Bei 50N/52 W steht die Hütte von Tseramed, dem Bogenschützen, der den Wald von Yew wie seine Westentasche kennt und sich der Party anschließt. Die Hüt-

te vom Holzfäller Ben steht an den Koordinaten 42N/47W, die von Thad bei 34N/26W. Bradman, der Trainer, wohnt bei 38N/36W, seine Kollegin Penni bei 45N/38W. Westlich von Tserameds Hütte findet man die Bee Cave. Bis auf den Honig ist die Höhle uninteressant, es sei denn, man findet Gefallen an „Mama“ und „Papa“. Nachgucken kann man bei 55N/53W. Wir ziehen weiter in Richtung Empath Abbey. Dort sollte man bei der Mönchsfrau einen Blumenstrauß für Reyna (die Heilerin) kaufen, auf daß sie zum halben Preis ihre Kunst anwendet. Taylor, der Obermönch, hat viel Interessantes zu erzählen, auch von einem Bruder, der vor langer Zeit auszog und noch nicht wiederkam. Außerdem ist noch ein gewisser Kreg anwesend, bloß kennt den komischerweise niemand. Nach einem kurzen Besuch im östlich liegenden Staatsgefängnis von Yew, dessen rechte Zelle (die mit dem Skelett) übrigens einen geheimen Eingang hat (Hebel), ahnt man allerdings schon, was Kreg will. Nämlich die Black Potion, aber die bekommt er freilich nicht. Statt dessen spricht man ihn auf Thief an, daraufhin kommt es zum Kampf, der aber zu Euren Gunsten ausgehen sollte.

Von der ehemals schönen Stadt Yew steht nur noch ein Haus. Darin wohnt ein Wisp, mit dem wir im Moment aber noch nichts anfangen können. Das Haus steht bei 46N/11W. Weiter östlich von diesem Haus wohnen die Emps, an den Koordinaten 53N/70. Sie sind halb Affen, halb Menschen und weigern sich, mit uns zu sprechen. Na, dann eben nicht — fliegen wir weiter nach Minoc.

Auch dort ist ein Mord geschehen, auf die gleiche grausame Art wie schon der vorherige, eine Art Ritualmord. Allerdings hat der Mörder dieses Mal eine Visitenkarte hinterlassen, nämlich in Form eines ganz bestimmten Leuchters. Der Mord ist im Sägwerk passiert, ermordet wurden zwei Zigeuner. Beim Sägwerk steht auch Julia, ebenfalls eine alte Kampfgefährtin, die sich gerne der Gruppe anschließt, falls sie noch nicht zu groß ist. Von Owen, dem städtischen Schiffsbauer, erfährt man Näheres über den Mord, und daß ihm von der Fellowship ein überdimensionales Denkmal errichtet werden soll, wofür allerdings kaum einer Verständnis zeigt. Xanthia wiederum rät, doch mal mit Eleynor (der örtlichen Fellowship-Leiterin) über den Leuchter zu sprechen. Man erfährt, daß in der Mordnacht wieder die Crown Jewel sowie Hook in der Stadt anwesend waren. In der Kneipe trifft man Karl, allerdings nur zu bestimmten Zeiten. Er weiß zu berichten, daß es mit der Schiffsbaukunst von Owen nicht weit her sein kann, denn drei seiner Schiffe sind bereits gesunken. Auf einem davon war sein Bruder, der dabei ertrunken ist. In seiner Wut hat Karl Owens Schiffsbaupläne geklaut, die man nun in Karls Hütte (46N/90O) abholen kann. Die Pläne gibt man Julia, die bald feststellt, daß Owen tatsächlich nicht in der Lage ist, ordentliche Flöße zu bauen. Nicht, daß Ihr petzen solltet, aber das könnt Ihr dem Bür-

germeister brühwarm mitteilen. Der streicht daraufhin Owens Denkmal, und Ihr dürft dem Getroffenen die schlechte Botschaft überbringen. Zu dumm, daß Owen daraufhin das Schicksal des gestorbenen Denkmals teilt und Harakiri begeht.

Wir blasen jedoch kein Trübsal, sondern gehen ins Büro des BMC (östlich vom Sägwerk). Hier liegt eine Menge Venom herum, das man Kessler verkaufen kann. Rechts davon kampieren die Zigeuner, die wir ja schon aus dem „Ultima VI“-Intro kennen. Laßt Euch hier unbedingt die Zukunft weissagen, sonst kommt Ihr im Spiel nur spärlich voran. Nördlich und westlich von Minoc sind die Höhlen der BMC, deren Erforschung Freude macht; unter anderem trifft man dort auf Dick und Doof! Wer dagegen den schnöden Mammon bevorzugt, der sollte sich eine ganz bestimmte Höhle auf der kleinen Insel (169 S/27 O) vornehmen. Aber Vorsicht, zwar tummelt sich dort kein müdes Lebewesen (geschweige denn ein waches), aber einfach ist es trotzdem nicht, an die Schätze heranzukommen. Man muß erst den Berg Goldbarren abtragen, und das geht nur, wenn genügend Platz im Rucksack ist. Von der Zigeunerin erfahren wir, daß der Time Lord eine Audienz mit uns wünscht, da er in Schwierigkeiten ist. Den Time Lord erreichen wir nur über die Wisps, diese wiederum über die Mönche von Empath Abbey. Also zurück zu Taylor, falls er nicht gerade auf Exkursion ist. Er erzählt, daß bisher nur die Emps in der Lage sind, mit den Wisps Kontakt aufzunehmen. Mit den Emps selbst hatte er nur einmal zufällig Kontakt, nämlich als er Honig bei sich hatte.

Na, dann holen wir den Süßstoff eben aus dem Bee Cave und gehen damit zu den Emps, die sich so von selbst melden (meistens jedenfalls). Es gibt nur drei wichtige Emps, nämlich Trellek, seine Frau Saralek und die weise Salamon. Auf Wisps angesprochen bietet Trellek an, mit uns zu gehen, falls seine Frau einverstanden ist. Sie ist es, falls Salamon einverstanden ist. Tja, und die verknüpft Ihr Einverständnis mit einer Aufgabe: Wir müssen zu Ben (dem Holzfäller) gehen und einen Vertrag unterschreiben lassen, damit dieser keine Silverleaf-Bäume mehr fällt. Den Vertrag bekommt Ihr von Salamon, und Ben unterschreibt ihn auch sofort. Mit dem unterzeichneten Kontrakt gehen wir zu Salamon, dann zu Saralek. Die ist plötzlich gar nicht mehr einverstanden, daß ihr Mann auf Reisen geht. Als sie allerdings hört, daß wir nur Kontakt zu den Wisps suchen, meint sie, ihr Mann könne auch anderweitig helfen. Das tut er, indem er einen ganz bestimmten Pfiff pfeift, um die Wisps anzulocken. Den Pfiff könnt Ihr mit der Pfeife nachahmen, die Trellek für Euch schnitzt. Mit dem Flöte- rich im Gepäck suchen wir das Gebäude im Wald von Yew auf, wo der Wisp wohnt. Nach dem Pfiff meldet sich Xorinia aus dem Gehölz, bevor der jedoch seine Hilfe anbietet, möchte er das Notizbuch haben, in dem allerlei Informationen über die Fellowship versammelt sind. Das liegt in

New Magincia in den Händen von Alagner.

Zuvor sollte man jedoch nach Jhelom fliegen und Dupre abholen, der sich als Testtrinker durchsäuft. Jhelom ist die Stadt der Haudegen, alle reden vom bevorstehenden Duell zwischen einem Kneipenwirt, der noch nie ein Schwert in der Hand gehabt hat, und den drei besten Kämpfern — klar, daß dem Wirt geholfen wird. Geht zu Klif-tin, dem Waffenhändler, der uns ein Duplikat der gestohlenen Fahne näht; das bringt Ihr zu Master De Snel. Der hält die Fälschung für das Original, und die Sache ist erledigt; zumindest fast, denn er kann es nicht verwinden, daß Ihr nicht bei ihm trainieren wollt, und greift an. Sowas läßt sich freilich kein Avatar bieten, darum wird der Meister schnurstracks ins Nirwana befördert — sehr zu Recht, wie Ihr später noch merken werdet. Ansonsten gibt's auf Jhelom bloß noch ein paar gestrandete Piraten, die man von ihrem Schicksal erlösen, sowie eine Höhle, die man untersuchen sollte.

Jetzt geht's auf nach New Magincia. Dort treffen wir auf Katrina, eine alte Kampfgefährtin. Sie begleitet Euch allerdings nur, wenn die Gruppe noch sehr klein ist. Es gibt drei Zugereiste in der Stadt, die aus der Spielhölle von Buccaneers' Den fliehen mußten. Als Fluchtmittel hat sich das Trio fatalerweise ein Schiff aus der Werkstatt des Owen von Minoc ausgesucht, weshalb es auch prompt am Meeresboden ankerte. Henry kann man helfen, indem man das verlorene (bzw. geklaute) Amulett wiederfindet. Das Wasser von

Constance wirkt da wahre Wunder. Sprecht mit allen Leuten, dann wird schnell klar, daß Robin das Amulett geklaut hat. Der hat's aber auch nicht mehr, aber fragt mal den Baarkeeper Boris. Er gibt zu, es selbst gestohlen zu haben, kann es aber in seinem Versteck nicht mehr finden. Kein Wunder, denn seine Frau Magenta hat es gefunden und angelegt, weil sie es für ein Geschenk ihres Mannes hielt. Nachdem wir ihr den wahren Sachverhalt erzählt haben, gibt sie es zurück, und wir können es zurückbringen. So, jetzt bekommen wir auch das Notizbuch von Alagner, allerdings nur, wenn wir versprechen, es umgehend zurückzubringen. Vorher müssen wir uns jedoch als würdig erweisen, dazu müssen wir die Antwort auf die Frage nach Tod und Leben in Erfahrung bringen. Angeblich weiß der „Tortured One“ aus Skara Brae, was Sache ist...

Zeit seines Lebens nannte sich der „Tortured One“ Caine, und auch ihm müssen wir einen Gefallen erweisen. Dazu besuchen wir Mordra und lassen uns aufklären, über Geister zum Beispiel. Um mit Geistern sprechen zu können, braucht man den Spell „Seance“. Einmal angewendet, hält der Spell ewiglich an. Die Reste der Stadt müssen von dem bösen Liche befreit werden, der in friedlicheren Zeiten „Der gute Horance“ hieß. Dazu braucht man den „Soul Cage“, der vom Schmied Trent bearbeitet wird. Dessen Frau wurde vom Liche getötet, jetzt muß ihre Seele im Dark Tower verschimmeln. Beim Schmied

nimmt man die Spieluhr mit und bringt sie in den dunklen Turm. Dort spricht man mit Horance alias Liche, der einem kein Haar krümmt. Die Spieluhr stellt man irgendwo ab und betätigt sie, daraufhin erwacht Rowena aus ihrer Trance und gibt Euch einen Ring für ihren Mann Trent. Sobald der den Ring bekommt, gesendet er wieder und ist bereit, den Käfig fertig zu bauen. Dazu bringt man ihm die Eisenstange vom Friedhof. Den fertigen Käfig nimmt man auf, dann verrät Mordra, was weiter zu tun ist. Aus drei Tränken muß man einen brauen. Die ersten beiden hat man dabei, den dritten krallt man sich vom Tisch und geht damit zu Caine. Die drei Potions stellt Ihr unter die Rohre des Glaskolbens, die leere Flasche stellt man unter den Ausguß des Apparillos. Jetzt braucht bloß noch der Brenner unter dem Glaskolben gepackt zu werden, schon fließt der Dreier-Mix in die leere Flasche.

Kurz vor Mitternacht begeben Ihr Euch abermals in den Dark Tower. Geht zuerst zu der Well of Souls, die sich im Erdgeschoß hinter der Treppe befindet. Man kann schräg durch die Wand gehen. Sobald man den Käfig in die Flüssigkeit taucht, fängt dieser an, blau zu blinken. Dann geht in die große Halle und wartet, bis die anderen Geister eingetreten sind und sich hinlegen. Als letztes tritt Horance ein. Wir stülpen den Käfig über ihn und schütten die Flüssigkeit darüber — voilà, der Liche verwandelt sich zurück in Horance! Zum Dank überläßt er uns einen Firedoomstaff und

bittet uns, Rowena zu ihrem Mann zurückzubringen. Dazu muß man ein Mitglied der Gruppe entlassen, falls man schon zu acht ist. Aber später kann es wieder aufgenommen werden, man muß ihm nur sagen, daß es warten soll. Nach der Vereinigung des liebenden Paares kehrt Ihr zu Horance zurück, diesmal bittet er um die Zerstörung der Quelle. Dazu muß sich allerdings ein Geist opfern. Der Bürgermeister bietet sich an, aber nur, wenn vorher alle anderen ablehnen. Auch Caine muß gefragt werden! Schließlich opfert sich der Bürgermeister tatsächlich in einem plötzlichen Anfall von Heldenmut, wie er bei Politikern recht selten vorkommt. Alagner hat derweil keine andere als die mittlerweile bekannte Antwort erwartet und gibt uns endlich den Schlüssel zu seinem Haus, in dem er das Notizbuch aufbewahrt. Es ist das zweistöckige Gebäude mit den Stahl-türen. Damit gehen die Probleme erst richtig los, denn die Hütte ist eine einzige Falle...

Die Spannung steigt ins Unermeßliche. Wird der Avatar die Falle befahlen? Wird Britannia nun doch Teil des vereinigten Insel-Königreichs? Wird meine Festplatte gegen die Disketteninflation streiken? Sensationen, Attraktionen — freut Euch auf den zweiten Teil der „Ultima VII“-Lösung!



HSVL, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 454 43 18, HSVL-BBS 030 454 43 18 ab 18:00

A.G.E.	99	Aces of the Pacific	99	Adventure Tennis	75	Another World	75
Battle Command	83	Battle Isle	99	Bundesliga Manager Prof.	83	Cadaver	89
Chessmaster 3000	89	Civilisation	114	Cruise for a Corpse	83	D/Generation	83
Dark Seed	*	Das schw. Auge	99	Der Patrizier	*	Dragonflight	89
Dune	114	Elite Plus	99	Elvira II	99	Elvira the Arcade Game	75
Epic	89	Eternam	99	Eye of Beholder 2	99	F-117 A	99
Falcon 3.0	89	Flight Simulator IV	129	Global Conquest	*	Global Effect	83
Gods	99	Indiana Jones 4	*	Jack Nicklaus Signature	99	Legend	83
Mad TV	99	Manchester United Europe	75	Maupiti Island	83	Mega Traveller 2	89
Midwinder 2	*	Might & Magic III	99	Monkey Island 2	99	Plan 9 from Outer Space	*
Police Quest III	99	Rampart	*	Sargon 5	99	Sim Ant	99
Soul Crystal	83	Space Max	75	Spacewrecked	83	Star Trek 25th Anniversary	83
Storm Master	83	Tennis Cup 2	83	The Legend of Robin Hood	114	The Return of Medusa	83
The Rocketeer	75	The Sorcerer's Appliance	99	Think Cross	80	Thunderhawk	99
Titu the Fox	75	Traders	*	Ultima 7	99	Ultima Underworld	99
Wayne Gretzky Hockey 2	83	Wing Commander II	99	Winter Challenge	89	World Cup Rugby	75

Bei allen mit einem * gekennzeichneten Spielen waren die Preise bei der Einzeichnung zum Druck noch nicht bekannt. Alle Preise sind für MS-Dos Rechner

Ihr HSVL ist 24 Stunden für Sie zu erreichen Tel. 030 454 42 98

Game and Sound Mashines vom HSVL (intel inside)

Komplettsysteme, dransitzen und loslegen, alle Komplettsysteme beinhalten : **Desktopgeäuse** mit **Speeddisplay**, **2MB** Ram, **16 Bit IDE-Controller** mit **2 seriellen**, **1 parallelen** Schnittstelle, **1 Game-Port**, **16 Bit 512 KB Trident VGA-Grafikkarte**, **52 MB** Festplatte von **Quantum 17 ms**, **3,5" 1.44 MB** und **5,25" 1.2MB** Diskettenlaufwerk von **Panasonic**, **Chicony** Tastatur, **14" SVGA Monitor 1024*768** Bildschirmpunkte, **Maus**, **Mauspad**, **Joystick**, **MS-DOS 5.0**, **Windows 3.0**, **Soundblaster 2.0** sowie **zwei Spiele nach freier Wahl** bis zu je 100 DM Wahrenwert laut obiger Liste. **1 Jahr Garantie.**

HSVL 80386SX 25 zum sensationellen Preis von nur **2999.-- DM** **HSVL 80386DX 25** jedoch 4MB RAM **3299.-- DM**

HSVL 80386DX 33 jedoch 4MB RAM 64KB Cache **3399.-- DM** **HSVL 80486DX 33** jedoch 8MB RAM 256 KB Cache **4499.-- DM**

Bei der Konfiguration sind keine Grenzen gesetzt, wir stellen Ihnen Ihren Computer auch gerne nach Ihren Vorstellungen zusammen, rufen Sie uns an, damit wir Ihnen weitere Auskünfte geben können. Wir bauen Ihren Alten gerne in einen 386er oder 486er um.

Bei uns bekommen sie auch alles weitere was der Computer-Freak sonst noch braucht, alle Arten von Druckern, Scanner, Modem, Disketten uvm. Wir haben auch alle Anwender Programme im Sortiment, z. B. OS 2 2.0 ab sofort für 359.-- DM das Original von IBM.

Für Alle Spiele 7 DM Porto und Verpackung, bei Vorkasse 3 DM.

HSVL, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 454 43 18, HSVL-BBS 030 454 43 18 ab 18:00



LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Den Bayern kann jeder die Lederhosen ausziehen, aber bei den Ledergöttinnen war Gregor Mechttersheimer als erster erfolgreich. Und das Beste: Er verrät, wie er's gemacht hat! Aufgeteilt hat er seine Komplettlösung in drei verschiedene Teile, schließlich kann man das Adventure ja mit drei verschiedenen Personen lösen. Das heißt, eigentlich besteht sein Lösungsweg nur aus zwei Teilen, denn...

Zeke und Lydia

...diese beiden Figuren müssen so ziemlich dasselbe erledigen, einzig der Storyablauf ist ein wenig unterschiedlich. Ach ja, freilich startet Zeke auch woanders als Lydia, nämlich bei der Tankstelle. Hier geht Ihr zunächst in die Werkstatt und holt den Transmitter und den Gummischlauch aus dem Auto (bzw. dem Verdeck) heraus. In Lydias Haus redet mit dem Bruder: Welche Art von Nahrung braucht eine auf Germaniumbasis aufgebaute Lebensform, und wie läßt sich jemand heilen? Im Raum von Professor Sandler schaltet Ihr die Regen-Maschine ein, um danach die Flasche Bourbon (an der Bar) zu kassieren. Im Raum des Doktors wird das Salzsulfat mitgenommen, aus dem Eßzimmer die Schüssel.

Nun geht zum Fluß (hinter dem Wrack des Raumschiffs), steigt dort in das Boot und laßt Euch zur Kaserne bringen. Der Eintritt ist allerdings nur beim

Loch im Zaun möglich, Öffnet das Schließfach (in den Baracken), nehmt die Uniform und zieht sie an. Jetzt könnt Ihr die Baracken verlassen und das Büro des Generals betreten, wo Ihr den Schlüssel aus der linken Schublade holt. Jetzt auf zum Kontrollraum. Beobachtet die drei Kontrollschirme genau, einer verrät den dreistelligen Geheimcode — notieren! Der andere Screen behauptet, man solle doch X zum „vierstelligen Code addieren“ — notiert statt dem X die entsprechende Zahl! Dann verläßt die Kaserne und besucht das Haus des Generals. Der Schreibtisch wird mit dem Schlüssel geöffnet, nehmt den lila Briefumschlag heraus. Er stammt von einer Prostituierten, die Ihr vom Puff gegenüber anrufen könnt. Sobald sie den Briefumschlag an den General sieht, wird sie Euch einen Ordner geben. Seht Euch den Papierkram genau an und sucht die passende Nummer aus der Anleitung heraus. Um daraufhin die Kaserne erneut zu betreten, müßt Ihr Euch nochmal der Uniform bedienen. Der Safe im Labor läßt sich mit Hilfe des vierstelligen Codes aus der Anleitung ganz leicht öffnen, eventuell müßt Ihr vorher noch das sagenumwobene X dazuzählen. Nehmt die Nahrungsmittel („radioactive isotopes“) und verlaßt damit die Kaserne. Vorausgesetzt, Ihr habt bis zu diesem Punkt alles korrekt erledigt, sollten Lydia und ihr Bruder nunmehr auftauchen und Euch mitnehmen ins Haus, wo Ihr dann der Übertragung vom Planeten Phobos beiwohnen könnt.

Beim Autohändler Dealer Dan wartet Barth schon ungeduldig auf seine Isotope, also gebt sie ihm doch bitte, dann ruft den Inventory-Screen auf. Packt hier den Schlauch in die Schüssel, danach den Bourbon und schließlich das Sulfat — die Mixtur sollte schmelzen und außerdem Barth von seinem Leiden befreien. Bloß, daß Euch kurz darauf ein böser Mob umzingelt! Benutzt hier den Transmitter mit dem drei-

stelligen Code, um die Massen zu vertreiben. Jetzt zurück zu Barths Raumschiff und dort hinein. Barth wird Euch nach einem Gespräch die acht Bestandteile überreichen, mit denen das Raumschiff repariert werden kann. Die werden nur noch in die entsprechenden Lücken eingefügt, schon geht's ab in Richtung Planet X.

Hier gibt's zwar nur wenig zu tun, aber immerhin bekommt Ihr nach einer Unterhaltung mit der High Council eine Tarnkappe in Form eines Gürtels und eine Schallplatte („record“). Jetzt ab nach Phobos. Betretet den Raum der Leather Goddesses nur mit angelegtem Gürtel. Falls es nicht gleich klappt, nicht verzagen; beim zweiten (oder dritten) Anlauf läuft's wie geschmiert. Mittels der grünen Platte könnt Ihr all deren Gespräche aufnehmen. Das dauert zwar eine Weile, aber verlaßt den Raum erst, wenn die Goddesses die geplante Invasion der Erde erwähnt haben. Jetzt runter in die Dungeons, befreit dort die Sklaven vom Planeten X. Draußen wartet derweil die Invasionsflotte, betretet einfach das Flaggschiff und versteckt Euch in der Besenkammer vor den Goddesses, damit sie Euch ungehindert mit zur Erde nehmen. Dort angekommen, laßt Ihr den Mob vor sich hinwüten und begeben Euch direkt zur Radiostation KACR. Schmeißt dort die laufende Platte vom Teller und packt die grüne Scheibe drauf, wo quasi die Invasionspläne der Goddesses archiviert sind. Sobald die nämlich öffentlich abgespielt wird, richtet sich der Ärger der Massen gegen die Invasoren, und Ihr seid der Held — und am Ende des Spiels angelangt.

Barth

Barths Aufgabe liegt etwas anders als die von Zeke und Lydia, er muß nämlich die acht Raumer-Teile erstmal finden. Los geht's neben dem beschädigten Raumschiff, von wo aus Ihr zunächst linkerhand die Straße bis zum Tunnel bewandert, um von dort das rotweiß-gestreifte Straßenhütchen mitzunehmen. Nun ab

in die Stadt. Im Büro des Sheriffs nehmt Ihr die Seife aus der Zelle und ballert anschließend ein Loch in die Wand. Danach müßt Ihr das Stop-Zeichen in der Nähe der Kirche suchen (und finden), mit dem Blaster könnt Ihr nunmehr die Stange zerbröseln und das Schild ganz einfach aufklauen. Aus dem Eßzimmer werden die Trauben entführt. Danach geht zu Lydias Haus und nehmt das Eisenstück. Gebt Lydias kleinem Bruder dafür Euren Blaster. Im Raum von Professor Sandler benutzt Ihr die „Rain-making“-Maschine, dann raus und ab in Richtung Souvenir-Geschäft, neben dem Indianer-Reservat. Öffnet den Müllschlucker und greift die Flasche, dann drückt auf den Knopf des Warenautomaten, schon fällt Euch eine Münze ins Genick. Dann ab in Richtung Bar, dort in die Billard-Halle. Nehmt den lila Ball, packt ihn in eins der Löcher. Schon erscheinen die restlichen Bälle, nehmt aber bloß den schwarzen 8-Ball. Dem Besitzer des Lebensmittel Ladens wird flott die Münze überreicht, er rückt dafür den Kürbis raus. Nun geht zu Dealer Dan, wo Zeke und Lydia bereits warten sollten. Redet mit den beiden, dann nehmt die Tarnkappe („hide patch“) und das Futter („radioactive isotopes“) und wartet auf die rasende Menge am Horizont... Naja, der Haufen verzieht sich schon bald von selbst. Geht jetzt zurück zum Raumschiff und fügt die acht Gegenstände (die Ihr in der Stadt gefunden habt) in die passenden Lücken ein — schon folgt der Start zum Planeten X. Lauscht dem High Council noch eine Weile, dann nehmt den Tarnkappen-Gürtel („Invisible belt“) und die Schallplatte („green record“). Verlaßt den Planeten in Richtung Phobos. So, ab hier muß Barth ähnlich vorgehen wie schon Zeke und Lydia, die entsprechenden Lösungshinweise findet Ihr ja ein paar Zeilen weiter oben... Viel Spaß!



PC DELTA - SOFT PC

TOPSOFTWARE ZU NIEDRIGSTPREISEN!!!



24 STD. BESTELLANNAHME: (02241)314511

KOSTENLOSER HARD-SOFTWARE KATALOG



IBM UND KOMPATIBLE DISKETTEN 3,5" (720KB) ODER 5,25" (360KB)

Heart of China	135.- DM	Wing Commander II	129.- DM	Black Gold	95.- DM
Secr.o.Monk.Island	99.- DM	MIG29 Sup.Fulcrum	135.- DM	Larry V	135.- DM
Police Quest III	135.- DM	Terminator II	95.- DM	Winzer	95.- DM
W.W.F Wrestling	95.- DM	Willy Beamish	135.- DM	Gobliins	85.- DM
Manchester United	95.- DM	Roger Rabbit	85.- DM	Smash TV	95.- DM
Secr.o.Monkey II	115.- DM	Casino (Trump II)	89.- DM	Lemmings	105.- DM
Starflight II	95.- DM	Robin Hood	95.- DM	Kengi	75.- DM
F-14 Tomcat	109.- DM	Jet Fighter II	109.- DM	MAD TV	109.- DM
Might & Magic III	109.- DM	Great Courts 2	79.- DM	Team Suzuki	99.- DM
Thunderhawk	109.- DM	Ultimate Golf	39.- DM	Ghostbuster II	49.- DM
Police Quest	69.- DM	Bar Games	49.- DM	Italy 90	49.- DM

IBM MS-DOS COMPUTERZUBEHÖR - HARDWARE - ANWENDERSOFTWARE

1ST fibuMAN 4.0	238.- DM	fibuMAN e 4.0	888.- DM
fibuMAN f 4.0	1458.- DM	fibuMAN m 4.0	1958.- DM
Vokabeltrainer Englisch	49.- DM	Vokabeltrainer Französisch	49.- DM
Vokabeltrainer Latein	79.- DM	Vokabeltrainer Italienisch	79.- DM
Wirtschaftsrechnen	99.- DM	Lightning 3D	189.- DM
DOS-CAD	189.- DM	Context Pro (Rechtschreibung)	189.- DM
3D DRAW	189.- DM	Übersetzer PC	49.- DM
Steuer Profi 91	99.- DM	Adressverwaltung PC	59.- DM
Turbo Anti Virus 6.02a	289.- DM	Wordlayout 6.02a	488.- DM
Virus Finder	139.- DM	Windows Basic	289.- DM
2 MB RAM	129.- DM	ext.3.5" 1,44MB Disklaufwerk	149.- DM
VGA Grafikkarte+1MB RAM	249.- DM	40 MB Seagate Festplatte	499.- DM
VGA-Monochrom Monitor	449.- DM	ext.5.25" 1.2MB Disklaufwerk	159.- DM
DOLPHIN 80286-16 1MB RAM	849.- DM	Super VGA-Monitor 1024x748 P	949.- DM

VERSANDKOSTEN: NN + 9.- DM VK (SCHECK/BAR/ÜBERW.) + 5.- DM

F.KRÜGER - MITTELSTR.110A - 5205 ST.AUGUSTIN 3

SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

030/6944256 Versand
030/6937245 Laden
030/6944156 A.B.
030/6944256 FAX

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST
1869 ++	84,95	74,95	-
Aces of the Pacific +	89,95	iV.	-
A.T.A.C.	99,95	iV.	-
A-Train +	84,95	74,95	-
B-17	99,95	iV.	-
B.A.T. 2 ++	84,95	74,95	74,95
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Black Sea ++	84,95	74,95	74,95
Buck Rogers 2 ++	89,95	79,95	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	69,95	69,95
CH-Products Flightstick	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	iV.	iV.
Civilisation Brettspiel ++	79,95	79,95	79,95
Conquestador ++	74,95	74,95	74,95
DGeneration +	84,95	69,95	-
Darklands +	104,95	-	-
Dark Queen of Krynn	74,95	69,95	-
Dark Seed +	89,95	iV.	-
D&A Die Schicksalsklinge ++	84,95	69,95	69,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95

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

Über 1000 lieferbare Spiele

Besucht doch
unser
Ladengeschäft

DIE TRUMFABRIK

Mittenwalder Str. 47
1000 Berlin 61
U-Bahn Gneisenaustr.

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	iV.
Patrizier ++	74,95	74,95	74,95
Perfect General	89,95	84,95	-
Perfect General Szenary Disk	69,95	39,95	-
Pinball Dreams +	79,95	69,95	-
Pinatas +	64,95	64,95	64,95
Planets Edge	84,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	7777
Railroad Tycoon ++/++/++	99,95	84,95	84,95
Rampart +	89,95	69,95	69,95
Red Baron 1 ++	99,95	89,95	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-
Secret Weapons P38,P80,Hei62	39,95	-	-
Shadowlands +	84,95	72,95	-
Siege +	89,95	-	-
Silent Service 2 +	84,95	84,95	84,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim Earth ++	89,95	74,95	7777

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Versandpreise! Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettenstapel + 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. Quik Euch der Wissensdurst besonders, versucht nicht außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (05.2.92) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch in unserem Ladengeschäft selbst abholen. Inhaber: Goeppel, Hirling, Pyls, GBR



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestellnotruf: 02374-74112

A 320 Airbus	89,95	N. A. M.	85,95
Adv. Destroyer Simulator	29,95	Obitus	75,95
AH 73 Thunderhawk	79,95	Pacific Island Team Yank.2	79,95
Another World	65,95	Patton Strikes Back	85,95
Bad Blood !	29,95	Pirates	65,95
Bards Tale Construction Kit	69,95	Planets Edge	85,95

Aces of the Pacific * 85,95

Bards Tale Trilogy	85,95	Police Quest III	85,95
Battle Isle	85,95	Pools of Darkness d.	85,95
Big Business	59,95	Prehistorik !	24,95
Black Gold	69,95	Rasender Reporter	65,95
Blues Brothers	65,95	Railroad Tycoon	89,95
Buck Rogers 2 e.	69,95	Realms	79,95
Cadaver	85,95	Red Baron d.	85,95
Carrier Command !	29,95	Return of Medusa	75,95

It came f. t. Desert ! 29,95

Rise of the Dragon	85,95	Sim City/Populous	75,95
Rock'n Roll !	39,95	Sim Earth	88,95
Rolling Ronnie	65,95	Sorcerers Appliance	85,95
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,95	Soul Crystal	75,95
Secret Weapons of t. Luftw.	88,95	Space Ace 2	82,95
SWOTL Zusatzdisk	34,95	Space Max	75,95
Shadow Sorcerer	79,95		
Shanghai 2	85,95		
Silent Service II	79,95		
Sim Ant	85,95		
Sim City/Populous	75,95		
Sim Earth	88,95		
Sorcerers Appliance	85,95		
Soul Crystal	75,95		
Space Ace 2	82,95		
Space Max	75,95		

Lemmings ! 39,95

Space Shuttle	119,95	Star Trek - 25th Anniversary	75,95
Speed Ball 2	85,95	Steel Empire	75,95
Space 1889	79,95	Super Tetris	79,95
Space Quest IV d.	85,95	Test Drive 3	65,95
Spirit of Adventure	75,95	The Power	45,95
StarByte Nr. 1 Collection	75,95	Titus the Fox	65,95
StarByte Super Soccer	75,95	Treasures of the Sav. Front.	69,95
Starflight 2	69,95	TV Sports Basketball !	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	75,95	Ultima 7	79,95
Steel Empire	75,95	UMS II	85,95
Super Tetris	79,95		
Test Drive 3	65,95		
The Power	45,95		
Titus the Fox	65,95		
Treasures of the Sav. Front.	69,95		
TV Sports Basketball !	29,95		
Ultima 7	79,95		
UMS II	85,95		

Ultima Underworld 79,95

Wayne Gretzky 2	69,95	Wrath of the Demon !	29,95
Willy Beamish	85,95		
Wing Commander Edition	99,95		
Wing Commander II	79,95		
Wing C. II Speech Acces.	42,95		
Wing C. II Special Op. 1	42,95		
Winter Challenge	75,95		
Winzer	75,95		
Wolfpack !	39,95		
Wrath of the Demon !	29,95		

Indiana Jones 4* 85,95

Lemmings Data Disk	35,95	Soundblaster 2.0	259,95
Links	89,95		
Links Kurs Disk	42,95		
M1 Tank Platoon	89,95		
Macs Opera	119,95		
Martian Dreams	79,95		
Martian Memorandum !	34,95		
Maupiti Island	69,95		
Mega Fortress	79,95		
Midwinter 2	89,95		
Might & Magic III d.	85,95		

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8,00 DM) oder per UPS NN (14,00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorkasse (15 DM). Wollen Sie per Vorkasse (5,50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (* = Programm bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht verfügbar. ! = nur solange Vorrat reicht). Schriftliche Bestellungen bitte an Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel. 02374/74112



DUNE DUNE gemischt und streng SORTIERT SORTIERT

Another World

Wer bei Delphines' Action-Adventure so seine Schwierigkeiten beim Durchkommen hat, der braucht nicht länger verzagen — wozu gibt's schließlich all die schönen Levelcodes?

1. LDKD

Funsoft

Achtung: 12 % Nachlaß auf unsere Software im JULI !!!

Aces of the Pacific, dt. Anl.	82,50
Another World, dt. Anl.	72,50
Bundesliga Manager Prof. dt.	74,00
Castle of Dr. Brain, kpl. dt.	82,50
Civilisation, kpl. dt.	95,00
Conquest of Longbow, kpl. dt.	82,50
D-Generation, dt. Anl.	78,90
Dark Seed	88,50
Das Schwarze Auge, kpl. dt.	88,90
Der Patrizier, kpl. dt.	88,50
Dune, kpl. dt.	82,50
Elvira 2, kpl. dt.	82,50
Epic	78,50
Falcon 3.0, kpl. dt.	98,00
Goblins, engl.	68,50
HE 162 Mission zu SWOTL	42,50
Indiana Jones 4, VGA engl.	88,50
Kings Quest 5 VGA, kpl. dt.	98,00
Larry 3 VGA, kpl. dt.	82,50
Larry 5 VGA, kpl. dt.	82,50
Laura Bow 2	82,50
Legend	78,50
Lemmings	44,50
Lemmings-100 neue Level	37,50
Manchester United Europe	71,70
Midwinter 2, dt. Anl.	98,40
Monkey Island 1, kpl. dt.	88,50
Monkey Island 2, kpl. dt.	88,50
Red Baron, kpl. dt.	82,50
Sim Ant, dt. Handbuch	82,50
Star Trek 25th Anniv., dt. Anl.	78,50
Titus the Fox, dt. Anl.	73,80
Ultima 7, dt. Anl.	88,50
Ultima Trilogie (4+5+6)	88,50
Ultima Underworld, dt. Anl.	88,50
Wing Comm. 1+Miss 1+ Miss 2	103,50
Wing Commander 2, Spec. Operat.	48,50
Wing Commander 2, VGA, dt.	88,50
Soundblaster 2.0, dt. Handb.	249,00
Ad Lib Gold 1000	519,00
Ad Lib Soundkarte, dt. Anl.	129,00
Joystick Gravis Schwarz	79,80
Joystick Port Gravis 50 MHz	69,90
CD-ROM: Wing Co. 1+Miss1+2	134,00
CD-ROM: Kings Quest 5, dt. Anl.	98,00
CD-ROM: Gigabyte Shareware	89,00
Preis- und Änderung vorbehalten!	
Vorkasse DM 5,-, Post-Nachn. DM 8,-	

Funsoft
K. Witulski

Walter-Gropius-Str. 3, 3057 Neustadt 1
Tel. 0 50 32 / 54 84, Fax 0 51 31 / 5 62 24
Kein Ladenverkauf — Nur Versand

2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FXLC
7. KLFB
8. BRTD
9. TFBB
10. TXHF
11. CKJL
12. LFCK

Battle Isle Datadisk

Michael Rüttinger aus Nürnberg hat Blue Bytes Datenscheibe (mehr ist's ja wirklich nicht...) schon komplett durchgezockt. Hier sind seine Codes:

Zwei-Spieler-Modus:

1. CLOCK
2. LOSAG
3. BOMBS
4. COMET
5. PEARL
6. MIROR
7. ROMEL
8. MAGMA

- Ein-Spieler-Modus:
1. BLOCK
2. WATCH
3. LAGUN
4. BIRMA
5. SERPT
6. RAMBO
7. YUKON
8. POINT
9. FROGS
10. ITALY
11. LINES
12. VARUS
13. SOUND
14. TWEAK
15. NIPON
16. FLAIR
17. ARROW
18. KORSO
19. NOUTH
20. FJORD
21. DONOR
22. LEYES
23. JUMPY
24. WERFT

Dune

Toll ausschauen tut sie ja schon, Virgins wüste Grafikshow. Und damit auch wirklich jeder in den Genuß der vielen prächtigen Bilder kommt, hat Gerhard Winkler aus München ein paar strategische Tips zusammengestellt, die wir Euch selbstverfreilich nicht vorenthalten: Das A und O bei Dune ist der Freiflug mit dem Orniphotor. Auf gut Glück sollte man allerdings nicht nach ei-

nem Wüsten-Sietech suchen. Vielmehr bekommt man mit steigendem Beliebtheitsgrad laufend mehr Tips von den Fremden, wo man denn suchen könnte. Nach deren Angaben (z.B. „südlich von der Stadt sowieso...“) lassen sich bis dato unbekannte Fremden-Behausungen leicht finden. Beim Gewürzabbau ist zu beachten, daß man stets nur in den Gebieten Leute einsetzt, wo auch wirklich am meisten Gewürz vorkommt, dasselbe gilt freilich auch für die Sandkriecher. Die Truppe, die den Boden analysieren kann (und damit die Gewürzdichte) sollte mit einem Orniphotor ausgestattet werden, denn so kann sie schneller arbeiten, und man gewinnt kostbare Zeit. Später dann, wenn's gegen die Harkonnen geht, reicht es nicht, wenn man bloß genügend Kampftruppen angeheuert hat. Nein, man muß über Spione (und nur so!) mehr über die verschiedenen Ländereien der Harkonnen herausfinden. Klar, vorher sollte man erstmal die eigene Burg ordentlich durchforsten. Da hilft wiederum Mutter Yessica weiter, denn sie kann mit ihren seherischen Fähigkeiten versteckte Räume finden, wie zum Beispiel den Waffenraum oder das Kontrollzentrum.

Gods

Nachdem für dieses göttliche Plattformgame noch immer kein (funktionierender) Cheat gefunden wurde, hat Andreas Piesk aus Leipzig einfach den Diskettenmonitor rausgezogen und sich selber einen gebastelt. Recht so! Geht wie gewohnt mit CD GODS in das entsprechende Unterverzeichnis auf der Festplatte, dann wird DEBUG HISCORES.BIN eingetippt. Nun befindet Ihr Euch im „Debugger“, mit dem sich einzelne Bytefolgen ändern lassen. Genau das tun wir durch ein gekonntes E ICC, gefolgt von Return. Nun wird die Ziffernfolge 66 6F 44 73 4f 67 6C 69 6D 6C 6F 65 eingegeben, jeweils von einem Leerzeichen unterbrochen. Die Return-Taste wird erst wieder nach der letzten Ziffer gedrückt! Um die Änderungen abzuspeichern, langt ein einfaches W gefolgt von der Return-Taste. Mit Q

wird der Debugger wieder verlassen. Nun noch flott das Spiel gestartet, schon kann mit dem Code AAA der zweite, mit BBB der dritte und mit CCC der vierte Level angewählt werden.

Kwix

Wenn Gregor Mechtersheimer mal tüftelt, dann aber richtig. Hier ist seine komplette Liste aller Codewörter für Art & Funs' famose Kniffelei:

2. Art
3. Fun
4. Cascade
5. Supreme
6. Monarch
7. Resolution
8. Bad
9. Color
10. Fantastic
11. Dip
12. Loop
13. Destination
14. Switch
15. Final
16. King
17. Click
18. Corel
19. Mono
20. Devil
21. Light
22. Disk
23. Bump
24. Seven
25. Radio
26. Focus
27. Library
28. School
29. Carwash
30. Caligraph
31. Nut
32. Dial
33. Voice
34. Faxid
35. Power
36. Break
37. Operator
38. Destroy
39. Hifi
40. Glas
41. Egg
42. Printer
43. Darkness
44. Shop
45. Message
46. Free
47. Box
48. Frantic
49. More
50. Vampir

Monkey Island II

Solltet Ihr keine Lust verspüren, Lucasfilms affiges Adventure durchzuspielen (wenn

nicht, warum nicht?), dann drückt doch einfach mal Alt und W gleichzeitig, schon ist das Spiel gewonnen. Wer mag, kann mit Shift und F9 einen „Videomodus“ einschalten, mit Shift und F10 wird die Aufzeichnung dann wieder abgespielt. Danksagungen bitte an Dirk Meyer in Tespe.

Nova 9

Für alle abgestürzten Futuro-Flieger weiß Frank van den Block aus Belgien einen Rat: Startet das Game doch mal mit NOVA SANDMAN und achtet dabei auf die Großschreibung bzw. das Leerzeichen. Nunmehr füllt der simultane Druck auf die Tasten Alt und 7 die Schutzschilder erneut auf, Alt und 2 teleportiert Euch direkt in den nächsten Level.

Roger Rabbit

Kaninchen haben's heutzutage nicht leicht, schon gar nicht in Disneys' achtbildriger Grafikshow. Aber drückt man die Tasten Alt, Control, Shift und F5 gleichzeitig, schon landet Euer Ramm..., äh, Häschen automatisch im nächsten Bild. Das meint zumindest Gregor Mechtersheimer und verdient sich damit die goldene Nase des Monats.

Ultima Underworld

Für Unterweltler genau das Richtige ist diese Gregor-Mechtersheimer-Liste, die genau erklärt, welche Dinge es wo im „Stygian Abyss“ zu finden gilt. Na, denn mal los, Gregor:

„Taper of Sacrifice“: Bekommt man vom Anführer der Ritterschaft im vierten Level.

„Sword of Justice“: Die erste Hälfte des Schwertes befindet sich im dritten Level, unterhalb des Pools im Südosten. Um das Wasser herauszulassen, betätigt man den Hebel bei der Geheimtür hinter den Hopfenstauden („vines“). Die zweite Hälfte befindet sich in der Nähe des Grabes im fünften Level. Im zweiten Level werden die beiden Hälften dann zum fertigen Schwert zusammengefügt.

„Shield of Valor“: Im sechsten Level müßt Ihr bloß den Golem besiegen, der rückt dann das Schild heraus.

„Taper of Sacrifice“: In der „Central area“ müßt Ihr Zak finden und ein wenig mit ihm handeln, dann bekommt Ihr das Teil.

„Wine of Compassion“: Im sechsten Level bewegt Ihr Euch zunächst nach Norden, dann westlich zur „meeting hall“. Im östlich gelegenen Raum liegt der Trunk unter der südöstlichen Bodenkachel. „Book of Honesty“: Ihr seid im sechsten Level, südlich der „meeting hall“. Die Karte verrät, daß der Raum südwestlich des Zimmers mit dem „wine of compassion“ etwa wie ein Stundenglas geformt ist. Die Kammer südlich davon, oberhalb der Lava, sieht eher aus wie ein Schlüssel — genau hier findet Ihr das Buch.

„Ring of Spirituality“: Begebt Euch in den Raum mit den vier Schaltern (Nordosten) und zieht die Schalter in der Reihenfolge NW, SE, NE, SW. Wichtig ist, daß Ihr immer an den Wänden entlanggeht, sonst bleibt der Ring ewiglich verschollen!

„Cup of Wonder“: Im dritten Level, im Nordosten, befindet sich eine kleine Insel im Wasser. Hier spielt Ihr die Kombination 354, 237, 875 auf der Flöte, schon fällt Euch der Cup direkt in die Hände.

„Key of Courage“: Ganz einfach. Geht zum Schrein und sprecht das Mantra „Fanlo“ — das war's!

„Key of Love“: Von einem Dwarf auf dem siebten Level bekommt man ein Bild von Tom. Das bringt Ihr zu der alten Dame auf dem fünften Level, und schon ist der Key of Love der Eure.

„Key of Truth“: Nun wird's etwas knifflig. Geht in den siebten Level und holt Euch vom Kämpfer im Gefängnis den Schlüssel für das Tor. Tretet ein und lauft immer weiter, solange, bis Ihr etwa auf Level zwei oder drei gelangt seid. Nach einiger Zeit seht Ihr zwei Gebäude direkt vor Euch, der Schlüssel ist in dem Haus des Golemns.

„Garamons bones“: Auf dem achten Level findet Ihr die Knochen in der Nähe einiger Steine und eines Stein-Golemns. Bringt die Knochen in den dritten Level, packt sie

dort in Garamons Grab, und schon könnt Ihr Euch mit ihm unterhalten.

Civilization — Tips

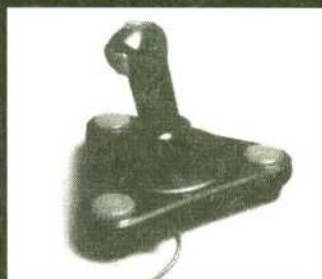
Zugegeben, Sid Meiers Zivilisations-Simulation ist schon etwas älteren Datums. Aber Dutzende Zuschriften beweisen uns, daß das Game noch immer so eifrig gezockt wird wie kaum ein anderes. Höchste Zeit also für ein paar Profitips von Rudi Sontheimer!

Zunächstmal kann man sich das Zivilisieren erheblich erleichtern, indem man einfach die Shift-Taste gedrückt hält und dann nacheinander sämtliche Tasten zwischen I und O drückt, dann die Reihe von Q bis P und schließlich alles zwischen A und L. Das Spielchen wiederholt man, bloß bleibt diesmal die ALT-Taste (und nicht mehr Shift) gedrückt. Und siehe da... plötzlich zeigt sich die Weltkarte in voller Pracht, so daß man alle Länder sehen kann. Gegnerische Städte können nunmehr mit links manipuliert werden, solltet Ihr also die Kriegsproduktion Eures Feindes etwas drosseln wollen, so hält Euch nichts davon ab. Man sieht auch, was der Rechner während seiner Zugphase so alles unternimmt, wohin die Einheiten ziehen usw.. Wer sich's etwas schwerer machen möchte, der kann's ja mit folgenden Tips tun. So paradox es klingt, aber je schlechter man beginnt, desto einfacher wird später das Spiel. Der Computer platziert nämlich schwächere Gegner auf dem Feld, die sich umso leichter ausplündern lassen. Sollte der Gegner wider Erwarten mehr Technologie aufgebaut haben, setzt man ihm einfach ein paar

Einheiten direkt vor die Nase (oder besser noch in sein Gebiet). schon fühlt er sich bedroht und wechselt von einer effizienten Regierungsform (Demokratie) zu einer weniger effizienten (Monarchie). Als nützlich erweist es sich oft, eigene Diplomaten im Feindesland zu platzieren. Die können nämlich, sollten dem Gegner mal unruhige Zeiten bevorstehen, einen Aufstand anzetteln. Allerdings sollte man schon eine solide Wirtschaft und genügend Kohle sein eigen nennen, falls der Gegner angreift. Um dem heranrückenden Feind ein Schnippchen zu schlagen, bietet es sich an, gefährdete Städte plattzumachen. Dazu muß man bloß ein paar Schmarotzer (Steuereintreiber, Wissenschaftler, Entertainer) in der Stadt platzieren und die Nahrungsmittelproduktion aufs Minimum reduzieren — schon sterben die eigenen Einwohner wie die Fliegen und können dem Gegner nicht mehr in die Hände fallen. Den letzten Rest kann man retten, indem man eine Siedlerunit in die Stadt schickt und die Leute aufgreift. Das kann man übrigens auch mit den meisten Siedlerstämmen tun, wodurch die eigene Bevölkerung wächst. Wenig wichtige Städte sollten SDIs produzieren, die dann teuer verschachert werden und so das Bankkonto aufbessern. Schwimmt man dann endlich im Geld, setzt man die Steuer auf 0% herab und wird so fürchterlich beliebt, und das Volk vermehrt sich schneller.



Pistol-Stick 1000



Der Profi-Joystick für:

Wing Commander I & II,
Secret Weapons o. Luftwaffe,
Gunship 2000, Red Baron,
Falcon 3.0 usw.

nur

119,-- DM

Flight-Yoke 2000 nur 199,-- DM

Neuheit Advanced 2-Port Gamecard bis 486/50 MHz nur 79,-- Neuheit

Händleranfragen erwünscht!

Bestellannahme Fax/Anrufbeantworter 24 Std! Telefon Mo-Fr von 17-19 Uhr

KBM Computer, Hans-Böckler-Str. 14, D-W6361 Niddatal-Ilbenstadt
Telefon 06034/6333 - Nur Versand - Telefax 06034/6323



DARK DARK Lösung Teil 1 STEAD STEAD

Zieht die Vorhänge richtig zu, so daß ja kein Licht mehr eindringen kann, schmeißt Euch in die schwarze Kluft und laßt Euer Lächeln gefrieren. Ja, hier ist die superaktuelle Lösung zu Mirages finsterem Alien-Adventure! Laßt Euren Helden Mike Dawson eintreten in die schön-schaurige Parallelwelt des H.R. Giger, in eine spannende Welt voller Geheimnisse. Und damit die Spannung auch wirklich gewahrt bleibt, werden diesmal nur die ersten beiden Tage bezwungen — wie der dritte Tag ausgeht, verrät erst der nächste Besserwisser...

Erster Tag

Zunächst wandert Mike ins Badezimmer, nimmt ein Aspirin (oder zwei oder drei...) und ein Duschbad. Danach schlendert man durchs Gästezimmer, nimmt im Vorbeigehen den Büchereiausweis mit und untersucht den Mantel zweimal. Nun wartet man bis ca. 10 Uhr, dann klingelt nämlich der Postbote zweimal und bringt ein Päckchen. Schaut Euch den Inhalt (eine Puppe) nur gut an, sieht richtig ek-

lig aus! Im Arbeitszimmer holt man die Karte (Grundriß des Hauses) vom Schreibtisch und studiert sie genau. Nun kann eine Geheimtür geöffnet werden, dahinter liegt ein bislang verborgener Raum. Das Seil darin wird mitgenommen, dann wird das Schlafzimmer durch die Tür geentert. Nach kurzer Zeit sollte das Telefon klingeln, nehmt den Telefonhörer ab. Nach dem Gespräch geht's wieder runter ins Wohnzimmer, hier holt man die Notiz (steckt im Spiegel) und schließlich die Zeitung, die vor dem Haus liegt. Nunmehr ab in die Garage, hier greift man sich das Brecheisen aus dem Kofferraum des Wagens bzw. die Handschuhe aus dem Handschuhfach. Schaltet das Autoradio ein, möglichst zur Mittagszeit, sonst werden keine Nachrichten empfangen. Unten in der Stadt wird beim Händler eine Flasche Scotch gekauft, gleichzeitig kommt Euer Nachbar Delbert herein und gibt Euch eine Gefängniskarte. In der Bücherei wird die Bibliothekarin angemacht, woraufhin sie den Büchereiausweis verlangt. Sobald sie ihn gesehen hat, verrät sie, daß das gewünschte Buch in der Reihe „C“ verstaubt. Genau dort untersucht man den Fetzen Papier, der sich in dem grünen Buch befindet. Jetzt hebt man noch die Haarnadel auf, die vor dem Schreibtisch der Bibliothekarin liegt, dann geht man zum Gebäude auf dem Friedhof und berührt die Steine am Eingangsportal in der Reihenfolge links, oben, rechts. Untersucht man, drinnen angekommen, die Urne von Joe Tuttle, kommt ein Schlüssel zum Vorschein, der natürlich mitgenommen wird. So, nun wieder zurück ins traute Heim, besser gesagt ins Wohnzimmer, wo man mit dem Schlüssel die Uhr aufschließt und sich die Nachricht des Haus-Vorbesitzers reinzieht. Im Dach-

geschoß bewegt man die Truhe dreimal, nimmt dann die Armbanduhr (liegt zwischen Tür und Angel) und bricht die Kiste mit dem Brecheisen auf. Im Inneren liegt ein Tagebuch, untersuchen und mitnehmen. Draußen auf dem Balkon binden wir noch das Seil an die Steinfigur, damit wäre der erste Tag auch schon erledigt, und Ihr könnt Euch schlafen legen.

Zweiter Tag

Der zweite Tag beginnt genau wie der erste, Mike geht also wieder ins Badezimmer, nimmt eine Kopfschmerztablette und ein Prise Wasser aus dem Duschkopf. Dann müßt Ihr ein wenig warten, bis der Postbote das Paket mit der Glasscherbe bringt. Zwischenzeitlich ist Eure Armbanduhr stehengeblieben, sie muß an der Standuhr neu gestellt werden (use watch on clock). Mit dem Stück Glas bearbeitet man nunmehr den Spiegel, der daraufhin den Weg freigibt in die „dunkle Welt“. Tretet ein und nehmt den Turbo-beam in die Parallelwelt. Am Ziel angekommen, begeben Ihr Euch auf die Freifläche (oder ist's ein Balkon?), nehmt das Fernglas an Euch und betätigt den Hebel mit den Handschuhen. Bloß den Palast weiter rechts dürft Ihr nicht untersuchen, sonst kann das Spiel nicht mehr beendet werden! Am Eingang zu den „Katakomben“ nimmt man die Schaufel auf. Nun kehrt zurück zum Eingang in die Realwelt (dort, wo die Aliens gezüchtet werden) und tretet durch den Spiegel wieder ins ganz normale Wohnzimmer ein. Nunmehr wird das Grab von John McKee-gan besucht und mit der Schaufel aufgebuddelt. Das gefundene Stückchen Papier wird untersucht, dann muß Mike zu seinem Haus zurückkehren. Hier wird er verhaftet. In der Gefängniszelle wird zunächst die Haarnadel, das Geld und das Paar Handschuhe unters

Kopfkissen verfrachtet, dann nimmt den Becher und reibt ihn gegen die Zellentür. Schon bald taucht ein Wärter auf, gebt ihm Delberts Gefängniskarte. Auf der Polizeiwache schiebt man die Knarre ein, geht zum Haus zurück und wartet auf Delbert, der ca. um 18 Uhr auftauchen sollte. Folgt ihm, aber erst, wenn er fast schon aus dem Bild verschwunden ist! In seinem Garten schenkt Ihr ihm ein wenig Scotch ein (dreimal anklicken) und nehmt anschließend den Stock. So, jetzt zurück ins eigene Wohnzimmer, wo Ihr durch den Spiegel wieder in die düstere Parallelwelt eintretet. Rechts von Euch ist eine niedliche Bestie, die man aber in den Abgrund locken kann, indem man Delberts Stock hineinwirft. Nun könnt Ihr ungefährdet den Gefängnisstrakt betreten, wo Ihr gefangenommen und in die Zelle geworfen werdet. Holt jetzt Eure Sachen unterm Kopfkissen hervor, dann öffnet die Zellentür mit der Haarnadel. Zweimal probieren! Jetzt untersucht Euren Zellengenossen mal etwas genauer und gebt ihm die Haarnadel. Dafür bekommt Ihr das „headband“, eine Art Heiligenschein, der unsichtbar macht. Der wird freilich sofort benutzt, kurz bevor Ihr das Archiv (sieht aus wie 'ne Bibliothek) betretet. Einen Raum weiter könnt Ihr den Bildschirm einschalten und den Mikrofilm einlegen, den Ihr vorher von der Alien-Bibliothekarin erhalten habt. Es erscheint eine Anleitung, die unter anderem zeigt, was am dritten Tag zu tun ist... tja, und mehr wollen wir diesmal auch gar nicht verraten. Freut Euch also auf die Fortsetzung in ca. acht bis zehn Wochen — bis dahin, bleibt mir nicht in der Parallelwelt verschollen, gell?!





MS DOS ★ MS DOS ★ MS DOS ★ MS DOS

	DM Preis		DM Preis
A-Train (dt.)	99,--	Perfect General (dt.)	89,95
A320 Airbus (dt.)	99,--	PGA Tour Golf + Course Disk (dt.)	79,95
Aces of the Pacific (dt.)	84,95	Pirates (dt.)	64,95
Battle Isle (dt.)	89,95	Pools of Darkness (dt.)	89,95
Battle Isle Data Disk (dt.)	44,95	Realms (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95	Secret of Monkey Island (dt.)	89,95
Centurion - Defender of Rome (dt.)	29,95	Secret of Monkey Island 2 (dt.)	89,95
Chessmaster 3000	79,95	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95
Civilization (dt.)	94,95	Secret Weapons dt. Anleitung	24,95
Darklands (dt.)	99,--	Sec. Weap. He 162 Mission Disk.	37,95
Dark Queen of Krynn	74,95	Secret Weap. P-38 o. P-80	
Dark Seed (dt.)	94,95	Mission Disk.	je 29,95
Das Schwarze Auge (dt.)	84,95	Shadowlands (dt.)	V. mö.
Dune (dt.)	79,95	Sim Ant (dt.)	89,95
Epic (dt.)	74,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Eternam (dt.)	94,95	Starbyte Super Soccer (dt.)	74,95
European Championship 92 (dt.)	69,95	Star Trek (dt.)	79,95
Eye of the Beholder 2 (dt.)	89,95	Their finest Hour (dt.)	69,95
Falcon 3.0 (dt.)	94,95	Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Global Effect (dt.)	84,95	Treasures of the Savage Frontier	74,95
Gobliins (dt.)	66,95	Ultima 7 (dt.)	84,95
Gods (dt.)	74,95	Ultima Trilogy 2 (4,5,6) (dt.)	89,95
Gunship 2000 (dt.)	89,95	Ultima Underworld (dt.)	84,95
Hotelmanager (dt.)	59,95	Wing Commander (dt.)	79,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis (dt.)	V.mö.	Wing Comm. Secr. Miss. 1 o. 2	je 37,95
Kick Off 2 (dt.)	69,95	Wing Comm. Deluxe Edition (dt.)	99,--
Legend (dt.)	79,95	Wing Comm. u. Secret Missions 1 u.	
Lemmings (dt.)	44,95	Wing Comm. 2 (dt.)	84,95
Lemmings Data Disk (dt.)	59,95	Wing Comm. 2 Spec. Operat. 1 (dt.)	44,95
Mad TV (dt.)	89,95	Wing Comm. 2 Speech Acces. Pack	39,95
Manchester United Europe (dt.)	69,95	Wizardry 7	V.mö.
Might & Magic 3 (dt.)	89,95	Wrestle Mania (dt.)	69,95

AdLib Musik-Karte (dt.), IBM-PC	129,--
Advanced Gravis Joystick, IBM-PC	84,95
Competition Pro Star u. 2 digitale Joystick-Ports für IBM-PCs	79,95
Das PC Game Power Buch (dt.)	24,80
Das Sound Blaster Buch (dt.)	49,--
Screen Beat Aktivboxen (2 Stück) f. IBM-PC	69,--
Sound Blaster 2.0 (dt.) IBM-PC	249,--
Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips	49,--

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

GAMEPOINT

PC-Spiele

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

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. - Vorbestellen!

Alle neuen Titel, die Sie in dieser Ausgabe finden, auf Anfrage!

z. B.: A-Train

Dark Seed

Der Patrizier

Leather Goddesses 2

Plan 9 from Outer Space

Ultima 7 + Underworld

Lösungen

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

Zubehör:

Thunderboard Soundkarte

279,--

Voll Soundblaster- und AdLib-kompatibel. Inkl. 3 Spieledemos und Soundsoft.

Unser Urteil: **Sehr gut!**

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

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

NEU! Nur für VGA-Karten. - Fordern Sie unseren großen Bilder-Katalog auf Disketten an. Mit Berichten, Neuerscheinungen, Demos, Tips & Tricks und jede Menge Grafik. Nur DM 15,- für mind. 3 HD-Disketten...

...oder kostenlos unseren Gesamtkatalog mit Spielen, Zubehör und PD- und Sharewareprogrammen zu allen Themengebieten.

PD- und Sharewareprogramme

Sim City - Jetzt gibt es dieses tolle Spiel in der uneingeschränkten Sharewareversion.

Commander Keen, 6. Teil - Hier ist die Fortsetzung des berühmten Jump-and-Run-Spiels von Apogee. In diesem Teil sind die ersten drei Levels spielbar.

Math & Shapes - Zwei Kinderlernprogramme. Bei „Math“ wird Addition und Subtraktion gelernt, und bei „Shapes“ geht es um das Erfassen von Farben und Formen.

Memory - Kinderlernprogramm, Denkspiel mit 4-17 Bildpaaren.

Chronik - Deutsches Kalenderprogramm mit ausführlicher Weltgeschichte, Personenlexikon, Geburtstagskalender, nur EGA/VGA + Festplatte, 3 Disketten!

Coldcut - Super Vectordemo für VGA-Karten und Soundblasterkarte.

Graffiti - Leicht bedienbares Malprogramm, EGA/VGA.

Medizin - Arzneimitteldatenbank von nicht rezeptpflichtigen Arzneimitteln.

Mega Paint - Sehr schönes Grafikprogramm.

Magic - Druckt Postscriptdateien auf beliebigen Druckern.

Scan for Windows - Benutzeroberfläche für McAfees Virscan für Windows.

Top-Faktura - Klasse Fakturierung, sehr leichte Bedienung. Alles was der Jungunternehmer braucht.

Venus OTV - Objektorientierte Textverarbeitung mit Seiten-Vorschau. Mit vielen nützlichen Funktionen.

Jede Diskette dieses Angebots erhalten Sie für DM 5,--

Apogee Shareware-Pack

6 Disketten für nur DM 20,--
Commander Keen 1, 4 und 6, Duke Nukem, Crystal Caves, Paganitzu, Dark Ages.

Deutsche Shareware-Handels-simulationen: Professionelle Spiele für langen Spielspaß, alle zusammen nur DM 20,-

Imbiß V 5.4, Börse 2000 und Markt, Pipeline, Derby-Star.

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

GAMEPOINT

Andreas Hirtz • Rabenstr. 19a • W-7958 Laupheim

Tel. 073 92 / 1 71 74 oder 6 • Fax 073 92 / 1 72 79



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden
und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager!

NAME	PC/IBM	NAME	PC/IBM
A 320 Airbus	DV 109.90	Monkey Island 2	DV 89.90
Aces of the Pacific	DA 99.90	Paperboy 2	DA 64.90
A.G.E.	76.90	Patrizier	DV 89.90
Another World	DA 69.90	Perfect General	DV 89.90
Battle Isle	DV 76.90	Plan 9 from outer Space	a.A./VB
Battle Isle Data	DV 49.90	Planets Edge	89.90
Buck Rogers 2	69.90	Rampart	a.A./VB
Bundesliga Man. Prof.	DV 76.90	Return of Medusa	DV 76.90
Cadaver	DV 82.90	Rocketeer	DA 76.90
Chessmaster 3000	82.90	Samurai-Way of the Warr	DV 76.90
Civilisation	DV 99.90	Sargon 5	a.A./VB
Conquest of the Longb.	89.90	Shadow Sorcerer	DA 69.90
D Generation	DA 76.90	Sim Ant	DV 89.90
Dark Queen of Krynn	76.90	Simpsons	DA 69.90
Dark Seed	a.A./VB	Soul Crystal	DV 76.90
Das Schwarze Auge	DV 89.90	Space Max	DV 76.90
Dragonflight	a.A./VB	Space Wreckers	DA 69.90
Dune	DV 82.90	Spellcasting 201	76.90
Elite Plus	DA 109.90	Star Trek 25th	DA 76.90
Epic	DA 76.90	Steel Empire	DV 76.90

ACHTUNG - ÖSTERREICH - ACHTUNG

TEL: 0222/5 87 90 81

NEU		VERSAND & LADEN IN WIEN		NEU	
Eco Quest	DA	89.90	Stormmaster	DV	76.90
Elvira 2 Adventure	DV	89.90	Super Ski 2	DA	69.90
Elvira Arcade		64.90	Super Tetris	DA	89.90
Eternam	DA	82.90	Tennis Cup 2	DA	76.90
Eye of the Beholder 2	DA	76.90	Think Cross		a.A./VB
Falcon 3.0	DA	99.90	Thunderhawk		82.90
Global Conflict		a.A./VB	Titus the Fox	DA	69.90
Global Effect	DA	76.90	Traders		a.A./VB
Gobliins	DV	76.90	Treasure of the Savage		76.90
Gods	DA	76.90	Turtles 2	DA	69.90
Hero Quest	DA	76.90	Ultima 6		82.90
Indiana Jones 4		a.A./VB	Ultima 7	DA	89.90
Jack Nicklaus Sign.		89.90	Ultima Underworld	DA	89.90
Leather Goddesses 2		a.A./VB	Uncharted Waters		119.90
Legend	DA	76.90	Wayne Gretzky Ice. 2		69.90
L Empereur		99.90	Wing Commander Deluxe	DA	119.90
Magic Candle 2		76.90	Wing Commander 2	DA	89.90
Manchester United Europ		69.90			
Mega Lo Mania		a.A./VB	DA = Deutsche Anleitung		
Midwinter 2	DA	119.90	DV = Deutsche Version		

DA = Deutsche Anleitung
DV = Deutsche Version

Telefonischer Bestellservice — Jetzt noch schneller!!!

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein-Westf.	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-513001	Mo-Fr: 10-18 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

2,- DM RABATT erhalten
Sie, wenn Sie sich bei der
Bestellung auf den PC Joker
beziehen!

VERSANDKOSTEN:
NN: 9,- ; VK: 4,- ; Express 7,-
Aufpreis; 3,- Aufpreis für Karton
BESTELLUNGEN AB: 100 DM FREI

LADENGESCHÄFTE: (Öffnungszeiten tel. erfragen) LADENPREISE VARIIEREN

O-2130 PRENZLAU, An der Schnelle 68 Tel. a.A.	NEU
W-2060 BAD OLDESLOHE, Hamburger Str.64 Tel. 04531/84800	NEU
W-2390 FLENSBURG, Batteriestr.13 Tel. 0461/44006	
W-3000 HANNOVER 51, Podbielskistr.278 Tel. 0511/691487	
W-4047 DORMAGEN 1, Krefelderstr.11-13 Tel. 02133/41136	
W-6050 OFFENBACH, Luisenstr.70 Tel.069/886401	
W-6231 SCHWALBACH/TS. (Zentrale), Marktplatz 39 Tel. 06196/3276	
W-6460 GELNHAUSEN/HAILER, Heimattfriedering 11 Tel. 06051/69688	
W-8900 AUGSBURG, Hunoldgraben 11 Tel. 0821/513001	NEU
A-1100 WIEN, Theobaldgasse 20 Tel. 0222/5879081	NEU

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!!!

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! Es gelten unsere AGB!



Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Peter Braun (pb)

Reinhard Fischer (rf)

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Manuel Semino

Redaktionsassistenten

Uschi Freckmann

Art Director

Werner Regnet

Layout

Werner Regnet

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Comic

Werner Regnet

Titel

Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenverkauf

Carsten Borgmeier

Tel: 04221/88578

Fax: 04221/88769

Brigitta Labiner

(Tel: 089/4605822)

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Abo-Verwaltung

Petra Laubenberger

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

Prolit-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

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

Erscheinungsweise

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

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 gekün-
digt wird (jederzeit möglich). Einzahl-
ungskonto: Postgiroamt München,
Kto.Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Buanlei-
tungen 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

KLEINANZEIGEN

Suche Hardware

Von Apple nach IBM. Möchte meine Daten von Apple auf 386er übertragen. Suche gebrauchte Hard/Software z.B. Uplink, Frank Weitzel, Raiffeisenstr. 31, 6507 Ingelheim

Suche preisgünstigen 386 mit ca. 4 MB RAM + ca. 40 MB Festpl. + Monitor und VGA-Card, Marc Möbus, Silberbornstr. 22, 3500 Kassel

Suche Soundblaster 2.0 oder SB Pro, neu oder gebr. Pr. nach Vereinbarung. Michael Stoussavljewitsch, Winkelstr. 21, 8451 Poppenricht, Tel.: 09621/62331

Suche günstigen Amiga 500 (100% OK), Preisklasse bis 400 DM oder nach VB. Nach 18 Uhr anrufen Tel.: 021/649052 (Halle)

Biete Hardware

VGA-Karte 512 K 50 DM. VGA-Monochr. Monitor 250 DM. Zusammen 380 DM. Andre König, Hauptstr. 16, O — 5812 Waltherhausen, Tel.: 028/66477 (Andre)

Verkaufe 1MB-Speicherchip für PC (Neat-Chipset) 100 DM, Elite Plus Originalspiel 50 DM. Postversand möglich. Adresse u. Telefon. Fred Müller, Schwimmbadstr. 8, 6466 Gründau 6

Verk. NCR-PC 286, 10 MHz, 640 KB, 3,5 1,44 MB, 1 ser., 1 par., EGA-Karte/Monitor m. Maus, Malprogramm, DOS 3.3, 3 Spiele, MFII Tastatur, 24 Nadel-Drucker, 06691/22431

Verkaufe Amiga 500, 1 MB Speichererweiterung, TV-Modulator, Bremse, 2 Sticks Comp. Star, Orig. Spiele, Leerdisk. VB 700 DM. Tel.: 08662/2175 Günter

Verk. PC-AT 286, 12 MHz, 20 MB HD, Super VGA-Multi-VGA Monitor, Genius-maus, Joystick, 1,2 MB-Laufwerk, alles fertig eingerichtet, div. Hand- und Fachbücher, incl. Software nur VB 2500 DM. Reinhard Böttcher, Bauvereinstr. 01, O — 6500 Gera

Verk. Amiga 500 mit: 1 MB, 2. ext. LW, Mouse, HF-Modulator, 15 PD-Disk, evtl. Orig. Games. Preis: schlappe 550 DM. außer Do. immer ab 15 Uhr Tel.: 0209/25546

Verk. 286 AT, 16 Mhz, 3,5", 45 MB, SVGA, Monitor, Mouse, umfangreiche Software u. Spiele, nur 2000 DM. Tel.: 0037670/7466

Verk.: Com. 128 m. Farbmonitor 1084, Drucker MPR-1230. Alles gut erhalten für 1000 DM. Tel.: 06122/6909

Verkaufe Samtron Monitor 640x480 Bildpunkte, 1 Jahr alt für 450 DM. Björn Gramatzki, 3300 Braunschweig, Tel.: 0531/125305 nach Björn fragen und nach 20.00 Uhr anrufen

Sprachcomputer Hegaglot EG 2000, 150 DM! (Unbenutzt, Neupreis: 260 DM) 0211/721735 Evtl. Tausch gegen MM-HD und Zuzahlung von mir oder Tausch gegen Wing Commander I und II.

Verk. Motherboard 286 16 MHz (Peacock) mit Coprozessor und 1 MB für 300 DM (dt. Handbuch) bei Michael Tel.: 06721/15893 ab 17 Uhr

Verk. Sega Master mit allem Zubehör, eingeb. Spiel Alex Kidd und den Spielen: Indiana Jones, Lord o.t. Sword und Wonderboy 2. Alles zusammen für 200 DM. Felix Bergmann, Bockower Ring 11, O — Berlin

Verkaufe PC-XT mit 2 Laufwerken, S/W Monitor, 20 MB Festplatte, Panasonic 9 Nadel Drucker, Maus, Joystick, Gamecard, 20 Orig. Spiele, DOS. Preis VB. Tel.: 04282/2439 nach 18.00

Verk. Amstrad PC 1640 HD 20 MB, 640 KB RAM, 5 1/4 LW, 360 KB, 16 Bit, 8086 8 MHz, EGA Farm., Maus, viel Software, VB 1200 DM. Tel.: 0231/561785 (4600 Dortmund) ab 19 Uhr

Tausche PC-Tandon 286/N Color, 2,5 MB RAM, 40 MB HDD, 3,5, 1,44 MB FDD, VGA-Ausst., Digi., Joystick, 8 Gamecard v. Competition, Maus, DOS 5.0, Win 3.0 u. Speicheranag. von Tandon gegen 2350 DM. VB. Tel.: 07141/928383

Amiga 500, 2. Laufwerk, Speichererweiterung, Farbmonitor, 11 Originalspiele, 1700 DM. Lars Wellendahl, Lindentalstr. 23, 8707 Veitshöchheim

386 SE 16, 2 MB RAM, HD 40 MB, VGA 1024 x 768, Joystick-Karte & HP 500, Tintenstrahl-Drucker. Für lächerliche 3500 SFr gehört alles Euch. Tel. ab 18 Uhr CH — 071512470

Verk. AT 286/12 MHz, 1 MB RAM, VGA-Karte, VGA Monochrom Monitor, Adlib Soundkarte & Boxen (Jukebox), Star LC 10 Drucker, Gamekarte, 45 MB HD (NEC, 19 MS) & 4 Spiele (B-Strike, Budokan...) 1.555,- Leverkusen 02171/57044

Verk. Amiga 500 mit 1 MB RAM, 2. ext. LW, Monitor 1084, Maus + Pad, Joystick, Handbücher, Leerdisk, Software: z.B. Monkey Island, Deluxe Paint II. Preis: VB 880 DM. Tel.: 09471/80330 (Anrufe ab 15.00 Uhr)

Verkaufe CPC6128 + Grünmonitor + Bücher für CPC + Joystick + Spiele + Anwendungsprogramme für 300 DM. Schreibt an Christian Heinrich, Karl-Bücher-Str. 5, O — 7050 Leipzig

Verkaufe 286 AT mit 12 MHz, 33 MB Festplatte, 1 MB RAM, Super-VGA-Karte mit 16 Farben und 800x600 Auflösung, 3,5" Laufwerk und dem Super Textverarbeitungsprogramm Word 5, für 1500 DM. Am besten im Raum Köln. Tel.: 0221/316142

Schneider Euro PC II, 640 KB RAM, CGA-Farbmonitor, 3 1/2 DD LW, Maus, Joystick, Bücher, Software: DOS 3.30, WORKS 1.0, Spiele, Computertisch. Matthias Menge, Dorfstr. 31, O — 3501 Vinzelberg

Verkaufe AT 286, 16 MH, Minitower, FDD, 1,44 MB, 1 MB RAM, Monitor für 800 DM. O — Fürstenberg, Tel. 2694

C 64 mit 1541 II Floppy, Datenrecorder DR 64 mit 10 Cassetten, Joystick, Handbuch, Modul mit 3 Spielen, 2 Demodisketten, Deutschlernprogramm und 10 Disketten

ten für 420 DM. Tel.: 02262/4449 (nach 14 Uhr)

Verk. 386 DX, 40 MH, 105 MB HD, 3,5" + 5,25". SVGA (32768 F.) + Monitor, S.-Blaster, Joy, fertig installiert mit Garantie, nur VB 3998 DM! Tim Richter, N.d. Taubenberg 9, O — 9900 Plauen, Tel.: Plauen/24558 n. 16.00 Uhr

AT 386SX-16, 1 MB, 40 MB-HD, VGA Karte, VGA Mon., Maus, DRDOS 5.0, WORKS 2.0, neue Spiele (Orig.), Disketten, Soundblaster 2.0, PD + Shareware, VB 2200 DM. A. Schindler, Puschkinstr. 21, O — 1280 Bernau

Verk. 486-33, 4 MB RAM, 105 MB Festpl., 2 LW, S-VGA-Multis. Monitor, S-VGA-Karte, Speed Star, Hi-Color, Soundblaster, Joys., Maus, Big-Tower, Original-Spiele. Preis 3999 DM. Tel.: 02872/6565

Verk. 286/16, 41 MB-HD, 2 MB-RAM, 3 1/2 + 5 1/4 LW (HD), VGA (800x600), Monitor, Maus, Gameport, Soundblaster, DRDOS 6.0, Works, Windows, DTP, PDs, F15, SQ4 für 2400 DM. S. Zacharias, Knickstr. 28, O — 3304 Gommern

PC 20-III zu verkaufen, 5 1/4 Zoll Laufwerk, 9,5 4 MHz, CGA-Grafik, Mouse, Joysticks (C3) und Game Card, Drucker (Star LC-20), eventueller Preis 1300 DM. Tel.: 026/6158 Ostdeutschland

Verkaufe Amiga 500 (1 MB, Monitor, Drucker, 18 Originale, Zubehör). Einzelverkauf möglich. VB 1800 DM. Ab 14 Uhr Sebastian 09474/439. Wenn möglich, Raum Regensburg (8456 Schmidmühlen, Brunnletberg 11 (Schr. Angebote)

Sharp PC-5500 (286) portable 3MB-RAM, 40 MB-HD, extra Batterie, Tragetasche usw., Windows 3.0, Excel, Word F.W. Preis: VP 2750 SFR. Herwig Leyssens, Has Arkadia, CH — 7412 Scharans

Soundblaster! Superangebot! Verk. wegen Systemaufgabe Soundblaster mit Stereo-Option, Boxen, Software + Literatur, alles neu und in makellosem Zustand: nur 250 DM VB. Ruf sofort an! Tel.: 06381/40041

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, 2 LW, Monitor, 2 Mäuse, 2 Joysticks, Bücher, Zeitschriften, 30 Originale (Buck Rogers, Monkey Island), 100 Leerdisketten für 1250 DM. Tel.: 06751/2028, fragt nach Thomas

AT 286, 1 MB RAM, 16 MHz, 21 MB Festplatte, Super VGA Karte und VGA Monitor 1024x768 mit Spielen: Lemmings, Baby Jo, DOS 5.0, Norton, Windows 3.0 5 1/4, 3 1/2 Laufwerke 1.300 DM. Tel.: 09471/21058

VGA-SW-Monitor 70 Hz, Flatscreen, strahlungsarm (neu) 170 DM; C-16 + Datensette + Joystick + Literatur 100 DM. Tel.: 04141/67767

Verk. PC-386SX, 16 MHz, 1 MB RAM, 42 MB Festplatte, VGA Grafik, Tastatur, VGA Monitor, 2 Laufwerke, DOS 3.3, Software, Joystick, alles für 2.200 DM. Tel.: 0911/685119

Motherboard 80286 CPV 12/16 MHz, ideal für XT-Aufrüster, da Baby-Board 1 MB, 2 kleine, 6 große Steckpl. EMS 4.0-fähig, mit Manual u. Originalverp., 1 Jahr alt, aus DSV-Rechner Test "gut", DM 150 + NN. Peter Schmidt, Königsberger Str. 51, 6944 Hemsbach

IBM-kompatibler 286er AT von Hewlett Packard, mit 12 MHz, 3 1/2 Zoll Laufwerk, 1 MB RAM, 33 MB Festplatte, MS-DOS 3.3 und 5.0, Super-VGA-Karte, Word 5, dem besten Textverarbeitungsprogramm, das es für PCs gibt, und Spiele wie z.B.: Mario Andretti's Racing Challenge, PGA Tour Golf und Police Quest 3 in Deutsch. Zusammen für 999 DM, mit Monitor 1249 DM. Meine Adresse: Nico Denittis, Kurfürsten-

str. 17, 5000 Köln 1, Tel.: 0221/316142 (Nico). Bitte telefonisch, weil schneller.

Verkaufe: 32 MB Festplatte und s/w Monitor mit Karte. Tel.: 05161/5115

Biete Monochrom Monitor mit Hercules-Karte für ca. 100 DM. Tel.: 0202/403248

Euro-PC von Schneider, 3,5" (720 KB), Floppy, intern, Monochrom-Monitor, MS-DOS 3.3 und andere Software für 550 DM. Ralf Klapperstück, H.-Bruse-Pl. 2/63, O — 3035 Magdeburg

Wer sucht einen Joystick für seinen PC? Verk. Lindy-Joystick NP 39 DM für 25 DM, sowie eine passende Gamecard NP 35 DM für 20 DM. Beides erst 1 Jahr alt: Tel.: 06164/2708. Bitte ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. ext. LW, Monitor 1084, Maus + Pad, Joystick, Leerdisk. u. Software VB 800 DM. Tel.: 09471/80330 (Anrufe ab 16.00 Uhr)

Verkaufe Amiga 500: 1 MB, 2. Laufwerk, HF-Mod., Joy, 10 Originalgames wie z.B. Kaiser, Silent S. 2, Railroad T. usw. VB 600 DM. Tel.: 0209/25546 ab 14 Uhr

Wegen Systemaufgabe: Amiga 500, 1 MB RAM, Zweitlaufwerk, Farbmonitor, Farbdrucker, zahlreiche Game- und Anwendersoftware, Leerdisketten, Handbücher, Maus, 2 Joysticks. Alles 100 % in Ordnung. 1900 DM VB. 02389/8482

Verkaufe Laufwerk für PC. Ein 3,5 Zoll und ein 5 1/4 Zoll, beide neu und nicht gebraucht. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02630/2700

Amiga 2000C, 2 MB GVP-Controller, 2 x HD Quantum 40/52 MB, Monitor 1084 S, 2 LW 3,5", TV-Modulator, Videobackup-System, Joystick, Maus, viel Soft (Orig.) Preis VB. Tel.: 09104/3325 ab 18 Uhr tagsüber 09131/842240

Verk. 386 SX/18 MHz, Tower, 1 MB RAM, 1,2 + 1,44 MB-Floppies, 32 MB Harddisk, VGA mit DRDOS, Context 2, Rick D.2. a. für 1700 VB. Tel.: 06201/74363 (Tim)

Amiga 2000, 3 MB Ram, 67 MB HD, 2 x 3,5" FD, incl. SCS 12-Contr. mit Philips Farbmonitor, Roctec-Mouse, Joystick und Orig.Prg.: Battle Isle, Sim City, Deluxe Paint 3, Beckertext, Demomaker uvm. sowie ca. 120 Leerdisk. Christian Köhler, Neffstr. 19, 6600 Saarbrücken

Verk. Orig. LHX-Attack Chopper 40 DM (3 1/2 Diskette und 2 5 1/4 Disketten). Tel.: 09921/7284

Verkaufe Adlib-Soundkarte dt. mit Jukebox DM 100, Volker Eibl, Philippstr. 2, 8450 Amberg 09621/86399 (bei Heller)

Verkaufe Schneider CPC 464/64K mit Floppy und Green Monitor und Joystick, alles zusammen kostet 250 DM. Tel.: 0221/5907676

Verk. Amiga 500 umgebaut in MW-500-sdtz (abgesetzte Tastatur), Zweitlaufwerk, 1 MB Speichererweiterung, Farbmonitor 1084S, Monitorständer, 3 Joysticks, Golden Image Mouse + Pad + 20 Originalspiele, Bücher u. Zeitschriften, 05361/75722, nur samstags u. sonntags anrufen, nach Holger fragen.

Verkaufe Atari 1040 STF + SM124 + Joyst. + 20 Spiele, z.B. Amberstar, Populous, Zak Mc Kracken, Cadaver, Ret. of Medusa usw. Alles Topzustand, NP 1800 DM für VB 1.111 DM abzugeben. Tel.: 0211/346518 ab 18 Uhr, R. Mainz

Joystick für den PC! NP 39 DM, jetzt nur 25 DM. Sofort anrufen unter 06164/2708

Comodore PC-30 80286, 12 MHerz, 2. Laufw. (3 1/2, 5 1/4), Harddisk 20 MByte,

über 12.500
verschiedene
Electronic,
Hard- &
Softwareteile in unserem Ladengeschäft
und Versand lieferbar!



Sound Blaster 2.0 + 10m Chinchltg. zur
Stereosanlage, abgeschirmt! 333,-

ASSS-Stereoboxen f. alle Soundkarten,
vergold. 3,5mm Klinkestecker, eingeb.
zusatzbarer Soundverbesserer & Bass-
verstärker, Lautst. regelbar 69,-

Sound Blaster 2.0 + ASSS-Stereoboxen
369,-

Turbostarke IBM-Games auch im Blitzver-
sand lieferbar

AHS-GmbH, Schirngasse 3-5, Fußgänger-
zone gegenüber C&A, 6360 Friedberg 1,
Tel. 06031-61950

! RESTPOSTEN !

3,5" 2HD NN Disks 10er Pack 11,90

5,25" 1.2MB Lfwk. beige Blende 95,00

Druckerkabel 1,8m abgesch. 9,90

Seagate ST 1104 AT-Bus 100MB HDD 466,00

Eproms 27C64 entsockelt, gebr. 10 St. 8,00

Board 286-12, 1MB, max. 4MB, 129,00

komplett B-Qualität 49,00

Hercules-Printer Card, o. Doku. 19,00

Lüfter 80x80, 12V, leise 15,00

Seagate ST 238R, 30MB RLL HDD 50,00

gebr. 43,90

5,25" 2D NN Disks, Aufl., 100er Kar-
ton

Weitere Sonderangebote auf unserer
Restpostenliste gegen Rückumschlag
ElCoR
Electronic Computer R. GmbH
Postfach 1442, 6350 Bad Nauheim,
Tel. ab 06/92

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum

(ausgeschildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30

Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle
Preise, täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

Jetzt auch im
Topware-Computercenter
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach
Halle

VGA-Monitor, VGA-Karte, serieller Port
RS232, paralleler Port, Windows, Double
Density (Festplattenerweiterung) VHB 1200
DM. Joachim Braun, Heinrich-Zille-Str. 16,
6085 Nauheim

Verkaufe IBM PS/2 Mod. 30 (8086), 640
KB RAM, 2 x 720 KB LW, Monomonitor,
Maus, Joystick. VB 600 DM. Tel.:
0711/451302 ab 19 Uhr. Mathias Gehrung

Verkaufe Euro PCXT. 512 MB, 958MHz,
360 MB Floppy, 32 MB Festplatte, 12 mm
Monochrom Monitor, Works Version 1.1,
Maus. Preis nach Vereinbarung. Tel.:
069/412352 abends, 069/411282 täglich

Verk. 386 DX/40 MHz, 2 MB, HDD 105
MB/17ms, LW (1,2 u. 1,44 MB), Sound-
blaster 2.0, Maus u. Joyst., SVGA (512 K),
MS-DOS 5.0 + Spiel (Dune) inst., zus. 3500
DM. J. Zimmermann, Sebastianstr. 44, O
— 1020 Berlin. Tel.: 2751712 (ab 15 Uhr)

Verkaufe A 500, 1084S, 3 MB, 2. LW nur
1000 DM. Auch einzeln Soft: Elvira II, Hero
Quest, Pool of Rad., Curse of., Ultima III-
VI, 30-40 DM. Zubehör gratis bei Kauf.
Tel.: 06152/61782 Frank ab 18.00

PC-XT, 21 MB HD, 5 1/4 Laufwerk, EGA-
Karte und Philips EGA-Farbmonitor, MT
81 Drucker für nur 795 DM. Tel.:
06129/2570 Holger Thiesen, Weiherallee
12, 6229 Georgenborn

Verk.: 386 SX mit 16 MHz, 42 MB Fest-
platte, 1 MB RAM Speicher, 5,25 und 3,5
Zoll Laufwerk, VGA Karte, Cherry Tasta-
tur, VGA Monitor und ein Spiel (Red Ba-
ron). Alles für 1999 DM. Tel.: 0911/685119

Ich verkaufe neuen Gameboy mit Pinball
Fortress of Fear, Solar-Striker, Golf, Tetris,
Dynablasters, Turtles, WWF Wrestling,
Gremlins und vielleicht Adventures. Preis
400 DM. Florian Hoermann, Mühlstr. 67,
8112 Bad Kohlgrub

Suche Software

Suche für C 64 Thunderhawk und Wrest-
lemania. Tel.: 05383/8117

Suche Larry 3 + 5. Links, Elite Plus, Rise
of the Dragon, Heart of China, Geisha, Ema-
nuelle: nur Originale. Tel.: 06698/1562
(fragt nach Mike). Nur abends anrufen!

Hilfe! Suche dringend VGA-Version des
Taito-Games Arkanoid II-Revenge of Doh
und PC-Version von Boulder Dash. Zahle
für Original mit Anleitung je 30 DM. And-
reas Horn, Böckhstr. 53, 1000 Berlin 61

Suche Police Quest 1 u. 2! Verkaufe PQ 3
gegen Gebot! Schreibt an: Elmar Gövert,
Jägerskamp 5, 4476 Werlte/Emsland

Suche laufend Software für den PC (z.B.
Falcon 3.0, M & M 3 dt., Civilization dt.,
On the Road) Listen an: Müller A., Post-
fach 1220, 8908 Krumbach. Suche auch
Soundblaster 2.0, 100 % OK zu günstigem
Preis.

Suche ständig neue und ältere Software.
Auch größere Posten, keine Raubkopien!
Schickt Eure Listen m. Preisvorstellung an:
M. Mangold, Lindenweg 4, 7293 Pfalzgrä-
fenweiler. Fax: 07445/6876

Suche für PC Original Tiger Heli.
06147/1592 öfters probieren

Suche Fantasy und Rollenspiele für Am-
strad mit Herkuleskarte. Tel.: 02824/6682

Suche PC-Games: Sport, Action usw.
VGA+HD-LW vorhanden. Suche außerdem
Grafikdemos + Sounds für Soundblaster.
Schreibt an: Tom, Postfach 1535, 2805
Stuhr-Brinkum

Suche: Wings of Fury, M1 Tank Platoon,
Mega Lo Mania, Ports of Call. Zahle sehr
gut!!! Schreibt an: Marcel Schuster, Schö-
neberger Tor 2, 3520 Hofgeismar. PS: Kauf-
fe auch andere Orig. Games

Suche folgende Spiele, komplett deutsch zu
vernünftigen Preis: Civilization, Gunship
2000, Might & Magic 3, Kings Quest 5, Si-
lent Service 2, WC 1 + WC 2, Bundesliga
Man. Prof. Tel.: 04533/2793 ab 17 Uhr

Suche MS-DOS-Spiele: Elvira the A., Go-
bliins, KQ5, Secret Weapons o.t.L., Indy
4, Pirates und Moonstone. Biete Riders of
Rohan und Elvira 2 (alle m. dt. Anl.) Tel.:
Rostock 716669

Software f. PC zu kaufen gesucht: Spiele
und Anwendungen auf 3,5. Lösungshilfen
ebenfalls zu kaufen gesucht. Schreibt an:
Alex Preuss, Paul-Volz-Weg 5, 7600 Of-
fenburg

Suche Originale VGA Spiele: Battle Isle
für 45 DM und Manchester United Europe
für 30 DM. Mögl. mit Anleitung. Alles nur
3,5 Zoll! Sebastian Kroemer, Löbnitzstr. 13
A, O — 8270 Coswig

Suche Works 2.0 dt., Lotus Magellan und
Norton Commander 3.0. (Tausche auch).
Angebote an: Szandor Schrader, Branden-
burgische Str. 44 a, 1000 Berlin 31

Suche Battle Isle (nur Original). Format
3,5 oder 5,25. Tel.: 06061/4849, fragt nach
Karsten

Hilfe! Meine vierte Diskette von Their Fi-
nest Hour ist defekt. Wer kann mir eine Ko-
pie von seiner schicken? Als Belohnung
gibt es das Original von Indy 3 (Adven-
ture). Dennis Nattkemper, Otto-Kraft Platz
1, 4700 Hamm 1

Suche: Software (Spiele o. Anwender al-
ler Art.) Besonders Adventures wie: Larry
V, Kings Quest V oder Monkey Island II.
Timo Nowak, Silcherstr. 1, 6330 Wetzlar

Suche Bundesl. Man. Prof. Biete 30-45 DM.
Schreibe an Heiko Zimmer, Kettelerstr. 30,
6689 Wemmertweiler

North and South (Orig.), zahle 15 DM.
Tel.: O — Bischofswerda, 3890

Suche Orig. Spiele für PC/MS DOS. In
kompl. dt. oder dt. Anl. Larry V in VGA,
dt., Wiz. 7 dt., Strike Com. dt., Das
Schwarze Auge, kompl. dt. Tausche Larry
3 gegen Larry 5 dt. nur Orig. Tel.:
0641/35372

Günstige Gebrauchtspele gesucht, auch
Anwendungen. Schreibt an: Klaus Wölfel,
Mönkeweg 10, 4800 Bielefeld 12

Suche Lurking Horror (Original) inkl. Ver-
packung und Anleitung. Alles muß 100 %
OK sein. Zahle VB 50 DM. Ruft an:
02234/82294 (Michael)

Suche Wing Commander 1 + 2 (möglichst
deutsch), Monkey Island 2, nur Originale
und für wenig Geld! Tel.: 08321/88472, ab
13.00 Uhr, fragt nach Sascha. S. Wilder,
Schnitzerstr. 2, 8972 Sonthofen

Suche PC-Spiele: DSA (D.Sch.Klinge), Fal-
con 3.0, KQ5, M&M3, SS2, WC2, E.o.B.
1+2, Startrek 25th, Buck Rogers 1+2, F19,
F 117A, Ultima 7, Ultima Underworld. Su-
che auch Soundbl.2.0. Tel.: 04533/2793 Oli-
ver (ab 18 Uhr)

Suche grundsätzlich jedes gutbewertete
Game der neuesten PC-Joker für VGA und
Soundblaster. Suche auch VGA-Demos!
Schreibt an: Denis Buss, Neustr. 13 a, 5653
Leichlingen

Suche Indy 4 komplett dt. Bitte nur das
Original! Tel.: 08142/15464 ab 18 Uhr

Pirates gesucht! Wer hat dieses Spiel ge-
sehen? Hinweise oder Verkaufsangebote bit-
te an Stephan Ripcke, Theodor-Storm-Str.
42, 2385 Schuby oder Tel.Nr. 04621/41546

Suche PC-Spiele aller Art, möglichst gün-
stig. 3,5" + 5,25" LW. Kaufe auch ganze
Pakete. Tel.: 07741/66341

Suche die VGA-Spiele in dt. Vers.: Mon-
key 2, Eye of the Beholder, Bundesliga Man.
Prof. Zahle bis zu 40 DM. Tel.: 04642/1481

Suche Original-Spiele auf PC (3,5"): Lem-
mings, Oil Imperium, Sim City, Bundesli-
ga Man., Vermeer und weitere Manager-
Spiele, außerdem PC-Einsteiger Literatur.
Tel.: 05086/2290

Suche dringend Orig. Games: North &
South, Wings of Fury, Mad TV, Schwarze
Auge usw. Schickt einfach Eure Listen mit
Orig. Games an: Marcel Schuster, Schö-
neberger Tor 2, 3520 Hofgeismar

Hilfe! Ich suche Powermonger. Wer kann
mir helfen? Euer Kai, Tel.: 05371/4879 (16-
18 Uhr)

Suche Oil Imperium. Möglichst billig und
100 % OK. Schnell anrufen: Tel.:
0241/501456 (Jonas)

Hilfe! Mir ist die Originaldiskette Nr. 6 von
Wing Commander 1 kaputtgegangen (5 1/4
DD). Wer kopiert sie mir gegen Unkosten-
rückerstattung? Tel.: 07203/5336 Jörg

PC-Umsteiger sucht Software aller Art!
Nur Originale! Angebote an 0941/82082

Suche Arkanoid 1 und 2 für PC. Peter Küt-
ter, Eckdorfer Str. 16, 5040 Brühl-Badorf.
Tel.: 02232/34350

Suche Software aller Art (EGA-Grafik).
Schreibt an: Thomas Hauser, Lindenstr. 6,
4020 Mettmann

Suche gute Originalspiele für PC 386
VGA. Z.B. Mad TV, Sim Ant und andere.
Da ich nicht besonders finanzkräftig bin,
kann ich höchstens 35 DM (zzgl. NN-Ge-
bühr) zahlen. 02831/4214, Martin verl.

Biete Software

Diverse Spiele für PC sehr günstig abzu-
geben. Fordert Liste an bei: Johann Grill,
Eisberg 11-13/1, A — 1160 Wien

Verkaufe PQ3, Red Baron, Centurion, Jet-
fighter 2, Indy 3, Golf, Captain Comic,
Prince, Crazy Cars 2, Pinball Magic, Öko-
lopolo. Suche: PQ1, Mad TV, Hill Street
Blues, Larry 5, Pools of Darkness, Wizard,
Marius Skorupa, Schillerstr. 14, 3280
Pymont

Verkaufe Original: Wing Commander 1
für 40 DM. Tel: 09779/270 (Markus)

Verkaufe oder tausche Orig. Winter Chal-
lenge The Games 50 DM. Tel: 06027/7475
(Björn)

Verk. auf 3,5" Disks Sim City, Populous,
Oil Imperium, und Turn & Burn (Arcade-
spiel) für 99 DM (auch einzeln abzugeben).
Tel: 06691/22431

Sucht Ihr PC-Spiele? Dann schreibt an: R.
Trichtl, Haidbrunn, 4 A, A — 2700 Wr.
Neustadt

Might & Magic 3, kompl. deutsch, VGA,
3,5", 70 DM; Bards Tale Trilogy, 3,5" 70
DM. Beides Originale. Tel.: 05232/71103
ab 17 Uhr

Verk. Night-Shift, Life & Death 2, Jet-
fighter 2 für je 40 DM und Wing Comman-
der 2 & Speech Pack für 70 DM. Ruft

089/980848 an und verlangt Hamid. (Natürlich sind alle Originale und gut erhalten)

Biete PC Originale: Mario Andretti, Resolution 101 je 40 DM. F. Kühne, Str. d. Jugend 26, O — 4732 Bad Frankenhausen, Tel.: 004586/3303

Verk. Elvira, Monkey Island, Flight of Intruder und Lord of the Rings für 50 DM pro Spiel, alles Originale. Martin Kaupp, Steinerweg 32, 7702 Gottmadingen

Verk. Orig.: Wing Comm., Sim Earth, Mad TV, Th. fin. Hour, Space Q. 3, Testdrive 1 & 2, Moonbase, Indy 3, Autoduel; PC-Tools, Ways, Power Basic; Epson- u. TI-Notebook. Tel.: CH:01/7849610

Verk./Tausche für PC: Bundesliga Man. P. 55 DM, Great Courts 2 55 DM. Verk. Amiga-Orig.: Hägar 50, Two on two 35, Battle Isle 60 DM. Alle Preise enthalten die Nachn.-Vers.kosten. Tel.: 05506/8242 (Marcus)

Verk./Tausche: Ultima 6/7, WC 2 & Special Op., Monkey Island. Suche: Monkey 2 dt., Strike Commander, Martian Dreams, Billige Ide-Festplatte. Tel.: 08531/8540 (Christian) ab 17 Uhr

Tausche oder verkaufe alles Original: Police Quest 3, Wing Commander 2 mit Special Operation 1, Speechdisk, Great Courts 2, Terminator 2, Bundesliga Manager. Suche Monkey Island 2 (dt.). Tel.: 02528/8181

Verkaufe PC-Originale: Time Quest, Terminator, Die Kathedrale, Sanctuary je 65 DM; Vaxine, Xenon 2, The Kristal, Bargames, Airborne Ranger je 30 DM. Matthias, 07641/8907

Verkaufe: Wingcomm. 2, F117A-Nighthawk 50 DM, Ultima 5, Sim City, Populous 30 DM, Space Quest 2, Millennium 2.2, Ancient Art of War at Sea, Kings Quest 4 20 DM. Heiko Schmid, Tel.: 07157/62530

PC-Originalspiele: Starflight II, FS 3, Savage Empire., Marble Madness, Ice Hockey, Turbo Champions, Lombard RAC Rally je 40 DM. Tel.: 0711/742740 (ab 18 Uhr)

Verkaufe od. tausche PC Tools 7.1, HP New Wave, Ways f. Windows, Power Basic Basisversion, Mad TV dt., Suche Paradox Light, Norton Commander, Starwriter, Wordperfect und Larry 5 dt. oder PQ 3. Marko Seltenheim, Herbert Jensch Str. 14 a, O — 1200 Frankfurt (Oder)

Verkaufe: Silent Service 2, Populous, Their Finest Hour, Sim City, Indy 500, Xenon 2 uvm. Adlib-Soundkarte mit Jukebox und Composer. Preise VS. Gerrit Goedecke, Tel.: 04106/72957

Verkaufe Originale: Mad TV, Might & Magic 3 (dt.) und Monkey Island 2 (engl.). Preis nach Vereinbarung. Auch Tausch möglich. Tel.: 08122/3255 (Andreas). Get it!!

Verkaufe PC Original: Bundesliga Manager Professional 3,5 Zoll für 40 DM !!! Tel.: 089/618502 (Urs) zwischen 17 und 20 Uhr.

PC-Originale 5.25: Heart of China 50, Lemmings, Ghengis, Transworld, Nuclear War, Invest alle 40, Hanse, Third Courier, Wallstreet Wizard, Day of the Pharaoh, Defender of the Crown alle 30. Tel.: 06142/61980

Verkaufe! Sega Master System Plus, 3 Spiele gespeichert. Zubehör: 1 Light Phaser, 2 Control Pads, 1 Control Stick 200 DM. Thomas Peters, Lönigstr. 41, 2850 Bremerhaven

Biete Orig.: Lemmings, Monkey Island, Red Bar., Indy 3, Zak McKracken, Maniac Mansion, Pipe Mania, Analog Joystick (Quicksot). Holger Schmidt, Gaisberger 11, 7734 Brigachtal, Tel.: 07721/24461

Orig. Knights of the Sky NP 119 DM, VP VHS; Dragons Lair 2 NP 139 DM, VP VHS; Wall Street Wizard NP 99 DM, VP VHS; Classiques Vol. 1 NP 79 DM, VP 20 DM. Alle zus. 200 DM. Renato Flückinger, Scheunerweg 5, CH — 3063 Ittigen

Verkaufe PC Originale: Logical, Space Quest 4, The Games — Winter Chall, Nova 9, Gunship 2000, Silent Service 2, Railroad Tycoon, Civilization, Secret Weapons of Luftwaffe, MS-DOS 4.01. Tel.: 05191/12923 (Maik Humpert). Alle Originale mit deutscher Anleitung und Verpackung

Verkaufe 3 1/2 Zoll: Battle Isle und Wing Commander 2 zu je 50 DM. Heiko Schwaegerl, Bahnhofstr. 27, 6369 Nidderau I, Tel.: 06187/22770

Biete Super Software zu billigsten Preisen. Z.B. Eye o.B., Monkey I-Stand., Populous, Battle Isle, LHX, PC Globe 4.0 etc. Tausche auch gegen Civilization, Indy 4, Exodus 3010 etc. Ruft an!! 0041/36221441!!

27 PC-Schachprogramme für IBM-PC inkl. Schach für Windows, Schachdatenbank, Schachlehrer usw. nur 130 DM (bar/Scheck). Dr. Bernd Weil, Hohlweg 1A, 6251 Selters-Eisenbach/Ts., Tel.: 06483/7292

Verkaufe!! 286 AT (16 MHz), 2 MB RAM, 20 MB Harddisk, 3 1/2 (1,44), 5 1/4 (1,2 MB) Laufwerke & VGA- Karte & VGA-Mon., Joystick, Mouse 1500 DM, evtl. & WC II. Alexander Heuken 0211/287393

Verkaufe PC Originale: Secret Weapons of the Luftwaffe, Battle Isle, W.C. Secret Missions I, Weird Dreams, Jannis Rondorf, Am Hang 2, 5416 Hillscheid

Verkaufe Original Battle Isle 3.5 für 40 DM. Tel.: 089/9044799 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Speedball 2 m. dt. Anleitung (40), Omega (30), Power Drift (VGA, Soundunterst. 40). Suche Tauschpartner. Tel.: 04956/3456 Michael

Biete Hard Drivin 2, Boxing Manager und Stormovik SU 25 für je 25 DM plus NN. Schriftlich an Andreas Pusch, Göttinger Landstr. 49, O — 1800 Brandenburg

Verkaufe PC Originale: Castles für 25 DM, Spellcasting 201 für 35 DM. Thomas Knip, 7300 Esslingen, Tel.: 0711/317363. Suche PC-Version von Leather Goddesses of Phobos!!

Österreich: diverse Programme für Amiga günstig abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A — 1130 Wien

Verkaufe: Bards Tale II 20 DM und Captain Comic. Tel.: 040/5222226

Österreich: diverse Spiele für PC günstig abzugeben. Liste anfordern bei: Karl Wesselovsky, Payerg. 7/25, A — 1160 Wien, Tel.: 0222/4209912

Verkaufe MAD TV für 80 DM (Original), mit Originalverpackung (3,5 Zoll). Marcel Horn, Bungert 5, 5208 Eitorf-Mühleip

Schreiben Sie Ihre Texte noch selber? Das ist jetzt vorbei! GHOSTPEN ist da! GHOSTPEN produziert Texte per Knopfdruck! Über 300 Textbausteine, Checklisten, Musterbriefe, Databases... sofort, per Suchsystem verfügbar! Spitze! Einfach modifizieren, ergänzen, ausdrucken! Absolut neu: Sie finden für fast jeden Anwendungsfall eine Formulierungshilfe, oder ausfüllfertige Formulare! STOP! In GHOSTPEN ist natürlich eine vollwertige Textverarbeitung enthalten!!! PLUS: 80-seitige deutsche Anleitung, 8 Übersichtstafeln, Quickstart, und vieles mehr! Hier nur einige wenige Vorteile von GHOSTPEN: Den besseren Haushaltsplan, den günstigsten Gebrauchtwagen, Bewerbungsstrategien, Abhandlungen, Diplomarbeiten, Zeitersparnis, Kreativtechniken, Einlad., SPITZE: Schreibt Ihre ganze Korrespondenz! Organisiert den Tag, spart Geld und vieles mehr! GHOSTPEN kostet nur 59,- DM. Heute noch Informationsmaterial anfordern: GRATIS! Schreiben Sie an Goodsoft - Abt. A10 PO. 23 01 25 - 4690 Herne 2. Es lohnt sich!

Verkaufe Originale: Hostage 30 DM, Jet Fighter 30 DM, Keef the Thief 27 DM, Neuromancer 29 DM, Pole Pos. II 25 DM, Populous 35 DM, Sherman M4 Tank 27 DM, Wishbringer 30 DM. Tel.: 02850/7311

Habe Railroad T., Elite plus, Castles, Action Station (Schiffgefechte von 1922-1945) und Black Gold. Su. z.B. Ab. Places, Amberstar, Prg. mit dt. Anleitung werden bevorzugt. Tel.: 05731/972441

Verkaufe Original PC-Spiele: Loom, Monkey Island I, Flight Simulator VI, Bundesliga Manager und andere. Tel.: 0214/308428

Verkaufe oder tausche Orig. E-Motion 30 DM, Kick Off 2 40 DM, Außerdem: Gameboy 65 DM (Porto inbegriffen) Schreiben an: Charli Schiltz, 10, Rue Bagriel de Marie, L — 2131 Luxemburg

Verkaufe: Pirates 40 DM, TV Sports Basketball 50 DM, Sim Earth 50 DM, Centurion 35 DM, Lost Patrol 35 DM, Sporting Gold 35 DM, Railroad Tycoon und Civilization je 65 DM und Gameboy & Mega Drive mit Spielen. Tel.: 089/806514

Verkaufe die neuesten Games wie z.B. Monkey Island 2, Falcon 3.0, Conquest of Longbow usw. Fordert unsere Liste an. Call 031/8690165 CH, Swiss, Schweiz!!!

Verkaufe Orig. Eco-Quest, Castle Dr. Brain, Star Trek für je 45 DM, Abends 02064/55837

Österreich: Verschiedene Spiele und Anwender für PC günstig abzugeben. Liste anfordern bei Wilhelm Seidler, Quadenstr. 8/15/11, A — 1220 Wien oder Tel.: 0222/2208594

Verkaufe die Spiele (3 1/2) Blues Brothers 40 DM, Wings of Fury (5 1/4) 40 DM, Imperium (3 1/2) 40 DM und Khalaan (5 1/4) 40 DM. Tausche auch gegen Castles oder L'Empereur. Tel.: 06482/4914 nach Christian fragen

Verkaufe PC Orig.: Ferrari 20 DM, Populous 20 DM, Indiana Jones 3 40 DM (nur Nachnahme). Uwe Baier, Waldenstr. 19, O — 5020 Erfurt

Verk./Tausche: Sim Earth, Sim City & Arch. I, Rail. Tycoon, KQ V, Larry I (VGA), Space Quest 4 usw. Suche: Mad TV, Larry 3, Gunship 2000, Civilization, Great Courts 2, o. Soundblaster. Tel.: 06543/3443 (Joseph) ab 18 Uhr

Probleme mit Adventures: ab jetzt kein Hindernis mehr. Das AVA-Team bietet Lösungen und Software (z.B. Loom ...) günstiger als andere! Liste: Alex Chyba, Dornierstr. 14, 7996 Meckenbeuren. Buch anfordern.

Verkaufe Original PC Spiele: Flight of the Intruder 40 DM, TV-Sports Football 20 DM. Tel.: 06134/21515

Verk. für PC: Kristal, Beautiful, Crash Course, Centurion, Ghostbusters II, Death Trap, Omnicron, Dr. Brain, Kings Quest V, Monkey Island II. Suche Indy IV. Tel.: 0711/362101 Benni

ACES O.T.PACIFIC	109.-
ADLIB SOUND CARD	149.-
ADV.GRAVIS JOYSTICK	99.-
AIR BUCKS	89.-
AIRBUS A320	109.-
BAD BLOOD	35.-
BATTLE ISLE	109.-
-DATA DISC 1	49.-
BUNDESLIGAMAN.PRO.	89.-
CARRIERSTRIKE	99.-
CHESSMASTER 3000	99.-
CIVILISATION DT	119.-
COLUSSUS CHESS X	29.-
CONQ.O.LONGBOW	59.-
DREADNOUGHTS	89.-
-DATA DISC JE	45.-
DUNE	89.-
EPIC	89.-
EYE O.BEHOLDER II	89.-
FALCON MK III	149.-
FISH	29.-
FLIGHTCONTROLSTICK	189.-
FLIGHT O.INTRUDER	39.-
GLOBAL EFFECT	89.-
GUNSHIP 2000	99.-
HUNT FOR RED OCT.	35.-
INDIANA JONES 4 ENG.	99.-
KAISER	99.-
KILLING CLOUD	29.-
LAFFER UTILITIES	59.-
LEMMINGS	45.-
-DATA DISC	35.-
LINKS	99.-
-COURSE je	49.-
MANCH.UTD EUROPE	79.-
MENACE	25.-
MIGHT & MAGIC III	99.-
NORTH & SOUTH	25.-
OPER.SLEDGEHAMMER	49.-
PATTON STRIKES BACK	99.-
PLANETS EDGE	99.-
POLICE QUEST III	109.-
POOLS OF DARKNESS	89.-
PRO SPORT CHALL.	29.-
REALMS	79.-
SARGON 5 CHESS	89.-
SECR.O.MONKEY ISL.II	99.-
SECR.WEAPONS OF LW	99.-
-HE 162 VOLKSJÄGER	45.-
-P38 LIGHTNING	45.-
-P80 SHOOTING STAR	45.-
SILENT SERVICE II	99.-
SIM ANT	99.-
SIM CITY & POPULOUS	79.-
SOUNDBLASTER 2.0	249.-
SOUNDBLASTER PRO	499.-
SPACE M.A.X.	89.-
SPACE QUEST IV	109.-
SPEEDBALL	29.-
SOUNDMAN	249.-
STARGLIDER 2	20.-
SUPER TETRIS	89.-
TEAM YANKEE 2	89.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.-
ULTIMA VII	109.-
ULTIMA UNDERWORLDS	99.-
VIDEO BLASTER	699.-
WEAP.CONTROLSTICK	189.-
WINGCOM.DEL.EDIT.	129.-
WINGCOMMANDER II	109.-
WINTER CHALLENGE	89.-
WIZBALL	25.-

089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

SOFTPOWER Berlin

Top 10 IBM / PC

Aces of the Pacific	99,-
Monkey Island II Dt.	99,-
EPIC	89,-
Ultima VII	99,-
Civilization Dt.	109,-
Global Effect	99,-
Ultima Underworld	99,-
Space Max	89,-
Battle Isle Data Disk	55,-
Wing Commander II Dt.	109,-

**Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC Spielen
wird garantiert !**

Future Top 10

Darklands	109,-
A Train	99,-
Darkseed	109,-
B-17 Micropro	109,-
Humans	89,-
Indiana Jones IV	99,-
Wizardry	109,-
Das schwarze Auge	99,-
Special Forces	99,-
ATAC	99,-

**Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung**

* Preisänderung und Irrtum vorbehalten

Special News

Großer Wettbewerb!
Wer schickt uns als erster
ein Komplettlösung für
INDIANA JONES IV ?
Wir verlosen unter allen
Einsendern tolle Preise !

SOFTPOWER

**Jetzt auch in BTX
*SOFTPOWER#**

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 20 57
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

Verk. Monkey Isl. 1 & 2 dt., Railroad Tyc., Heart of Ch., WC 2, Red Baron, KQ 5, Bundesl. Manag. Prof., Leg. of Faergh. 30 — 50 DM. Tausch geg.: Eye of B. 2, Indy 4, Might & Magic 3 (Alle nur in dt.). Tel.: 05608/2624 ab 19 Uhr

Verkaufe Soundblaster und Adlib Software zu Billigpreisen. Alles tolle VOC und Rollfiles (auch andere). 07236/7559 Sascha verlangen

Verkaufe: Eye of the Beholder (engl.) 40 DM, Super Soccer 50 DM, Muds 20 DM, Khalaan 30 DM, Sim City 30 DM, Circus Attractions 20 DM, It came from the Desert 20 DM. Tel.: 07051/40641 (Tobias)

Verkaufe: Silent Service II. Speedball 2 je 50 DM; Wing Commander 1 50 DM, Secret Missions 1 30 DM. Alles Originale. Tel.: 02151/711362 ab 18 Uhr

Platten & Videoverwaltung in einem Programm, komf. Bed., Vielf.Suchfunktion 30 DM & NN. K. Bühlmaier, Roseggerstr. 4, 7250 Leonberg. Blitzbestellung: 07152/49766 (Automat)

Verkaufe Orig. Jetfighter 2, Life & Death 2, Night Shift für je 59 DM. Außerdem noch Wing Commander 2 & Speech für 70 DM und noch verschleißt Willy Beamish und PQ 3 für je 70 DM. Ruft 089/9808448 an und verlangt Hamid

Tausche Software

Tausche Wing Commander gegen Rollenspiele wie z.B. Ultima VI, Spirit of Adventure, Bards Tale 3 etc. Ruft mich an! Tel.: 0561/311441 (nach Joachim fragen)

Tausche Elite VGA. Champions of Krynn, Ultima 6 gegen Eye of the Beholder, Might & Magic oder Monkey Island. 09246/745

Tausche Sim Earth und Swotl (Originale!) gegen Sim City und WC 1 (jeweils Original). Frank Rinsfusser, Kirchstr. 63, 5421 Kestert

Tausche Mad TV gegen Wayne Gretzky Hockey oder gegen Face off. Außerdem suche ich einen Tauschpartner. Er sollte 13-18 Jahre alt sein. Tel.: 02303/68656. Verlangt Björn

Tausche Battle I. (Orig.), Winter Chall. (Orig.), WC 1, Red Baron gegen Monkey Isl., WC 2, Conq. of Longbow, Falcon 3.0, Benjamin Bernhard, Ulmenweg 3, 6711 Großniedersheim

Tausche Orig. Larry V, Monkey Isl. II, Wing Com. 2, Conquest of the Longbow, PGA Golf, Bundesl. Man. Prof. Suche Swotl, Elvira 2. Tel.: 09951/8782

Tausche oder verkaufe: Larry 5 (VGA, 256 Farben), SQ3 für 75 DM bzw. 50 DM. Tausche gegen Indy 4 o. Monkey Island 2, Beholder 1. Tel.: 06171/73960 (Alex)

Tausche Rings of M. und Die Kathedrale (beide Deutsch) gegen Eye of Beholder (nur VGA, dt.) Tel.: 056 471702 Schweiz, ab 18.00 (Michael verlangen)

Tausche od. verkaufe Larry 5, Willy Beamish, The Immortal, Maupiti Island, Sporting Gold. Suche Railr. Tycoon, Sim City, Populous od. ähnl. Nur Originale und 3,5 Zoll. Tel.: 09805/1582

Verkaufe oder tausche Chuck Yeagers Air Combat (3,5), Great Courts 2 (5 1/4) je 45 DM. Suche Bundesl. Manager Prof., Winter Challenge, Advantage Tennis. Tel.: 05431/4285 ab 14.00 Uhr

Original Spiel Kings Quest V mit Anleitung komplett in deutsch (5 1/4). Suche Heart of China, Monkey Island 1 o. 2, Lem-

mings, Eye of the Beholder oder Larry 5 in VGA. Wolfgang Heyl, Zinsgutstr. 9, O — 1199 Berlin

Tausche nur Originale! Biete: SS2, RR, Swotl, UMS 2, Elvira 1, Pop. Suche nur Orig. wie Mad TV, Civilization! Nur PC (VGA) 3,5/5,25. Angebote an: Andi Langjahr, Theodor Heuss Str. 14, 7123 Sachsenheim

Orig. PC-Spiele: PQ 3, KQ 4, Larry 1 & 3, Altered Destiny, Invest, Wall Street Wizard, Out-Run, California Games, Sim Earth zum Tausch oder Verkauf. Tel.: 0541/124232 abends (Ingo)

Tausche Atari Spiele gegen PC Spiele. Habe z.B. Turrican 2, Gods, Cadaver. Suche Martian Dreams, Monkey Island 2, Chessmaster 3000 u.a. Schickt Eure Listen an: Jörg Zielenbach, Hemmerholzer Weg 37, 5222 Morsbach

Tausche: The Legend of Robin Hood, Elvira, F-15 2 & Desert Storm, Muds, Loom, Air Combat, Heart of China, Riders of Rohan gg. Wizardry 7, Indy 4, Populous 2, Cadaver, Kathedrale, Beholder 2, Elvira 2. Tel.: 07673/7203

Suche LLI und SQ 1 VGA Versionen, Indy 3 VGA, SQ 4 dt., Conq. of Cam. oder Longbow und WC 2. Tausche gegen LL5, Rise of t. Dragon, Zak, Maniac und Operation Stealth oder zahle bis 35 DM. Tel.: 06190/2303

Tausche Gunship 2000. Air Combat, Midwinter. Suche Eye of the Beholder II dt., Buck Rogers 1 u. 2, Might and Magic 3. Tel.: 02271/65459

Tausche PC-Originale: Habe: Civilization, Lemmings, Winter Challenge. Suche: Indy 4, Indianapolis 500 (!), Mad TV, jede Menge News! Auch Mega-Drive und PC-Engine. Heiko: 04936/7036 ab 18.00

Suche Tauschpartner für Dos, Shareware und Public Domain. Kaufe auch Spiele z.B. Great Courts I & II, Wing Commander I o. II, Lemmings etc. Alle Angebote an: Frank Faller, Am Dumpfgraben 25, 7812 Bad Krozingen 4

Austria! Trock 5 sucht Tauschpartner für neueste PC-Spiele. Trock 5, Postfach 55, 8052 Graz, Austria

Tausche Originale! Space Ace II, Sim Earth, Battle Isle, Eye of the Beholder, Jetfighter II gegen Space Quest IV, The Adventure of Willi Beamish, Populous II. Tel.: 05321/41250, fragt nach Dennis

Tausche TV Sports Bask., Monkey Island (EGA) und Bundesliga M. Prof. gegen Great Courts II, TV Sports Baseball, Nam, Loom oder Starbyte Supersoccer. Markus Lippmann, 06109/35505

Suche Tauschpartner! Habe immer die neuesten Spiele. Schickt Eure Listen an: Marc Seefelder, Pf. 52, 8965 Wertach, Tel.: 08365/1212 (nur Wochenende)

Tausche diverse Spiele gegen: Indy 4, Beholder, Monkey 2, Gods, Elvira Arc.Game, Nova 9, Elvira 2, Beholder 2, Les M. Lost in LA, Sim Ant, Goblins, Larry 5, Xenon 2, Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5, 05102/5589

Tausche Sim Earth gegen Eye of the Beholder 1 (oder 2), Police Quest 3, Larry 3 (oder 5) oder Space Quest 4. Natürlich für MS DOS. Nur Originale. Tel.: 06142/33176 (Thomas verlangen)

Tausche od. verkaufe Riders of Rohan kompl. dt. gegen Gods, Kingsquest, Might & Magic 3 (alles dt.) oder 60 DM. Mike Brützmann, Erich-Kurz-Str. 7, O — 1136 Berlin Biete PC-Games (orig.) z. Tausch/Kauf: Monkey 2, Sim City, Silent 2, Robin Hood, Mig 29 Fulcrum, Wing Commander 2, WC

2 - Speech, WC2-Sp.Op, Thomas Carsten-sen, Pf. 1161, 2280 Westerland/Sylt. 5 1/4 Zoll

Tausche 7 ARC-Net (Netzwerk) Karten gegen Soundblaster Pro od. verkaufe ARC-Netkarten od. kaufe Soundblaster Pro. Tel.: 02066/37261 (ab 18 Uhr) Knut Schleisiek

PC-Software! Tel.: 05602/6305 (Michael)

Tausche Originale! Biete Winter Challenge, North and South, Gunship 2000. Suche PQ3, TVS Baseball, Mad TV, Larry 5. Tel.: 06181/492506 ab 15 Uhr (Matthias)

Tausche (Orig.) Gunship 2000, Lemmings, Suche Soundblaster, Wing Comm. 2, Gods, Red Baron. Tel.: 07531/73835

Tausche oder verkaufe Heart of China, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, PC Tools 7.1, Ways 1.1, Power Basic. Suche PQ 3, Monkey Island 2, Indy 4, Advantage Tennis. Tel.: 06853/5584 ab 15.00 Uhr (Jan)

Tausche Wild West World gegen the Games: Winter Challenge. Verkaufe Rock & Roll für 50 DM. Weitere Informationen bei Matthias Tel.: 02181/3754

Tausche Kathedrale. Sim City, Populous, F117, Bundesliga Manager Pr. Alles Orig. Andreas Reitz. Tel.: 06465/7401 ab 16.00

Tausche PD/Shareware: Spiele (VGA), Musiksoftware (Soundblaster Adlib/Midi) und Windows 3.0-Programme. Liste + Brief an: Petra Maueröder, Bachstr. 13, 8541 Rohr, Telefax: 09122/4238

Tausche Elite Plus, RR Tycoon, Black Gold, Ralf Glau Edition (Orig.). Suche Larry 5, Civilization, Monkey 2, Battle Isle, Mad TV, SQ 4 u.a. (nur 5 1/4 Zoll). Tel.: 07666/7813 ab 20 Uhr (Torsten)

Tausche Black Gold gegen Thunderhawk. Original in deutsch. Tel.: 06821/72651 ab 16.40 Uhr

Mad TV orig. gg. Sim City + Populous, Populous 2, Railroad Tyc., Civilization, Robin Hood Adv., Goblins, Elvira 2 u. Space Ace 2 alle nur dt. und VGA! Tel.: 06434/7120 (Kai) von 11-13 Uhr u. ab 20 Uhr

Tausche Monkey Island II (Orig.) gegen Indy 4 (Orig.). Verkaufe auch Monkey 2 60 DM. Carsten Judick, An der Eisenkaul 31, 5350 Euskirchen 27

Biete: F19, Monkey Island, Wing Commander. Suche: Gods, Lemmings, M1 Tank Platoon, Silent Service II, Hardy Linke, Th.-Körner-Str. 8, O — 4801 Wendelstein

Tausche Ultima 6 gegen Wizardry 7 (3 1/2) und Lemmings gegen Ultima Underworld (Stygian Abyss) (3 1/2 Zoll). Tel.: 09406/706 (Michael verlangen)

Tausche oder verkaufe Monkey Isl., KQ 5, Sec. Weap. o. Luftw., R. Baron, Railr. Tycoon, Heart of China, Eye o. Beholder. Suche Das schw. Auge, Ultima Underw., M + M 3, Star Trek, Elvira 2. Tel.: 05608/2624

Game-Gear Spiele: Tausche Psychic World (dt.) gegen Donald Duck (dt.) oder Halley Wars (dt.) Tel.: 06231/2429 (Holger verlangen)

Ich tausche Falcon 3.0! Suche Das schwarze Auge, Darkseed, Indy 4. 07236/7559 Sascha verl.

Verkaufe, da gelöst: Might & Magic 3 dt., Eye of Beholder 1 dt. (je 80 DM), Quest & Glory (4 Spiele) 75 DM, auch Tausch im Raum Dresden. T. Mix, Postaerstr. 6, O — 8300 Pirna 4

Tausche oder verkaufe Monkey 2 (dt.), Indy 4 (Orig.). Suche Maupiti Island, Bards Tale Constr. Set, EoB2, Civilization (dt.) oder

Larry 5 (dt.) oder Das schwarze Auge (nur Originale) T. Brockhaus, Markt 20/21, O — 9001 Chemnitz

Tausche ständig aktuelle Originalsoft. Suche z.B. Indy 4, Elvira 2, Falcon 3.0 und alles, was neu und gut ist. Habe Civilization, Maupiti Island, Battle Isle, Conquest of Longbow uvm. Tel.: 09951/7295 (Bernhard)

Habe Wizardry 7, suche Populous 2, Ultima 7. Tel.: 09721/802865

Tausche oder verkaufe: Muds, Might + Magic 3, Masterblazer. Suche Pools of Darkness. Tel.: 0421/4919103

Tausche Originale: LHX Attack Chopper + Mad TV gegen Monkey Island 2 (dt.) oder Robin Hood, Conquest of t. Longbow. Tel.: 07203/5336 (Jörg)

Tausche PC Original. Habe Sanctuary (Neupreis ca. 70 DM) Tausche gegen WWF-Wrestlemania-VGA. Angebote an: Tobias, Regener Kirchtor 5, O — 3106 Langenweddingen

Tausche dringend! für PC: Bundesliga Manager Prof. gegen Kick Off II. Schreibt an Nino Prka, Agricolastr. 16, 8000 München 21

Tausche/verkauf: Larry 5, SQ4, WC1 + SM1, Atomino, Battletech 1, Drachen von Laas, Bane of the Cosmic Forge, Timeworks Publisher 1.2. Angebote an: T. Rücker, Saxtorfer Weg 41, 2330 Eckernförde

1100 Games (EGA/VGA) suchen neue Tauschpartner. Liste an (min 300 Games) Dinah, Steinbühlweg 214, CH — 4123 Alischwil

Verschiedenes

Suche dringend Dungeon Zeichnung von Eye of the Beholder. Bin schon der Verzweiflung nahe. Wer kann mir weiterhelfen??? Frank Schelewsky, Eutiner Str. 32, 2400 Lübeck

Biete PC Spiele-Tips. Liste gegen 1 DM als Rückporto bei Sven Rocker, Forststr. 14/1-5, 7057 Winnenden

Kaufe oder tausche Viren für den PC. Tel.: 07141/601244

Engl. oder amerik. Computerzeitschriften. Aus Sammelbestellung noch Einzelausgaben oder Abos zu vergeben. Michael Mangold, Lindenweg 4, 7293 Pfalzgrafenweiler, Fax: 07445/6876, Tel.: 07445/2250

Verk. 800 (5 1/4) Disketten mit Amiga PD, Sources, Demos für 320 DM. Tausch gegen PC Hard-/Software möglich. Tel.: 05696/394

Verkaufe Computerbücher für Amiga 500-2000. Z.B. das Amiga Programmier-Handbuch, Teil 1+2 (mit Diskette) oder das große Virenschutzpaket. Preis nach VB. Tel.: 02052/81997

Wer verkauft mir alle bisher erschienenen PC Joker Hefte? Zahle gut!!! (Alle, die vor der Ausgabe März/April 2/92 erschienen sind) Ruft an: 02421/54990 oder schreibt: Tim Robin Buecker, Auf der Kall 19, 5160 Düren

Verk. Orig.: Pools of Darkness 55 DM, Seagate RLL-Festplatte 42 MB + RLL-Controller 300 DM. Tel.: 0451/31876

Achtung!! Verkaufe Larry 5 zu 50 DM, Fiendish Freddy und The Third Courier zu 20 DM, Pete Rose Baseball für 10 DM. Tel.: 06045/7690 / Christian

Verkaufe Happy-Computer Nr. 10/88 und Nr. 8/89, Powerplay Nr. 12/90 und Nr. 3/91.

Suche Happy-Computer-Spiele-Sonderhefte! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5869 Iserlohn, Tel.: 02371/26494

Haben Sie Probleme bei Sierra-Adventures! Wir bieten Ihnen komplette, einzigartige Lösungen zu nahezu allen Sierra Adventures für nur 5 DM (Schein) inkl. Porto und Verpackung! Bestelladresse: TFK, Feldner Claudio, Haherweg 17, 2905 Edewecht-Fried

Kontakte

Adventure-Freak sucht Gleichgesinnte zwecks Erfahrungs- und Softwareaustausch. Lieblingsfirmen: Magnetic Scrolls, Infocom, Legend, Sierra und Lucasfilm. Also schickt Eure Briefe an: Andre Janson, W.-Koenen-Str. 115, O — 4700 Sangerhausen (Software: Nur Orig.)

Suche Tauschpartner für MS DOS, Spiele und Software. Kaufe auch Spiele. Schreibt an: Michael Hippeli, Heufurterstr. 6, 8741 Nordheim, Tel.: 09779/777 ab 18 Uhr. Fax 09779/779

Suche Tauschpartner für MS DOS mit Top Software. Schickt Eure Listen an: Hardy Trzenschok, Kühltränkweg 1, 6503 Mz-Kastel oder Tel.: 06134/24140 ab 18.00

Suche Tauschpartner, um Spiele oder sonstige Programme zu tauschen. Schickt Eure Listen an Alexander Dilk, Römerstr. 14, 5401 Mörz, Tel.: 02605/1565

Suche Brieffreund-PC. Habe selber einen 286 Tandon-Plus 42 MB, 3,5 und 5.25. Wer hat Lust, mir zu schreiben, um Erfahrungen auszutauschen. Thomas Moeller, Soltau-Str. 64, 2110 Buchholz

PC-Freak Club sucht Mitglieder! Alter egal. Wir bringen monatl. eine Zeitung heraus und jedes Quartal eine Club Disk. Kostenpunkt für Euch 7 DM. Infos bei: Jan van der Meulen, Dianastr. 8 a, 6100 Darmstadt 12

Biete Lösung Startrek bis Mission 6. Wer kennt einen Cheat? Wer hat Mission 7 gelöst? Disk oder Brief an Jürgen Vetter, Weisbachstr. 26, 4600 Dortmund 1, Tel.: 0231/129167

Österreich! Suche Tauschpartner für Spiele und Anwendersoftware. Suche u.a. Simulationen (Flug, Boot, Wirtschaft) und Rollenspiele. Michael Elsner, Marsstr. 2, A — 4400 Steyr

Geoworks Ensemble-User sucht Tauschpartner für selbsterstellte Geo-Draw-Grafik-Files. Write to: Bastian Mäuser, Kleinbahnstr. 21e, 4153 Kempen 1

Grafiker, Zeichner, Texter gesucht für den Aufbau eines zielgruppenorientierten Interessenkreises für bessere Werbung und Gestaltung. Kommerzielle Umsetzung geplant. 0211/704371

Als neuer PC-User suche ich Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Software + Erfahrungsaustausch. Schreibt an: M. Kothe, Block 121/3, O — 4090 Halle

Suche Tauschpartner für MS-DOS Anwendersoftware und Spiele, auch PD-Software. Nur Originale. Beide Diskettenformate vorhanden. Jens Schween, Im Brett 30, 7414 Liechtenstein

Suche nette Leute zum Programme tauschen, Erfahrungsaustausch, Briefe schreiben u.v.m. Von überall! Schreibt an D. Barth, Schulstr. 1, 8729 Buch

Erfahrenes Programmiererteam sucht gute PC und Amiga-Programmiererteams. Bitte melden bei: Michael Rüttinger, Zerzabels-

hofstr. 93, 8500 Nürnberg 30. Tel.: 0911/408442 ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner, der Lust hat, mit mir Soft und Tricks für die MS-DOSE auszutauschen. Suche außerdem Kontakt zu einem PC Club. Brauche dringend Sim Ant komplett deutsch für ca. 50-70 DM. Tel.: 069/365785

Suche Tauschpartner für PC-Software. Zahle auch, wenn nötig. Bitte sendet Eure Listen an: Florin Niestand, Gartenstr. 17, CH — 8570 Weinfelden. Die ersten 10 bekommen ein Überraschungsgeschenk. (Nur CH)

Suche Partner zum Tausch von Spielen (Original) und zum Tauschen von Informationen. Stephan Riesen, Wipperfurthstr. 66, 5060 Bergisch Gladbach 1

Computerspezialclub sucht überregional Mitglieder (IBM). Clubdisk mtl., Hotline, Sh/PD-Disk u.v.m. Infodisk gegen 2 DM/Briefmarken an Norbert Rienth, Lofotenweg 62, 2300 Kiel 1

Suche Tauschpartner für MS-DOS und Leute, die programmieren. Ich habe Top Software. Schreibt an Tim Zimmer, Beiersborn 2, 3554 Battenberg

Suchen PC-User, die Lust haben, in einen PC-Club einzutreten. Wer Infos haben will, schreibt an: Kai Kobus, Schmiedestr. 11, 2053 Schwarzenbek

Suche Tauschpartner für MS-DOS PC! Haupts. Simul., Strategie. Gern auch andere! Massig Soft u. Anleit. vorh. Verk. auch. Tel.: 04551/83710 nur 17.00 bis 21.00 Uhr

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele. Habe u.a. Bundesliga Manager II, Blues Brothers, Tennis Cup II u.v.m. Listen. Zuschriften an: Benjamin Klisa, Dortmund-der Str. 26 a, 4670 Lünen. Tel.: 02306/14974

Tauschpartner-PC für Games, Anwender, Compiles, Source etc. gesucht. Suche auch Kontakte zu Programmiererteams, Grafiker, Coder, Tobias Frömrich, Wulfhagen 7, 4953 Petershagen

Suche Tauschpartner für IBM-Games. Bitte schickt Eure Liste an Remo Mühlebach, Dorfstr. 3, 5306 Tegerfelden mit Eurer Telefonnummer.

Bayby Bit Club bietet: PD/Shareware, Tips und Tricks, Seminare, Einsteigerhilfen. Meldet Euch bei: Bayby Bit Club, Am Dreifingebach 49, 7972 Isny im Allg.

KOSTENLOS

ist deine **private Kleinanzeige** im PC Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

**Joker Verlag
Mini-Markt
Untere Parkstr.67
8013 Haar**

Achtung! Anzeigen, die auf **Raubkopien** schließen lassen oder **PLK-Nummern** bzw. **indizierte Spiele** enthalten, werden **nicht veröffentlicht!!!**

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |
| ☐ Verschiedenes | |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

SO SICHER WIE DER HERBST: DER NÄCHSTE PC JOKER ERSCHEINT AM 28. AUGUST!



Nachdem wir uns mit dem Erscheinungstermin in der letzten Vorschau geirrt (und dafür zwei bis zwölf Rüffel kassiert) haben, können wir diesmal die Hand ins Feuer legen: Noch ehe die ersten Blätter fallen, liegt die neue Ausgabe mit all den neuen Tests, Specials, Lösungshilfen und Interviews am Kiosk!

Und was erwartet Euch da? Na, bleiftstweise die bombige Bombersimulation B17, das abenteuerliche Sierra-Abenteuer LAURA BOW 2, die nicht minder abenteuerliche Kino-Versoffung HOOK, der digitale Niedergang der UdSSR mit CRISIS IN THE KREMLIN oder gar die futuristische Fortsetzung eines Futuro-Klassikers: ELITE 2. Von der Special-Front hätten wir umfangreiche Berichte zu den Themen SPEICHER-TUNING und MUSIK AM PC anzubieten, wir werden in einem Psycho-Test die bange Frage BIST DU REIF FÜR DIE MS-DOSE? beantworten, Euch alles über HACKER, CRACKER & VIRENZÜCHTER verraten und im Smalltalk mit Steve Meretzky, dem Programmierer-Gott von Phobos plaudern.

Daß es daneben auch wieder massenhaft Previews, Tests, Tips, Tricks und Preisausschreiben geben wird, bedarf eigentlich keiner Erwähnung – wir erwähnen es sicherheitshalber trotzdem. Aus ähnlichen Gründen wiederholen wir, daß der Kioskstart am 28. August ist und daß Abonnenten ihr Heft schneller, preisgünstiger und mit Prämie bekommen ...

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstr. 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Megasoft
Huntestr. 2
2870 Delmenhorst
Tel.: 04221/64483

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/84747

Inserentenverzeichnis

AHS	94	Joysoft	69
Art & Fun	55	Karosoft	31
Ascon	55	KBM	89
ASI	100	Max Design	13
Attic	99	Megasoft	44
Bachler	91	Microprose	15,17,19
Bomico	33	MN Hobby	94
CPS Heidak	36,37	Okay Soft	60
Delta Soft	87	Quicksoft	25
DIF Games	60	Rushware	2,11,55,65,100
FDS	49		
Funny Software	6,35	Skyline	23
Fun Soft	88	Soft & Sound	21
Galaxy	95	Softpower	96
Gamepoint	91	Software Maniacs	87
Gremlin	11	United Software	15,17,19
Grzywaczewski	87	Virgin	2
HSVL	85	Wial	73
Infogrames	33	World of Wonders	92
Joker Verlag	29,53		

Gewerbliche Kleinanzeigen 95

Das Schwarze Auge®

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe uner-schrockener Abenteurer...



Unter Lizenz
von



"Die Schicksalsklinge" wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und entschlüsseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

TBIRD

MADE BY AQUARIUS



POWERGFTWG: i 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR, DER PROFI- UND FUNGCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BGKEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS.

Mad TV **MONKEY ISLAND 2** 2999.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HILDE KARSSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND CHOPS, BEL

ASI
COMPUTER

HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHN. CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.