



INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

FEBRUAR

2/95

DM 7.- / öS 56.-

sfr 7.- / hfl 9,50

Lit 8300/DR 1.200

MIT HEFT
IM HEFT!



JOKER

CD-POWER

**WING COMMANDER III
ALONE IN THE DARK 3
HELL
COMMANDER BLOOD**

DISK-POWER

**HERETIC
RISE OF THE TRIAD
WOLF**

INFO-POWER

**WINDOWS 95
QUADROSPEED CD-ROM
INTERNET**



VR-POWER

**Durch Descent
im Cyber-Helm**

BESSERWISSEN
TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
KYRANIA 3 • JOKER SHOCK
CREATURE STRIKE
ONE MUST FALL
DRAGON LORE
u.v.a.

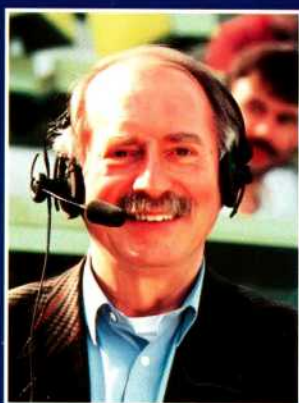


ranTrainer

STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT



**PROBETRaining
10.- DM !!!
DEMO-CD
BESTELLEN**



Werner Hansch -
Der Reporter



Helmut Schulte -
Der Trainer



Johannes B. Kerner -
Der Moderator

Jetzt aber ran !!!

CD-ROM

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

EDITORIAL

PLEITEN, PECH & PANNEN

Das neue Jahr fängt ja gut an: Ob man nun den Wirtschaftsteil der FAZ oder die Boulevardseiten der Bild-Zeitung aufschlägt, überall wird der PC wegen jüngst entdeckter Fehlleistungen mit Häme überschüttet. Als Computerspieler ist man da zwar abgehärtet (soeben wurde „All New World of Lemmings“ auf Diskette zunächst mit falsch gelabelten Scheiben und auf CD dann mit Startschwierigkeiten ausgeliefert), aber daß nun auch noch der Taschenrechner von „Windows 3.1“ nicht richtig subtrahieren kann, kommt schon einem Schock gleich – nur noch übertroffen von der Nachricht, daß bei Intels Pentium nicht einmal mehr auf den Prozessor Verlaß ist!

Ehe wir uns nun der kollektiven Panik anschließen, dürfte aber ein genauer Blick auf die in der Öffentlichkeit breitgetretenen Katastrophen angebracht sein. Da kommt „Windows 3.1“ also zu dem Ergebnis, 3.00 minus 3.01 sei 0.00 und nicht -0.01 – na und? Daß diese unbestreitbar falsche Nullnummer erst nach Jahren des Gebrauchs der Benutzeroberfläche entdeckt wurde, sagt wohl alles. Und daß der Pentium dazu neigt, sich bei manchen Aufgaben nach der soundsovielten Stelle hinter dem Komma zu verrechnen, scheint mir auch kein Grund für Depressionen zu sein; es sei denn, man wäre Mathematikprofessor (wie der Urheber des ganzen Wirbels) oder einer dieser zweieinhalb ominösen Architekten, die ihrem PC jetzt die Schuld daran geben, daß die von ihnen entworfene Brücke eine Lücke hat. Beim Spielen mit einem Pentium ist uns jedenfalls noch nichts aufgefallen, was nicht auf anderen Prozessortypen genausowenig funktioniert hätte...

Versteht mich jetzt bitte nicht falsch, auch ich finde Schlamperei bei teuren Produkten unverzeihlich. Allerdings fände ich es lächerlich, das Erscheinen der neuen „Windows“-Version zu verzögern, nur weil die Konkurrenz einen solchen Pressewirbel angezettelt hat – und daß die Schreckensmeldungen Apple/IBM zum Start ihres neuen Power-PCs mehr als gelegen kommen, wird ja wohl niemand bestreiten. Aufgrund meiner Erfahrungen mit den Prozessoren anderer Hersteller halte ich „Intel inside“ zudem immer noch für ein gutes Zeichen und nicht für ein böses Omen. Wer sich dennoch Sorgen macht, für den hat Intel ja eine Umtauschaktion ins Leben gerufen, wer sich keine macht (weil er z.B. ohnehin einen 486er hat), der darf nun unbeschwert das neue und hoffentlich fehlerfreie Heft genießen. Viel Spaß dabei wünscht,

Euer

Michael



INHALTSVERZEICHNIS

2/95

RUBRIKEN

Editorial	3
Undercover	6
Cocktail	7
Hot Spot	
B.C. Racers	8
Guilty	9
NBA Tournament Edition	10
Mortal Kombat II	10
Ghostwriter	20
Preisauusschreiben	
Powerplus-Competition	24
Top Job	26
Hardware	
Cybermaxx	28
Update Service	39
Special	
Windows 95	40
Internet	42
Besserwisser	45
Besserwisser-Index	56
PD-Perlen	58
Zocker-Olymp	60
Smalltalk	
David Braben	61
Comic	64
Erste Hilfe	
Die Startdateien	66
Hardware	
Mitsumi FX 400	68
Tip Top – Der Top Tip	
Classic Collection: Adventures	85
Joker-Index	86
Das PC-Parlament	87
Blackout	
Menzoberranzan	88
Grafik-Competition	90
Joker Shop	92
Impressum	94
Mini-Markt	95
Vorschau	98
Inserenten	98

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

RUDEL-ACTION: Schon mal den Wolf rausgelassen, obwohl gar kein Vollmond war? Mit der tierisch komplexen Raubtier-Simulation **Wolf** kein Problem! Schon mal im Netzwerk-Rudel den Himmel unsicher gemacht? Der neue Flugi **Fighter Wing** macht's möglich! Werwölfe und Simulaten verbeißen sich in die **Seiten 72 und 74**



INFO-HIGHWAY: Was kann das neue **Windows 95**? Eine Rundreise durch das **Internet** gefällig? Wer benötigt Erste Hilfe im Umgang mit den **Startdateien**? Was ist vom **Mitsumi FX 400**, dem neuen Quadrospeed-CD-ROM zum Single-Preis, zu halten? Steht alles auf den **Seiten 40, 42/43, 66/67 und 68**



EXKLUSIV-INTERVIEW: „Elite“-Vater **David Braben** hat uns alles über das kommende **Frontier: First Encounters** und viel über das Privatleben eines Kultprogrammierers verraten – wir geben unser Wissen weiter, und zwar auf den **Seiten 61/62/63**





DUNGEON-DUELLE: Wer auf verdoimt heiße Action abfährt, der fährt mit dieser Ausgabe richtig – es warten nicht weniger als fünf Tests von neuen 3D-Dungeons, darunter der aktuelle ID-Knaller **Heretic** und das ultrabrutale Blutbad **Rise of the Triad**! Wer einen starken Magen hat, blättert auf die
Seiten 12/13, 14 und 16



VIRTUAL REALITY: Wir haben uns den neuen VR-Helm **Cybermaxx** übergestülpt und sind damit durch die 3D-Schluchten von **Descent** geflogen! Ein Reisebericht live aus der Spiele-Zukunft auf den
Seiten 28/29



MULTIMEDIA-MACHT: Zehn brandheiße CD-Games haben wir diesen Monat für Euch getestet, darunter das lang erwartete **Wing Commander III**, der neue Polygon-Schocker **Alone in the Dark 3**, das Cyberpunk-Adventure **Hell** und der frisch aufgelegte Klassiker **Commander Blood**. Das alles und noch viel mehr in der aktuellen Ausgabe des **MULTIMEDIA JOKER**



TESTS

ACTION SECTION

Ballern & Geschicklichkeit



Aladdin	17
Cyclones	14
Heretic	12
Isle of the Dead	16
Rise of the Triad	13
The Fortress of Dr. Radiaki	16

Titelstory

Titelstory

BRAINSTORM

Tüfteln & Taktieren



Bridge Baron	84
Dominus	83
Flight Commander 2	82
Solitaire Antics	84
Xenoball	82

ECHTZEIT

Fliegen, Fights & Fressen



Fighter Wing	74
Metaltech: Battle Drome	76
Wolf	72

Titelstory

EXPLORER

Adventures & Rollenspiele



Cleanman	80
Dunkle Schatten	81

GAME OVER

Anwendungen & Utilities



Microsoft Scenes	70
------------------------	----

SCHWEISS & TRÄNEN

Sport & Management



NCAA 2	79
Power Drive	78
Wacky Wheels	78

TWILIGHT

Exotisches & Genre-Mixturen



Build your own Railroad	34
Cannonfodder II	32
Descent	29
Space Federation	30
Train Engineer	34

Titelstory

MULTIMEDIA JOKER

Exklusive CD-Soft
im Multimedia Joker



Alien Legion
Alone in the Dark 3
CD-Updates
Commander Blood
Cyberia
Cyberwar

Death Gate
Harvester
Hell
Voyeur
Wing Commander III
World Cup Golf

Titelstory

Titelstory

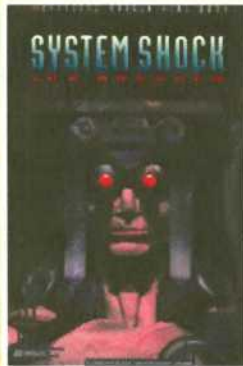
LESE-SPASS

In der kalten Jahreszeit hockt man ohnehin lieber in Opas Ohrensessel als mit Karin auf der Parkbank, stimmt's? Hier ein paar interessante Bücher für die Mußestunden.

Zunächst wäre da **Die Strategiespiele-Power** von Peter Schmitz und Christian Schmidt zu nennen, ein 260seitiges Paperback aus dem Hause Markt & Technik, das 21 Strategicals von „Sim City 2000“ bis „Fields of Glory“ näher beleuchtet. Während man hier also für 24,80 DM Tips, Hinweise und Erste Hilfe erwarten darf, loten Origins offizielle Hintbooks **Privateer Playtesters' Guide** und **System Shock I.C.E. Breaker** auf 90 bzw. 80 Seiten nat-

turgemäß alle Höhen und Tiefen des betreffenden Games aus – zum Preis von jeweils 39 Markern und gediegenen Englischkenntnissen. Das M&T-Buch gibt's überall im Fachhandel, die Origin-Helferlein z.B. bei:

PC Fun
Schillerstr. 22,
80336 München



COCKTAIL



LESE-ERNST

Wer zwar einen Ohrensessel, aber keine Muße für den Müßiggang hat, für den kommt jetzt seriöse Bildungs-Lektüre aus dem dtv-Verlag – um so vielleicht später reich und berühmt zu werden...

Für die Laufbahn eines Profi-Coders bietet sich nämlich **Programmieren in C** (Best-Nr. 50158) von Wolfgang Sommergut an. Die fundierte Einführung in die schwierige, aber verbreitete und vor allem sehr leistungsfähige Digi-Sprache ist für Leser mit Grundkenntnissen im Kopf und 29,90 DM in der Tasche sehr zu empfeh-

len. Allgemeinverständlicher, aber weniger karriereorientiert wird's mit **Datex-J** (Best-Nr. 50168) von Heinz Geelhaar. Zum Preis von 22,90 DM erfährt man hier auf 260 Seiten alles Wissenswerte zum neuen Informationssystem der Telekom: die Kosten, Methoden der Datenübertragung per Modem, ISDN oder CompuServe sowie interessante Rufnummern und Erklärungen aller Fachbegriffe. Zu haben sind die Teile überall im Buchhandel.

Basisswissen Programmieren in C

Einführung auf der Grundlage des ANSI-C-Standard
Von Wolfgang Sommergut



Beck EDV-Berater im dtv

Basisswissen Datex-J

Per Modem in die Datenfernübertragung
Von Heinz Geelhaar



Beck EDV-Berater im dtv

FINGER-FENSTER

Was man bisher nur von Spezialmonitoren oder gelegentlich auch von Geldausgabe-Automaten her kannte, wird nun für rund 800 Mäuse an jedem stinknormalen Compi-Bildschirm wahr: der Screen zum Anfassen.

Das Touchwindow ist eine flache Scheibe, die ähnlich wie ein Augenschoner vor den Monitor gehängt und über eine serielle Schnittstelle an den Rechner angeschlossen wird. Tja, und schon kann man nach Herzenslust Icons bedienen, Fenster öffnen oder sogar Bilder malen – alles mit dem Finger auf der Landkarte! Ob die „Touchscreen-Hornhaut“ als

neue Berufskrankheit anerkannt wird, steht zwar noch nicht fest, aber der Sidolin-Absatz wird sicher enorm angekurbelt. Wer der Fensterputz-Industrie also unter die Arme greifen will, der wende sich an:

Press any Key
Grapengießerstr. 7
21335 Lüneburg



MESSE-ENTE

Im Messebericht vom Januar stand unter „Selling Points“ zu lesen, daß der Gütersloher Distributor diesen Sommer die Spiele „Cecil and his Chopper“ und „Synergist“ herausbringen will. Nun, das ist zwar nicht richtig falsch, aber auch nicht richtig richtig – tatsächlich fungiert der Vertrieb, wie es sich gehört, nur als Vertrieb, während die Entwickler bei „21st Century“ zu finden sind!



B.C. RACERS

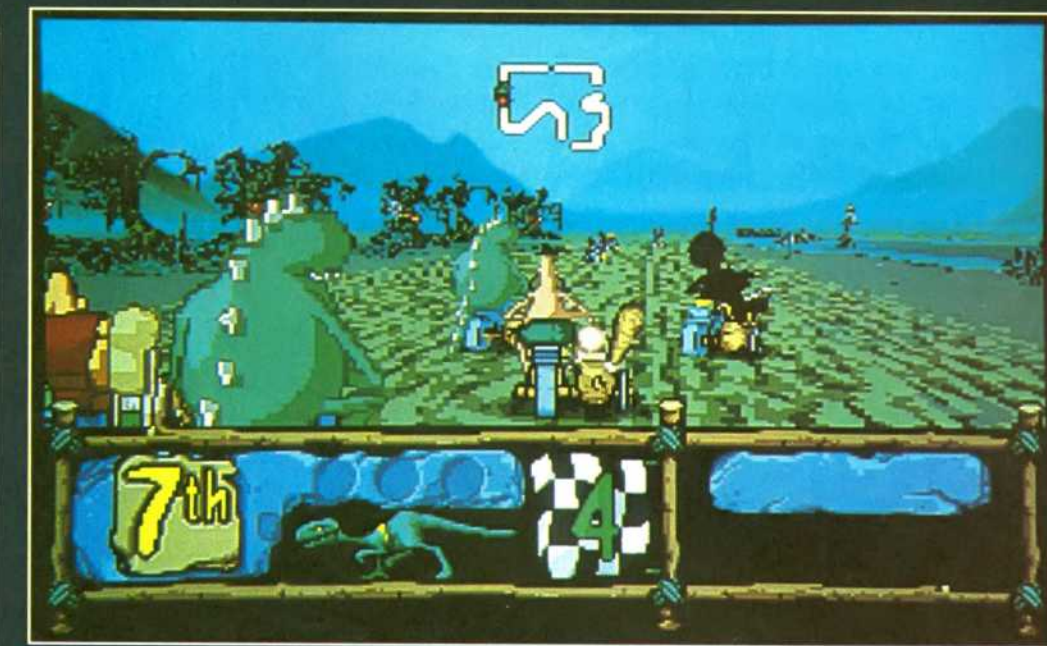


Core Designs urzeitlicher Plattformheld Chuck Rock ist bald wieder auf Achse: Im dritten Anlauf startet der alte Bierbauch bei einem witzigen Mororradrennen im Stil von „Wacky Wheels“.

Die (Stein-) Zeit, da Vater und Sohn noch bauch- bzw. keulenschwingend durch die Prähistorik kreuchten, ist vorbei – demnächst darf man sich mit Chuck & Co. allein oder zu zweit auf liebevoll gestalteten 3D-Strecken austoben. Gefahren wird (per Keyboard oder Stick) mit Beiwagenmaschinen, und zwar durch comicartige Sümpfe, Urwälder, Eiswelten, Wüsten oder Städte, die abhängig vom gewählten und vierfach variablen Schwierigkeitsgrad immer etwas anders aussehen. Sollte es dabei gelingen, den motorisierten Dinos samt und sonders die Rücklichter zu zeigen, winkt der Hauptpreis: das heiß begehrte „Boulderdash Bike“.

Für den Spieler werden sechs in den Bereichen Stärke, Geschwindigkeit, Wendigkeit und Schußkraft unterschiedlich befähigte Fahrerteams bereitstehen; darunter natürlich das Gespann Chuck & Junior. Alle treten sie mit einem anderen Feuerstuhl zu den Rennen über mit Schlaglöchern übersäte Pisten an, welche eine Karte des Streckenverlaufs bieten und aus drei Blickwinkeln (Fahrersicht, hinter und über ihm) betrachtet werden können. Nimmt ein zweiter menschlicher Pilot an dem Spektakel teil, so darf er entweder vom Beiwagen aus beim Steuern helfen und die Konkurrenten von der Straße boxen oder auf einem horizontal geteilten Bildschirm mit einem eigenen Team losflitzen.

Hier wird also nicht mit Samthand-



schuhen gefahren, und wer die Konkurrenz nicht auch mal brutal beiseiterammt, dürfte kaum in den Genuß der am Parcours herumliegenden Turbobeschleuniger, Benzinkanister oder Granaten kommen. Dabei eignen sich doch gerade die letzteren ganz vorzüglich dazu, die Rivalen auszubremsen! Aber auch mit Steinen, Mauern oder gar Lavapfützen auf der Strecke ist zu rechnen; derlei Hindernisse müssen entweder geschickt umkurvt oder mit einem kleinen Sprung überhopst werden. Dazu kommen Nachtfahrten und dichter Abgasnebel, was zu brenzlichen Situationen führen kann – speziell dann, wenn gerade mal wieder ein Mammut am Wegesrand lauert, ein Dino-Zug die Fahr-

bahn kreuzt oder ein paar boshafte Neandertaler Bäume auf die Straße werfen. Wer es dennoch bis ins Ziel schafft, erfährt seine Platzierung aus einer Statistik, während man bei einem Totalschaden die Game Over-Flagge zu Gesicht bekommt.

Die dank des regulierbaren Detailgrades wohl auf jeder Hardware recht rasant abscrollenden Rennen werden zeitgleich auch von der CD an den Start gehen und sehen bereits in der Vorversion ganz entzückend aus: da säumen z.B. derart niedliche Ur-Zuschauer samt ihren skurrilen Haustieren die Strecke, daß man meint, jeden Moment Fred Feuerstein zu begegnen. Wir haben jedenfalls schon mal unsere Bärenfelle vom Speicher geholt... (md)





GUILTY

Gerade mal ein knappes Jährchen ist es her, daß Jack T. Ladd in Psygnosis' SF-Adventure „Innocent until Caught“ seinen ersten Auftritt hatte – jetzt warten neue Abenteuer auf den alten Gauner.



Während der Gewohnheitsverbrecher im Vorgänger mit Ach und Krach seine Organe vor der Pfändung durch die Steuerfahndung retten konnte, geht es nun um seinen gesamten Luxuskörper: Jack soll im Knast landen. Besonders dürfte es den Mustermacho dabei schmerzen, daß er ausgerechnet von einer ebenso hübschen wie radikalfeministischen Weltraumpolizistin verhaftet wird. Doch als der Flug zum Gefängnismond von einer bevorstehenden Alieninvasion unterbrochen wird, muß das ungleiche Pärchen wohl oder übel Hand in Hand arbeiten...

Der Clou bei diesem futuristischen Abenteuer ist sicher, daß die Story aus zwei unterschiedlichen Perspektiven erlebt werden kann – wie das einst ja schon

bei Lucas Arts' „Indy IV“ ganz prächtig funktioniert hat. Hier wird man sich bereits vor Spielbeginn für einen der beiden Charaktere entscheiden und dann etwas andere Aufgaben lösen müssen; manche der besonders kniffligen Stellen sind aber wie einst in Atlantis nur im Teamwork zu bewältigen. Dazu kommen gleichermaßen unterhaltsame wie informative Schwätzchen mit dem jeweiligen Partner (Streitkultur pur!), dem Bordcomputer oder den vielen Personen, welche die über 100 Schauplätze bevölkern. Daß bei den Wortgefechten der Humor nicht zu kurz kommt, garantiert schon der unvermeidliche Kleinkrieg zwischen der rothaarigen Bilderbuchemanze und ihrem unbelehrbaren Häftling.

Die Reise wird das Duo durch vier Sonnensysteme führen, wobei Zwischenstopps auf diversen Raumstationen, einem eisigen Minenplaneten oder einer von religiösen Fanatikern beherrschten Dschungelwelt auf dem Fahrplan stehen. Die abwechslungsreichen Locations bestechen dabei jetzt schon durch schön gezeichnete Grafik und viele Details. Dazu werden sich in der CD-Version aufwendig gerenderte Zwischensequenzen und glasklare Sprachausgabe gesellen; auf stimmige Musikstücke und Sound-FX darf man sich auch im Disk-All freuen. Die Point & Click-Steuerung stammt dann nahezu unverändert aus dem Vorgänger: Der untere Bildschirmrand ist wieder für das Inventory, die Handlungsicons und eine kleine Übersichtskarte reserviert, auf der sämtliche Ein- bzw. Ausgänge des aktuellen Standorts angezeigt werden. Und da das Universum auch hier nicht von heute auf morgen zu retten ist, darf der Spielstand natürlich jederzeit gespeichert werden.

Für Bequemlichkeit, Atmosphäre und lang anhaltende Motivation sollte somit gesorgt sein, für einen endgültigen Test sorgen wir in der nächsten Ausgabe, und für das Happy-End ist wieder mal der Spieler zuständig – oder sollte der Meisterdieb ausgerechnet das Herz seiner fieschen Begleiterin nicht stehlen können und schlußendlich doch hinter Gittern landen? (st)



PC-Sport von **Acclaim**

MIDWAY

Packt Eure Trikots aus und den Durstlöscher ein, denn Acclaim will zwei seiner sportlichen Arcade-Hits nun endlich auch in eingeDOSter Form vorlegen: Basketballer und Karateka dürfen sich schon mal warmlaufen!

NBA TOURNAMENT EDITION

In den Konsolen-Arenen hat die Automaten-Umsetzung „NBA Jam“ letztes Jahr kräftig abgeräumt, am PC kommt in den nächsten Wochen der Nachfolger an den Ball: Streetball ist angesagt, wenn man zu zweit gegen

ein gegnerisches Duett um den besten Platz unter dem Korb rangelt. Die normalerweise doch eher strengen Basketballregeln werden also nur noch teilweise Gültigkeit haben, denn ohne beherzte Rempeler oder gar fröhliches Überrennen von Kontrahenten dürfte hier der Sieg kaum zu holen sein. Zudem lässt sich je nach verfügbarer Energie ein Turbomodus aktivieren, wo die rauchenden Turnschuhe den Crack zu spektakulären Superdunks führen sollen.

Grafisch darf man sich auf ein Spektakel besonderer Güte freuen, schon weil die originalen Profis der amerikanischen NBA ihr Können in möglichst lebensnahen Animationen unter Beweis stellen werden. Zur Motivationssteigerung will man zudem Geheimcodes im Spiel verstecken, deren Entdeckung Sonderwerfer wie z.B. Bill Clinton auf den Plan ruft. Alles weitere erfahrt Ihr demnächst im Test – stay tuned!



MORTAL KOMBAT 2

Die Rückkehr der Digi-Karateka auf den PC-Screen verspricht neue Arbeit für die Jugendschützer, ist doch die vorangegangene Prügelei bereits auf dem Index gelandet – und hier werden Blut und Gliedmaßen in noch weit größeren Mengen über den Bildschirm verteilt werden. Ziel der Übung ist es, anlässlich eines Turniers auf

einer Parallelwelt die im Vorgänger liebgewonnenen Recken Blade und Kano aus den Klauen des Erzscharken Shao Khan zu befreien. Das Fighter-Dutzend wird dabei etwa zur Hälfte aus überarbeiteten Veteranen und zur Hälfte aus ganz neuen Raufbolden bestehen; auch Reptile und Shang Tsung sind wieder mit von der Partie, wenn Solokämpfer und Duellanten zum Schlagabtausch über maximal drei Runden antreten. Neben neu gestalteten Hintergründen und frischen Spezialschlägen werden zu den bekannten Fatality-Moves erstmals auch so-

genannte „Friendship“- (Blumen für den Unterlegenen) und „Babality“-Hiebe (der Verlierer verwandelt sich in ein Kleinkind) zum Einsatz kommen; gerade für versierte Raufbolde dürfte also kaum Bewegungsmangel herrschen. Und am Amiga kassierten die digitalisierten Kämpen für ihre mit fetziger Musik untermalten Todesschlachten im Test ja nicht umsonst stolze 91 Joker-Prozent – bleibt nur zu hoffen, daß die BPS gerade im Urlaub weilt, wenn Acclaim nächsten Monat den PC-Ring freigibt... (mic)



VIRTUOSO™

THE FUTURE IS HERE...



Erhältlich
in allen Karstadt-
Kaufhäusern mit
CD-ROM-Centern

AND IT PLAYS ROCK AND ROLL

AVAILABLE FOR:



PC
3.5"
DISK

Virtuoso™ © 1994, Motivetime Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved.
Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

3DO, the 3DO logos and Interactive
Multiplayer are trademarks
of The 3DO Company.

elite®

Elite Systems Software Vertriebs GmbH, Am Hardtwald 9, 76275 Ettlingen.

Telefon: (+) 49 7243 5788-0 Fax: (+) 49 7243 5788-20

Wer sich mit Begeisterung durch scrollende 3D-Kerker mit texturierten Wänden metzelt, findet in dieser Ausgabe reichlich Betätigungsfelder – die beiden neuesten Highlights des Genres treten hier zum Vergleichskampf um das „Goldene Metzgerbeil am Joker-Band“ an!

HERETIC

Der „Ketzer“ steigt dabei für niemand Geringere als die Urväter des gesamten Genres in das Labyrinth – dabei hätten wir gedacht, von ID-Software erst Ende des Jahres mit „Quake“ wieder zu hören. Doch der Erfolg von „Doom 2“ ließ die Amerikaner wohl nicht ruhen, und so haben sie ihr Entwicklungssystem angeworfen, um zusammen mit Raven Software ein Fantasy-Spiel zu stricken, das selbst gegenüber den originalen Balledungeons verdoomt gut dasteht!

Als letzter Elfenzauberer der Sidhe-Rasse tritt man hier an, um in drei großen Abschnitten mit insgesamt 29, teils riesigen Levels die Ausgeburt der Hölle zu vernichten. Dabei handelt es sich um 14 Monstertypen vom fliegenden Gargoyle über Steingolems und böse Hexer bis hin zum Schattenreiter D'Sparil, der erst im finalen Endkampf ins Rampenlicht tritt. Bekriegt wird dieses Panoptikum mit sieben magischen Waffen wie einer zauberhaften Armbrust oder der Drachenklaue, die selbstredend erst gefunden sein wollen. Soweit unterscheidet sich das Gameplay nicht sehr von den Quasi-Vorgängern (am Screen erfüllen Zauberhand-

schuhe genau denselben Zweck wie einst die Ketensäge), doch gibt es nun z.B. auch ein Inventory für die allerorten herumliegenden Extras, so daß man sich seine Waffen, Bomben etc. für den richtigen Augenblick aufsparen kann.

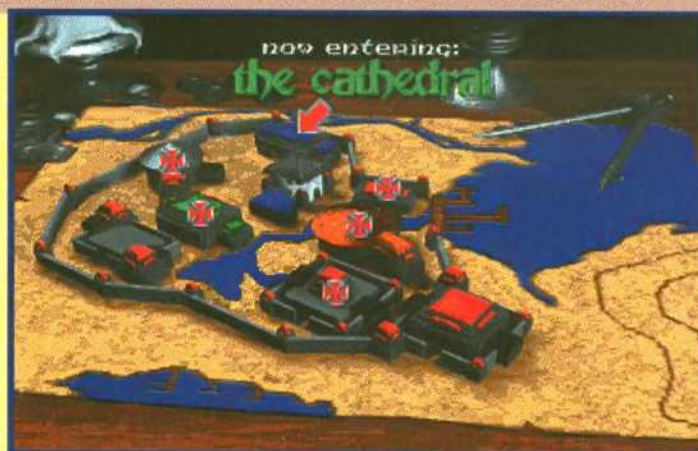
Daß man hier zudem nicht nur nach oben/unten schauen, sondern auch fliegen darf, eröffnet dem Gameplay weitere Dimensionen, die sich erneut auch zu viert im Netzwerk bzw. über (Null-) Modem genießen lassen. Und das genial knobelig ausgestützelte Leveldesign ist denn auch wahrhaftig ein Genuß: Da verstecken sich allüberall Geheimräume, und man muß mit originell bewaffneten Gegnern (schon mal gegen Wirbelstürme gekämpft?) fertigwerden. Rein optisch sind die Unterschiede zu „Doom 2“ allerdings nicht ganz so leicht zu erkennen, denn die Verbesserungen beschränken sich weitgehend auf Feinheiten wie Strömungen in den Gewässern und darin ver-

HERETIC

Das Dungeon-Duell

RISE OF THE TRIAD

VS.



Die erste Episode à la carte

sinkende Monster. Andererseits darf nun auch Mutti ohne Kotztüte zugucken, denn was hier so zermatscht wird, sieht wenigstens nicht menschenähnlich aus. Wer akustische Schockeffekte erwartet, wird jedoch nicht enttäuscht, und die Musik ist wirklich höllisch gut. Auch an der Steuerung gibt es nichts auszusetzen, gleicht sie doch (abgesehen von den erwähnten Verbesserungen) der von „Doom 2“ aufs Haar. ID-Mitbegründer John Romero hat also vollkommen recht, wenn er sagt: „Wer unsere vorangegangenen Spiele mochte, wird nach Heretic verrückt sein!“



Nur ein toter Golem ist ein netter Golem!



Abflug!



Von der Hand Gottes berührt

RISE OF THE TRIAD

Mit diesem Game schlägt das Apogee-Imperium zurück, denn was IDs Ex-Vertrieb hier auf die Beine gestellt hat, kann sich wahrlich sehen lassen. So stehen fünf unterschiedlich veranlagte Spielcharaktere (darunter auch MetzgerInnen) bereit, um die 32 Levels der Klosterfestung einer obskuren Sekte namens Obscurido in Schutt und Asche zu legen. Dabei werden sie zehn Sorten von Normal- und vier Arten von Endgegnern begegnen, die nicht nur wie Nazis aussehen, sondern sich auch so benehmen...

Mittels einer nahezu 1:1 bei „Doom 2“ abgeguckten Steuerung irrt man also durch dreidimensionale Irrgärten, wobei die Pistole bald ein Brüderchen bekommt, später findet man noch MPs, Bazookas oder Raketenwerfer mit eindrucksvoller Streuwirkung. Entsprechend hoch ist hier auch der „Splatter-Faktor“, mit spritzendem Blut, an den Wänden herabfließenden Gewebefetzen und sogar herausgerissenen Augen muß gerechnet werden – kein Wunder, daß die Gegner da auch mal um Gnade winseln. Die kann man durch eine niedrigere der vier Gewaltstufen walten lassen, doch selbst auf



Auge um Auge...

dem (getrennt regelbaren) regulären Schwierigkeitsgrad trifft man fast schon häufiger auf Schalter-Puzzles als auf potentielle Opfer. Dafür herrscht an originellen Fallen kein Mangel, denn die 15 Modelle beinhalten aus dem Boden schießende Dreizacke, bewegliche Wandpressen und sogar die Möglichkeit, quasi aus dem Spiel zu fallen!

Auch hier kann man nach oben und unten schießen, fliegen und jederzeit den Spielstand speichern, bloß werden die Fundstücke nach althergebrachter Genretadition direkt beim Drüberlaufen aktiviert. Dafür darf man sehen, wie sich wohl der Gott-, Hunde- und Säuer-Modus auswirkt, Fernsterscheiben durchlöchern und sogar mal mittels Querschläger einen Treffer landen. Ja, selbst für Rudelspieler herrscht kein Mangel an Funktionen: Per Netzwerk oder (Null-)Modem können in 30 Levels bis zu elf Leute in stolzen neun Varianten gegeneinander antreten. So schön diese Optionsvielfalt auch ist, wir hätten eine etwas durchdachtere Dungeon-Architektur und abwechslungsreichere Monster bevorzugt.

Die Grafik nimmt sich gegenüber „Doom 2“ nicht viel, und der Sound ist atmo-



...Leiche um Leiche

sphärisch, aber nicht ganz so geglückt wie beim aktuellen ID-Konkurrenten. Und damit geht das „Goldene Metzgerbeil“ zwar an Rise of the Triad, der Joker-Hit jedoch an Heretic – was sich anhand der Shareware-Schnupperversionen beider Spiele recht preiswert nachprüfen läßt. (mm)

Heretic & Rise of the Triad

(Raven/ID Software bzw. Apogee Software/CDV)

Fantasy-Action und ein Brutalo-Blutrausch für „Doomies“.

Heretic		Rise of the Triad
79%	GRAFIK	77%
84%	SOUND	74%
80%	STEUERUNG	76%
87%	MOTIVATION	82%
		
85%		80%

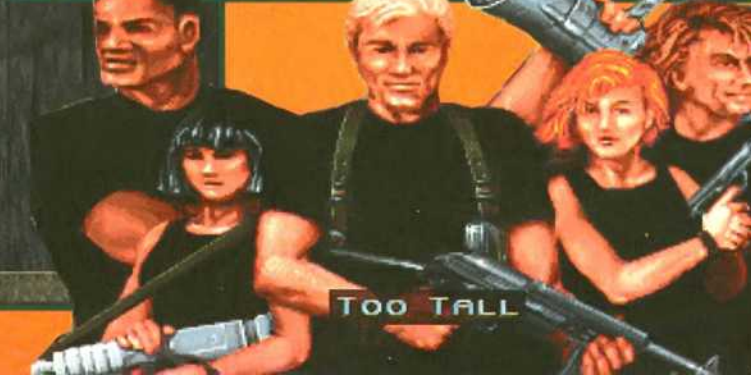
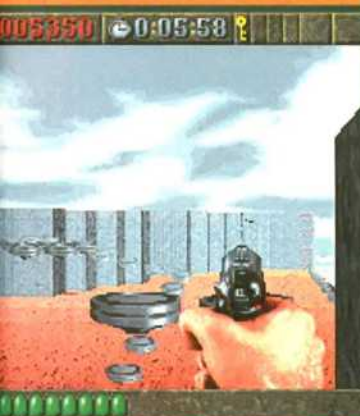
Variabel: 5 bzw. 4 Stufen
Preis: je ca. 79,- DM

Hier wie dort braucht man einen 486er – je schneller er ist, desto besser.

Super VGA	Soundblaster (AWE 32)
VGA	Pro Audio
HD: 22 MB / 20 MB	Roland
RAM: 4 MB / 8 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Winseln ist zwecklos!

Absprung!



TOO TALL

Die Welle an verdoomter Action-Soft will einfach nicht brechen: Nachdem die AD&D-Lizenz ausgelaufen ist, wagt sich nun auch SSI in scrollende 3D-Metzel Dungeons – eine Expedition mit kleinen Hindernissen...

CYCLONES

Aha, so wird also geklont...

Zwar war man schlau genug, die Jungs von Raven Software als Programmierer zu engagieren, doch haben sich diese erfahrenen Soft-Genetiker (man denke nur an ihre anderen Klons populärer Spielsysteme, etwa „Shadowcaster“ oder die „Dungeon Master“-Kopie „The Crypt“ am Amiga) hier leider längst nicht so ins Zeug gelegt wie beim hervorragenden „Herc“ und so ist Cyclones für einen „Doom“-Verschnitt zwar leidlich eigenständig, deshalb aber noch lange kein wirklich fesselndes Programm:

Im Intro erfährt man, daß die arme Erde mal wieder von Aliens heimgesucht wird, die mit Hilfe menschlicher Gewebeproben eine kybernetische Kampfmaschine entwickeln wollen. Der Spieler hat nun fünf Missionen und drei Bonuslevels lang Zeit, das Vorhaben zu vereiteln, wozu er durch die Festungen des Feindes tragt, hier mal ein paar Wachen über den Haufen ballert, dort die Fäuste sprechen läßt und stets die Augen nach Schlüsseln für versperrte Türen offenhält. Daß man gelegentlich auch Rüstungsenergie und neue Waffen findet, ist ebenfalls nicht sonderlich originell – dafür aber die Steuerung, wo mit der einen Hand dirigiert und mit der anderen das Fadenkreuz für den Dauerkrampf bedient wird. Und

so ungewöhnlich das ist, so umständlich ist es auch! Die isometrische Übersichtskarte ist gleichfalls eher verwirrend als hilfreich, und so hat man hier bereits im niedrigsten Schwierigkeitsgrad seine liebe Not mit den teilweise recht unfair kämpfenden Gegnern. Daß man sich in den texturierten Gewölben auch leicht nach oben bzw. unten bewegen darf, hilft da ebenso wenig wie das nette Intro und die ordentlichen Zwischensequenzen; unter dem Strich ist Cyclones nur Dutzendware mit mangelhafter Spielbarkeit. So meint man diversen Gegnern schon in ähnlichen Games begegnet zu sein, und der Sound plätschert ohne Höhe-

ben ohnehin auch ohne dieses Wischiwaschi-Spiel genügend Auswahl. (mm)

punkte vor sich hin. Davon abgesehen erweist sich aber die überkomplizierte Steuerung trotz des an sich guten Tutorials als der wahre Motivationskiller – nicht umsonst überlassen die ID-Vorbilder dem Computer die Feinarbeit beim Zielen. Und „Ultima Underworld“ konnte es schon vor langer Zeit viel besser...

Wer unbedingt durch SF-Dungeons mit ein bißchen Komplexität streifen will, bleibt also nach wie vor besser bei Origins „System Shock“, und alle anderen ha-



Hier kommt die Todeskralle!

Cyclones

(Raven Software/SSI/Mindscape)

Unspektakuläre 3D-Dungeonmetzelei mit überkomplizierter Steuerung.

GRAFIK	74%
SOUND	58%
STEUERUNG	49%
MOTIVATION	52%



55%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 109,- DM

Der Zyklon stürmt erst ab einem bemausten 486er so richtig los.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 18 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dr. Screen	Maus
Dr. Anleitung	Joystick

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

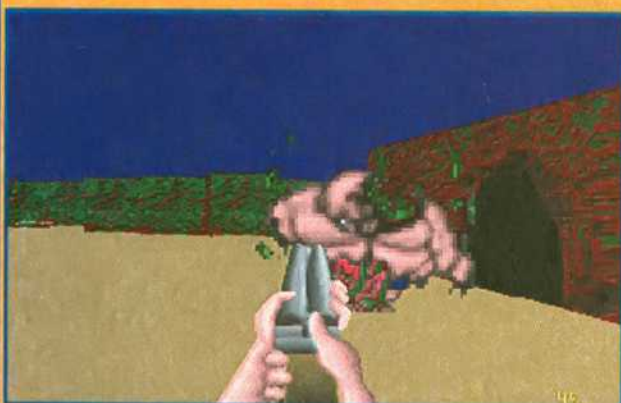
PC 3,5

CD-ROM

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn Tel. 02371-3 63 30 Fax 02371-3 45 03

ISLE OF THE DEAD

Obwohl dieser „Doom“-Klon schon längere Zeit durch Amerika und auch durch hiesige Messeberichte geistert, wollten wir so lange warten, bis das Zombie-Blut grün geworden ist: Sonst hätte die BPS nämlich rot gesehen...



Noch grün hinter den Ohren, was?

Leider wurde der Farbwechsel arg stümperhaft realisiert, wodurch jetzt z.B. auch die Flammen beim anfänglichen Flugzeugabsturz teilweise grün flackern. Abgeschmiert ist die Kiste über der Privatinsel eines irren Wissenschaftlers, der sich dort die Zeit mit allerlei Fledermäusen, Untoten, Frauenleichen und einer entführten Maid vertreibt. Außer letzterer darf bzw. muß der Spieler nun alles killen, was ihm über den Weg torkelt; wofür ihm zu Beginn

allerdings lediglich ein Bambusrohr zur Verfügung steht – daß die deutsche Anleitung den Knüppel für eine Machete hält, ist übrigens das erste und auch so ziemlich das einzige Rätsel des Spiels.

Um nun das schreckliche Ergebnis gleich vorwegzunehmen: Das Gamedesign ist absolut vorsintflutlich, unfair und unterbietet problemlos jede noch so billig gemachte Sharewarevariante zum Thema scrollender 3D-Schlachthof. Es sei jedoch nicht verschwiegen, daß der Aufenthalt auf der Toteninsel für spezielle Geschmäcker schon einen gewissen Reiz hat. Vorzugsweise die Liebhaber von total mißglückten B-Movies sind hier gemeint, denn sie werden sich wahrscheinlich voller Behagen an dem wunderbar kranken Sound weiden, der eigentlich schon alleine für eine Indizierung genügen müßte.

Wer hingegen noch einen Rest von Menschlichkeit in sich verspürt, läuft besser schreiend davon – was aufgrund der Qualität von Grafik und Gameplay nicht weiter schwerfallen sollte... (mm)



Isle of the Dead (Merit Software)

Dilettantischer „Doom“-Aufguss.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

41%
68%
53%
33%



38%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM

Ein 386er reicht. Maus und Soundkarte seien dringend empfohlen.

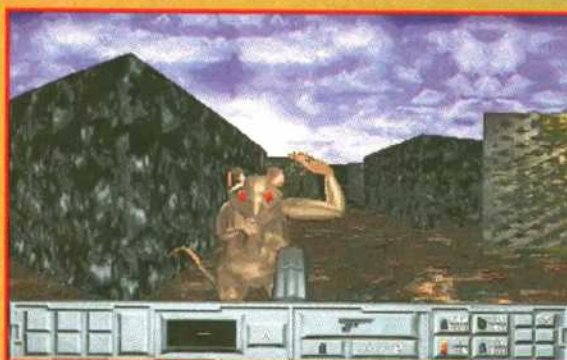
Super VGA	Soundblaster (Pro)
VGA	Pro Audio
HD: 14 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

The Fortress of Dr. Radiaki

Nahezu zeitgleich mit „Isle of the Dead“ mutet Merit Software den deutschen Metzel-Fans einen weiteren „Doom“-Abklatsch zu. Und das scheinbar Unmögliche ist wahr geworden: Er ist noch schlechter!

Nicht nur das Spielprinzip ist (fast) gleich, auch das Szenario weist verblüffende Ähnlichkeiten mit dem Bruder im Geiste auf. So sitzt hier erneut ein verrückter Wissenschaftler auf seiner Insel, bloß daß der hiesige gleich den Untergang der ganzen Welt im Visier hat. Als Retter bietet sich diesmal der Spezialagent Mack Banner an (die Zombie-Ausführung von Mike Hammer?), der in einem guten Dutzend Levels unter

aber zumindest besitzt sie eine gewisse Atmosphäre – ob man diese besonders angenehm findet, ist wieder eine andere Frage. Die Festung des irren Doktors kann dagegen mit vergleichsweise fortschrittlichen



Hier ist der Tod eine echte Befreiung

3D-Labyrinthen und „normalem“ Langweiler-Sound aufwarten. Flair, Atmosphäre und Stimmung sucht man freilich auch hier vergebens, statt dessen findet sich nur öde Langeweile, wohin man schaut und schießt. Daher sollte man es auch nicht allzu ernst nehmen, daß es Automapping, 20 Gegnersorten und diverse Waffen gibt, denn einmal ist die Maus- bzw. Tastensteuerung der pure Hohn, zum anderen fängt die Motivation hier bei Null an und fällt dann langsam ab.

Wie soll man sich als Dungeon-Metzger

auf der Suche nach Frischfleisch also entscheiden? Keine Frage: natürlich für „Rise of the Triad“ oder „Heretic“! (mm)

The Fortress of Dr. Radiaki (Merit Software)

Vielleicht der schwächste aller „Doom“-Klons.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

66%
55%
36%
24%



29%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 109,- DM

Am wenigsten schlecht ist das Spiel ab einem 486er.

Super VGA	Soundblaster (Pro/16/AWE 32)
VGA	Pro Audio
HD: 20 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



1001 Plattform-Nacht

Aladdin

Am PC ist Disneys „König der Löwen“ gerade ein paar Wochen alt, schon schaufelt Virgin die nächste Trickfilm-Action von der Leinwand auf den Monitor. Und die übertrifft glatt noch den formidablen Leu!

Daß die Filmvorlage bereits knapp anderthalb Jahre am Buckel hat, spielt dabei kaum eine Rolle, schließlich zählt Aladdin zu den aufwendigsten Disney-Streifen überhaupt. Dieser Superlativ ließ sich nahtlos auf die Konvertierung für das Mega Drive übertragen, welche die englischen Jungfern hier 1:1 eingeDOSst haben. Dank der Mitarbeit eines ganzen Heers von Disney-Zeichnern entstanden wundervolle Orient-Szenarien, vor denen sich hübsch gestaltete und vor allem traumhaft animierte Charaktere tummeln – wenn da etwa ein Angreifer nach einem Schwerthieb seine Hose verliert oder ein Händler gekonnt umständlich einen Extrashop herbeizaubert, sind kaum noch Unterschiede zum Movie-Original zu erkennen...

Wie im Kintopp geht es darum, dem Straßenjungen Aladdin zum Sieg über den fiesen Großwesir Dschafar und damit zur geliebten Prinzessin Jasmin zu verhelfen; wie im Kintopp führt der Weg zum Ziel durch exotische Städte, Wüsten und Zauberhöhlen; teilweise per Flugteppich. Doch nicht nur wegen zusätzlicher Passagen wie der Erkundung des Inneren der berühmten Wunderlampe muß man sich das Happy-End hier hart erarbeiten: Da fuchteln allenthalben Palastwachen mit dem Krummschwert, Schlangen drohen mit dem Giftzahn, oder Aladdin verliert plötzlich den Plattform-Boden unter den Füßen – das Energiepolster, sein Schwert und der Vorrat an Wurfbösten muß den Helden also durch eine Menge teils wirklich origineller Gefahren bringen. Wer unterwegs Diamanten fin-

det, kann sie im Shop gegen Zusatzleben oder Continues eintauschen; die anzutreffenden Sondersymbole (z.B. in Form des lustigen Lampengeists) stehen für Rücksetzpunkte oder zwei Bonusgames: Mal wird am Rotamint-Automaten um Extraleben gezockt, mal weicht das Äffchen Abu herabfallenden Vasen aus, um Boni aufzuklauben. Aber auch die eingestreuten Speed- und Autoscroll-Abschnitte im regulären Gameplay lassen weder Langeweile noch Frust aufkommen, denn jede Situation ist hier mit Geschick zu meistern. Die famose Spielbarkeit wird von der detaillierten Grafik, zumindest auf schnellen Rechnern sehr sanftem Parallaxscrolling in alle Himmelsrichtungen und einem prima Sound aus Effekten und Musikstücken noch unterstrichen. Da sich Aladdin last, aber wahrlich not least selbst per Tastatur astrein über die Plattformen dirigieren läßt, kann man hier ohne Übertreibung von einem rundum märchenhaften Spiel sprechen! (rl)



Kampf dem Zwischengegner



Shopping im Orient



Hosen runter!

Aladdin (Virgin/Disney)

Zauberhafte Plattform-Umsetzung eines zauberhaften Zeichentrickfilms.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

85%
83%
82%
88%



86%

AIT

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Je schneller der Rechner, desto geschmeidiger das Spiel: ein 486er sollte es daher zumindest sein.

Super VGA	Soundblaster (Pro)
VGA	Pro Audio (Spectrum)
HD: 4 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

MULTIMEDIA UPGRADE KITS ...



... UNTERHALTUNG TOTAL FÜR VATER UND SOHN

„Multimedia“ heißt das Zauberwort! Mit den Multimedia Upgrade Kits können Sie Ihren PC individuell aufrüsten und „Multimedia“ zu Hause mit der Familie oder im Büro live erleben. Die Upgrade Kits von Creative Labs bieten Ihnen wahlweise: Original Sound Blaster-Soundkarten, CD-ROM-Laufwerke, Boxen, Joysticks und jede Menge CDs mit aktueller Wissenssoftware und Spielen.



Sound Blaster Discovery EZ16

Das volle CD-ROM-Vergnügen, auch wenn Ihr PC keinen CD-ROM-Slot frei hat!

- Original Sound Blaster Easy 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Externes Easy CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und dynamisches Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele plus Lernsoftware



CD-ROM Upgrade Kit

Neuer Input per CD-ROM!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler

Für alle, die schon eine Sound Blaster Pro / 16 oder 16 MultiCD haben!



Sound Blaster Discovery CD16

Alle Möglichkeiten der CD-ROM für Ihren PC:

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk: Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit, Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und Mikro
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele
- Lernsoftware



Game Blaster CD16

Der PC wird zum Spieleparadies!

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Hochleistungs-Joystick, Stereo-Lautsprecher und Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 10 brandaktuelle Spiele



OmniCD CD-ROM Kit

CD-ROM für alle Sound Blaster!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler
- Inklusive CD-ROM Schnittstellenkarte

INFO-HOTLINE

0 21 31/10 28 38



85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16



In meiner Funktion als guter Geist des Verlags habe ich dafür gesorgt, daß die Leserbriefe diesmal eine halbe Seite mehr als gewöhnlich bekommen – schließlich hatten sie im letzten Heft auch eine halbe Seite weniger. Und dummerweise habt Ihr's gemerkt...

GEISTEREHRUNG

1) Zuerst mal ein großes Lob an alle Eure Mitarbeiter, welche dieses monatliche Wunderwerk von Magazin vollbringen! Angefangen hat's ja bekanntlich mit dem Amiga Joker, meinem treuesten Freizeitvergnügen. Da aber meine heißgeliebte „Freundin“ bald sterben wird, bin ich fremdgegangen und hab' mich in den PC Joker verliebt – aber nur platonisch, also geistlich (hallo, Ghost). Apropos Ghost: „Geist“ kann ja auch weiblich sein, oder hat schon einer was von „Geistin“ gehört? Also raus mit der Sprache, ist Ghost ein ER oder eine SIE?

2) Die Computerentwicklung wird ja momentan dermaßen vorangetrieben, daß die Diskette wohl in absehbarer Zeit ausstirbt. Spätestens wenn das beschreibbare CD zum akzeptablen Preis zu haben ist, dürften die Teile von der Bildfläche verschwinden – oder?

3) Warum macht Ihr nicht ein eigenes Heft aus Eurem Multimedia Joker? Material wäre doch genug vorhanden, und auch eine Beilage-CD könnte man bestimmt gut füllen.

4) In der Sendung „X-Base“ habe ich gehört, daß es eine Maxi-CD von Chris Hülsbeck gibt. Sie heißt „Native Vision“ und das mich speziell interessierende Lied „Easy Life“. Habt Ihr vielleicht eine Kontaktadresse, bei der man die CD bestellen kann?

bittet Kaspar Zenklusen aus Brig-GLis in der Schweiz.

1) Soll ich mich jetzt über das Lob freuen oder über Deine beleidigende Frage

ärtern? Schließlich weiß jedes Kind, daß man ein männliches Gespenst wie mich am Zipfel erkennt! Dem am Kopf natürlich...

2) Da wirst Du wohl recht haben, denn genau wie einst die Kassette dürfte sich auch die Diskette mit der Zeit als Datenträger überholt haben.

3) Die Idee ist so gut, daß wir sie selbst schon hatten – blättere doch einfach mal zurück auf Seite 6.

4) Der Song „Easy Life“ findet sich auch auf der von uns exklusiv in einer von Chris persönlich signierten Ausgabe vertriebenen CD „Rainbows“; mehr dazu am Ende der Leserbriefe oder im Joker Shop. Wenn's aber unbedingt „Native Vision“ sein soll, dann wende Dich doch direkt an: Chris Hülsbeck Medienproduktion, Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 63225 Langen.

Dein Macho-Ghost

WIE BITTE?

Nachdem ich neulich beim Fernsehen mal wieder zu „Wie, bitte?“ reinzappte, dachte ich mir, daß es etwas Vergleichbares auch im PC Joker geben müßte. Warum? Nun, vor einigen Wochen legte ich mir einen neuen PC von Escom zu, dessen Monitor dank durchgebrannter Bildröhre schon nach einer Woche schrottreif war. Ein befreundeter Compi-Fachmann berichtete mir anschließend, daß derlei bei den großen Billig-Anbietern häufig geschieht, weil sie Schrott einbauen müssen, um konkurrenzfähig zu bleiben. Und tatsächlich, statt eines Intel-Prozessors (wie es im Prospekt stand), fand ich einen AMD-Chip in meinem

Rechner!

Meine Empörung steigt natürlich dadurch, daß die Verkäufer nur so lange freundlich blieben, bis sie ihr Geld hatten: Bis heute (fast zwei Monate danach) habe ich immer noch keinen neuen Monitor...

grämt sich Ronny Skrzeba aus Berlin.

Es muß nicht „Wie, bitte?“, sondern „Na, bitte!“ heißen, denn diese Seiten stehen Euch ja Monat für Monat als Problem-Pranger zur Verfügung. In Deinem speziellen Fall sehe ich zwar das Problem, nur der Schuldige ist nicht so klar zu erkennen: Erstens müssen Discounter ihre niedrigen Preise natürlich irgendwo wieder hereinholen, und zweitens darf es ja neuerdings ganz offiziell beweiselt werden, ob der Intel-Chip ein Zeichen von Qualität ist...

Dein stets freundlicher Qualitätsghost

ÄRGER MIT DEM AUSSENPOSTEN

Ich will hier gar nicht in den Chor derjenigen einstimmen, für die „Outpost“ schlicht und einfach ein Betrug ist, sondern Euch nur ein weiteres kleines Schmankerl erzählen. Meiner Spielepackung lag ein Coupon bei, der das volle Umtauschrecht in ein anderes Sierra-Game garantiert, falls mir „Outpost“ nicht gefallen sollte. Folglich schickte ich das Programm postwendend an Sierra England, um dafür die „Space Quest-Saga“ zu bestellen. Der weitere Ablauf gestaltete sich folgendermaßen:

Ende Sept.: Fax an Sierra, wo denn mein Ersatz bleibe.

Mitte Okt.: Anruf bei Sierra, warum mein Fax nicht beantwortet worden ist.

Antwort: Wir haben nicht geantwortet, da die SQ-Compilation noch nicht verfügbar ist. Sobald sie veröffentlicht wird, erfolgt die Zusendung automatisch.

Mitte Nov.: Der „Space Quest“-Sampler liegt mittlerweile in den Shops herum, aber nicht in meinem Briefkasten. Anruf bei Sierra.

Antwort: Das Spiel ist gestern bei uns rausgegangen, Sie müßten es täglich erhalten.

Anfang Dez.: Anruf bei Sierra (für die Telefonkosten hätte ich mir mittlerweile ein Game kaufen können), ob England vielleicht seine geographische Lage geändert und hinter den Mond gezogen sei, da mein SQ noch immer nicht da ist!

Antwort: Das Game ist leider nicht mehr vorrätig, Sie werden bis Januar oder Februar warten müssen. Nein, die Anschrift der Geschäftsleitung können wir Ihnen leider nicht geben. Ja, kann schon sein, daß das keine gute Kundenbetreuung ist... Ja, bei so feinfühligter Behandlung kauft man doch immer wieder gern Sierra-Games! resümiert Axel Maubach aus München.

Auch wenn's Dir nicht mehr viel hilft: Im Lauf des Frühjahrs will Sierra eine komplett überarbeitete, vollständige und fehlerfreie Version des Space-Strategicals „Outpost“ veröffentlichen. Daß das überhaupt notwendig ist, ist freilich ärgerlich genug, von Deinen traurigen Erfahrungen mit dem Service ganz zu schweigen – na, vielleicht

nützt es ja, daß die Sache nun publik ist?
Ebenfalls entrüstet, Dein solidarischer Ghost

MIT WARP INS NEUE JAHR

Demnächst werde ich mir bei Vobis einen 60 MHz-Pentium kaufen. Nun habe ich gelesen, daß Vobis seine Rechner ab sofort mit OS/2 Warp ausliefert – wie sieht es da mit der Spieletaughkeit und dem Softwareangebot allgemein aus? Kann man eventuell „Windows“ zusätzlich kaufen? Laufen „Windows“-Programme auf OS/2? Außerdem würde mich interessieren, was von softwaremäßigen CD-ROM-Beschleunigern wie z.B. „Norton Speed Drive“ im Spiele-Betrieb zu halten ist. schreibt Martin Binder aus Eching.

Nun, zunächst einmal ist „OS/2 Warp“ wesentlich stabiler als frühere Versionen dieses Betriebssystems. Und abgesehen von einigen speziell darauf zugeschnittenen Anwendungen funktionieren damit im Prinzip auch normale DOS-Programme. In der Praxis gilt das für etwa 90 Prozent aller Anwendungen, bloß bei Spielen sieht's leider nicht ganz so gut aus. Aber natürlich kann man zusätzlich DOS bzw. „Windows“ installieren und Problemfälle so trotzdem zur Mitarbeit überreden. Was nun die CD-Beschleuniger betrifft, so arbeiten solche Programme in aller Regel nach dem Cache-Prinzip – was speziell bei Single- und Double-RÖMern durchaus Vorteile bringt, die allerdings mit dem DOS-Tool SMARTDRIVE ebenfalls zu erreichen sind.

Scotty, Warp 2! Dein Ghost

DIE DEZEMBER-KRITIK

1) Eure Tests erscheinen mir zu oberflächlich – bei „Dawn Patrol“ leuchtet mir z.B. nicht ein, wieso es „nur“

eine Wertung von 83% bekommt. Es scheint keinerlei abwertende Punkte bei diesem Programm zu geben, statt dessen wurde sogar der „Hauptkritikpunkt am etwas hausbackenen Vorflieger ausgemerzt“! Wenige Seiten weiter bietet bei „Aces of the Deep“ die Steuerung „kaum Grund zur Klage“ – was will uns der Autor damit sagen? Es kann doch nicht Sinn des Tests sein, daß ich mir ein Programm erst selber kaufen muß, um herauszufinden, was unter „kaum“ zu verstehen ist!

2) Ganz schlimm fand ich den Artikel zur Speicher-Optimierung. Wenn ich Eurem Rat folge, den CD-Treiber rauszuschmeißen, und dann meine „Tie Fighter“-CD einlege, brauche ich mich nicht zu wundern, wenn nichts geschieht. Natürlich habe ich viel Speicher frei, wenn ich Treiber eliminiere, allerdings kann ich dann das CD-Laufwerk nicht ansprechen, habe keinen Sound, und so weiter! Glücklicherweise ist, wer da einen Allround-Speichermanager wie QEMM oder MAX386 sein eigen nennt, welcher den Speicher zur Verfügung stellt, den die Spiele jeweils fordern. Hilfreich wäre hier eher ein Hinweis auf die Bootmenüs oder ein Vergleich mit anderen Betriebssystemen wie Novell-DOS oder OS/2 gewesen. Gerade OS/2 hat wesentliche Vorteile gegenüber DOS, es ist weniger absturzgefährdet, es gibt jedem Programm den Speicher, den es braucht, und einige „Windows“-Programme laufen, entgegen landläufiger Meinung, sogar schneller.

3) Auch Euren Artikel zu Lösungshilfen (11/94) fand ich enttäuschend. Es wurden gerade mal fünf oder sechs Verlage/Versender vorgestellt (sogar Markt & Technik blieb unerwähnt), und bei denen fehlten noch genauere Beschreibungen wie etwa die, daß CPS Heidak über 200 Titel zu älteren Spielen im Programm hat. Dafür wurde natürlich der

Sybex Verlag mit Eurem Gastautor C. Borgmeier erwähnt, dessen Druckwerke zwar interessant, in der Ausführung jedoch oft schlampig (fehlende Karten usw.) sind. Der Hammer ist jedoch seine in mehreren Büchern auftauchende Komplettlösung eines Rollenspiels, von dem ich noch nie etwas gehört habe: „Fate – Gates of Dawn“! Gibt oder gab es das Teil für den PC? Woher kann ich es bekommen? kritisiert und löchert uns Kai Höllwarth aus Hanau.

1) Also, wenn ein Spiel mit 83 Prozent (das sind nur 17 Punkte unter der Optimalwertung!) benotet wird, dann sollte es wohl kaum Anlaß für abwertende Bemerkungen geben, oder? Huch, schon wieder das schlimme Wort „kaum“! Obwohl: Es bedeutet einfach „so gut wie keine“, und so mein(t)en wir es denn auch – mit absoluten Superlativen sollte man nämlich gerade bei Tests eher sparsam umgehen. Oder siehst Du das etwa anders?

2) Sorry, aber daß es unsinnig ist, den CD-ROM-Treiber rauszuschmeißen, wenn man ein CD-Game spielen will, hielten wir für selbstverständlich genug, um nicht extra darauf herumzureiten – schließlich sind auch PC-Neulinge keine Vollidioten. Aber meistens kann man etwa den deutschen Tastaturtreiber opfern, SETVER.EXE braucht normalerweise auch kein Mensch, und manche Programme installieren „Windows“-Treiber (wie z.B. SHARE) in die Startdateien, auf die man in aller Regel prima verzichten kann. Die neue QEMM-Version („QEMM for Games“) werden wir im März genauer unter die Lupe nehmen; im übrigen bietet dieses Heft ja auch schon wieder ein weiteres Special zum großen Thema System-Konfiguration. Und was nun OS/2 betrifft, so haben wir dazu weiter oben

schon einiges gesagt. Daß es allerdings weniger absturzgefährdet sein soll als DOS, halten wir trotz aller Fortschritte bei OS/2 Warp für eine reichlich kühne Behauptung!

3) Wir gestehen freimütig, daß M&T mit ins Special gehört hätte, weisen den Rest der Klage jedoch ab, denn unter CPS Heidak war folgende Passage zu lesen: „...aus dem wahrlich umfangreichen Fundus, der sich auch auf ältere Abenteuer oder Wirtschaftssimulationen erstreckt.“ Last not least handelt es sich bei „Fate“ um ein seit längerem vergriffenes Amiga-Rollenspiel, das nie am PC erschienen ist.

Es reicht Dir die Ketten zur Versöhnung, Dein Ghost



WAS SPIELT WELCHE ROLLE?

Wenn man Euer Magazin liest und sich dabei nicht nur auf die detaillierten und sauber ausgearbeiteten Spieltests beschränkt, dann landet man früher oder später unweigerlich beim „Blackout“. Dort stellt Ihr Monat für Monat aktuelle (und für Puristen immer noch die einzig wahren) Rollenspiele vor, für die man keinen Compi, sondern bloß ein paar Kumpels braucht. Als alter Fan des Genres und seinerzeit selbst Spieler der Urversion des „Schwarzen Auges“ sowie der mittlerweile legendären Bücher von Livingstone und Jackson verfolge ich die Szene natürlich mit Spannung weiter. Leider geht aus Euren Beiträgen hervor, daß praktisch jedes Spiel sein ei-



genes System benutzt – vielleicht könntet Ihr also mal einen Vergleichstest der einzelnen Spiele bezüglich Regelwerk, Komplexität, Spielreiz oder erforderliche Mitspieler machen?

hofft Thomas Jordan aus Paderborn.

In der Tat ist die Vielfalt der Rolli-Regeln mittlerweile selbst mit einem zugekniffenen Auge nicht mehr zu übersehen, allenfalls lassen sich bestimmte „Schulen“ herausdestillieren. Und wenn man dazu jetzt noch bedenkt, daß allein der Katalog von Fantasy Productions, welcher ja zu erheblichen Teilen mit Rollenspielsystemen gefüllt ist, auf stolzen 75 Seiten daherkommt, dann entschwindet ein direkter Vergleichstest schnell ins Reich der Utopie. Und einen monatlichen bietet die Rubrik ja sozusagen...

Damit (t)rollt sich Dein Ghost

FRANK WILL'S WISSEN

- 1) Ein Freund von mir hat sich „Magna Veritas“ und „In Nomine Satanis“ (Blackout 12/94) zugelegt – die Teile sind echt stark. Danke, ohne Euch wären wir nie darauf gekommen!
- 2) Könntet Ihr nicht mal SF-Bücher wie z.B. „Battle-tech“ vorstellen?
- 3) Warum gibt die USK „Dawn Patrol“ erst ab 16 Jahren frei? Mir ist es zwar wurscht, weil ich 16 bin, aber daß andererseits „Under a Killing Moon“ ab 6 freigegeben ist, finde ich seltsam.
- 4) Hier noch ein paar Vorschläge für Sonderhefte: ein Ghost-Sonderheft mit Comics, ein Werbungs-Sonderheft nur mit Werbung, ein Lucas Arts-Sonderheft, ein Rollenspiel-Sonderheft mit Pen & Paper-Systemen und natürlich ein Leserbrief-Sonderheft.

soweit unser kleiner Auszug aus der großen Liste, die uns Frank Micklisch aus Ludwigshafen geschickt hat.

- 1) Bitte, gern geschehen.
 - 2) Nachdem im aktuellen Blackout viel von den Fantasy-Büchern zu „Menzoberanzan“ die Rede ist, wäre ein Special zu anderen Spiele-Romanen aus anderen Genres nur recht und billig – wir arbeiten daran!
 - 3) Da müßtest Du schon die USK fragen. Wir haben jedoch noch keine einzige Flugsimulation mit einer Freigabe unter 16 Jahren entdeckt, vermutlich liegt's also am grundsätzlich „kriegerischen“ Charakter solcher Programme.
 - 4) Prima Vorschläge, vor allem der zum Werbungs-Sonderheft! Demgegenüber wäre ja gerade das über Leserbriefe für mich mit Arbeit verbunden – oder kann ich mir die Antworten sparen?
- Dein fleißiger Ghost

DIE PRINZEN-ROLLE

Lieber Ghost, ich habe eine Frage, die an sich nichts mit Computern zu tun hat, aber da Du auch „normale“ Rollis vorstellst, hoffe ich, daß Du sie mir beantworten kannst: Gibt es Live-Rollenspiele eigentlich auch in Österreich? Wenn ja, dann schicke mir bitte eine Kontaktadresse. beauftragt uns Christian Saffran aus Graz.

Hinsichtlich der Adresse muß ich leider passen – aber vielleicht weiß ja ein Leser Rat? Einstweilen würde ich die Kontakte eines auf Rollenspiele spezialisierten Geschäfts nützen, so was gibt es in jeder größeren Stadt; auch in Graz.

Dein scheinbar doch nicht allwissender Ghost

GÄNSCHEN KLEIN

- 1) Füllt doch endlich das Sommerloch – etwa mit

mehr Hardware-Specials, einem Mega-Besserwisser, Super-Shareware und vielen Meinungsseiten!

- 2) Rettet das PC-Parlament!
 - 3) Wo bleibt der Test von „The 11th Hour“?
 - 4) Wie bringt Ihr die „Gänsefüßchen unten“ in den Rechner?
 - 5) Welches Game erreichte in Eurem Schwestermagazin Amiga Joker die schlechteste Wertung überhaupt? Es geht das Gerücht, dies sei ein Adventure-Creator gewesen, der zweieinhalb Prozent bekommen habe – stimmt das?
- schadenfreudet Johannes Barnickel aus Oberasbach.

- 1) Hast Du eine Ahnung, wie tief das Sommerloch ist?! Und ganz weit unten, am tiefsten Grund, sind unsere Urlaubstage versteckt...
 - 2) Gern! Wovor?
 - 3) Gegenfrage: Wo bleibt „The 11th Hour“ in der PC-Version?
 - 4) Entweder man preßt eine Gans an richtiger Stelle in das Laufwerk (schwierig), oder man verwendet Makros, die der Satzcomputer dann in das gewünschte Sonderzeichen umwandelt (teuer).
 - 5) Im wesentlichen stimmt das Gerücht; allerdings erhielt „Digital Dungeon“ damals bloß anderthalb Prozent!
- Dein Gänseklein-Ghost

AUFGESETZT

Da lese ich doch kürzlich im Fernsehmagazin „TV Klovie“, daß es ab Herbst 95 eine 32-Bit-Erweiterung für das Mega-Drive geben wird. Angeblich soll dieses Teil eine ganz normale Sega-Konsole viel schneller machen, als es heute die modernsten und besten Pentium-PCs sind. Ist das nun etwa ein dummer Witz oder stimmt's am Ende?

entsetzt sich Dennis Weisbrod aus Karlsruhe.

Ehrlicherweise glaube ich, daß wir hier alle mehr vom Fernsehen verstehen als ein Fernsehmagazin von Computern: Die Rede war wohl vom Aufsatz „Mega 32X“, den es erstens längst gibt und der zweitens längst keine Pentium-Qualität bietet – selbst wenn speziell dafür erstellte Spiele wie „Star Wars“ oder „Virtua Racing Deluxe“ darauf recht ansprechend aussehen.

Dies zu Deiner Beruhigung, Dein Baldrian-Ghost

MONDSÜCHTIG

Warum hat es Lucas Arts nicht geschafft, die für Weihnachten angekündigten Spiele „Dark Forces“ und „Full Throttle“ rechtzeitig auf den Markt zu bringen, und wann werden sie denn nun erscheinen? Ein ganz anderes Problem habe ich mit „Under a Killing Moon“ – das Spiel unterstützt nämlich nur SVGA, während mein 486 DX/2 bloß eine VGA-Karte intus hat. Heißt das, daß ich und Millionen andere dieses Game nicht zocken können?

fürchtet Michael Steil aus Stuttgart.

Eine Testversion von „Dark Forces“ sollte uns für das kommende Heft vorliegen, während der Volltrottler wohl noch einen Monat länger auf sich warten läßt – woran's liegt, bleibt das Geheimnis von Lucas Arts. Kein Geheimnis ist hingegen, daß 486 DX/2-Rechner von jeher mit SVGA-Karte ausgeliefert wurden und werden; der Killer-Mond sollte auf Deinem Compi also aufgehen.

INTERNIERT IN ALLE EWIGKEIT

Sehr geehrter Herr Ghost, ich bin Leiter des berühmten Internats für Geister und Geistliche. Sicher haben Sie schon von uns gehört, denn

unser guter Ruf („Buhuu-uul“) eilt uns stets voraus: Berühmte Geister wie John Paul Zwo, Jack the Ripper oder Le Chuck zierten unsere Schlafsäle!

Nun erzählte mir neulich Fräulein Schreckenstein, die Erzieherin unserer jungen Mädchen, daß unter dem Kopfkissen Laura Bows eine Sammlung von sogenannten „Ghost-Comics“ gefunden wurde. In diesen Comics kommen viele pornographische Anzüglichkeiten vor, wie z.B. in der Geschichte mit dem Baby-Ghost, in der ein harmloser Großvater für seine diesbezüglichen Aktivitäten gelobt wird. Ja, um die Abartigkeit noch zu vergrößern, wird schließlich eine reizende Fledermaus verdächtigt, den Baby-Ghost gezeugt zu haben! Ich hoffe, ich scheine Ihnen nicht zu konservativ, aber unsere Schülerinnen sind einfach noch viel zu jung für derartige Dinge – die älteste ist gerade mal 225 Jahre!

klagt Internatsleiter Till Weingärtner aus Berlin.

Das ist ungeheuerlich: ein Kindergarten als Gefangenenerlager! Demgegenüber gibt es rein gar nichts daran auszusetzen, auch Kleingeistern bis 400 Jahren die pädagogisch wertvollen Bilder Geschichten um meine Wenigkeit zugänglich zu machen, denn sie werden

allesamt vor Erscheinen der BPS (also der Prüfstelle für Brutale Phänomene & Spuk) vorgelegt, deren Leiterin Frau Monster-Egerling mich sogar persönlich mit dem „Goldenen Index in Ektoplasma“ ausgezeichnet hat. Was soll also der Aufstand?

Verachtungsvoll, Ihr Pädederas... äh, Pädagogik-Ghost

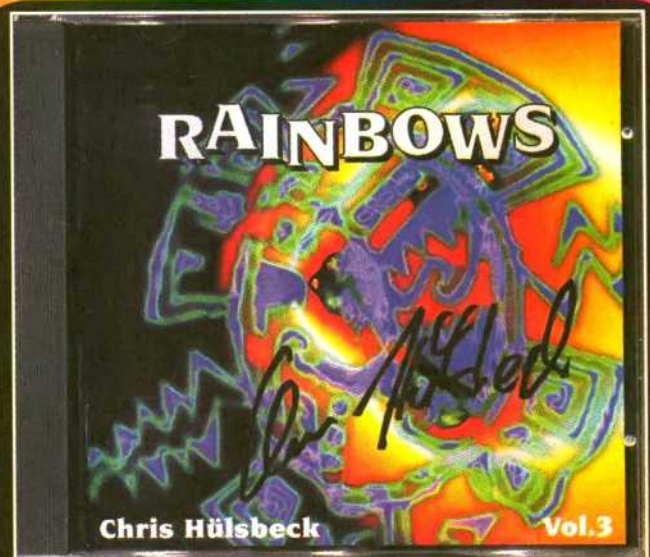
AUFGEMERKT!

Nachdem Ihr also die Minderseiten im letzten Ghostwriter be- und den diesbezüglichen Überschuß in der aktuellen Ausgabe wohlwollend vermerkt habt, braucht Ihr Euch jetzt nur noch dies zu merken: Nach wie vor warte ich auf Lob, Kritik, Vorschläge und Fragen von Euch, um die interessantesten Briefe hier öffentlich zu beantworten. Eher private Anliegen werden dagegen mit einem persönlichen Schrieb von mir abgearbeitet, wozu allerdings RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender lesbar sein muß. Gespenstischerweise lautet meine Anschrift immer noch:

**JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**



DIE NEUE HÜLSBECK-CD exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

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

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

Ein warmer Spiele-Regen von MicroProse & Spectrum Holobyte

DIE POWERPLUS COMPETITION

Wer unseren Update-Service verfolgt, der weiß, daß die Profi-Simulanten von MicroProse/Spectrum Holobyte ihre Klassiker seit kurzem für wenig Geld in der Powerplus-Reihe abgeben – hier trennen sie sich sogar umsonst von dem guten Stoff!

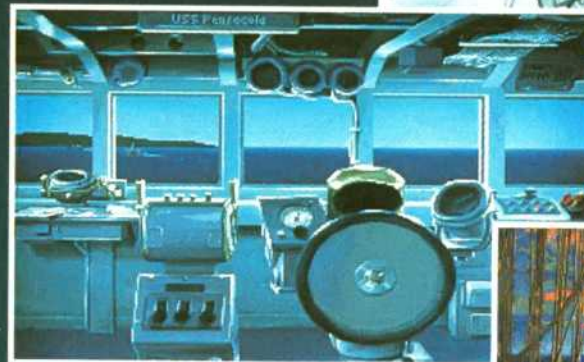
Daß der Stoff wirklich vom Feinsten ist, zeigt schon ein Blick auf die Liste der derzeit erhältlichen neun Titel. Da gibt es vor allen Top-Flugis wie **F-15 Strike Eagle III**, **F-117 A**, **B-17 Flying Fortress**, **Harrier Jump Jet**, **Dogfight** oder **Gunship 2000**, aber auch die heißen Wasserschlächten aus **Task Force 1942**, die geniale Autoraserei **Formula One Grand Prix** und **Pirates! Gold**, Sid Meiers zeitlose Frei-
beuter-Sim in der grafisch aktualisierten Variante. Alle Spiele sind zum Preis von jeweils 49,- DM wahlweise auf Diskette oder CD erhältlich, alle könnt Ihr sie hier kostenlos abgreifen! Nur am Rande sei noch erwähnt, daß der Sieger sämtliche Titel auf einen Schlag bekommt und daher plötzlich um eine ganze Softwaresammlung reicher ist; auf den beiden nächsten Rängen warten fünf bzw. drei Games, und bis zum 30sten Platz seid Ihr mit einer Spitzensimulation Eurer Wahl dabei. Kurzum, es wartet Software im Gesamtwert von über 2.000 Märkern! Und alles, was Ihr wissen müßt, um in die engere Wahl zu kommen, ist die Antwort auf folgende, wirklich simple

PREISFRAGE:

IST MICROPROSE EINE ENGLISCHE ODER EINE AMERIKANISCHE FIRMA?

Wie, die Frage ist zu einfach? Na, dann beantwortet sie halt mit geschlossenen Augen oder gar freihändig, Hauptsache, das korrekte Lösungswort trudelt bis zum Einsendeschluß am 06.02.1995 auf einer Postkarte bei uns ein. Solltet Ihr dann gezogen werden, wäre ein leserlicher Absender sowie eine Liste mit Wunschtiteln (auch ob auf Disk oder CD, solltet Ihr uns sagen) hilfreich. Es sei denn, Ihr wärt der Rechtsweg oder Mitarbeiter bei MicroProse, Spectrum Holobyte, MPS oder dem Joker Verlag; die sind nämlich allesamt ausgeschlossen. Dem Rest der Menschheit wünschen wir viel Glück!

Joker Verlag
„Powerplus-Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



ALLE NEUN TOP-SIMULATIONEN DER POWERPLUS-REIHE, WAHLWEISE AUF DISK ODER CD

1. Platz

2. Platz

FÜNF SPIELE AUS DER POWERPLUS-REIHE NACH WAHL (DISK ODER CD)

DREI SPIELE AUS DER POWERPLUS-REIHE NACH WAHL (DISK ODER CD)

3. Platz

4.-30. Platz

JE EINE TOP-SIMULATION AUS DER POWERPLUS-REIHE NACH WAHL (DISK ODER CD)



EIN ABO GEGEN AUSLÄNDERFEINDLICHKEIT



DUNKLE SCHATTEN



Also, wir mögen Ausländer – besonders, wenn sie Abonnenten sind. Deshalb erhält jeder, der diesen Monat den PC Joker abonniert, seine Hefte schneller und preiswerter sowie die VOLLVERSION von „DUNKLE SCHATTEN“, dem neuen Adventure im Auftrag des Innenministeriums!

Vor unserem Abo-Service sind alle Menschen gleich, weshalb alle Abo-Hefte exakt eine Woche vor dem Kiosktermin verschickt werden. Weil die Post bei der Portoberechnung diesen Grundsatz leider nicht beherzigt, zahlen Inländer für die 10 Ausgaben eines Joker-Jahres auch nur den Preis von 9, also 63,- DM – während der Versand ins Ausland 75,- DM kostet. Die wetterfeste und dennoch umweltschonende Verpackung ist dann wieder für alle gleich, genau wie die Lieferung ins Haus und die tolle Prämie, welche es nur diesen Monat gibt:

Alle Neuabonnenten erhalten die VOLLVERSION von „DUNKLE SCHATTEN“, dem spannenden, lustigen und moralisch wertvollen Grafikadventure, das Art Department im Auftrag des Innenministeriums erstellt hat. Freut Euch auf prima Grafik, netten Sound, launige Knocheien, eine gute Story und eine astreine Maussteuerung, wenn es darum geht, ein Jugendhaus auf Vordermann zu bringen und dabei mit dumpfen Neonazis fertig zu werden – mehr darüber im Test.

Alsdann, setzt ein Zeichen und bestellt noch heute Euer Abo! Wir tun das Unrige und beglücken Euch dann bei jeder Verlängerung mit einer weiteren Top-Prämie...

**VOR DEM ABO SIND ALLE MENSCHEN
GLEICH – DANACH SIND SIE GRATIS
BESITZER DER VOLLVERSION DES
NEUEN GRAFIKADVENTURES
„DUNKLE SCHATTEN“!!!**



PC-JOKER ABO-COUPON



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

Ich bezahle durch Bankabbuchung:



Kontoinhaber: _____

Name / Vorname _____

Konto-Nr.: _____

Straße / Hausnummer _____

Geldinstitut: _____

PLZ / Wohnort _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse:
(Scheck oder Bargeld liegt bei)



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



Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum / 2. Unterschrift

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

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



Gehe durch Straße



Gehe durch Gasse



TOP 50

Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



1. (3) TIE FIGHTER
2. (2) DIE SIEDLER
3. (1) INDIZIERT
4. (9) SIM CITY 2000
5. (4) DOOM 2
6. (5) CIVILIZATION
7. (6) BUNDESL. M. HATTRICK
8. (13) COLONIZATION
9. (8) DUNE 2
10. (7) X-WING
11. (11) SYNDICATE
12. (12) THEME PARK
13. (16) SAM & MAX
14. (14) DSA 2: STERNENSCHWEIF
15. (17) ANSTOSS
16. (-) NHL HOCKEY
17. (15) DAY OF THE TENTACLE
18. (19) FIFA INT. SOCCER
19. (20) BATTLE ISLE II
20. (10) INDIANA JONES IV

Business Charts: CD-ROM



1. (-) MAGIC CARPET
2. (-) TRANSPORT TYCOON
3. (-) COLONIZATION
4. (-) LEGEND OF KYRANDIA 3
5. (-) LITTLE BIG ADVENTURE

Special Charts: Die aktuellen Highlights von Sierra/Dynamix



1. SPACE QUEST V
2. ACES OVER EUROPE
3. KING'S QUEST VII
4. FREDDY PHARKAS
5. LEISURE SUIT LARRY VI
6. ALIEN LEGACY
7. KING'S QUEST VI
8. BETRAYAL AT KRONDOR
9. LAURA BOW II
10. GABRIEL KNIGHT

Business Charts



1. (5) TRANSPORT TYCOON
2. (1) COLONIZATION
3. (-) RISE OF THE ROBOTS
4. (7) MASTER OF MAGIC
5. (9) NASCAR RACING
6. (-) LION KING
7. (4) DSA 2: STERNENSCHWEIF
8. (-) ALADDIN
9. (-) METALTECH: EARTHSIEGE
10. (3) STAR CRUSADER

Lesercharts: CD-ROM



1. (1) REBEL ASSAULT
2. (2) BATTLE ISLE II
3. (4) DAY OF THE TENTACLE
4. (3) THEME PARK
5. (5) STRIKE COMMANDER

Personal Top Five: Petra

1. GOBLINS 3
2. ARCADE POOL
3. DIE SIEDLER
4. HANSE - DIE EXPEDITION
5. MYST



Eigentlich wollten wir die Charts auch diesen Monat wieder mit einem Gedicht einleiten, doch der Tierschutzverein, Amnesty International und die deutsche Lyriker-gewerkschaft haben energisch dagegen protestiert – bitte, dann eben nicht...

Aber den aktuellen Stand der Hitlisten werden wir doch noch kommentieren dürfen, oder? Ja? Macht bloß leider nicht allzuviel Spaß, weil sich im großen und ganzen seit dem letzten Monat nicht viel getan hat – von den Generälen der Verkaufsfront (und dort wiederum vor allem die Silberhelme) einmal abgesehen. Doch werfen große Ereignisse nun mal ihre Latten voraus

und oft genug uns an den Kopf. Will sagen, daß auf den unteren, hier nicht abgedruckten Rängen einige sehr hoffnungsfrohe Newcomer bereits in den Startlöchern hocken; darunter etwa Hits wie „Magic Carpet“ oder „Oldtimer“. Doch wen interessieren schon die billigen Plätze, wenn er selbst auf dem Siebertreppchen stehen kann? Und das kann hier mit etwas Glück jeder, der uns auf einer Postkarte seine persönlichen Spiele-Favoriten mitteilt. Unter allen Einsendern verlosen wir nämlich wieder keine Bildungsreise zur BPS, aber immerhin:

- 1 x Eishockey Manager
- 1 x Der Trainer (CD-ROM)
- 1 x The Box (Compilation)

Damit aus Euren Zuschriften dann ordnungsgemäße März-Charts destilliert werden können, wäre es ziemlich hilfreich, wenn Ihr CD-Versionen als solche kennzeichnen würdet. Damit unsere Preise den ordnungsgemäßen Weg finden, ist ein leserlicher Absender probat, damit die Post mitspielt, braucht's eine ordnungsgemäße Marke, und unsere Anschrift (für die wir Euch hiermit die Lizenz zum Kopieren erteilen) lautet gemäß der universellen Ordnung des Grasbrunner Mikrokosmos nach wie vor so:

Joker Verlag
„Top Job“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell

Der Cyberpunk Thriller mit
Dennis Hopper, Stephanie Seymour,
Grace Jones und Geoffrey Holder

CD-ROM
89,95

Golden 10:

Silent Service 2, Mig 29,
Railroad Tycoon, First Samurai,
Perfect General, Mega-Lo-Mania,
Chess Player 2150, Kick off 2,
Gunship, Red Storm Rising

komplett auf
einer CD für

99,95

Der Wahnsinn ufer aus ...

Silent Service 2
Railroad Tycoon
Perfect General
komplett auf einer CD-ROM

49,95

Unser Tip des Monats

King's Quest VII

Perfektion bis ins Detail
in einer grafischen Qualität
fast wie bei einem Zeichentrickfilm
Nur als CD-ROM Version erhältlich!

89,95

Das Jahr fängt ja
wieder gut an...

Der Planer incl. Der Planer Extra

CD-ROM
29,95

Dark Forces *

Der lang ersehnte Nachfolger
von Rebel Assault

CD-ROM
89,95

The even more Incredible Machine

Der Nachfolger eines der
beliebtesten Spiele aller Zeiten

PC-Disk 19,95

PC-Spiele

CD	Disk
11th Hour *	119,95 *
1942 - Pacific Air War	99,95 *
1944 - Across the Rhine	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95
Aladdin	69,95
Alien Legacy	79,95
Armored Fist	89,95
Aufschwung Ost	79,95
Battle Bugs (dt.)	69,95
Battledrome	99,95
Battle Isle 2	89,95
Caribbean Desaster	49,95
Bazooka Sue	89,95 *
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Bioforge	99,95 *
Black Hawk	89,95 *
Bureau 13	79,95 *
Cannon Fodder 2	69,95 *
Caribbean Desaster	89,95 *
Chaos Engine	59,95
Chartbreaker	89,95 *
Colonization (dt.)	99,95
Comanche (dt.)	99,95
Comanche Data Disk 1 + 2	je 59,95
Creature Shock (dt.)	99,95
Crime Patrol	99,95 *
Cyberia	99,95
CyberWar (dt.)	109,95
Cyclemania	79,95
Cyclones	89,95 *
Dark Forces	89,95 *
Dark Sun 2 - Wake of the Ravager	89,95
Das Amt	89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95
Death or Glory	89,95
Delta V	79,95
Der Baulöwe (Windows)	89,95
Der Clou - Profidisk	39,95 *
Descent	89,95 *
Desert Strike	79,95
Die Siedler	89,95
Discworld	89,95 *
Doom 2 - Hell on Earth	89,95
neue Episoden für Doom 1 und 2	je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95
Dragon Lore - Chapter One (dt.)	89,95 *
Earthsiege	89,95
Ecstasia	89,95
Elder Scrolls - Arena (dt.)	89,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *
FIFA Soccer	69,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	99,95 *
Freddy Pharkas	79,95
Frontpage Football Pro	89,95 *
Full Throttle	89,95 *
Hanse - Die Expedition	49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikaron)	99,95 *
Hell	89,95
Heros of Might & Magic	89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95
Hokum KA 50	79,95 *
Indy Car Racing	59,95
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95

PC-Spiele

CD	Disk
Incredible Machine 2	89,95 *
Inferno (dt.)	99,95
Iron Assault	99,95 *
Iron Cross	89,95 *
Jungle Strike	79,95 *
Kingdoms of Germany	79,95 *
King's Quest 7 (dt.)	89,95
Lands of Lore (dt.)	99,95
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95 *
Last Dynasty	89,95 *
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95
Lion King	69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95
Lode Runner (dt.)	89,95 *
Lords of the Realms (dt.)	79,95
Lost Eden	99,95 *
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95
Magic the Gathering	99,95 *
Master of Magic / Master of Orion	je 99,95
Menzoberranzan	89,95 *
Metal Marines	69,95 *
Micro Machines	69,95
Myst	99,95
Nascar Racing	89,95
NHL Hockey '95	79,95
Noctropolis	99,95 *
Novastorm	89,95
Oldtimer	89,95
Outpost (dt.)	89,95
Pacific Strike	89,95
Panzer General	89,95 *
PGA Tour Golf 486	99,95
Phantasmagoria	99,95 *
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Pinball Illusions	79,95
Pizza Connection	89,95
Powerslide	79,95 *
Quarantine (dt.)	79,95
Ran Trainer (dt.)	89,95
Ravenloft (dt.)	89,95
Rebel Assault (engl.)	SONDERP.
Rise of the Robots (dt.)	99,95
Royal Flush Pinball	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Sim City 2000 Data Disk	39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer 2	89,95 *
Space Federation	69,95
Space Simulator (engl.)	99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95
Star Crusader (dt.)	79,95
Star Trek 2 - Judgement Rites (dt.)	99,95
Star Trek - Next Generation	99,95 *
Star Wars Screen Entertainment	59,95 *
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)	39,95
Strike Commander	69,95
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95

PC-Spiele

CD	Disk
Strike Com. & Privateer	komplett 99,95
S.U.B.	79,95 *
Supercarts	99,95 *
Syndicate	99,95
Syndicate Data Disk	39,95
System Shock (dt.)	89,95
Theme Park	89,95
Tie Fighter (dt.)	i.V. 99,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95
Ultima 8 - Pagan (dt.)	49,95
Ultima 8 Speech	19,95
Under a Killing Moon	99,95
US Navy Fighter (engl.)	99,95
Virtuoso	79,95
Voyeur	89,95
WarCraft: Orks & Humans	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95
Wing Commander 3	109,95
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory	79,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95
Zonked	49,95 *

PC-Disk Preishits

Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Der Patrizier	39,95
Dogfight	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eco Quest	19,95
Elite 2	39,95
Erben des Throns (dt.)	29,95
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Kings Quest 5 (engl.)	19,95
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Lemmings 2	19,95
Mad TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold (dt.)	29,95
Prince of Persia	29,95
Robin Hood - Conquest of Longbow (e.d.A.)	19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Terminator Rampage	29,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (engl.)	19,95
Willy Beamish (e.d.A.)	19,95
Winter Olympics	29,95
Zyconix (Tetris-Variante, dt.)	9,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Der Planer	SONDERPOSTEN 29,95
Dogfight	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hannibal & 200 Spiele	29,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace	49,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer & Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Their Finest Hour incl. Missions	39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
-------------------------------	--------

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	159,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99
-------------	---------

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus	399,95
Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!	

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	259,95
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen,
die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung
Angeben, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)



Im VR-Helm durch 3D-Welten: **CYBERMAXX** & **DESCENT**



Mit dem Cybermaxx liegt endlich ein richtiger Virtual Reality-Helm in den Kaufhausregalen und mit Interplays futuristischer Action-Simulation gleich das passende Spiel in der Box – wie hätten wir da widerstehen können?



Max mit Cybermaxx

DER CYBERMAXX

Während wir immer noch auf eine endgültige Testversion des hier bereits vorgestellten „VFX1“ warten, hat die KM-Computer Handelsgesellschaft ihren Datenhut nun mit großem Presse-Tamtam (bei der Präsentation wollte Schauspieler Horst Jüssen den Helm partout nicht richtig aufsetzen, weil man sonst zuwenig von seinem Gesicht gesehen hätte...) in den Karstadt-Filialen verteilt. Also haben wir so ein knapp 2.000 Mark teures Gerät in unseren Test-Dungeon entführt, um es mit dem mitgelieferten Descent auszutesten. Doch vor dem Test kommt erst mal die Installation:

Im Gegensatz zum VFX1 wird der Cybermaxx nur an die VGA-Karte angeschlossen, man braucht seinen Rechner also nicht zu öffnen und keinen Steckkarten-Platz freizuhalten – auch der Betrieb am Notebook/Laptop ist damit theoretisch möglich. Benötigt werden zudem

eine Steckdose für das Netzteil und eine freie Com-Schnittstelle neben der für die Maus; wer mag, kriegt per Kabel auch Stereosound und kann das Gerät an NTSC-Konsolen wie dem 3DO betreiben. Vor dem Start werden die Linsen der individuellen Sehschärfe angepasst, auch der Augenabstand darf justiert werden. Jetzt noch schnell die Lautstärke regulieren, den kleinen Treiber laden, und schon steht einem ersten Probelauf nichts mehr im Wege...

GHOSTTRAIN & VR SLINGSHOT

Dazu wagten wir uns aber noch nicht gleich in das volle Spielvergnügen, sondern testeten erst mal die übrige Software-Mitgift an. Und tatsächlich zeigt die virtuelle Geisterbahn „Ghosttrain“ sehr schön, was der Helm alles kann; auch wenn hier bei der Interaktion gespart wurde. Mit „VR Slingshot“ liegt dann noch die spielbare Demoversion einer kommenden Space-Ballerei in der Box, welche simples Gameplay in drei Varianten und eine Modem-Option bietet. Beide Spiele liefern (genau wie die ebenfalls beigepackte Spezialversion von Virteks Vektorgrafik-Baukasten „3D-Ware“) stereoskopische Bilder, was im Ergebnis durchaus beeindruckend ist.

DIE PRAXIS

Obwohl der Helm nur ein halbes Kilo wiegt und eine gepolsterte Auflage für die Nase bietet, haben wir schon bequemer gezockt – und wenn das recht dicke Kabel nicht bald geändert wird, sehen wir bei der für Ende des Jahres angekündig-



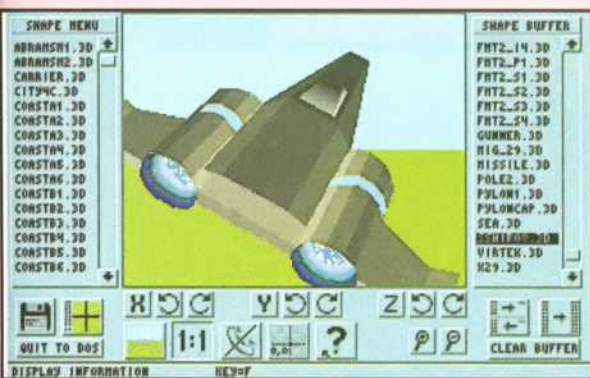
Wir fahren mit dem Geisterzug

ten Zusatzplattform böse Stolper-Unfälle voraus. Schade auch, daß mit der maximalen Auflösung von 120.000 Pixels (der „VFX1“ soll immerhin 170.000 Bildpunkte darstellen können) echtes SVGA nicht möglich ist. Dafür ist aber der Reset-Knopf zur manuellen Wiederherstellung der Ausgangskonfiguration recht praktisch. So, und nun wird es Zeit, einen Blick auf das lang erwartete „Boom“ für Raumpiloten zu werfen!

DESCENT

Da das Game den virtuellen Helm-Modus als Option eingebaut hat und auch für sich alleine erhältlich ist, können wir uns vor dem Feldversuch erst mal der Vorgeschichte widmen: Im Jahre 2132 gibt es Probleme in den außerirdischen Minen – durchgedrehte Roboter haben die menschlichen Arbeitskräfte als Geiseln genommen. Der Spieler soll nun die Kumpels retten, die Robbis killen und die Bergwerke sicherheitshalber in die Luft jagen. Für diesen „tiefschürfenden“ Job bekommt er ein Raumschiff mit vierfach hochrüstbarem Laser, vier Sorten von Raketen und natürlich Bomben für den finalen Knall.

Im Stil von „Doom 2“ und ähnlichen



3D-Ware in der speziellen Cybermaxx-Version

Games sind die Waffen erst zu finden, genau wie Zusatzenergie für Schild und Schiff, Extraleben, Unsichtbarkeit, Schlüssel und ein paar Geheimgänge. Allerdings wird hier eben geflogen, wobei Autozentrierung und eine dreh- und zoombare Karte die Orientierung in den verwinkelten Schluchten erleichtern. Bei der schwierigsten Disziplin ist aber Handarbeit gefragt: Sobald der Reaktor überkocht, muß man innerhalb eines knapp kalkulierten Zeitlimits raus ins Vakuum, sonst kann man die Boni für befreite Geiseln, Restenergie und Geschicklichkeit vergessen, welche es nach jedem der 30 Levels gibt. An sonstigen Features sind eine Save-Option, die freie Wahl bereits absolvierter Abschnitte, eine Highscore-Tabelle, eine variantenreiche Netzwerk- bzw. (Null-) Modem-Option für bis zu acht Leute und die Möglichkeit, einzelne Flüge aufzuzeichnen und abzuspeichern, zu vermelden.



Descent: für eine Handvoll Erz...



Descent: Was kratzt da am Cockpit?

DESCENT MIT DEM CYBERMAXX

Die feine, aber nicht allzu detaillierte 3D-Grafik mit den tollen Explosionen und Animationen wirkt unter dem Helm mit seinen gesonderten Bildern für jedes Auge natürlich besonders beeindruckend, was aber zumindest einen 486 DX/2 voraussetzt (besser wäre gleich ein Pentium). Und wenn die Perspektive mit den Kopfbewegungen wechselt und man etwa in einen tiefen Schacht hinabblickt, dann kommt tatsächlich ein ähnliches Gefühl auf, wie es Luke Skywalker beim Flug durch den Todesstern gehabt haben mochte. Nur leider ist die Steuerung ein wenig zu komplex geraten, um unter dem Helm auch auf Dauer Freude zu bereiten...

DESCENT AM MONITOR

Trotz der optischen Einschränkungen hat uns Descent am Monitor also mehr Spaß gemacht, zumal einem die Loopings im „Flug-Duum“ der Jungs von Parallax auch hier den Magen umdrehen können. Und gerade mit einem Spezialstick wie Cyberman oder Thrustmaster hat man die Sache dabei besser im Griff, zur Not genügen dann auch Maus, Standard-Joystick oder Keyboard. Für den Stereo-Sound aus aufpeitschender Musik und makellosen Effekten braucht's ebenfalls keinen VR-Helm, und wer uns nicht glaubt, der kann sich ja mal die sieben Levels lange Shareware-

Version besorgen. Wer hingegen nur behelmt zocken möchte, der sollte vielleicht auf geradlinigere Spiele wie „Zephyr“ warten – einen Test dazu gibt's in der nächsten Ausgabe. (mm)



Descent: abwärts...

Descent (Parallax/Interplay)

Das fliegende „Duum“ ist eine Erfahrung – mit oder ohne VR-Helm!

GRAFIK	78%
SOUND	86%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	83%



81%

Variabel: 5 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Ohne VR-Helm reicht jeder 486er, aber je schneller der Rechner, desto größer der Spaß!

Super VGA	Soundblaster (Pro/16/AWE 32)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 16 MB	Roland (RAP-10)
RAM: 4 MB	General Midi
Dr. Anleitung	Maus
Dr. Screen	Joystick

Cybermaxx

Der erste frei erhältliche VR-Helm für den Hausgebrauch.

PRÄDIKAT:

Besonders
virtuell

Preis: 1.998,90 DM
Hersteller: VictorMaxx Technologies/
KM-Computer

Der Helm wird ohne Eingabegerät (Joystick) geliefert.



SPACE FEDERATION

Das laut Interplay „ultimative Strategiespiel um die galaktische Vorherrschaft“ ist erst mit ultimativer Verzögerung in den irdischen Shops gelandet – tja, mit schwerem Gepäck reist sich's halt eher mühsam...



Die Weltraum-Wirtschaft



Die Kämpfe:
Asteroids in 2D



Geteilter Screen,
geteiltes Leid?



Wo soll's denn
hingehen?



Masse statt Klasse

Doch wie am Strand von Rimini wäre auch hier etwas weniger vielleicht viel mehr gewesen: Wozu überhaupt Action-Kampfsequenzen einbauen, wenn sie dann aussehen wie „Asteroids“ vor zehn Jahren und sich vor allem genauso spielen? Wieviel ist der Zweier-Modus am Splitscreen noch wert, wenn man ihn auch als Solo-Galaktiker mit einem recht gewöhnungsbedürftigen Handling per Maus, Board und Stick bezahlen muß?

Ehe wir die ultimative Sinnfrage dieser strategischen Genremixtur stellen, sei aber von den 22 im Schwierigkeitsgrad sehr gut abgestuften Echtzeitmissionen berichtet. Hier soll man im Wettlauf mit bis zu drei (Computer-) Konkurrenten Planeten besiedeln, Gegner vernichten etc... Genaues Timing und das geschickte Ausbalancieren der vier Wirtschaftsfaktoren (Menschen, Mineralien, Geld und Kalorien) sind gefragt, wenn es darum geht, die eroberten Gestirne dann mit Werften und sonstigen Industriebetrieben zu bepflanzen. Klar, daß freiwerdende Kapazitäten sofort der weiteren Expansion zugute kommen sollten, wofür sich erfahrungsgemäß zusätzliche Schiffstonnage besonders gut eignet. Das alles verlangt nach Aufmerksamkeit und einem stabilen Nervenkostüm beim Siedlungs-Kommandanten, denn mitunter geht es im Weltall ausgesprochen hektisch zu. Bevor man die offensichtlichen und die verborgenen Reize des Programms kennenlernen kann, sind jedoch erst mal

einige Hürden zu nehmen. So hat bereits die Installationsprozedur ihre Macken, und das Handbuch leidet trotz der Übersetzung ins Deutsche noch an der „englischen Krankheit“: Erläutert werden vornehmlich Selbstverständlichkeiten, während die wirklich wichtigen Themen eher am Rand abgehandelt werden – ein Glück, daß man aufgrund der sauber aufgebauten Missionsstruktur das Eroberungshandwerk auch von alleine recht bald intus hat. Und dabei entdeckt man eben nicht nur die Tücken der Steuerung, sondern auch faszinierende Handlungs- und Variationsmöglichkeiten. Beispielsweise lassen sich Rasse und Verhalten der Computergegner mit zahlreichen Optionen beeinflussen, man kann Bündnisse schließen und sogar die Rolle mit der Gegenseite tauschen, was natürlich auch entsprechend veränderte Zielstellungen zur Folge hat. Die abgesehen vom Sound (mit wählbarer Hintergrundmusik und Sprachausgabe) relativ dürftige Präsentation steht in merkwürdigem Gegensatz zum doch recht überladenen Inhalt: Space Federation ist kein echter Flop – aber auch keine echte Konkurrenz zu „Master of Orion“. (jn)

Space Federation (Interplay)

Überladener SF-Mix aus Strategie & Action.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

59%
76%
60%
71%

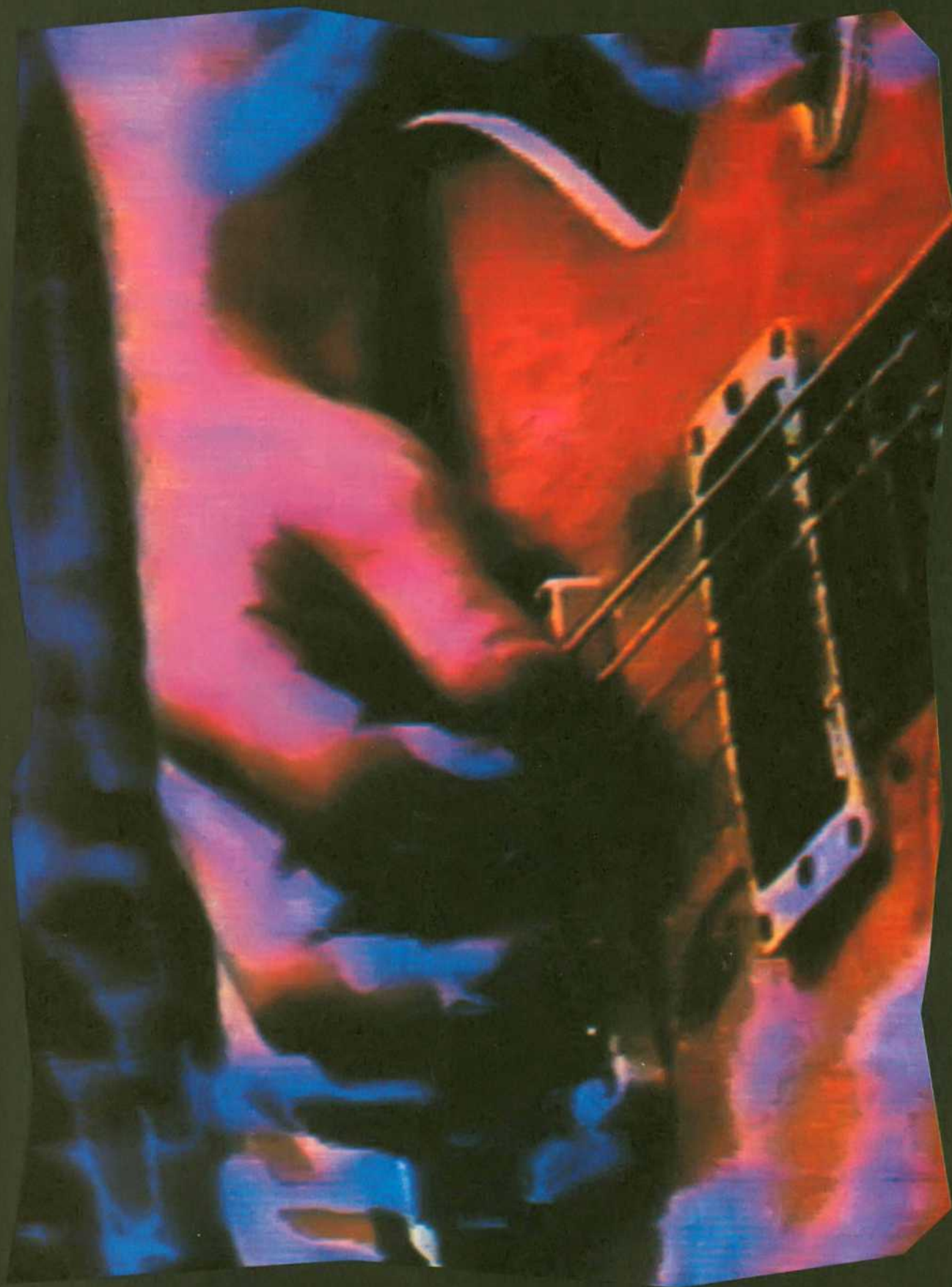


66%

Für Geübte
Preis: ca. 99,- DM

Ein 386er reicht hier völlig aus.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 8 MB	Roland
RAM: 2 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



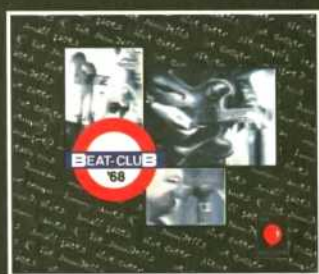
Heye Partner

The Red Balloon is a registered trademark of Telemedia GmbH



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

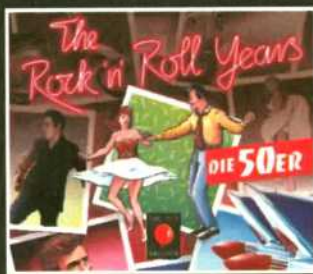
Rock Hysterie



Das ganze Spektrum
der Jahre '68 und '69.
Mit Original-Einspielun-
gen aus den ersten
legendären Beat-Club-
Sendungen.

Beat-Club '68
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.



Das interaktive Rock 'n'
Roll-Lexikon. Mit Musik-
beispielen, Videoclips,
Superquiz und einer
gehörigen Portion Zeit-
gefühl.

**The Rock 'n' Roll Years –
die 50er**
Kat.-Nr. 76896-40024-2
DM 79,95*



Wenn die Stars der
50er Jahre und die
alten '68er auf CD-
ROM losrocken, wird
Rock History zur
Rock Hysterie.
Diese Scheiben sind
Zeitgeist-Dokumenta-
tionen und musika-
lische Leckerbissen
in einem.

See you soon.

Im Vertrieb der
BMG
INTERACTIVE
Entertainment

CANNON FODDER



2



Der Schnellschuß

Die Indizierung des Vorgängers ist noch frisch, da schickt Virgin schon die Fortsetzung der „sensiblen“ Söldner-Soft in die Schlacht. Wetten, daß auch dieses Actionstrategical bald von der BPS aufs Korn genommen wird?!

Angesichts der Vorgeschichte dürften bei den Moralwächtern selige Erinnerungen an verflissene Predator-Prüfungssitzungen wach werden: Unser altbewährtes Söldner-team hat einen neuen Auftrag bekommen, aber bevor die Jungs in Aktion treten können, werden sie von Aliens gekidnappt!

Um aus dem Schlamassel herauszukommen, müssen die Entführungsoffer 24 Missionen mit insgesamt 72 Unterlevels bestreiten. Immerhin bieten ihnen die endlosen Weiten des Alls dabei ausreichend Abwechslung: In manchen Ecken sieht's aus wie in der libyschen Wüste, andere gemahnen an ei-

nen mittelalterlichen Wald oder das Chicago der 30er Jahre, und auch der rosarote Heimatplanet der Kidnapper wird mit einem Abstecher beehrt. Der Rest vom (Schlacht-) Fest gleicht dagegen dem Vorgänger aufs Haar, was neben der intuitiv beherrschbaren Maussteuerung auch für das Aufgabenspektrum gilt. So soll man nach wie vor einfach alles abmurksen, was sich bewegt; gelegentlich wird auch jemand gerettet, und in ganz seltenen Fällen muß man sogar mal ein paar friedliche Eingeborene am Leben lassen. In den späteren Abschnitten darf man zudem Rammböcke, Jeeps oder Panzer durch die Gegend bugsie-

ren und Geschütze bedienen – so wie die Feinde auch.

Allerdings ist die ganze Geschichte deutlich schwerer geworden, wenn sich das auch auf den meisten DOSen dank des hier langsameren Spieltempos (mehr Übersicht, mehr Zeit zum Zielen) nicht ganz so stark auswirkt wie bei der vier Wochen älteren Amigaversion. Um von den fehlenden Neuerungen beim grundsätzlich immer noch hervorragenden Gamedesign abzulenken, haben die Programmierer bei den Waffen um so kräftiger geklotzt. Folglich fliegen einem die Raketen hier nur so um die Ohren – oder man selbst wegen einer der vielen Tretminen in die Luft. Bloß ist die Grafik (Iso-3D) meist etwas häßlicher als beim ersten Teil, vor allem die Alienanimationen sind erschreckend lieblos geraten. Der Sound klingt weitgehend vertraut, und über die deutschen Screenshottexte breitet man besser den mildtätigen Schleier des Vergessens.

Wir vermuten daher schwer, daß die Fortsetzung eigentlich eine Datadisk hätte sein sollen und nur die Indizierung des Vorgängers einen Strich durch die preiswertere Rechnung gemacht hat. Was bleibt, ist frisches Kanonenfutter für Action-Strategen, das sich nicht ganz mit Interplays „Warcraft“ messen kann – aber zumindest die Jugendschützer erneut zu den Waffen rufen dürfte... (mm)



Die fahrbare Alienkanone



Im Rammbock unterwegs



Vier Jeeps auf einen Streich, der Panzer folgt sogleich!



Das Raumschiff der Gegenseite als Karte

Cannonfodder 2

(Sensible Software/Virgin)

Blutrünstiges Actionstrategical nach bewährtem Strickmuster.

GRAFIK	66%
SOUND	72%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	73%



73%

Für Geübte
Preis: ca. 89,- DM

Ein 486er ist zu empfehlen, eine Maus unumgänglich.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 4 MB	Roland
RAM: 1 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Profi-Software ab 4,90 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center
Bocholt

Lieber PC-Freund,

nachdem wir in über 3 Jähriger Tätigkeit auf dem Amiga inzwischen zum Marktführer geworden sind, freuen wir uns sehr, daß wir Ihnen jetzt auch für den PC die besten Shareware-Highlights anbieten dürfen.



Versand:

Vorkasse: 6,- DM

Nachnahme: 10,- DM

- * Alle Programme laufen selbständig und ohne Vorkenntnisse.
- * Vollständige Virus- und Error-Freiheit.
- * Umtauschgarantie bei Hard- und Software-Problemen.
- * Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.
- * Alle Programme lauffähig ab PC 286 mit VGA-Grafikkarte und 1 MB RAM
- * Mindestbestellwert: 10,- DM

Tel: 02871 / 18 66 25

Fax: 02871 / 18 66 26

Am alten Wehr 2
46395 Bocholt (PC)

Jedes Spiel nur
4,90 DM

Jedes Programm nur
4,90 DM

Jedes Spiel nur
5,90 DM

Jedes Programm nur
5,90 DM

Top Spiele

X00 Kinderspiele

4 tolle Lernspiele für Kinder: Verfluchte 6, Codeknacker, Addition und Verwürfelt.

X01 Poker Tetris

Neuartiges Tetris-Spiel: Anstelle von Spielsteinen fallen Spielkarten, die zu sinnvollen Spielpaaren angeordnet werden müssen.

X02 Pipeline

Das bekannte Spiel mit Wasserleitungen bauen.

X03 Auto Cross Rennen

Original Auto-Renn-Simulation für 1-2 Spieler im Maßstab 1:32 SUPER Grafik !!!

X04 Skat perfekt

Das bekannte Spiel für 1-2 Spieler.

X05 Helicopter Mission

Das grandiose Hubschrauberspiel von der Bundeswehr. Mit verschiedenen Hubschraubertypen.

X06 Action in Hollywood (Bi Fi II)



Spannendes Grafik-Adventure in der Filmstadt.

X07 Backgammon

X08 Mensch ärgere Dich nicht

X09 Billy the Kid

Tolles Action-Spiel im wilden Westen.

X10 American Football

X11 Fußball Manager

X12 Star Trek Pack



X13 3D Billard

X14 Tony im Kellogg's Land



Ein von der Fachpresse angepriesenes Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse.

Top Anwenderprogramme

X20 Firma plus

Komplettlösung für kleinere Betriebe aller Art.

X21 Mathematik

Zahlreiche Mathe-Programme auf einer Diskette.

X22 Etikett Master

Erstellt und druckt Adressaufkleber, Paketaufkleber und Etiketten aller Art in beliebigen Größen.

X23 Streckenplaner



Der ultimative Streckenplaner für Windows. Berechnet sofort die kürzeste oder die schnellste Strecke zwischen 2 Orten innerhalb Deutschlands.

X24 Der Innenarchitekt

Ein komplettes Einrichtungsprogramm zur Planung der Möbelleistung und Räumlichkeiten.

X25 Kassenbuch

Sehr einfach zu bedienen. Auch für totale Buchhaltungslaien bestens geeignet. Für Privatleute, Klein- und Mittelbetriebe.

X26 Briefkopf

Erstellen Sie kinderleicht eigene Briefköpfe mit Text und auch mit Grafik.

X27 Profibuchhaltung

X28 Demo Maker Pack Pro

Erstellen Sie Ihre eigenen Grafik/Sound-Demos mit tollen Grafik-Animationen und bester Musik.

X29 Speedup-Set

Hiermit wird Ihre Festplatte bis zu 10 mal schneller. Dieses Programm ist ein muß für jeden Festplattenbesitzer.

X30 Haushaltsbuch

Verwaltet alle Ihre Kosten und Finanzen des Alltages.

X31 Überweisung

Verwaltet Ihre Rechnungen und bedruckt Überweisungsformulare völlig automatisch.

X32 Musterbriefe

Über 300 Musterbriefe für alle nur denkbaren schriftlichen Vorgänge helfen Ihnen im Alltag weiter.

X33 Terminkalender

Komfortabler Terminkalender.

X34 Mailmonster

Komfortable Adressverwaltung mit Druckfunktion.

Top Spiele

X40 Historicus

Das Programm führt Sie spielerisch durch die Geschichte. Das Programm stellt Ihnen auch Fragen und testet Ihren Wissens-Stand.

X41 Hanse

Kaufmännisches Strategiespiel. Nach dem Vorbild der alten Hanse treiben Sie regen Handel mit Ihrem Schiff. Ein wahres TOP-Programm !!!

X42 Glückswand

Ein Familienspiel für 2-6 Mitspieler. Themen wie Sachen, Natur, Personen, Orte, Redewendungen... müssen erraten werden. Mit eigenen Frageeditor.

X43 Europa Liga

Managen Sie Ihren Verein durch durch 34 Europaligaspiele bis hin zur Meisterschaft.

X44 Dragon World

Kämpfen Sie in einer grausamen Welt gegen Riesen Ungeheuer und Feuerdrachen.

X45 Diamond Ball II

Ausgezeichnetes Action/Geschicklichkeitsspiel mit spitzen Grafik.

X46 Darts

Ein Wurfspiel mit spitzen Grafik.

X47 20th Century Frog

Ein Actionspiel der Superklasse: In der Umgebung eines Feuchtbiosphären erleben Sie als Frosch aufregende Abenteuer. Ihr Frosch muß Fliegen, Bienen und Raupen jagen. Er kann springen, schwimmen und tauchen. Auch für Kinder geeignet.

X48 5 Gewinnt

Plus 2 andere Gratis-Spiele auf der Disk.

X49 Superlotto

Ein Lottoprogramm mit allem Drum und Dran.

X50 Imbiss

Currywurstbudensimulation.

X51 Tennis

Tennisspiel mit Joystick-Unterstützung.

X52 Das Werner Game

Das super lustige Spiel mit super brillanter Top-Grafik. Action/Geschicklichkeits-Spiel.

X53 PC-Ball

Ein super Breakout-Spiel.

X54 Off Road

Ein Auto-Cross-Rennen im freien Gelände.

X55 Las Vegas

Ein einarmiger Bandit im kriminellen Las Vegas.

X56 Krieg der Sterne

Das ultimative Strategiespiel mit integriertem Editor.

X57 Super Puzzle

Wunderbare Bilder in 56 bis zu 7 Teilen zerlegt garantieren Spielspaß für Stunden.

Bunter Mix

X60 1000 starke Sprüche
Und 300 Kochrezepte werden Sie staunen lassen.

X61 Alf

Das tolle Katzenfresser-Spiel mit dem bekannten Helden.

X62 Schreibmaschinenkurs

Erlernen Sie kinderleicht das 10 Finger-System!

X63 Virus Killer Pro

Universalprogramm gegen alle bekannte Viren.

X64 Einstelgerdisk

Eine Diskette randvoll mit nützlichen Tips und Tricks rund um den PC.

X65 Disk Tools

Kinderleichtes formatieren und Kopieren von Dateien ohne komplizierte DOS-Eingaben.

X66 DOS-Commander

Übersichtliche Benutzeroberfläche, die über Funktionstasten bedient wird. Eine echte Hilfe für Anfänger und Fortgeschrittene.

X67 FM-Video

Verwalten von Videofilmen mit dem PC. Umfangreiche Eingabemaske und die Möglichkeit, eigene individuelle Ergänzungen anzubringen. Mit Such- und Sortier-Funktion nach beliebigen Kriterien.

X68 FM-Text

Super Textverarbeitung für den täglichen Briefverkehr. Mit Hilfstexten, Suchen, Ersetzen, automatischer Wortumbruch, div. Schriftarten, Lineal, Kalender...

X69 VGA Paint

Vollständiges Malprogramm mit allen üblichen Funktionen.

X70 VGA-Copy Pro

Das wohl beste Kopierprogramm für den PC: Kopiert alle Formate, erstellt Masterdisks auf Festplatte und bietet tolle Grafik und tollen, lustigen Sound.

X71 Disk/Festplatten-Retter
Zeigt gelöschte Files an und korrigiert fehlerhafte Daten so gut wie möglich.

X72 Weltatlas

Ausführlicher deutscher Atlas von über 160 Ländern.

X73 Print Studio

Zeigt GIF/PCX/TIF-Bilder an und druckt Sie aus.

X74 Horoskop

Errechnet individuelle Horoskope für jeden.

X75 Pornsoft

Ein Verschnitt des Spiels Leisure Suit Larry.

STOP

...mit der Ruhe auf dem Softwaremarkt. Jetzt wird gewirbelt...

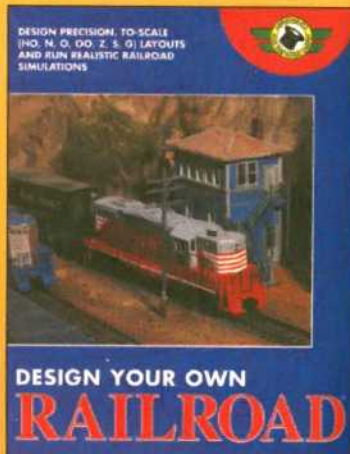




TRAIN ENGINEER

& Design your own Railroad

„Gleiche Kappen, gleiche Brüder“, sagt der Volksmund und hat damit wieder mal unrecht. Denn die beiden vorliegenden Digi-Eisenbahner sind sich zwar in vielem ähnlich, doch fällt das Ergebnis ganz unterschiedlich aus!



Hier ist man damit beschäftigt, seinen Zug durch Schienenlabyrinth zu lotsen, um Waren ein- oder auszuladen, wobei im Laufe eines Tages alle Stationen wenigstens einmal anzufahren wären. Doch vorher ist ein möglichst komplexes Liniennetz zusammenzubasteln, das dann mit Bahnhöfen ausgestattet, mit Drumherum wie Kühen oder Kakteen verfeinert und last not least mit einem exakt ausgearbeiteten Lieferplan (was von wo nach wo?) servierfähig gemacht wird.

Anschließend dampft der stolze Schienenkapitän in „Lokführer-3D“ durch die Gegend und wählt anhand der nebenbei eingeblendeten Routenübersicht möglichst geschickte Wege, um ungeachtet der arg begrenzten Ladekapazität

alle Kunden bedienen zu können. Hektiker dürfen sogar mehrere Gefährte auf einmal dirigieren, was aufgrund der damit notwendigen Echtzeit-Koordination für einen enorm steigenden Schwierigkeitsgrad sorgt. Die Präsentation ist indessen alles andere als enorm, trotz liebenswerter Details wie Tag/Nacht-Wechsel oder dem veränderlichen Wetter meint man, vor einem C64 zu sitzen – da beißen die Videosequenzen zu Entgleisungen und ähnlich spektakulären Ereignissen ebenso wenig einen Faden ab wie Sound-FX zu Rädergeratter und Kühe-Gemühe.

Inhaltlich mag es bei dem Bahn-Designer zwar prinzipiell um dasselbe gehen, doch ist hier das ganze Programm eine einzige Entgleisung: von der Draufsichtgrafik in 16 Farben über den Sound aus dem PC-Piepser bis hin zum nicht vorhandenen Spielspaß! Gut, das Teil weist zwar neben dem 94er-Copyright noch eine ganze Ahnenreihe älterer Einträge auf, die bis 1991 zurückgehen und sich offenbar auf frühere Versionen beziehen, aber wie mögen die wohl erst ausgesehen haben?! Und

warum hat man sich überhaupt die Mühe gemacht, diese Neuauflage per Import über den großen Teich zu schippern?

Nun, vielleicht wegen der Möglichkeit, die Spurbreite auf alle Modellbahn-Größen von Z bis G einzustellen, um so echte Anlagen vorab planen zu können. Aber ob das die geforderten 85 Kohlen wert ist? Wir haben das Progi hier jedenfalls einstimmig zur Gurke des Jahres gewählt, während der Train Engineer zumindest für eingeschworene Eisenbahner noch einen gewissen (wenn auch eher verschrobenen) Charme entwickelt. (jn)

Train Engineer & Design your own Railroad

(Abracadata)

Ein liebenswert altmodisches Strategie-Hektical für Thema-Fans und der Schienenstaub von rund 100 Jahren...

Train Engineer		Design your...	
33%	GRAFIK	9%	
51%	SOUND	7%	
68%	STEUERUNG	47%	
53%	MOTIVATION	4%	

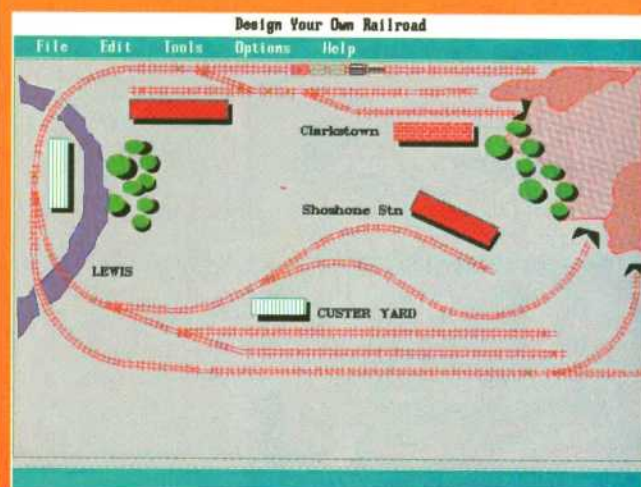


50% 80%

Variabel
Preis: 95,- DM/85,-DM

Train Engineer läuft auch unter „Windows“, der Designer ist sogar mit 'nem XT zufrieden – wen wundert's?

Super VGA	Soundblaster: ja/nein
VGA	Pro Audio
HD: 4 MB/1 MB	Roland
RAM: 1 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schloßplatz 19

DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
EA = engl. Anleitung ?? = noch nicht bekannt
Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser
Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen
möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren. **Versandkosten:**
Vorkasse 6,90 DM. **Nachnahme:** 9,90 DM
zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr.
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere
allgemeinen Geschäftsbedingungen.

VERSAND

31582 Nienburg · Schloßplatz 19

Tel.: (05021) 910416 Fax: (05021) 910403-04

CD-ROM



7th Guest DA 89,90 DM



11th Hour DA 99,90 DM*



Aces of the Deep DV 79,90 DM



Armored Fist DA 79,90 DM



Battle Isle 2 DV 84,90 DM



Bioforge DV 89,90 DM*



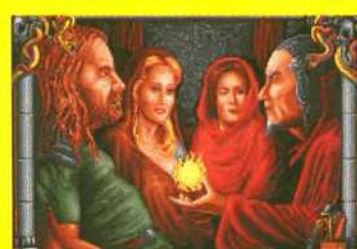
Christoph Kolumbus DV 89,90 DM



Colonization DV 89,90 DM



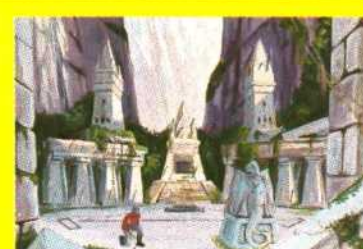
Creature Shock DV 89,90 DM



Das Schwarze Auge 2 DV 79,90 DM



Dawn Patrol DV 84,90 DM



Die Höhlenwelt-Saga DV 84,90 DM



Earth Siege DV 84,90 DM



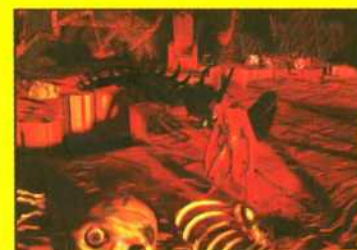
Ecstatica DA 84,90 DM



Falcon Gold Coll. DA 89,90 DM



FIFA Soccer DV 69,90 DM



Hell DV 79,90 DM



Inferno DV 99,90 DM



Kings Quest 7 DV 84,90 DM



Legend of Kyrandia 3 DV 79,90 DM

VERSAND

31582 Nienburg · Schloßplatz 19

Sammelnummer

Tel.: (05021) 910416 Fax: (05021) 910403-04

Auszug aus unserem Angebot von über 1.000 verschiedenen Spielen



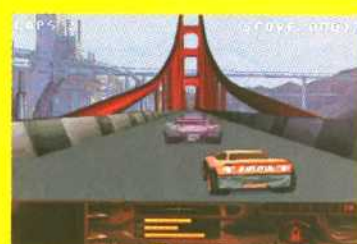
Lemmings III DA 69,90 DM



Lode Runner DV 79,90 DM*



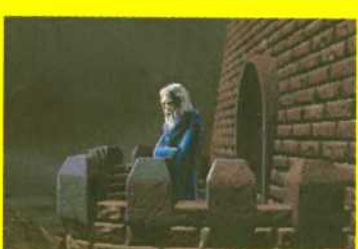
Mad News DV 84,90 DM*



Mega Race DV 69,90 DM



Magic Carpet DV 89,90 DM



Master of Magic DV 89,90 DM*



Myst DA 84,90 DM



NASCAR Racing DA 79,90 DM



NHL Hockey 95 DA 79,90 DM



Novastorm DA 79,90 DM



Oldtimer DV 84,90 DM



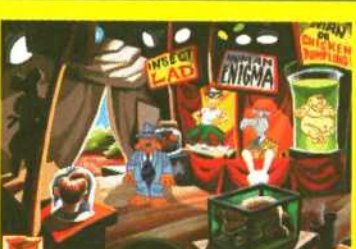
PGA Tour Golf 486 DA 89,90 DM



Ravenloft DV 69,90 DM



Rebel Assault DV 79,90 DM



Sam & Max DV 89,90 DM



Sim City 2000 DV 89,90 DM



Syndicate Plus DV 89,90 DM



System Shock DV 84,90 DM



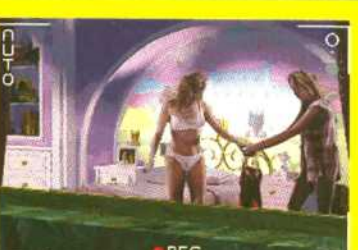
TFX DA 89,90 DM



Theme Park DV 79,90 DM



Transport Tycoon DV 89,90 DM



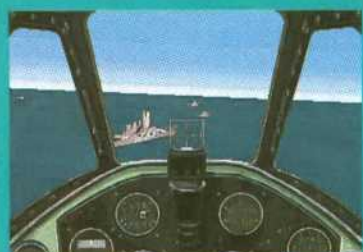
Voyeur DA 84,90 DM



Wing Commander III DV 99,90 DM



Zeppelin DV 84,90 DM*



1942 Pacific Air War DA 89,90 DM



Aces of the Deep DV 79,90 DM



Aladdin DA 69,90 DM



Alone in the Dark 2 DV 84,90 DM



Armored Fist DA 69,90 DM



Battle Bugs DV 69,90 DM



Battle Isle 2 DV 79,90 DM



Der Baulöwe DV 84,90 DM



Bazooka Sue DV 84,90 DM*



Black Hawk DV 69,90 DM



Bundesliga Man. 3 DV 84,90 DM



Cannonfodder 2 DA 69,90 DM*



Caribbean Disaster DV 79,90 DM*



Chaos Engine DA 54,90 DM



Chartbreaker DV 69,90 DM*



Civilization DV 89,90 DM



Colonization DV 89,90 DM



Dawn Patrol DV 84,90 DM



Das Schwarze Auge 2 DV 79,90 DM



Earth Siege DV 84,90 DM*



Ecstatica DV 74,90 DM



F-14 Fleet Defender DA 89,90 DM



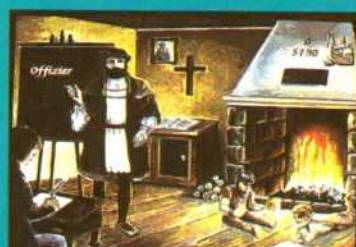
FIFA Soccer DV 69,90 DM



Flugsimulator 5.0 DV 129,90 DM



Fritz 3 DV 129,90 DM



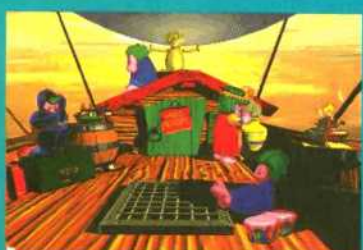
Hanse - Die Expedition DV 44,90 DM



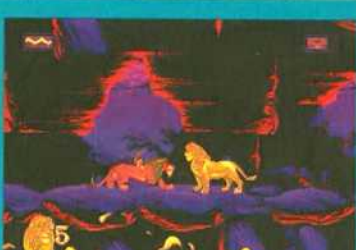
Hokum KA 50 DA 74,90 DM*



Indiana Jones 4 DV 49,90 DM



Lemmings 3 DA 64,90 DM



Lion King DA 69,90 DM



Lode Runner DV 69,90 DM



Lollypop DA 74,90 DM



Lords of the Realm DV 69,90 DM



Lothar Matthäus II DV 69,90 DM



Mad News DV 79,90 DM



Master of Magic DV 89,90 DM*



Pirates Gold DV 39,90 DM



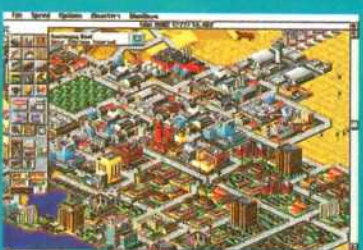
Pizza Connection DV 84,90 DM



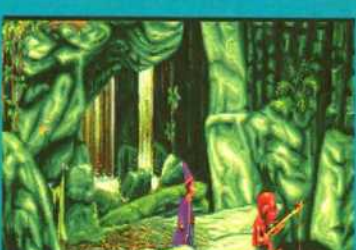
Rise of the Robots DA 79,90 DM



Sam & Max DV 84,90 DM



Sim City 2000 DV 84,90 DM



Simon the Sorcerer DV 84,90 DM



System Shock DV 79,90 DM



Theme Park DV 79,90 DM



Tie Fighter DV 89,90 DM



Transport Tycoon DV 89,90 DM



X-Wing Collection DV 69,90 DM



Zeppelin DV 79,90 DM

DAS FEHLER- TEUFELCHEN

...hat im letzten Heft nämlich auch uns nicht verschont und just auf dieser Seite eine Ziffer bei der Nummer der neuen **MicroProse-Mailbox** unterschlagen! Korrekt muß sie **05241/94 64 84** lauten – und jetzt viel Spaß mit den dort erhältlichen Demos, Updates oder gar der kompletten „F-14“-Missiendisk.

GUTE NACHRICHTEN

Ecstatica, das neue Actionadventure von Psygnosis, hat jetzt den Weg von der CD auf 13 Disketten gefunden, wobei deutsche Untertitel hier die Sprachausgabe ersetzen. Kostenpunkt: 30 MB auf der Festplatte und 89,- DM im Portemonnaie. Derselbe Betrag wird bei Softgold für die deutsche Version des aktuellen Bethesda-Basketballers **NCAA 2** fällig.

Wo wir gerade beim Sport sind: Das Update zu Sierras **Front Page Sports Football Pro '95** ist mit den kompletten Original-Teamkatern der NFL aus der 94/95er Saison ausgestattet und enthält alle wichtigen Regeländerungen sowie überarbeitete Taktiken. Zudem sind die Stadien nun schöner gerendert, und das Kamerasystem verschafft mehr Überblick denn je, wobei die diversen Perspektiven sozusagen auf „Film“ gespeichert werden können. Auch **Kick Off 3** ist unter dem Subtitel **European Challenge** in einer stark überarbeiteten Version zu haben. Hier traben die Jungs nun in 32 Farben über die Rasenflächen, deren Unterschiede endlich spürbar werden. Dazu sind jetzt auch die Zuschauer animiert, und trotzdem läuft das Spiel schneller! Die

Handhabung wurde ebenfalls verbessert, wodurch komplizierte Manöver leichter von der Hand gehen, wenn nun 96 europäische Topteams und 24 internationale Mannschaften zu diversen Wettbewerben antreten. Darüber hinaus hat man dem Spiel ein 320seitiges (englisches) Büchlein beigelegt, das alle Daten der Insel-Liga 94/95 haarklein auflistet. Zum Schluß die schlechte Nachricht: Weder die Foot noch die Fußballer kommen bei den Updates um einen finanziellen Obolus herum, selbst wenn sie die Ur-Version besitzen. So werden für die **European Challenge** rund 69,- DM fällig, während Sierra England sich mit dem halben Ladenpreis des Originals begnügt.

NACHSCHUB

Zu Sierras Robosim **Metaltech: Earthsiege** ist jetzt für 59,- DM ein Speechpack erhältlich, welches das Game sprachlich auf CD-Niveau hebt. Das Teil gibt's allerdings nur als Direktimport, etwa bei PC Fun, Schillerstr. 22, 80336 München, 089/ 59 12 69. Dort bekommt man für 49,- DM auch **Defender of the Empire**, also die englische Version der neuen „Tie Fighter“-Missions. Mit etwas Glück sollte die Datadisk mit 18 Zusatzaufträgen aber bei Erscheinen des Hefts zum gleichen Preis auch komplett deutsch von Softgold zu haben sein. (mm)



Neue Missionen für alte Sternenkrieger: Tie Fighter – Defender of the Empire

Wie immer ist diese Seite für aktuelle Verbesserungen, Erweiterungen und Übersetzungen aus den internationalen Spieleschmieden reserviert – nur müssen wir uns diesmal als erstes selbst verbessern...



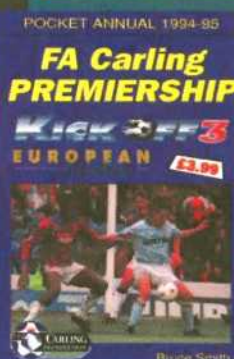
Ellipsoid-Ekstase jetzt auch von der Disk: Ecstatica



Langer Name, gutes Spiel: Front Page Sports Football Pro '95



Euro-Fußball, wie er (auch) im Buche steht: Kick Off 3 European Challenge



Große Robbis, große Worte: Earthsiege jetzt mit Speechpack

C:\WINDOWS*

C: [MS-DOS_6]

Der neue Look

Microsoft
Windows™ 95

Die Beta-Version

Kopie von Verknüpfung mit Readme

Verknüpfung mit Readme

Verknüpfung mit Sc2000w

Verknüpfung mit Win1

Verknüpfung mit Word

EIN ERSTER BLICK DURCH NEUE FENSTER: Windows 95

„Windows 3.1“ hat weiß Gott schlimmere Macken als den unlängst von der Presse hochgespielten Rechenfehler im Calculator – für den im Sommer kommenden Nachfolger verspricht Microsoft Besserung und noch viel mehr...

DER ERSTE EINDRUCK

Nach vielen Spekulationen um den Namen („Chicago“, „Windows S9“...) und die Features der neuen Benutzeroberfläche liegt uns nun eine Vorabversion vor, die das Beste hoffen läßt: Windows 95 wird ein vollwertiges Betriebssystem, das speziell im Hinblick auf Multimedia konzipiert wurde. Die ersten Unterschiede werden dabei schon nach der problemlosen Installation (in der Videokartentreiber etc. vollautomatisch berücksichtigt sind) deutlich, denn der farbenfrohe Menüscreen im altbekannten Design unterscheidet nicht

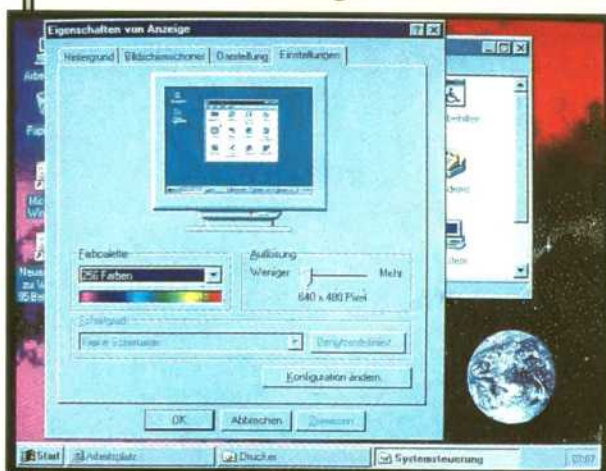
schließt. Außerdem kann man jetzt Standard-Dateien aus „Word“, „Excel“, „Lotus 1-2-3“ und vielen anderen verbreiteten Anwendungen direkt aufrufen, ohne dazu die Hauptprogramme starten zu müssen. Das spart viel Arbeit und damit kostbare Zeit.

PLUG & PLAY

Doch der größte Vorteil liegt im sogenannten Plug & Play, wobei dieses benutzerfreundliche Konzept inzwischen ja schon bei einigen Karten verbreitet ist – kompatible Modelle werden von Windows 95 automatisch erkannt und konfiguriert, wodurch das lästige Interrupt- und Adressensetzen endlich ein Ende hat. Kein Wunder, haben wir es hier doch mit einem echten 32-Bit-Betriebssystem zu tun und nicht mehr mit einem bloßen Aufsatz zu DOS (weshalb MS-DOS 6.2 und Windows 3.1 bzw. 3.11 mit Auslieferung von Windows 95 auch komplett eingestellt werden). Das macht sich auch im Umgang mit Spielen bemerkbar, die für die derzeitige Version 3.1 meist noch extra angepaßt sein müssen, um unter Windows zu laufen. Doch die 95er Ausgabe stellt diesbezüglich neben dem bekannten DOS-Fenster ein paar Zusatzoptionen bereit, womit sich die jeweils benötigte Konfiguration (EMS- oder XMS-Speicher etc.) festlegen läßt. In Härtefällen kann die neue Oberfläche auch abgeschaltet werden, wobei Windows 95 dann quasi als MS-DOS 7.0 agiert. Und sollte selbst das nicht genügen, läßt sich beim Booten sogar das alte Betriebssystem starten.

DIE PRAXIS

Zum guten Schluß wollten wir es natürlich genau wissen und haben deshalb drei Spiele aus dem Archiv gekramt, um mal zu sehen, wie viele davon unter Windows 95 laufen – und zwar im Multitasking-Modus gleichzeitig! Das Ergebnis war interessant:



mehr zwischen Datei- und Programm-Manager. Icons zum Programmstart werden nun entweder direkt auf der Oberfläche abgelegt oder über die neue Task-Leiste gestartet; die leidigen Gruppenfenster sind verschwunden. Über die frei verschiebbare Task-Leiste kann man bequem zwischen mehreren Anwendungen wechseln, und das sogar in preemptivem Multitasking, das im Gegensatz zum kooperativen Multitasking eine Blockierung der Programme untereinander praktisch aus-



„Falcon 3.0“ und „Death or Glory“ liefen brav nebeneinander her, während ausge-rechnet die Windows-Version von „Sim City 2000“ in den Streik trat. Bis zum Erscheinen der Endversion ist also noch Platz für Verbesserungen. Obwohl der eingebaute „Taschenrechner“ schon jetzt fehlerfrei arbeitet... (mic)



Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!

Neu! Neu! Neu!

FOOTBALL MANAGER 2

ISHAR 2

GENESIA

EVASIVE ACTION

SIM LIFE

THE HUMANS

LURE OF THE TEMPTRESS

ELVIRA 2

WORLDS OF ULTIMA:
MARTIAN DREAMS

DELUXE STRIP POKER

3D POOL

COMMAND H.Q.

**NOCH
BILLIGER!**

MAGNETIC SCROLLS
COLLECTION
COLOSSUS CHESS
SPEEDBALL

**FÜR
JE**

19.90 DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

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

- ☐ FOOTBALL MANAGER 2
- ☐ ISHAR 2
- ☐ GENESIA
- ☐ EVASIVE ACTION
- ☐ SIM LIFE
- ☐ THE HUMANS
- ☐ LURE OF THE TEMPTRESS
- ☐ ELVIRA 2
- ☐ WORLDS OF ULTIMA:
MARTIAN DREAMS
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ 3D POOL
- ☐ COMMAND H.Q.

- ☐ MAGNETIC SCROLLS COLLECTION
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ SPEEDBALL

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

PC

SPECIAL Der Cyberspace DAS INTERNET

Alle Welt redet vom Info-Highway, die Netsurfer sind längst darauf unterwegs: Per Modem kann man sich unter bestimmten Voraussetzungen in das Internet einklinken – und Infos ohne Ende aus dem größten Netzwerk der Welt ziehen! Hier wollen wir das Netz mal für Euch aufdröseln...

DIE URSPRÜNGE

Das Internet existiert bereits seit 1969, wenn auch nicht annähernd in den Ausmaßen, die es heute erreicht hat. Ursprünglich war es vom US-Verteidigungsministerium als dezentrales System konzipiert, um im Falle des Zusammenbruchs eines einzelnen Zentralrechners trotzdem weiterarbeiten zu können. Außerdem bemühte man sich um ein systemübergreifendes Netz, und in der Tat werden heutzutage verschiedene Betriebssysteme wie MS-DOS, Windows, OS/2 oder Unix unterstützt. Diese Standardisierung (TCP/IP = „Transfer Control Protocol/Internet Protocol“) spornte viele Firmen, Universitäten und Privatpersonen dazu an, selbst im Internet aktiv zu werden; mittlerweile wird es von knapp 30 Millionen Menschen genutzt – und jeden Tag kommen Tausende hinzu!

DAS ANGEBOT

Das Internet läßt sich in diverse Bereiche oder auch Dienste aufteilen, deren meistgenutzter wohl die elektronische Post namens E-MAIL ist. Ja, in den Staaten ist das Verschicken von digitalen Nachrichten inzwischen so populär, daß eine E-Mail-Adresse auf jede Visitenkarte gehört: Bill Clinton ist da (presidentwhitehouse.gov) ebenso zu erreichen wie Beavis & Butt-head (beavismtv.com). Ein weiterer grundlegender Dienst ist das FILE TRANSFER PROTOCOL, kurz FTP ge-

nannt. Damit kann man sich von allen erdenklichen Servern dieser Welt Megatonnen an kostenloser Software runterziehen, wobei insbesondere wir Zocker hier voll auf unsere Kosten kommen. So findet man etwa unter ftp.cdrom bzw. ftp.luth.se im Verzeichnis `/pub/doom` die neuesten Levels für „Doom“ oder kann unter ftp.uml.edu im Verzeichnis `/msdos/games` jede Menge Demos, Patches und Cheats zu aktuellen Games abgreifen. Einfach als Paßwort „anonymous“ angeben...

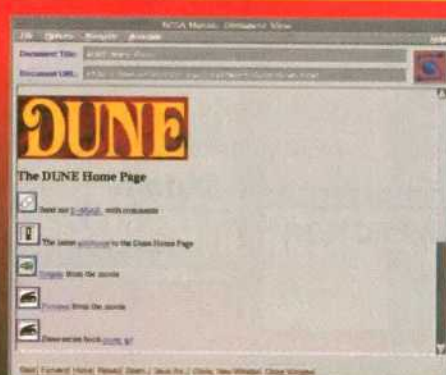
Interessant sind aber auch die Diskussionsforen (NEWSGROUPS), wo Teilnehmer aus aller Welt über Gott, die Welt, den Computer und mehr plaudern. So wird etwa unter alt.sex.watersports über sexuelle Vorlieben geratscht, während comp.sys.ibm.pc.games den neusten Klatsch aus der Spieleszene liefert. Großer Beliebtheit erfreut sich zudem die direkte Kommunikation (IRC) über das Internet, wobei eine Variante davon die MUDS sind. In diesen „Multi User Dungeons“ sind Rollen- und Strategiespiele mit bzw. gegen Gleichgesinnte aus San Francisco bis Tokio angesagt. Der absolute Kulthit unter den neueren Diensten ist aber zweifellos das WORLD WIDE WEB (WWW oder W3) mit seinen multimedialen Verknüpfungen aus Hypertext-Links, Grafiken, Sounds und Videos. Dieses interaktive „Datenfernsehen“ präsentiert sich auf einer hübschen Benutzeroberfläche; darüber hinaus beinhaltet WWW sämtliche anderen Dienste von E-MAIL über FTP und NEWSGROUPS bis hin zum komfortablen Suchservice für spezielle Interessen.

Dank Hypertext macht selbst das an sich eher unbeliebte Lesen am Bildschirm so richtig Spaß, da die Dokumente hier jede Menge Verweise (Links) auf andere enthalten. Im Klartext: Wird ein fett oder unterstrichen gezeigtes Wort am Screen angeklickt, landet man u.U. automatisch beim entsprechenden Server – und das kann schon mal die amerikanische Weltraumbehörde NASA sein!

DIE SERVER

Das Salz in der Internet-Suppe sind natürlich die Adressen der verschiedenen Server. Eine besonders interessante Adresse wäre z.B. <http://wings.buffalo.edu/contest/awards/index.html>, mit der man auf die nützliche Awards-Page gelangt, wo die besten Server des vergangenen Jahres ausgezeichnet wurden – darunter auch die Gewinner im Bereich Entertainment, wie z.B. die Internet Movie Database, wo Infos, Kritiken und sogar Videoclips zu aktuellen Streifen warten. Richtig spaßig geht's auf dem Server der südkalifornischen Uni (<http://www.usc.edu/dept/robotics> bzw. zusätzlich [/fun.html](http://www.usc.edu/dept/robotics/fun.html)) zu, wo sich z.B. der Bestand von Flaschen in Cola-Automaten überall auf dem Globus abfragen läßt. Und im „Virtual Frog Dissection Kit“ (<http://george.lbl.gov>) darf der Krötenchirurg schließlich sogar digitale Frösche sezieren...

Als Musikfreak sollte man sich dagegen mal im amerikanischen Nando-Net (<http://www.nando.net>) umhören; hier stehen im Link „Music Kitchen“ MPEG-



Eine kleine Auswahl ...



Videos und aktuelle Artikel zu den Beastie Boys und den Breeders zur Auswahl. Einen regelrechten Boom erlebt zur Zeit das INTERNET UNDERGROUND MUSIC ARCHIVE (<http://www.iuma.com>): Bands aus aller Herren Länder schicken ihre Demotapes an das Netlabel, und kurz darauf dürfen sie als Soundfiles downgeloadet werden. Welche Bedeutung der IUMA zukommt, beweist die Tatsache, daß jetzt auch Mediengigant Warner Bros. seine Page auf diesem Server anbietet. Hier noch ein paar weitere Schmankerl in aller Kürze: Unter [\[burg.germany.eu.net.nda.spiegel\]\(http://www.ham-burg.germany.eu.net.nda.spiegel\) kann man kostenlos ausgewählte Artikel aus dem „Spiegel“ lesen, unter <http://sunsite.unc.edu/louvre> wartet eine virtuelle Führung durch den Pariser Louvre, und wer sich den Marsch ins Reisebüro ersparen möchte, fischt sich News und Sonnenuntergänge von Australien bis Grönland aus dem Netz \(<http://www.leo.org/infosys/tourist>\). Liebhabern weiblicher Rundungen sei die Niki Taylor-Page \(<http://www.eece.ksu.edu/drob/niki.html>\) an den Busen gelegt, und von der Uni Passau](http://www.ham-</p>
</div>
<div data-bbox=)

gibt's unter <http://www.fmi.uni-passau.de.htbin/lt/lt2html> eine gelungene Online-Version des Deutsch/Englisch-Wörterbuchs von Langenscheidt. Freilich darf zum guten Schluß nicht verschwiegen werden, daß man auch im Internet ab und zu im Stau steht – gerade beim Runterladen von Videosequenzen wird schnell klar, daß hier in Sachen Geschwindigkeit noch einiges zu tun ist. Trotzdem: Wer es einmal besucht hat, den läßt dieses globale Digi-Dorf nicht mehr los! (Manuel Semino)

DAS KLEINE INTERNET-ABC

ACCOUNT: Zugang bzw. Zugangsbe-
rechtigung.

HYPERTEXT: Hypertext-Dokumente
enthalten Querverweise auf andere In-
ternet-Quellen.

INTERNET: Weltweite Verbindung al-
ler Computer, die über das einheitliche
Protokoll TCP/IP miteinander kommu-
nizieren.

LINK: Querverweis – Bestandteil von
Hypertext.

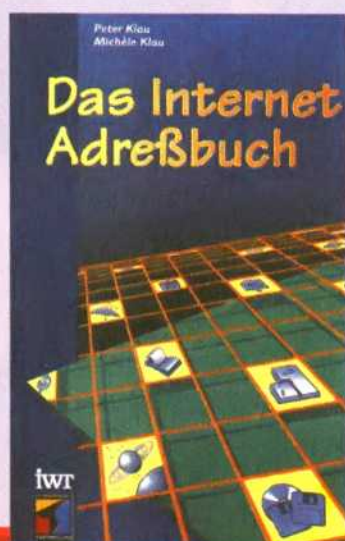
SERVER: Darunter versteht man sowohl
einen Datenanbieter als auch einen Com-
puter, der für andere Rechner Dienste
ausführt.

WORLD WIDE WEB: Netzgewebe
von miteinander verbundenen Doku-
menten auf weltweit verstreuten Internet-
Rechnern. Basiert auf dem Hypertext-Sy-
stem.

LESESTOFF FÜR NETZWERK-TOURISTEN

Ein gutes Einsteigerbuch kommt vom Sybex Verlag: „Internet für Dummies“ von J.R. Levine und M. Levine Young. Der Band wird mit einer Diskette geliefert und stellt auf 160 Seiten die grundlegenden Dienste in leicht verständlicher Form vor. Zu beziehen ist das Buch für 24,- DM im Buchhandel unter der ISBN-Nummer 3-8155-7128-6.

Wer sich im Netz bereits auskennt und scharf auf neue Adressen ist, dem empfehlen wir „Das Internet Adreßbuch“



von Peter und Mi-
chele Klau aus dem
Hause Thompson Pu-
blishing. Von A wie
Archäologie bis Z
wie Zoologie finden
sich hier auf 290 Sei-
ten weltweite Adres-
sen zu allen Aspek-
ten des Lebens. Zu
haben für 29,- DM
unter der ISBN-Num-
mer 3-8266-2653-2.



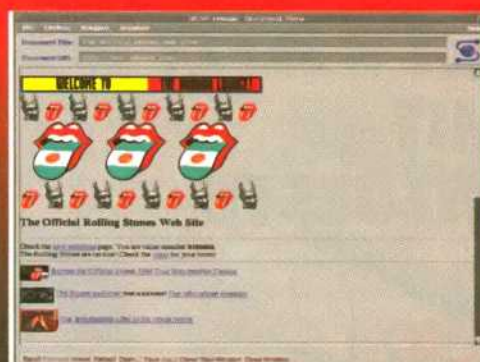
WO BEKOMME ICH ZUGANG ZUM INTERNET?

Als Student bekommt man bereits für
rund 20,- DM im Jahr einen Internet-
Account, wobei die meisten Unis in

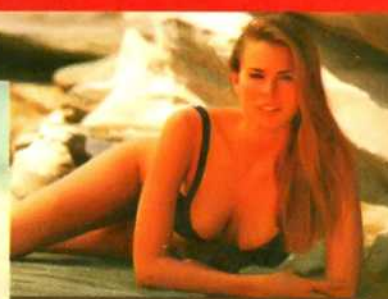
ihrem Rechnerzentrum Computerräume
unterhalten, wo sich Studenten und Uni-
versitätsangestellte kostenlos auf Da-
tenreise begeben dürfen. Normalsterb-
liche müssen hingegen mit Gebühren
zwischen 20 und 50 Mark im Monat
(eine Preissenkung ist bereits fest ge-
plant) rechnen, dazu kommen die Ko-
sten für die Telefonverbindung zu den

Service-Providern. Euren ortsnächsten
Anbieter erfährt Ihr bei:

**Individual Network e.V., 26129 Ol-
denburg, Tel.: 0441/98 08 55 6**
**Spacenet GmbH, 80807 München,
Tel.: 089/32 46 83 0**
**Infonet, 60316 Frankfurt,
Tel.: 069/49 29 89**



...aus dem großen Internet-Programm



ES GIBT MEHR ALS NUR DEN PC...

AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

1/95

Aktuell im Test

- MORTAL KOMBAT 2
- JUNGLE STRIKE
- TOWER ASSAULT
- PGA EUROPEAN TOUR
- ZEEWOLF
- CANNONEODDER 2

Schon im Preview

- SUPER STREETFIGHTER 2 & BIING!

Info-Highlights

- IN/OUT-LISTE '95
- COPY-TOOLS
- HEFT IM HEFT

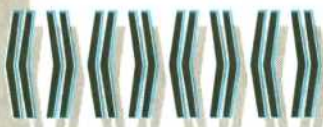
KNOW HOW

- TIPS - CHEATS - PLÄNE - LÖSUNGEN
- ABANDONED PLACES 2
- RISE OF THE ROBOTS
- SIM CITY 2000
- JUNGLE STRIKE
- U.V.A.!

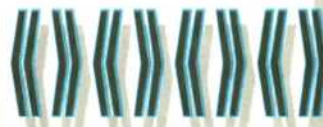
CD-SONDERTEIL

AMIGA JOKER

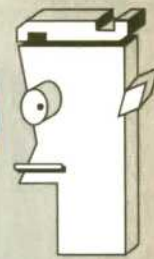
...Z.B. DEN AMIGA – UND DAFÜR GIBT'S JETZT
DEN NEUEN AMIGA JOKER MIT
CD-SONDERTEIL. HOLT EUCH DIE NEUESTE
AUSGABE AB
27. JANUAR AM KIOSK!



BESSERWISSE



2/95



Der Februar, der Februar wird kälter als der Januar, und nur, wer Besserwisser liest, stets Herr der Lösungswege ist. Wie immer hoffen wir, alle Ungereimtheiten bei Games mit unseren Besserwisser-Lösungen auszuräumen!

Wie üblich kommen wir dabei nicht ganz ohne Eure Hilfe aus, und deshalb bitten wir wie stets um Eure Unterstützung, ohne die wir trotz Kälte ganz schön ins Schwitzen kämen. Daher hoffen wir wieder auf Euer strategisches Können, Eure Kombinationsgabe etc. etc. Das heißt: Schickt uns viele Lösungen, Tips, Tricks und Karten zu den neuesten Spielen. Die Mühe lohnt sich, denn **jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 deutschen Markern belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Einen kleinen finanziellen Extra-Bonus gibt's für diejenigen, die uns zusätzlich zum Text noch Savestän-



de auf die Disk packen, bei denen schwierige Spielstellen schon geschafft sind. Um uns ansonsten die Arbeit erheblich zu erleichtern, sollten längere Beiträge stets auf Papier und als ASCII-Textfile auf Diskette vorliegen, Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den



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

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft-

und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern
089/46 38 23 und
089/460 58 22

Gelöst

Dragon Lore
DSA 2
Kyrandia 3

Cheats zu

Creature Shock
Desert Strike

Tips und Codes zu

Elite 2
Jim Power
Joker CD
Lollypopp
One Must Fall
Pirates!

Karten zu

DSA 2



Komplettlösung Teil 2

Weiter geht's in den blutigen Zinnen:

Blutzinnen

Nach einer Woche Gefangenschaft überwältigt Ihr aus Verzweiflung einen Orkwächter und brecht aus der Zelle aus. Im Zellengang müßt Ihr noch zwei weitere Orks überwältigen. In einer Zelle (Position 1) findet man die Leiche des Anführers der Schwarzmagier vor und bei ihr den Salamanderstein, der natürlich eingesteckt wird. In Zelle Nr. 2 entdeckt man Praiodan, den man mitnehmen kann (nähere Informationen im Abschnitt „Die Nichtspielercharaktere in Sternenschweif“). Wenn Ihr keine Lust auf Gestaltenwechsler, sondern auf Orks habt, nehmt doch Thurrass aus Zelle 3 mit (siehe „Nichtspielercharaktere in Sternenschweif“)! Da Ihr der Ausrüstung beraubt wurdet, müssen die Türen

der Blutzinnen (falls Ihr keinen Schlüssel habt) mit Gewalt oder Magie geöffnet werden. Der Raum südlich von den Zellen aus sollte als „Rastraum“ benutzt werden, d.h., sind die Helden einmal schlecht dran, suchen sie ihn auf und legen sich schlafen. Er ist wegen des Brunnens am besten geeignet, da sonst die Gruppe ohne Wasser schnell verdursten würde.

In Level 2 gibt es einen großen Saal, den Ihr (falls Ihr lebensmüde seid) gern betreten könnt: Hier findet wahrscheinlich gerade eine Orkversammlung statt, es tummeln sich ungefähr 20 Schwarzpelze. Der Kampf muß und kann nicht bestanden werden! Im Norden in Level 2 gibt es eine Tür, von der man, sobald man sich an ihr zu schaffen macht, ein paar Bolzen in den Nacken getrommelt bekommt. Die Geschosse kommen von der nördlichen Wand, bei deren näherer Untersuchung kann man die Falle auch entschärfen. Nördöstlich des Versammlungssaals befindet sich ein Hebel, den man umlegen kann (Peng!), was aber nichts bewirkt. An der südlichen Wand befindet sich eine Scheinwand, durch die man die Blutzinnen verlassen kann. Ihr könnt zwar noch nach Eurer Ausrüstung suchen, das jedoch haben wir in unserer Lösung nicht näher behandelt. **Die Flucht aus den Bergen...**

.....ist nicht ungefährlich, denn die

Helden werden nun von Waldschraten, Verfolgern (Konkurrenten), Orks und Goblins gejagt. Hier sollte man oft abspeichern. Erstes Ziel ist am besten Kvirasim, wo man sich neu ausrüstet (auf den wöchentlichen Markt warten!), die Dinge aus den Blutzinnen verschreibt und auf jeden Fall (!) Dietriche kauft. Das Geld wird ebenfalls aufgefrischt (Falschspiel, Tanzen etc.). Macht Euch nun auf den Weg nach Tiefhusen, wenn Ihr das Geheimnis um Sternenschweif lüften wollt, oder nach Tjolmar, wenn Ihr vorhabt, das Spiel so schnell wie möglich zu beenden. **Das Geheimnis um Sternenschweif**

Tiefhusen

In Tiefhusen begibt man sich erst zum Phextempel, der merkwürdigerweise geschlossen ist. Nächster Stopp ist die nördlichste Taverne, „Goldschatz“, wo nach einigen Runden fröhlichen Zechens ein Tiefhusener Bürger fragt, ob er sich setzen dürfe, was ihm die Helden auch gestatten. Nachdem der Mann sich auf unsere Kosten volllaufen hat lassen, läßt er sich ein paar Informationen in Sachen Phextempel entlocken: Ein gewisser Hensger könne uns weiterhelfen, meint der Betrunkene. Hensger lehnt an einem Baum, den man erreicht, indem man die Stadt nach Norden verläßt. Nun befindet man

sich im „städtischen Vorgarten“. Man sollte auf alle Fälle um die 70 Dukaten bereithaben, wenn man Hensger entgegentritt. Der ist nämlich stur und hilft uns nur gegen Geld weiter. Hat man ihm seinen Lohn bezahlt, fordert er uns auf, am Abend (bzw. am nächsten Morgen) wiederzukommen. Zur ausgemachten Zeit trifft man sich mit ihm an der bestimmten Stelle wieder. Helden, die schlecht dran sind, sollten sich bis dahin ausrüsten, diverse Pfeile oder Bolzen usw. nachkaufen. Hensger führt Euch durch das Stadtgetümmel, öffnet eine Kellertür und bittet Euch hinein. Ihr tappt geradewegs in die Falle: Der Unhold schließt die Tür wieder, sobald Ihr den Keller betreten habt. Nun befindet Ihr Euch unter dem städtischen Phextempel.

Im Phextempel

Hier kann man zuerst ein paar Rationen mitgehen lassen (Position 1). In der Truhe bei Position 2 liegt eine goldene Wurfaxt. Im Raum befinden sich aber einige Priester, mit denen man zuerst kämpfen muß. Die Geheimtüren (G) gehen eigentlich ganz leicht auf, manche öffnen sich jedoch erst, wenn man diverse Rätsel gelöst oder Aufgaben erfüllt hat. Zuerst wäre da das „Memory Rätsel“, das folgendermaßen zu lösen

PHEx-TEMPEL



- G = Geheimwand
- P = Skelette
- P = Phexopferschale (50 D spenden!)
- L = Lavalampe
- i = Gitter

- A = Zugesperrter Ausgang
- B = Aufklärung
- C = Ausgang
- 1 = Rationen
- 2 = Truhe (enthält goldene Wurfaxt)
- 3 = Memory Rätsel (Lösung: 3*Phex)
- 4 = Rätsel (Lösung: Nacht)
- 5 = Truhe mit Phexkleidung
- 6 = Kampf gegen Skelettkrieger

ist: Auf der Wand befinden sich Steintafeln mit verschiedenen Symbolen auf der Rückseite. Man kann drei Symbole gleichzeitig aufdecken; deckt die Gruppe ein viertes auf, wird das zuerst umgedrehte Symbol wieder zugedeckt. Findet nun die drei Phexsymbole (der Fuchs in der Nacht) und laßt sie zur gleichen Zeit aufgedeckt. Das Rät-

sel ist gelöst, und eine Geheimtür im Tempel wird entriegelt. Eine weitere Rätselpalette befindet sich bei Position 4. Hier gilt es, ein Worträtsel zu lösen, es wird nach der Tageszeit des Phexengottes gefragt. Die Antwort lautet natürlich „Nacht“, wann sonst ist die Zeit der Diebe? Eine dritte Geheimtür wird entriegelt, indem man bei Position

P 50 Dukaten in die Opferschale legt. Die Schriftrolle, die bei Stelle 7 auf dem Boden liegt, kann aufgehoben werden, es handelt sich hierbei um ein „Geldscheißer“-Rezept. Sobald Ihr die Schriftrolle genommen habt, kommt aber ein Gitter herunter, und Ihr müßt einen Kampf gegen ein paar Skelettkrieger bestehen. Habt Ihr gewonnen, hilft die südlich gelegene Geheimtür weiter. Hier findet Ihr ein weiteres Rezept. Nachdem die Party es eingesteckt hat, öffnet sich das Gitter wieder.

Die Phexenkleidung bei Position 5 sollte man nur an sich nehmen, wenn man den Spruch „Geister bannen“ beherrscht, denn sobald Ihr das Zeug eingesteckt habt, erscheint ein Poltergeist, der den Ausgang versperrt. Bei Position 6 geratet Ihr nach einem Anlauf auf das Bild in einen weiteren Kampf, den Ihr bestehen müßt! Hat die Gruppe überlebt, bekommt sie einen Schlüssel. An Position B werdet Ihr endlich über alles aufgeklärt, es empfiehlt sich aber, die drei Phexenjünger nicht anzugreifen, sondern sich vor der Statue zu verbeugen und den Dungeon durch die Treppe an Position C zu verlassen. Das Geheimnis um Sternenschweif ist nun endlich gelüftet, und Ihr könnt Euch wieder dem eigentlichen Auftrag zuwenden.

Tjolmar

Auf der Suche nach Imgramosch

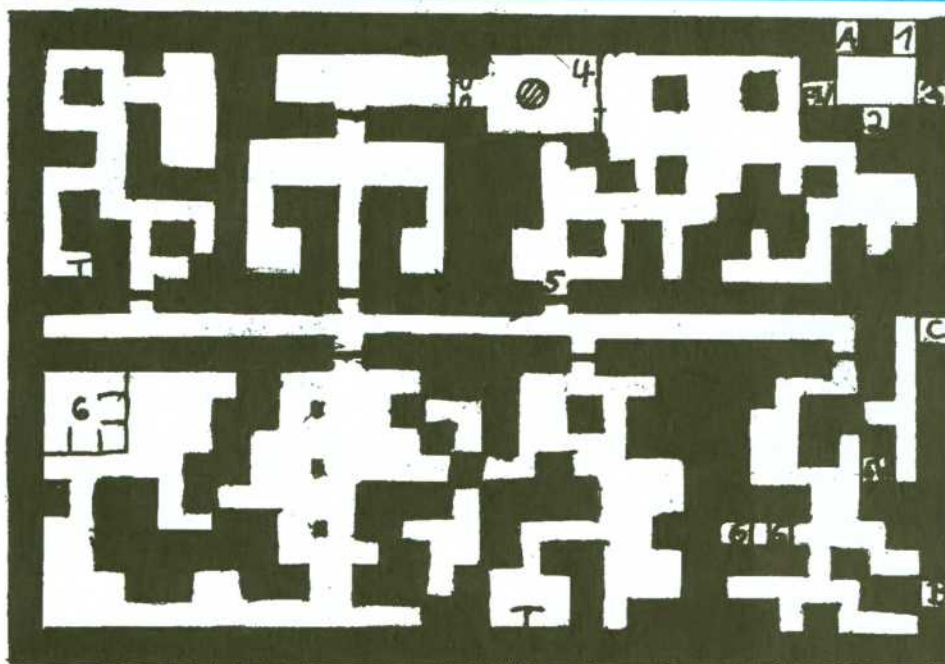
In Tjolmar erfahrt Ihr nach einigem Herumhören schnell, daß sich Imgramosch zwar hier niedergelassen hat, aber seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen wurde. Er wohnt ungefähr in der Mitte Tjolmars, im südwestlichsten Haus im „mittleren Gang“ der Stadt. Man klopft an, jedoch öffnet ein Zwerg, der meint, Imgramosch wohne hier nicht mehr. Nachdem der Zwerg die Tür wieder geschlossen hat, tretet Ihr sie sofort ein, und Ihr befindet Euch mit einem Schlag im Gewölbe unter Tjolmar.

Gewölbe unter Tjolmar

Sofort stolpert die Gruppe in einen

Kampf, der auf jeden Fall zu bestehen ist. Danach sollte man noch einmal in die Stadt und sich ausruhen. Wieder im Gewölbe, löst man das Rätsel mit der Geheimtür (siehe Karte). Man zieht zuerst an dem Ast, der an Position 1 hervorragt, danach an Ast Nr. 2 und zuletzt an Ast Nr.3. Zieht man einen anderen Ast, fängt das Ganze von vorne an. Ist alles richtig gemacht, springt hinter Euch ein geheimer Durchgang auf. An Position 4 wird man, sobald man das Podest betreten hat, gefangen. Nun sollte der fingerfertigeste Held der Gruppe versuchen, sich den Schlüssel im Dornenbaum, der sich in der Mitte des Podestes befindet, zu schnappen, wobei er zwar von einem Dorn gestochen wird, den Schlüssel aber mitnehmen kann. Bleibt nur noch das Freikommen. Im Westen des Gefängnisses befinden sich zwei Gargoyleköpfe aus Stein. Einer davon enthält einen Haken, den man allerdings nur durch eine gelungene Sinnesschärfe-Probe bemerkt (mehrmals versuchen!). Durch Ziehen des Hakens öffnet sich eines der Gitter, und die Gruppe kann durch. Hinter Euch schließt sich das Gitter wieder.

Nun erweisen sich Eure Dietriche, die Ihr hoffentlich in Kvirasim gekauft habt, als nützlich: Nachdem Ihr die Tür an Position 5 geöffnet habt, befindet Ihr Euch in einer Art „Hauptgang“. Falls Ihr nicht genug Geld für Dietriche hattet, müßt Ihr die Türen mit Gewalt oder Magie (Foramen) öffnen. An Position 6 steht eine weitere Podestebene, auf der sich ein eingefrorener Brunnen und ein Eisblock, in dem Helen steckt (siehe Nichtspielercharaktere), befinden. Der Eisblock kann mit dem „Schmelze-Zauberspruch“ geschmolzen werden. Dazu braucht Ihr aber genügend Abstand, deshalb stellt Ihr Euch auf die Rampe, die auf das Podest führt. Ist der Block aufgetaut, will sich Helen der Party anschließen (den Wunsch sollte man ihr erfüllen). Außerdem bekommt man jetzt auch den Schlüssel aus dem Brunnen ins Inventar. Öffnet nun die Tür am östlichen Ende des Ganges. Steigt aber nicht

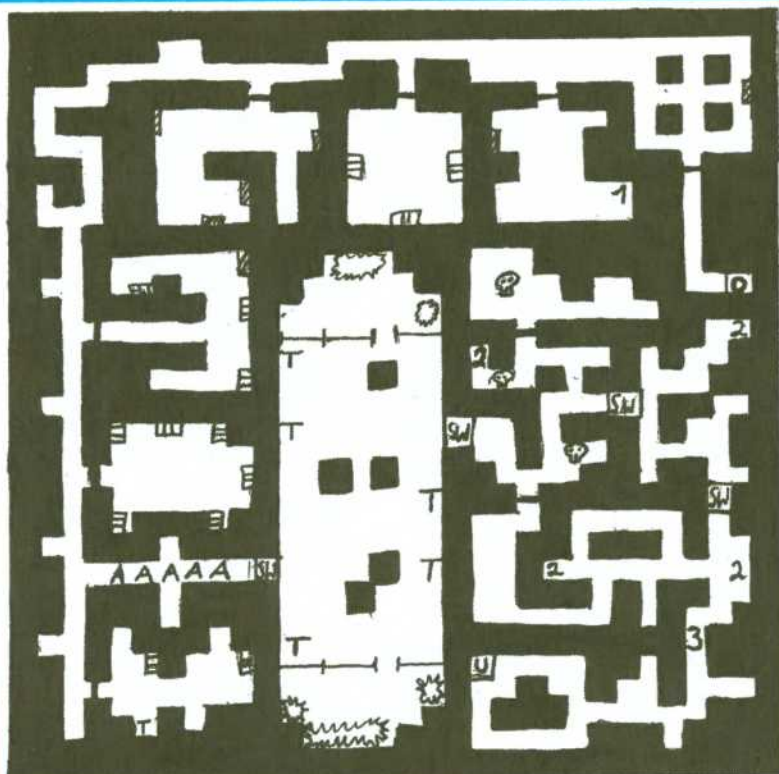


TJOLMAR-GEWÖLBE

- A = Ausgang
- B = Ablenkungstreppe
- C = Treppe, die in den Namenlosen-Tempel führt
- 1,2,3 = Reihenfolge
- 4 = Gefängnis
- 5 = Tür zum Hauptgang
- 6 = Podestebene mit Eisblock und Brunnen
- 7 = Namenlosenstatue
- G = Geheimwand
- SW = Scheinwand
- = Dornenbusch
- i = Gitter
- FW = Funktionswand
- S = Säule
- GC = Gargoyle-Köpfe
- Zahlenkombination: 1945

TEMPEL DES NAMENLOSEN

Level 1



- A = Bolzenhinterhalt
- B = Bett
- Sw = Scheinwand
- S = Skelett
- T = Treppe nach oben
- H = Heuhaufen
- L = Heulager
- Tr = Truhe
- T = Treppe nach unten
- S = Schrank
- T = Tür
- G = Gitter
- M = Mauer
- B = Brunnen
- 1 = Hier gibt es nach bestandenen Kampf ein Amuletteil
- 2 = Hier wird das komplette Amulett in das Schloß gesteckt, worauf die
- 3 = Tür aufspringt

die Treppe hinunter, denn sonst werdet Ihr im ganzen Level verstreut. Geht statt dessen durch die Illusionswand im Westen des Raumes, und nehmt der Totenkopfpuppe die schwarze Namenlosenstatue ab. Nun durch die Scheinwand im Osten und die Treppe C hinabsteigen.

Der Tempel des Namenlosen

Hier arbeitet Ihr Euch in den Südwesten vor, wo Ihr den Kampf im Raum mit der Truhe besteht und die Truhe danach plündert. Bevor Ihr Euch zu den A-Positionen begeben solltet Ihr Euch vollständig ausruhen und danach auf jeden Fall Eure Wasserflaschen am Brunnen (1) auffüllen. Auf jeder A-Stelle werdet Ihr von Bolzen bombardiert, haltet deshalb die Heiltränke aus der Truhe bereit und bewegt Euch rückwärts fort. Gehen Euch die Heiltränke aus, zaubert Ihr einfach „Balsam Salambunde“ auf den Verletzten. Nachdem Ihr die Scheinwand durchlaufen habt, geratet Ihr in einen Kampf mit Säbelzähntigern. Ist dieser gewonnen, werden die Truhen geöffnet: Ihr werdet einige 100 Dukaten

reicher und bekommt noch ein paar Heiltränke. Im nördlichen und südlichen Gehege befindet sich ebenfalls je ein Tiger. Nun durch die Scheinwand im Osten. Sucht die vier Positionen 2 auf, wo Ihr jeweils gegen einen Skelettkrieger kämpfen müßt. Nach jedem Kampf erhaltet Ihr ein Amuletteil. Habt Ihr alle vier, begeben Ihr Euch schleunigst zur Position 3, wo die Wand mit den vier Teilen aufgeschlossen wird. Das Ganze muß aber relativ zügig vonstatten gehen, da sich die Krieger die Teile nach einer gewissen Zeit wieder auf magische Weise zurückholen. Wenn dies geschieht, muß leider ein früherer Spielstand geladen werden. Steigt nun per Treppe in Level 2 des Namenlosetempels. Hier erscheint ein Magier, Helen hat Schuß und haut ab, der Magier schnappt sich den Salamanderstein und verschwindet. Der Ritter im Westen muß nicht besiegt werden, er hat nur ein Kulddokument, auf dem „Kult“ steht. Im Osten befindet sich eine Scheinwand. Löst das Rätsel an Position 2 (Lösung: Arkandor), wonach Ihr die Tür an Position 3 öffnen könnt. Nun ruht Ihr

Euch vollständig aus, denn der Endkampf steht bevor!

Der Endkampf gegen Arkandor

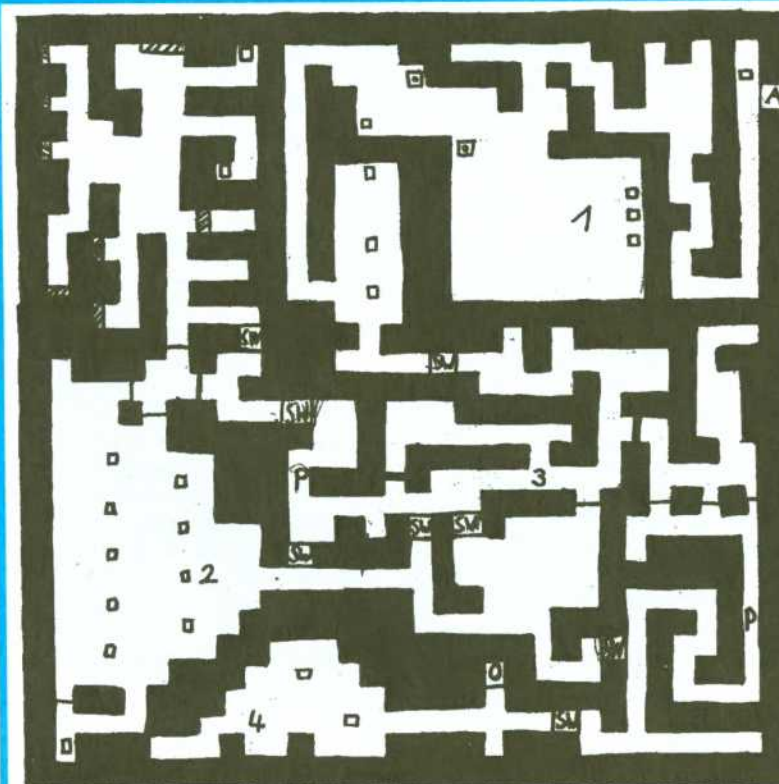
An Position 1 befindet sich der versteinerte Zwerg Imgramosch. Sobald Ihr Euch ihm nähert, macht der Magier, der Euch den Salamanderstein geklaut hat, auf sich aufmerksam und beschwört Arkandor herauf. Wenn Ihr den Spruch „Verwandlung beenden“ beherrscht, könnt Ihr Imgramosch befreien. Habt Ihr das getan, empfiehlt es sich, zu flüchten und sich erneut auszuruhen. Beherrscht Ihr den Zauberspruch nicht, wird der Endkampf nur etwas schwerer. Taktik: Zuerst hinter Felsen in Deckung gehen. Magiekundige sollten ihre ganze Astralenergie nur auf den Blitz konzentrieren (Arkandor sollte in jeder Runde einmal geblitzt werden!). Sobald Ihr den ersten Blitz abgeschossen habt, rennen die restlichen Helden auf den Felsen zu, auf dem Arkandor sitzt. Einer sollte sich ganz rechts, neben dem Bein, auf die Schädel und Knochen stellen (nicht direkt ans Bein, da wird man aufgefressen!), denn dort ist Arkandor am verwundbarsten. Seine

Lebensenergie beträgt etwa 200, habt Ihr ihm diese abgezogen, ergibt er sich und schenkt Euch das Leben. Sollte einer Eurer Helden im Kampf gefallen sein, kann man ihn dank des vielen Geldes, das Ihr im 1. Level gefunden habt, im 3. Teil wiederbeleben. Nun nur noch mit (dem von Arkandor entsteinerten) Imgramosch in der Party und dem Salamanderstein im Gepäck den Tempel des Namenlosen verlassen. Oben erwartet Euch Elursion Sternlicht bereits. Das Abenteuer wird mit einer schicken Endsequenz beendet, und wir warten voll Spannung auf den dritten Teil der Nordlandtrilogie aus der Welt des Schwarzen Auges!

ANHANG: EINIGE NICHTSPIELERCHARAKTERE AUS STERNENSCHWEIF

Antharon

Antharon ist ein Streuner der 12 und auf der Strecke Neulowangen nach Lowangen anzutreffen. Mit dem Zauberspruch „Respondami“ kann sein wahrer Gedanke herausgefunden werden: „Sobald ich in Lowan-



TEMPEL DES NAMENLOSEN

Level 2

- 1 = Kampf mit Arkandor
- 2 = Rätsel (Lösung: Arkandor)
- 3 = Tür, die sich nach bestandenen Rätsel öffnet
- 4 = Unnützes Loch im Boden
- S = Schrank
- P = Teleportpentagramm
- F = Fenster
- T = Tür
- S = Säule
- A = Ausgang

gen eintreffe, sehe ich zu, daß ich diese Nieten ein für allemal loswerde!" Antharon tut eigentlich ganz freundlich, ist aber in Wirklichkeit ein Verräter, der nur auf den Salamanderstein scharf ist. Wenn die Gruppe noch Nebenquests bestehen will, kann man Antharon gestrost mitnehmen. Sobald man in Lowangen ankommt, verläßt er die Gruppe und nimmt den Stein mit. Die Jagd nach dem Salamanderstein fängt somit von vorne an.

Der Vinsalter

Der Vinsalter ist nur kurze Zeit in der Gruppe und für das Abenteuer nicht weiter wichtig. Man benötigt ihn nur, um Dargan in Lowangen einen Gefallen zu tun. Er ist in einem Haus direkt am Svellt (nicht in der Herberge) anzutreffen.

Agdan Dragenfeld

Er ist im berühmt-berüchtigten Sumpf verschollen. Einer der Nebenquests im Spiel ist es, ihn, der angeblich noch leben soll, aus dem Sumpf zu befreien. Leider ist er auf unerklärliche Weise in eine Sumpfrantze verwandelt worden (siehe letzte Ausgabe). Sobald diese eingefangen und mit Heidekraut erlöst wurde, ist Agdan zunächst krank und bewußtlos, sobald er aber gesund ist, ein einmaliger Kämpfer. Wurde er erlöst, ist es ratsam, den Sumpf schnellstmöglich zu verlassen und wegen einiger Leckerbissen später zurückzukehren.

Praiodan

Er ist ein Kämpfer der Stufe 13 und in den Blutzinnen zu finden. In Wirklichkeit handelt es sich aber um einen gierigen Gestaltenverwandler, der nach Energie süchtig ist: Sobald er in einem Kampf Energie verloren hat, zapft er so lange die Helden an, bis sein grüner Balken wieder voll ist. Das Ganze geschieht aber nur bei einer Rast. Praiodan sollte eigentlich nur wegen seiner Werte und der Ausrüstung aufgenommen werden.

Thurazz

Dieser Krieger, ein Ork, der seinen Stamm verraten hat, ist ebenfalls Gefangener der Blutzinnen. Er ist zwar nicht so hinterhältig wie Praiodan, aber schlechter ausgerüstet.

Helen

Helen ist in den Höhlen unter Tjolmar in einem Eisblock vorzufinden, woraus sie mit dem „Hartes-Schmelze“-Zauberspruch, den der Magier am besten beherrscht, befreit werden kann. Die Kriegerin der 12. Stufe ist auf jeden Fall für den weiteren Verlauf des Abenteuers zu empfehlen, da man mit ihr einen Schlüssel freischmilzt.

Imgramosch

Imgramosch (den Zwerg, um den sich alles dreht) findet man unter den Tjolmar-Höhlen, in der Kultstädte des Namenlosen. Er begleitet Euch, nachdem Ihr Arkandor bekämpft habt, wird aber eigentlich nicht gebraucht. Seine einzige Aufgabe während des Spiels besteht darin, mit den Helden den Dungeon zu verlassen.

Dragon Lore

Komplettlösung

Was eine echte Drachenbändigerin ist, die läßt sich auch durch teils nervige Steuerung nicht davon abhalten, den Drachenführerschein zu machen. Und so geht's:

Als erstes begibt sich Werner auf das Feld ganz rechts und schnappt sich den dort liegenden Knochen. Mit diesem wird im Feld nebenan der Wachhund abgelenkt, dann flugs die Schlüssel aus der Hütte entwenden und dem Papi in die Hand drücken. Nun folgt man diesem brav ins Haus und nimmt das Seil von der Wand. Damit geht man auf das Feld ganz links vom Haus, um Daisy (die Kuh – nicht unseren Verlagshund!) zu holen. Man bringt sie auf das Feld, wo man den Knochen gefunden hatte, und bindet sie an den Baum (wer das versäumt, muß das dumme Vieh immer wieder neu zurückholen!). Jetzt geht's wieder zu Vatern, mit dem ein ausgiebiges Schwätzchen gehalten wird. Dann krallt man sich alle brauchbaren Gegenstände im Haus und läuft zur Rückwand des Hauses, um sich den Hammer zu nehmen. Nun den linken Weg runter zum zweiten Hund, den man mit der Trillerpfeife verjagt, die man vom Vater bekommen hat.

Jetzt geht's zu den Riesen-Totenköpfen, die da in der Landschaft stehen. Man betritt zuerst den linken Schädel-Dungeon, wo man den am Boden liegenden Schlüssel aufklaubt, der im rechten Totenkopf-Dungeon sogleich Verwendung findet. Das Skelett killt man und drückt das Quadrat an der rechten Wand. Den Schlüssel beim zerschmetterten Felsen brauchen wir für das verschlossene Tor. Jetzt ab durch die Falltür nach unten, wo der Familienring an der verzierten Tür benutzt wird, um hineinzugelangen.

Gruft

Man klickt auf die Seite des Grabes ohne Rubin und spricht soviel wie möglich mit dem Drachen, um den „Öffne-Spruch“ von ihm zu bekommen. Man geht denselben sportlichen Weg, auf dem man herge-

kommen ist, zurück, verläßt den Dungeon durchs Tor und wendet sich nach links. Jetzt sieht man einen Teil einer Wand mit einer dünnen Linie rundum vor sich. Kräftig mit dem Hammer draufschlagen, und das Zauberbuch schnappen. Mit dem Buch in den Händen (im Inventory) den „Öffne-Spruch“ sprechen (um ins Buch zu schauen, einfach damit auf den Kopf im Inventory klicken). Nun den Weg bis zu einem Gasthaus folgen und einige Male mit George und Albert sprechen. Anschließend steht die Höhle der Drachenfliege auf dem Programm. Das fiese Insekt wird gemeuchelt und mit der Kelle, die man von George und Albert erhalten hat, an dem vollen Topf genau gegenüber dem Eingang benutzt. Dann gibt man die gefüllte Kelle den beiden zurück und nimmt die angebotenen Gegenstände. Ein „Feuerball-Spruch“ hilft gegen die im Weg hängende Spinnweb. Man spricht mit Diakonov, tötet das Monster und erhält das Ruder aus dessen Inventory. Dieses kommt bei der Fähre zum Einsatz, und man folgt dem Weg bis zur Pflanze. Dort den Totenkopf aufheben und im Inventory mit dem Seil benutzen. Mit dieser Konstruktion bearbeitet man den Ast über der Pflanze und hält ein Schwätzchen mit Tanathya.

Pilzstadt

Dort spricht man zunächst mit Chelydra, nimmt den anderen Ausgang zur Quelle und schlägt den ersten Weg zum Haus der guten Fee ein. Mit ihr redet man und erhält ein Zahnrad. Man geht nach oben und holt einen Lappen aus dem Schrank. Mit diesem kehrt man zurück zur Quelle und befeuchtet ihn dort. Nun bedeckt man mit dem Lappen sein Gesicht (im Inventory). Jetzt nimmt man den zweiten Weg zum Blumenbeet und pflückt von jeder Pflanze eine. (Eine der Pflanzen sollte man ohne Maske pflücken, um mit Arthus zu sprechen und seine Aussage zu checken.) Zurück in der Pilzstadt, benutzt man die blaue Pflanze an Werners Kopf im Inventory. Sobald man geschrumpft ist, schnappt man sich die Potion vom Boden und tötet das Scorpion. Man betritt eines der beiden Häuser, spricht mit dem Goblin und erhält den „Vertreibe-Illusion-Spruch“. Man geht ins andere Haus und nimmt sich die grüne Potion vom Regal neben dem Bett. Raus aus dem Haus, mittels Potion wieder auf normale Größe wachsen, und es folgt nochmals ein Gespräch mit Chelydra. Man läuft zurück zur Quelle und nimmt die letzte Abzweigung zum Haus der bösen Fee, gibt der Katze den Apfel oder killt sie einfach und benutzt dann den Stock zum Stabhochsprung ins Baumhaus. Man redet mit der Fee und düst ab, wie man gekommen ist.

Nun geht man erneut zu den Blumen und weiter zum Cog-Haus, wo man das Zahnrad einsetzt und den „Vertreibe-Illusion-Spruch“ anwendet. Man betritt das Labyrinth und geht zur verschlossenen Tür. Den Schlüssel der bösen Fee benutzen und die

Kiste schnappen. Jetzt muß man sich immer links halten, bis zu dem Raum mit den umgedrehten Eimern, einen Eimer nehmen und zum Labyrintheingang zurückkehren. Dann geht's immer rechts zu einem Zimmer mit einem Brunnen, wo der Kübel gleich zum Einsatz kommt, um Wasser zu schöpfen. Dann kehrt man zu der Wand mit den Zahnrädern zurück und benutzt den Eimer am Hebel an der Wand. Nach einer kleinen Animation befindet man sich in einem Raum mit einem Brett. Falls auf dem Brett zwei Kisten stehen, nimmt man die nächststehende und kehrt zum Labyrinth zurück. Dort so lange links, bis man die Fackel findet, dann weiter zu dem Raum mit den Eimern und durch die Extra-Tür. In Fujimotos Gruft stellt man die Kiste von der guten Fee ab und sammelt den Ring auf. Die Fackel kommt wie gerufen auf dem dunklen Weg durch Fujimotos Raum hinaus auf den Hof (Fackel auf dunkle Tür benutzen). Man spricht mit dem Vikerger und läuft weiter zum Fluß, springt rein und wird vom Hecht verschluckt. Den Diamanten im Magen des Hechts nimmt man selbstredend mit. Dann beharkt man mit Pinkys grüner Blume den Hechtmagen (wenn man die Blume nicht hat, tut's auch eine Waffe gegen eine empfindliche Stelle rechts). Dem Hecht entkommen, geht's weiter: Den Wasserfall runterhüpfen und dem kleinen Wachdrachen den Diamanten geben. Dann grabst man sich Juwelen aus seiner Höhle. Man kehrt zurück zum Vikerger und reist erneut im Hechtmagen zum Wasserfall. Dann via Steintreppen zum Felsenhügel hochgelatscht, unter Umständen gibt's noch 'nen kurzen Plausch mit dem Wolfsritter.

Stonehenge

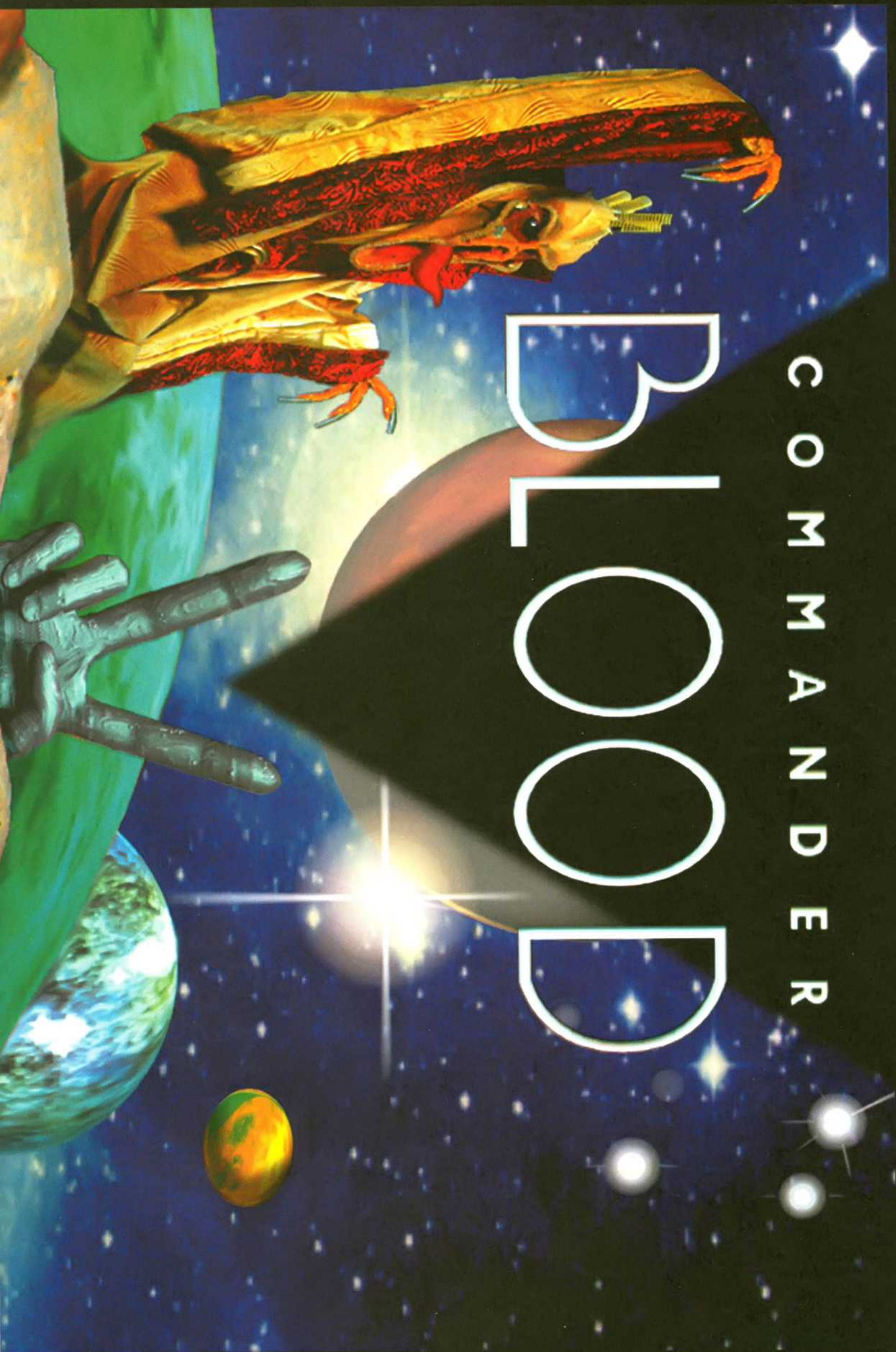
Auf dem Gipfel des Steinhügels spricht man mit Helenya und zeigt ihr den Familienring. Man kämpft mit ihr, aber gibt entweder auf oder weigert sich zu kämpfen. Dann erhält man eine Steinhacke von ihr, mit der man die Steinblöcke zerdeppert, die den Weg nach unten blockieren. Man trifft Diakonov erneut und erhält eine Axt, mit der man gleich den Baum umhackt (die Axt nicht in die Hand nehmen, sondern einfach auf den Baum benutzen!). Man überquert die Schlucht und spricht mit den Dieben, die anschließend leider dran glauben müssen. Der Sack sackt die Tasche der Diebe ein. Nun im Inventory per linker Maustaste auf die Tasche geklickt, und eine zerbrochene und eine ganze Vase kommen zum Vorschein. Die zerbrochene kann man gleich wegwerfen, die andere behält man. Wer die Kiste der bösen Fee hat, kann sie auf die gleiche Weise öffnen, außerdem lassen sich in Tasche und Kiste Gegenstände verwahren und somit Platz im Inventory sparen.

Schloß von Wallenrod

Das Skelett in der Drachenhalle töten und zum nächsten Gang gehen. Dem kleinen Drachen, der den Gang blockiert, zeigt man den Familienring und geht in die Haupthalle. Man

C O M M A N D E R

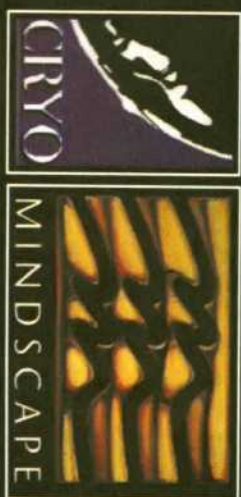
BLOOD





ALONE IN THE DEER 7





wählt den ersten Gang links, betritt die Kapelle und klagt den Weihwassersprenger. Jetzt geht's abwärts in die Priesterkemenate, wo das Buch vom Nachttisch und die Kerzen vom Regal gekapert werden. In der Kapelle werden nun die Kerzenhalter mit den Kerzen bestückt, auch das Stück Gold läßt man nicht liegen, ehe man geht. Jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn weiter. Man kommt in einen Raum mit einem großen Zahnrad und von da in den angrenzenden kleinen Raum, wo man die Skulptur eines geflügelten Menschen von der Wand nimmt. Weiter den Gang entlang zu dem Raum mit den Messern und Flaschen. Die Flasche auf dem Regal genauestens begutachten, den Augapfel nehmen und den Raum verlassen. Jetzt den zweiten Gang entlang zu den Stufen nehmen, runterlatschen und unter die Stiege gucken, wo man prompt ein Schwert findet. Dann wieder nach oben und durch die Tür, die man vorher ausgelassen hatte. Hier befindet sich ein Raum mit zwei Schilden an der Wand, bei einem fehlt das Schwert, welches man ergänzt und das zweite Stück Gold nehmen kann. Der nächste Raum ist entweder die Bibliothek oder ein Zimmer mit offenem Kamin. Die Bibliothek enthält absolut keine Gegenstände, und auch die Bücher kann man nicht lesen, also einfach alles ignorieren! Im Kaminzimmer hingegen findet man das dritte Stück Gold. Man betrachtet den Kamin und klickt darauf, woraufhin sich scheinbar nichts Erkennbares tut. Geht man in den benachbarten Raum, der durch einen Vorhang geteilt ist, kann man nun den Lampenschirm dort erreichen, in dem sinnigerweise ein Schlüssel versteckt ist. Er paßt zur Kiste in der Ecke, in der sich das letzte Stück Gold befindet. Man setzt nun alle drei Goldstücke im Inventory zusammen. Dann geht man zurück und die Stufen runter. Wenn man das Gold an der Tür benutzt, öffnet sie sich, und man gelangt durch sie in die Dungeons.

Die Dungeons

Im ersten Raum, in den man gerät, findet man zwei Skelette am Boden und eine Leiter; man klettert

rauf und entdeckt einen zerbrochenen Schlüssel, den man einsteckt. Dann geht man durch die rechte Tür zum Hauptzimmer. Man hebt alle Decken in den Zellen auf und findet einen Augapfel. Klickt man ein Skelett an, das seinen Kopf dreht, erhält man einen weiteren. In der Küche schnappt man sich wie gewohnt die Kelle. Im Raum, der an die Schmiede grenzt, findet man einen Sack mit Kohle. Man benutzt diese mit dem Feuer und macht mit dem Schwefel und dem Feuerstein ein Feuer (im Inventory!), mit dem man die Kohle entzündet. Mit Hilfe des Blasebalgs bringt man die Kohle zum Glühen. Jetzt den Schlüssel auf dem Feuer benutzen und anschließend die Kohlenzange aus demselben Raum, um den Schlüssel unverletzt wieder herausnehmen zu können. Der Schmiedehammer tut nun gute Dienste bei der Reparatur des Schlüssels, mit der am Wassertrog gefüllten Kelle wird dieser nur noch abgekühlt und kann eingesteckt werden. Außerdem muß die Metallsäge aus diesem Raum mitgenommen werden. Den neugewonnenen Schlüssel verwendet man an der Holztür und betritt den Brunnen-Room. Das Skelett in der mittleren Zelle wird aufgesammelt. In der letzten Zelle benutzt man dann das Buch, den Sprinkler, die geflügelte Skulptur und schließlich das Skelett aus der angrenzenden Zelle auf das Skelett. Das große Gerippe sollte verschwinden und einen Schlüssel zurücklassen, den man natürlich einsackt. Da man das kleine Skelett nicht mehr benötigt, kann man es getrost dalassen.

Man geht jetzt in die Waffenkammer und entdeckt bei genauer Inspektion der Wände einen vierten Augapfel. Sie verwendet man jetzt mit den Totenköpfen an den Wänden, was dazu führt, daß die Glasabdeckungen angehoben werden und man an sämtliche Waffen und einen Schlüssel gelangt. Auf geht's in die Folterkammer, wo in der Ecke eine metallene Kneifzange liegt, die man einsteckt. Nun weiter zum Pool-Room, wo sich eventuell ein lebendes Skelett befindet, man springt in das Bassin und hebt die

Kurbel am Grund auf, die man anschließend auf einen der Drachenköpfe des Springbrunnens anwendet, woraufhin dieser wieder läuft. Zurück im Pool-Room, geht man in das jetzt leere Bassin durch die Tür und entlang am langen Familiendrachen, mit dem man sich unterhält. Durch die neue Tür gelangt man in einen Raum mit einer Lanze und einem Schild, die man einsteckt. Jetzt geht man so weit zurück, bis man zu dem Drachen kommt, den man in der Halle angetroffen hat, als man das Schloß zu Beginn betreten hatte. Im stäubt man das Schlafpulver aufs Näschchen und klagt den leuchtenden Ball. Nun wieder zurück zu den Stufen, wo eine Glaswand am Weitergehen hindert, jetzt kommt das andere Pulver, das man vom Drachen erhalten hat, zum Einsatz, und schon geht's aufwärts. Man spricht (höflich, wie man ist) mit allen Rittern, falls man welche trifft, ehe man die Treppe raufgeht und das dortige Skelett abmurkst. Dann sucht man den Raum mit den Betten auf und schaut in den Schrank, in dem ein Metallball gefunden wird. Jetzt retour in den Eingangsraum und in die Halle. Dort steht eine Pflanze, bei der man nach genauerem Hinsehen eine Kugel am Boden entdeckt. Wenn man durch die linke Tür geht, gelangt man ins Kinderzimmer, wo noch eine Kugel am Boden liegt. Durch die andere Tür rechts kommt man in einen weiteren Gang. Wenn man sich jetzt umdreht und aus dem Fenster schaut, sieht man ein Nest. Man durchsägt die Stäbe mit der Metallsäge und gelangt ins Nest. Dort dreht man sich zum Ei um und benutzt den glühenden Ball auf es. Anschließend geht man mit der Kneifzange zu Werke, und das erstaunte Auge entdeckt einen Baby-Drachen. Diesen trägt man den ganzen Weg bis runter zu seinem Vater und gibt ihm einen Gegenstand, damit man in die Geheimkammer teleportiert werden kann.

Jetzt nimmt man Diakonovs Blut von der Kiste und vereinnahmt den Spruch von der Wand für sein Spellbook, wo er sich auch gleich auszahlt und einen zum Drachen

zurückbringt. Er gibt das vorher erhaltene Item brav zurück. Jetzt geht man zurück zum Drachennest neben dem Kinderzimmer im oberen Level. Man geht die Halle weiter, bis man einen Raum mit Büchern in Regalen entlang der Wand findet, bei denen eine weitere Kugel liegt. Man trägt alle Kugeln in den Raum mit dem großen Tisch in der Mitte. Dort befindet sich auch ein Vogel. Am Kamin holt man sich nun ein Ästchen, das man entzündet (Feuer machen im Inventory!). Man brutzelt die Füße des armen Vogels an, jetzt sieht man eine Reihe von vier Löchern im Boden, in die man die vier Kugeln legt. Dann wirft man nochmals einen Blick auf den Vogel und findet eine magnetische Kralle.

Nun geht man zurück in den Raum mit der Pflanze, wo man die zweite Kugel gefunden hat, und steigt die Treppe hoch. Die Tür öffnet man mit dem Schlüssel des Skeletts vom Springbrunnen. Im Zimmer mit den Kesseln dreht man sich nach links und benutzt die magnetische Kralle am mittleren Kessel. Man nimmt den Schlüssel und geht nach oben in den Hauptraum, wo alle Vorräte lagern. Den Schlüssel benutzt man an der oberen Tür und betritt Addlepat's Raum. Man spricht mit Addlepat und legt den Schild, den Bogen und das Schwert aus der Waffenkammer in die Mitte des Kreises am Boden. Jetzt läßt man ihn seinen Zauberspruch sprechen und überquert die kleine Holzbrücke in den Turm (am dem Eingang gegenüberliegenden Ende des Raumes). Die Leiter aufgeklettert, und man erhält den Rubin. Von Addlepat sollte man nun einen letzten Spruch bekommen, falls man nicht schon alle hat. Jetzt nimmt man die Waffen auf, teleportiert sich zur ersten Drachengruft in den Totenkopf-Dungeons und platziert den Rubin im Grabmal. Die Bewaffnung aufheben und tragen. Addlepat benutzt nun Diakonovs Blut, um den Spruch des Familiendrachs zu beherrschen. Man begibt sich auf dem Drachen zur Abstimmung auf der Spitze des Totenkopf-Dungeons und gewinnt oder verliert dort...



Creature Shock

Als kleine Schocktherapie hat Mad Max mit seiner HEXerei für freie

Levelanwahl gesorgt. Man knöpft sich einfach die Datei „creature.set“ vor und ändert in der ersten Zeile an Stelle 09 den dortigen Wert auf 01, und schon gibt's freien Zugang zu den Levels!

Desert Strike

Einen feinen Cheat für alle Rookies hat Hubschrauber-As Dieter Mächse: Während des Spiels Escape drücken, dann WATERFALL eingeben und wieder Escape drücken. Nun habt Ihr alles in unbegrenzter Menge, mit T verdoppelt Ihr die Geschwindigkeit, und F12 schaltet den Cheatmode wieder ab.

Elite 2

Spät, aber doch noch, kommt

hier ein Tip von Joe Netteltec für alle Vollprofis in Sachen Elite 2: Das allerbeste Schiff ist nicht etwa der Panther, sondern ein Thargoiden-Kreuzer, den man quasi erobern und dann selbst fliegen kann! Allerdings muß man zunächst den Elite-Status innehaben und Prinz der Imperialen Marine sein, um den entsprechenden Auftrag zu ergattern. Daß sich das aber voll lohnt, sieht man an den technischen Daten: fast 5500 Tonnen interne Kapazität und trotzdem eine irrsinnige Beschleunigung von ca. 30 G.!

Jim Power

Wie es sich für einen Namensvetter gehört, hat Jimmy Caragiannis uns folgende Super-Paßwörter für

Loriciels wackeren Kämpfen geschickt:

Boss 1	HKLHVXLK	Level 2	HRLOVXLK
Boss 3	UYZOVXLK	Level 3	HDLVXVLK
Boss 4	URLOVXLK	Level 4	UKLOVXLK
Boss 6	IKLOVXLK	Level 5	UDLOVXLK
Boss 7	IDLOVXLK	Level 6	IYZOVXLK
		Level 7	IRLOVXLK

Lollypopp

Für alle Puppenfreunde hat Sven Hoffmann ein paar Levelcodes übrig:

Level 2	NCU453	Level 6	BWNXA9
Level 3	CTW1PE	Level 7	BXB7D7
Level 4	DWMG2A	Level 8	DG5VMU
Level 5	N4XA Z		

One Must Fall

Janos Beaumont hat ein paar Tips für stattliche Kämpfer, vor allem was die Kampftechniken der Roboter angeht:

JAGUAR:

Jaguar Sprung

Den Joystick nach unten, nach unten-vorne, dann vorne + Punchbutton bewegen. Jaguar Spezialsprung: Den Joystick nach hinten, hinten-unten, unten, unten-vorne und dann nach vorne + Punchbutton bewegen.

Überkopfwurf

Direkt am Gegner den Joystick nach vorne + Punchbutton.

Gehirn Kanone

Den Joystick nach unten, unten-hinten, dann hinten + Punchbutton bewegen.

Secret Move

Über den Gegner springen, und während man ungefähr über ihm ist, den Joystick nach unten + Punchbutton bewegen.

SHADOW:

Shadow Punch

Den Joystick nach unten, unten-hinten, dann hinten + Punchbutton bewegen.

Shadow Kick

Den Joystick nach unten, unten-hinten, dann nach hinten + Kickbutton bewegen.

Shadow Dive

Hochspringen, und während man oben ist, den Joystick nach unten, unten + Punchbutton bewegen.

Shadow Griff

Den Joystick nach unten bewegen + 2mal schnell Punchbutton.

PYROS:

Superschub Angriff

Den Joystick nach vorne, vorne + Punchbutton bewegen.

Feuer Kreisel

Den Joystick nach unten bewegen und dann den Punchbutton drücken.

Jet Sturzflug

Hochspringen, und während man oben ist, den Joystick nach unten + Kickbutton bewegen.

THORN:

Off-Wall Angriff

Den Joystick nach vorne, vorne + Punchbutton bewegen.

Spikes Landung

Den Joystick nach unten, unten-vorne, dann nach vorne + Kickbutton bewegen.

Pirates! Gold

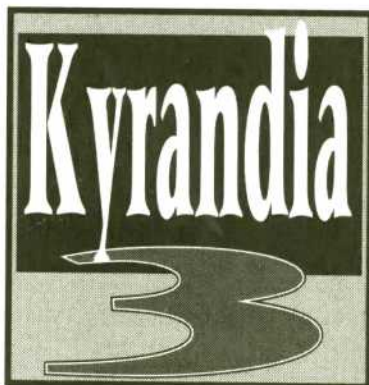
Wenn Ihr Probleme haben solltet, „Pirates! Gold“ in der CD-Version (jetzt ja billig auf dem Power Plus-Label) mit deutschen Texten zum Laufen zu bringen, dann macht einfach folgendes: D: CD PIRATESG.CD (der Punkt ist wichtig, kein Leerzeichen, wie der Name im Directory vermuten lassen würde!) CDPATCH C: PIRATESG G – und schon habt Ihr mit Hilfe unseres alten Piratenkapitäns Max Magenauer die böse Batch-Datei ausgetrickst!

Joker-CD

Einen Tip in eigener Sache haben wir diesmal zur Joker-CD: In Einzelfällen kann es vorkommen, daß das Programm ohne die Quicktime-

Videos/Animationen anläuft. Wenn am Ladebildschirm keine rotierende Weltkugel neben dem Verlagslogo erscheint, ist folgendes zu tun: In „Windows“ unter der Programmgruppe „Quicktime for Windows“ das Programm „Movie Player“ starten, anschließend in der Programmgruppe „Joker CD“ das Programm „Joker CD!“ der „Movie Player“ muß dabei aktiviert bleiben und darf vor dem Start der CD nicht beendet werden. Zur Kontrolle mit (STRG) + (ESC) die Task-Liste aufrufen, wo der „Movie Player“ aufgelistet sein muß.

Und noch ein kleiner Tip für alle, die verzweifelt versuchen, zu Beginn eine der Zeilen per Mausclick zu erhaschen: Einfach die Schildkröte anklicken, und schon hat die wilde Jagd nach den Buttons ein Ende!



Komplettlösung

Eugenie Gottfried schickte uns einen der leicht differierenden Lösungswege für alle Hofnarren.

In Kyrandia

Als erstes machen wir uns bekannt mit Gunther, dem schlechten Teil unseres Gewissens. Danach wühlen wir die königliche Müllhalde erst einmal gründlich durch – zwei Nägel sollten wir schon einstecken. Nun steht einer Stadt- und Landesichtigung nichts im Weg. Wir sammeln fleißig die herumliegenden Gegenstände ein, verschlossenen Türen rückt man mit einem Nagel zu Leibe. Den Frosch, der uns in der Stadtmanege im Weg sitzt, einmal anklicken, und der Weg ist frei.

Spielzeugfabrik

In der Spielzeugfabrik gehen wir eine Tür weiter. Unter dem Bett finden wir unseren Narrenstab und in der rosa Schublade eine Nuß am Faden. Ein krummer Nagel plus Nuß am Faden ergibt ein prima Angelzeug. Zurück im ersten Raum, schauen wir uns die Spielzeugmaschine näher an. Ein Klick auf das rote Buch an der Wand, und ein Bild zeigt, auf welches Spielzeug die Maschine eingestellt ist. Zinnsoldat: ein Stück Brennholz in den Trichter und grünen Schalter drücken. Holzpferdchen: wie Zinnsoldat. Lederball: Dazu müssen wir ein Eichhörnchen hypnotisieren. Also nehmen wir noch etwas Sesam in der Molkerei mit und begeben uns zurück zur Müllhalde. Den Sesam auf den Holzbalken le-

gen, das Eichhörnchen kommt dann, um ihn zu füttern. Mit dem Angelzeug auf das Eichhörnchen klicken, und wir können es im Rucksack verstauen. Übrigens ist der Ball nicht unbedingt notwendig, wir können auch uns mit dem Eichhörnchen anklicken und erhalten darauf eine schicke Kopfbedeckung, die wir später sowieso noch brauchen werden.

Badeanstalt

Mit dem Angelzeug wird nicht nur hypnotisiert – wir gehen auf Fischfang, überall dort, wo man auf Wasser trifft. Zwei Fische brauchen wir mindestens. Den ersten werden wir bei dem Pantomimen vor der Badeanstalt los. Wenn er sich umdreht, mit dem Aal die kaum erkennbare Kapuze anklicken. Der Pantomime verschwindet alsbald in der Badeanstalt. Mit dem Angelzeug den Münzkasten neben der Tür anklicken, und wir haben freien Eintritt. Im Bad werden wir nur mit Mütze vom Badewärter nicht als Malcolm erkannt, und wir können agieren. Stimmungsbarometer auf Lügen und kräftig am Temperaturregler manipulieren. Das Ergebnis ist durchschlagend! Hinter dem fassungslosen Badewärter einmal ins Fenster klicken, und das Pantomimenkostüm ist unser. So, jetzt nur noch unsere Mütze enthypnotisieren, einmal mit dem Angelzeug anklicken, und wir können uns umkleiden.

Im Gefängnis

Im Lauf des Spiels landen wir mit Sicherheit ein- oder mehrmals hinter Gittern. Wenn Hermann uns auffordert, unsere Sachen in die Kiste zu legen, haben wir kurz Zeit; wir klicken auf einen Nagel, der dann in unserem Inventar im Gefängnis wieder erscheint. Mit ihm läßt sich das Schloß an der Deckchenhäkelmaschine öffnen, und wir gewinnen einen Einblick ins kyrandische Strafvollzugssystem. Bevor man das zehnte Deckchen abgibt, noch schnell die Schere einstecken.

Friedhof

Wieder in Freiheit, rücken wir den flotten Monkeyspringern mit der Schere zu Leibe. Für das nächste Puzzle brauchen wir zwei Stück davon. Nun zum Friedhof; auf dem Grab von Königin Katherin erzählt uns ein kleiner Geist, wir bräuchten zwei Blumen, um mit der Verstorbenen reden zu dürfen. Also zwei Blumen aufs Grab gelegt und so lange mit der Königin palavert, bis nichts mehr geht.

Weg von Kyrandia!

Bevor wir unsere Abfahrt planen, bringen wir der Statue, die ein Sandwich ißt, ein richtiges vorbei. Der schnellste Weg ist, mal kurz bei Zanthia vorbeizuschauen, sie erzählt uns von einer Katzeninsel, wo der Zirkus (dem sie uns zugehörig glaubt) seine nächste Vorstellung gibt. Dem kleinen Jungen, den wir immer wieder treffen, geben wir einen Zinnsoldaten oder ein Pferdchen; dafür erhalten wir sein Sandwich; dafür erhalten wir sein Schiff erst aus, wenn wir dem

Bootsmann ebenfalls ein belegtes Brot mitbringen oder mal kurz mit drei Bällen jonglieren.

Eine andere Möglichkeit ist, Darm zu besuchen. Dazu müssen wir erst in die Kanalisation, die sich hinter dem Raum mit der Statue befindet, oder wir springen in das Loch neben der Spielzeugmaschine. Nicht vergessen, ein Sandwich mitzunehmen, da uns Darm für den Sandwichboten halten wird. In der Kanalisation liegt ein Teppich, wir klicken erst auf den grünen und dann auf den roten Apfel. Bei Darm halten wir ein Schwätzchen, händigen ihm anschließend unser Sandwich aus und bearbeiten ihn dann mit unseren Narrenstab solange, bis er Pipi muß. Danach befragen wir Brandywine und erfahren von magischen Portaltränken, die in der Stadt versteckt sind. Der Rücktransport funktioniert wie der Herweg: erst den grünen, dann den roten Apfel anklicken. Zurück in der Kanalisation, sticht uns eine frisch verputzte Mauer ins Auge. Da sie stabiler ist, als sie aussieht, müssen wir zu ganz harten Mitteln greifen. Wir basteln uns eine biologische Bombe: Sesam mit Aal benutzt, ergibt Superdünger, ein Klick mit einer leeren Flasche auf das Wasser verhilft zur gefüllten Flasche. Mit dem Superdünger auf das Mauerwerk und last not least mit der gefüllten Flasche auf den Superdünger klicken – bumm! Im Raum hinter der Mauer einmal die grüne Flasche anklicken und mit einer leeren Flasche auf die grüne, nun geöffnete Flasche klicken. Unsern mühsam gewonnenen Portaltrank nehmen wir in der Stadtarena ein.

Katzeninsel

Je nach Transportmethode landen wir an verschiedenen Plätzen. Der Katzenhundewagen nimmt uns mit, wenn wir unser Lügometer auf „nett“ einstellen und auf ein Rad klicken. Im Hundefort liegt eine Machete, jetzt können wir in den Dschungel. Zuvor folgt noch ein Gespräch mit der weißen Katze vor den Hundewagen, von ihr erfahren wir, daß wir Fluffy im Dschungel suchen müssen, um die Miezzen zu befreien. Fluffy ist im Bild rechts vom Katzenaltar.

Im Dschungel

Kußwütige Schlangen klicken wir schnell mit der Machete an, und gegen Flöhe hilft nur ein Schlammbad (Witzbolde können auch versuchen, dem Piratenboß mal einen Floh zu „schenken“). Ansonsten müssen wir fleißig Knochen sammeln. Im Dschungel selbst kann man sich nur an der Bildabfolge orientieren. Um etwa vom Hundefort zu den Piraten zu kommen, gehen wir einmal rechts, dann nach oben, zweimal rechts und zweimal nach oben. Vom Hundefort zu Fluffy geht's zweimal links, einmal rechts und einmal nach oben. Von Fluffy zu den Piraten läuft man immer nach oben. Natürlich reden wir mit den Piraten und den Hunden. Bei Fluffy erfahren wir von

den Katzenjuwelen, mit denen wir das Katzenmonument wieder in stand setzen müssen, und erhalten als Hilfe bei unserer Aufgabe eine magische Maus.

Die Katzenjuwelen

Im Bild rechts neben dem Hundefort finden wir in der rechten Ecke unten eine Art Loch, wenn wir fleißig die Palmwedel rasieren. Magische Maus mit Loch anklicken und zurück zum Hundefort. In der Höhle ist es nun hell geworden, und wir können unsere Maus wieder einsammeln. Im zweiten Raum die Katzenstatuen mit der magischen Maus anklicken und sich dann merken, welche Statue welche Funktion hat. Hoffentlich habt Ihr genügend Knochen eingesammelt; den ersten gibt man dem Hund, der am Höhleneingang lehnt, der vergräbt ihn und findet dabei ein Katzenjuwel. Jetzt braucht man nur noch die Knochen systematisch im Buddelbereich des Hundes zu verteilen, um sich alle Juwelen der Reihe nach ausgraben zu lassen. Haben wir alle sechs beisammen, geht es zum Katzenaltar. Dort legen wir die einzelnen Steine auf den Altar und erhalten so deren Funktion. Weiter zum Katzenmonument, die letzte der sechs Kugeln klicken wir mit der magischen Maus an, und die Katzenstatuen erheben sich. Jetzt müssen wir nur noch die richtige Katze mit dem richtigen Stein verbinden. Wir erhalten eine grüne Kristallmaus – das ist wohl der magische Gegenstand, mit dem die Piraten Kyrandia überfallen würden.

Piraten

Falls wir die Maus auf uns selbst angewendet haben, um den Piraten unsere Magie zu demonstrieren, hat Fluffy das Gegenmittel. Wir sprechen als Malcolm mit dem einbeinigen Freibeuter, und wenn er uns sagt, daß Piraten nicht dumm seien, klicken wir ihn mit der Kristallmaus an. Jetzt werden wir mitgenommen.

Kyrandia

Zurück in Kyrandia, gibt es für uns eine böse Überraschung: Ausgetrickst, betrogen und übers Ohr gehauen, werden wir ans Ende der Welt versetzt.

Ende der Welt

Erst mal eine gute Lebensversicherung abschließen! Dazu eine Münze in den Automaten mit den Blitz stecken. Am zweiten Automaten kann man sich jeweils zwei Items aussuchen. Also den Wasserfall hinunter. Die erste Höhle erreicht man mit der Schwimmte. Diese mit sich selbst und dann den Wasserfall anklicken. Mit der Luftpumpe, die bei der Ente übrigbleibt, die Blume aufpumpen. Auf ihr kann man nun über den Wasserfall springen und darf in die erste Höhle reinschauen – booe! Wieder oben angelangt, wählen wir die Flossen und den Schirm. Wir klicken zweimal das erste Faß an, das man für die Wasserfallfahrt braucht. Den Schirm mit sich selbst benutzen und ziemlich weit rechts auf die unteren Felsen klicken. Dann die Flos-

sen anziehen, mit dem Band um die Flossen eine der zwei Ösen im Fels benutzen, und die zweite Höhle ist unser. Wir bleiben vor der Höhle und benutzen nochmals die Flossen. Mutig stürzen wir uns in den Wasserfall nach oben und erreichen die dritte Höhle. Nun geht es per Achterbahn in die Fischwelt.

Fischwelt

Was für ein freundlicher Empfang: Als erstes dürfen wir mit der Königin Tic Tac Toe spielen. Natürlich lassen wir sie gewinnen, wenn wir nicht den Rest unseres Lebens spielen wollen. Als erfahrener Hofnarr stellen wir unser Barometer auf Lügen und schmeicheln der Königin so lange, bis sie uns etwas Freizeit zubilligt. Die nützen wir aus und sehen uns um. Mit dem Fisch hinter der Königin ein Gespräch zu führen, lohnt sich, da er eine wichtige Info hat. Der Fisch neben der Kanone schießt uns für erst mal fünf Münzen in die Unterwelt. Geld gibt es beim blinden Müllfisch. Wenn er uns fragt, ob wir der neue Steuereintreiber seien, auf Lügen schalten, das gibt zwei Münzen. Dieses Spielchen läßt sich beliebig oft wiederholen. Man kann auch dem Lehrer seinen Apfel vom Pult mopsen, indem man einen seiner Schüler mit den Narrenstab bearbeitet. Zweimal reingebissen, und ein Wurm kommt zum Vorschein, den uns der Müllfisch für eine Münze abkauft. Im Bild mit der Kanone sieht man im hinteren Teil den Anfang der Kanalisation. Einmal anklicken, und wir bekommen nasse Hosen, nochmals den gelben Hebel anklicken, und wir landen von hinten auf der Müllhalde. Und wieder dürfen wir im Müll wühlen. Wir brauchen eine Zeitung. Jetzt wird es Zeit, in die Unterwelt aufzubrechen. Wir heben uns im Inventar eine Münze und die Zeitung auf. Um kostenlos in die Unterwelt zu kommen, können wir auch an den dicken Fisch im Fischturm zwei Würmer verfüttern und dann gleich auf die Rutsche. Wer schon mal drüber war, kann auch durch etwas Feilschen, Barometer auf normal, mit nur einer Münze rüberkommen.

Unterwelt

Mit der Dame am Empfang reden, wir erfahren, wie eine königliche Geisterbeschwörung durchzuführen ist. Um wieder in die Fischwelt zurückzukommen, müssen wir den Mann in der Reihe anschwindeln, daraufhin nett fragen, und er läßt uns vor. Jetzt werden wir zurückbeordert.

Königin

Unser letztes Spiel steht bevor. Nach der fünften Spielfigur die Zeitung auf den Boden fallen lassen und mit der Münze anklicken – voilà, wir haben alle Bedingungen einer königlichen Seance erfüllt.

Unterwelt

Es dürfte kein Problem mehr sein, einen Weg in die Unterwelt zu finden. In der ersten Reihe werden wir auch sogleich vorgelassen und dürfen die Freuden, die unser harren, nur vom Hörensagen kennenlernen;

wenigstens bekommen wir unseren Kragen wieder los.

Kyrandia

Nicht genug, aus der Unterwelt zurückgeschickt zu werden, jetzt meldet sich auch noch unser gutes Gewissen, das unter einem Stein versteckt war. Eine Entscheidung ist fällig.

Hier erst mal die Lösung mit dem schlechten Gewissen: Im Schloßsaal reden wir mit den Piraten und erfahren, daß wir die Katzenjuwelen brauchen, um in die Gemeinschaft aufgenommen zu werden. Portaltränke gibt es jetzt bei Darm, wenn wir Brandywine ein hypnotisiertes Eichhörnchen mitbringen.

Katzeninsel

Fluffy rebelliert immer noch, diesmal gegen das magische Futtersystem und die fetten Katzen. Wir erhalten eine Käsemaschine zur Bewältigung unserer Aufgabe. Die Käsemaschine mit sich selbst benutzen und das Ergebnis in den Sack stecken! Mit dem Käse die Mäusestatue im Katzenmonument anklicken, und die Juwelen sind fertig zum Einsammeln. Bei Fluffy erkundigen wir uns nach dem Heimweg nach Kyrandia. Fluffy ist auch sehr hilfreich. Etwas angeschlagen finden wir uns in Kyrandia wieder.

Kyrandia

Da wir die Piraten nicht in bester Erinnerung haben, geben wir ihnen erst mal nur einen Stein. Nun kann man ihnen seine Halskrause aus der Fischwelt geben, das Timing ist perfekt, und Kyrandia ist das Gesindel los. Bei Hermann in der Teeanne, der ehemaligen Badeanstalt, starten wir nun einen regen Tauschhandel. Wir brauchen mindestens drei Sesamsamen und die Krücke (diese bekommt man für ein Juwel). Alles weitere finden wir auf der Müllhalde.

Molkerei

Zuerst stellen wir zweimal Sesamsprossen her: Aal mit Sesam und den gewonnenen Superdünger mit Wasser benutzen. Bevor wir unsere Sprossen in den Trichter werfen, vergewissern wir uns, daß wir einen langen Nagel und eine leere Flasche im Inventar haben. Wenn die Kühe hereinfluten und der Milchbehälter überquillt, diesen mit

dem langen Nagel benutzen und die herausfließende Sahne mit der leeren Flasche auffangen.

Fischcremesalon

Die Sandwichmaschine mit der Krücke aufrichten. Um ein Sandwich zu bekommen, müssen wir einen Aal, Sesamsamen und Milch in den Trichter gießen. Dann den roten Knopf drücken, und es ist fertig zum Mitnehmen.

Bevor wir zur Schlußrunde in den Gemeindesaal gehen, schauen wir nochmals in unserem alten Zimmer vorbei. Die Piraten haben arg gewütet, dafür finden wir aber jetzt das Bild von König William unter dem Bett.

Schlußrunde

Im Gemeindesaal reden wir mit der Statue. Wir zeigen ihr dann das Bild von König William, anschließend benutzen wir es mit dem magischen Kabinett. Jetzt brauchen wir nur noch das steinerne Sandwich der Statue mit unserem Sandwich anzuklicken, und der Abspann kann beginnen.

Falls wir uns für das gute Gewissen entschieden haben: Zurück in Kyrandia, durchsuchen wir zuerst die Müllhalde und stecken einen Nagel ein. Wir werden sowieso gleich danach als Maus im Gefängnis landen. Mit dem Nagel befreien wir uns und unsere Mitgefangenen. Die Tür läßt sich mit unserer biologischen Bombe öffnen. Also nochmals Aal mit Sesam und Dünger mit Tür benutzen und auf alles Wasser schütten. Zanthia ist dann so nett und läßt uns von ihrem Käse beißen. Mit den Piraten handeln wir aus, daß wir ihnen die Katzenjuwelen vorbeibringen. Nun stellen wir in der Spielzeugfabrik noch schnell ein Pferdchen her und gehen Zanthia suchen. Im Gemeindesaal werden wir fündig. Wir benutzen das Pferdchen mit uns und lassen es einmal wiehern, bevor wir es Zanthia geben. Darauf dürfen wir uns eine Flasche Pegasustrank abfüllen. Diesen am Pegasustrandplatz einnehmen, und ab geht die Post. Der Rest ist wie beim schlechten Gewissen. Natürlich dürfen wir beim guten Gewissen Brandon und Malcolm Käse abgeben. Tja, und nun viel Spaß beim Abspann!

Teuer ?
Nicht teuer...



...aber dafür
farbig !

FARBMONITORE

Ihr Amiga, Atari, Apple und PC Händler aus Dortmund mit Amiga-Reparaturschnellservice bietet Ihnen jetzt den SC 1224 Farbmonitor komplett anschlussfertig für alle Amiga-Modelle mit Audio- und Videokabel für nur:

DM 299,-

Bei Versand zzgl. DM 20,-

Meyer & Jacob

Münsterstraße 141
44145 Dortmund
Tel: 0231/ 728 11 26

Selbstverständlich sind für die Kinder in der Dritten Welt weder Nahrung, Kleidung, ein Dach über dem Kopf noch eine ausreichende medizinische Versorgung. Helfen Sie uns daher mit Ihrer Spende.



Spendenkonto:
Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V.
Hamburger Str. 11
22083 Hamburg
Postbank Hamburg
2668 04-206 (BLZ 200 100 20)



Das Kinderhilfswerk garantiert, daß Ihre Spende ohne Umwege bei den Betroffenen ankommt.

Übrigens: Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.

Pino's Spieleparadies Softwareversand

Battle Bugs	DA	DM 64.95	PC
Bundesliga Manager 3	DV	DM 74.95	PC
Colonization	DV	DM 89.95	PC
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79.95	PC
Dawn Patrol	DV	DM 84.95	PC
Doom 2	DA	DM 84.95	PC
Dungeon Master 2	DV	DM i.V.	
FIFA Soccer	DV	DM 64.95	PC
Lemmings 3	DA	DM 64.95	PC
Lode Runner	DV	DM 69.95	PC
Master of Magic	DV	DM 89.95	PC
Rise of the Robots	DV	DM 79.95	PC
System Shock	DV	DM 79.95	PC
Subwar 2050	DV	DM 89.95	PC
Transport Tycoon	DV	DM 89.95	PC

PC - Spiele für CD - ROM

Aces of the Deep	DV	DM 79.95	CD
Amored Fist	DV	DM 84.95	CD
Creature Shock	DV	DM 89.95	CD
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79.95	CD
Dawn Patrol	DV	DM 84.95	CD
Doom 2	DA	DM 79.95	CD
Estatica	DV	DM 89.95	CD
Inferno	DV	DM 94.95	CD
FIFA Soccer	DV	DM 69.95	CD
Hell	DU	DM 89.95	CD
Kyrandia 3	DU	DM 79.95	CD
Little Big Adventure	DV	DM 89.95	CD
Magic Carpet	DV	DM 89.95	CD
NHL Hockey 95	DA	DM 85.95	CD
Novastorm	DA	DM 79.95	CD
PGA Tour Golf 486	DA	DM 84.95	CD
Rise of the Robots	DA	DM 79.95	CD
Sam & Max	DV	DM 89.95	CD
Simon the Sorcerer	DV	DM 83.95	CD
Stonekeep	DA	DM i.V.	
System Shock	DV	DM 79.95	CD
Transport Tycoon	DV	DM 89.95	CD
Under the killing moon	DU	DM 99.95	CD
Wing Commander 3	DV	DM 99.95	CD

Von-Hodenberg-Straße 4

28865 Lilienthal, Tel.: 04298 / 5766

Vorkasse: DM 6.50 (EC-Scheck); Nachnahme zuzügl. DM 9.90 und DM 3.00 für Zahlkarte.

Ab DM 200.- versandkostenfrei !!

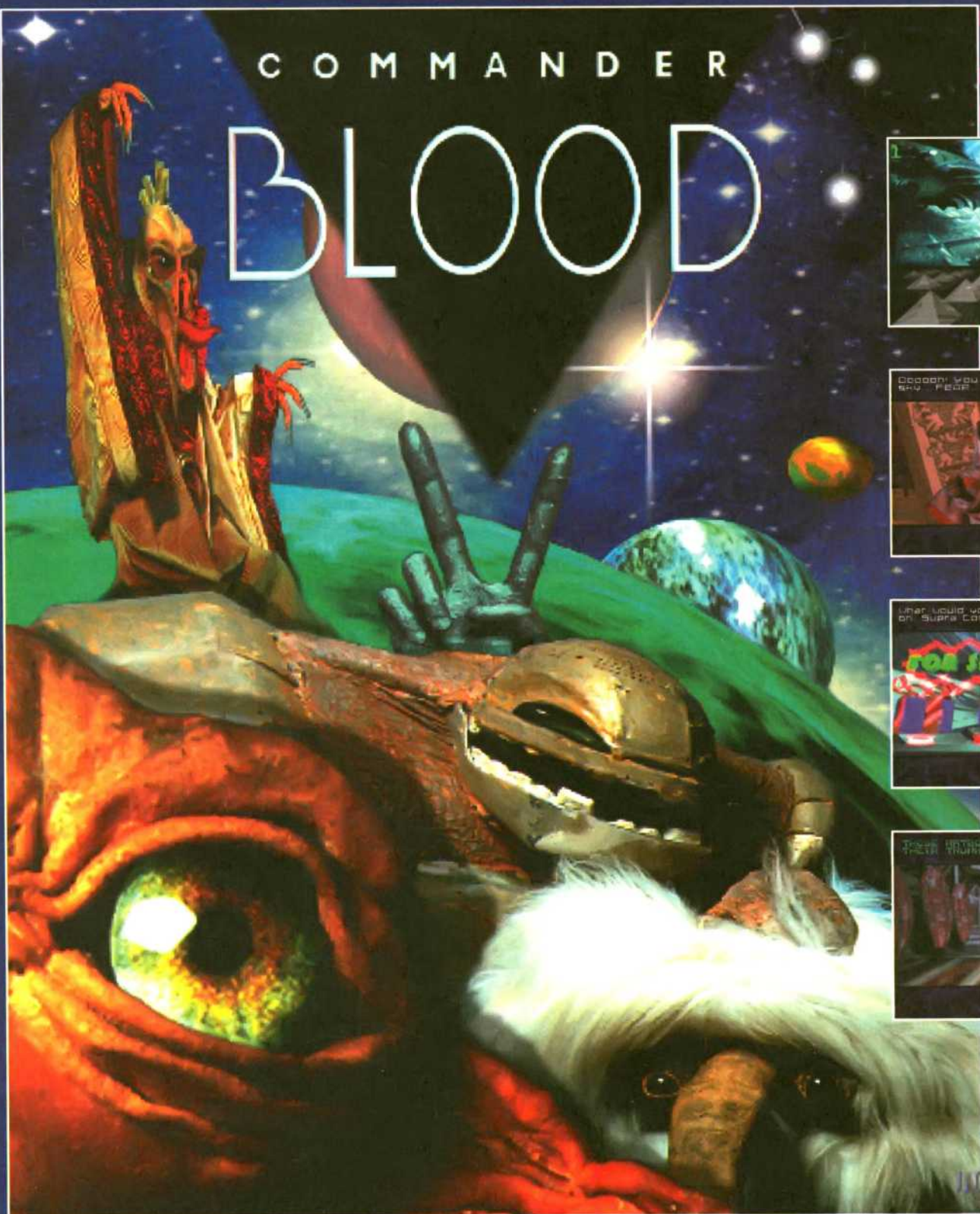
Irrtum vorbehalten !

BESSERWISSE INDEX

ALLE TIPS AUF EINEN BLICK

Alien Breed	1/94	Codes	Legend of Kyrandia II	3/94	Lösung/Karten
Alone in the Dark 2	3/94	Lösung	Might & Magic V	10/94	Tips
Alone in the Dark 2	4/94	Karten	Mortal Kombat	4/94	Cheat/Tip
Alone in the Dark 2	8/94	Tip	Myst	9/94	Lösung
Al-Quodim	8/94	Lösung	NHL Hockey	12/93	Tips
Anstoß	4/94	Tips	NHL Hockey	2/94	Tips
Anstoß	10/94	Tips	Outpost	9/94	Tips, Cheats
Battle Isle II	6/94	Codes	Pinball Dreams	11/93	Tip
Battle Isle II	8/94	Cheat	Pinball Fantasies	6/94	Tip
Battle Isle II	10/94	Cheat	Pizza Connection	12/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes	Police Quest IV	2/94	Lösung
Betrayal at Krondor	10/93	Tips/Codes	Prehistorik 2	11/93	Codes/Tip
Blackhawk	12/94	Codes	Prince of Persia 2	11/93	Cheat/Tips
Blue Force	11/93	Lösung	Privateer	12/93	Cheats/Karte
Burntime	11/93	Tip	Privateer	1/94	Tip
Cannonfodder	10/94	Cheat	Privateer	3/94	Tip
Christoph Kolumbus	10/94	Tip	Railroad Tycoon Deluxe	10/93	Cheat
Colonization	1/95	Cheat	Raptor	8/94	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip	Rebel Assault	1/94	Codes
Corridor 7	10/94	Cheat	Rebel Assault	2/94	Codes
Cyberace	2/94	Tips	Rebel Assault	3/94	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats	Return to Zork	12/93	Lösung
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösung/Tip/Karten	Return to Zork	1/94	Lösung/Karte
Day of the Tentacle	11/93	Tip	Reunion	9/94	Tips
Der Patrizier	9/94	Tip	Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Der Planer	8/94	Tips	Robinsons Requiem	11/94	Tip
Der Schatz im Silbersee	1/94	Lösung	Sam & Max	2/94	Lösung
Desert Strike	1/95	Codes	Shadowcaster	1/94	Tip
Devil Land	1/95	Cheats	Silverball	4/94	Cheats
Die Siedler	8/94	Codes	Sim City 2000	3/94	Tip
Doofus	9/94	Codes	Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Doom	3/94	Cheats	Sim Farm	12/93	Tips
Doom	6/94	Cheats/Karten	Simon the Sorcerer	12/93	Lösung
Doom 2	11/94	Cheats, Karten	Simon the Sorcerer	1/94	Lösung
Dragonsphere	6/94	Lösung	Sink or Swim	2/94	Codes
Dreamweb	11/94	Lösung	Spear of Destiny	10/93	Cheat
Dynablast	3/94	Tip	Spear of Destiny	11/93	Cheat
Ecstatico	1/95	Lösung	Star Trek: The Judgment Rites	4/94	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip	Star Trek: The Judgment Rites	6/94	Lösung
Elite 2	12/93	Tips	Stronghold	12/93	Tips
Elite 2	1/94	Cheat	Subwar 2050	6/94	Tip
Elite 2	3/94	Tip	Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Empire Deluxe	12/93	Tips	Syndicate	11/93	Cheat
Fields of Glory	10/93	Tips	Terminator Rampage	3/94	Tip
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips	T.F.X.	3/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip	The Horde	12/94	Cheat
Gabriel Knight	3/94	Lösung	The Lost Vikings	6/94	Codes
Gabriel Knight	4/94	Lösung	Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Gabriel Knight	8/94	Tip	Theme Park	1/95	Cheat
Heimdall 2	10/94	Lösung	Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Human Race	6/93	Codes	Tie Fighter	12/94	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats	Tom Long	10/94	Lösung
Inca 2	2/94	Lösung	Tornado	11/93	Tips
In Extremis	8/94	Codes	Transport Tycoon	1/95	Tips
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten	Trodders	2/94	Codes
Jack Jazzerabbit	1/95	Cheats	UFO	11/94	Cheats
James Pond 2	11/93	Cheat/Tips	Ultima 7 Part II	10/93	Lösung
Jurassic Park	1/94	Codes	Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Jurassic Park-CD	4/94	Codes	Wing Commander Academy	11/93	Cheat
Lands of Lore	10/93	Lösung/Karten	Yo! Joe!	6/94	Cheat
Lands of Lore	11/93	Lösung/Karten	Zeppelin	4/94	Tips
Lawnmower Man	6/94	Tip	Zeppelin	6/94	Tips
Legend of Kyrandia II	2/94	Lösung/Karten	Zool	11/93	Cheat

COMMANDER BLOOD



In der absoluten Stille der unendlichen Tiefen des Weltraums, am entlegensten Rand des Kosmos, verhüllt der vielfarbige galaktische Spiralnebel den Planeten Corpo. Bob Morlock, Präsident der Kanary Research Corporation hat Dich – Commander Blood – konstruiert, um seinen letzten Willen auszuführen: Die Geburt des Universums zu sehen. In diesem sagenhaften Abenteuer durch Raum und Zeit hilft Dir Honk, das berühmte Bio-Gewissen des Raumschiffs »Arch«, die Unterdrückten zu verteidigen und die größten Fragen des Lebens zu beantworten ...

Was ist die Ursache des Urknalls? • Wer ist Petit Piteux, der Wellenpirat? • Wer profitiert am Bionium-Handel? • Und warum haben die Scruters kybernetische Mantas in ihren Köpfen? • Wer verbirgt sich hinter der rätselhaften »Guilde Des Membres«? • Und die Ondoyantes, oh ja, die Ondoyantes ... • Und wer ist Bob wirklich?

Die Antworten könnten in diesem Sternenhaufen gefunden werden ...



MINDSCAPE

©1994 Mindscape. ©1994 Microfolie's. Alle Rechte vorbehalten. Mindscape und ihr Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape International Ltd. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum ihrer Besitzer.

Mindscape International Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11, 41564 Kaarst
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51
Fax: (0 21 31) 6 88 64



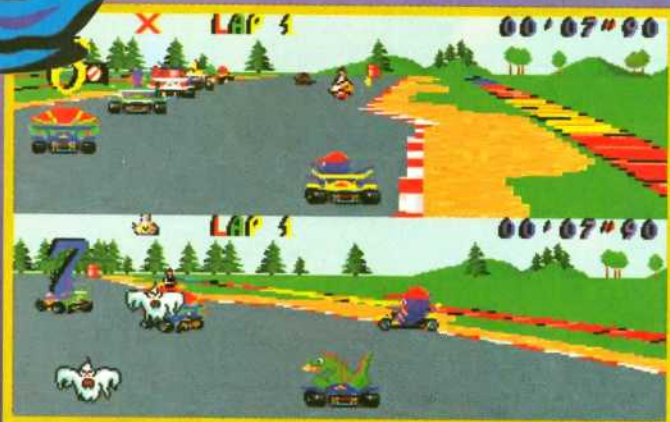
CRYO



PD Perlen

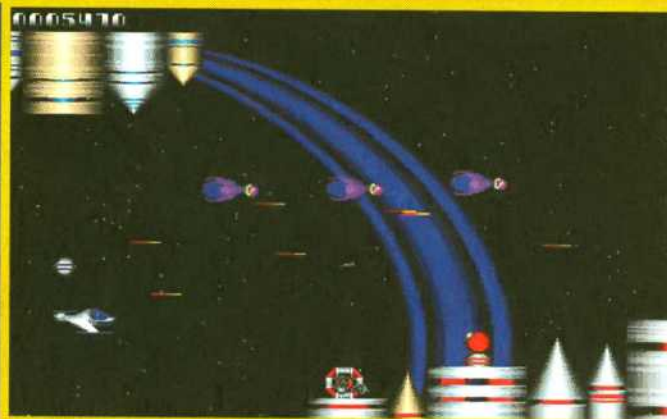
Die Quotenregelung schafft Gerechtigkeit, weshalb wir hier nicht nur ein Gespenst beschäftigen und Michael ertragen – nein, auch die Shareware-Auswahl unterteilt sich diesmal streng halbe-halbe nach Progis, die unter DOS, und solchen, die unter „Windows“ laufen.

Ein Nilpferd im Temporausch

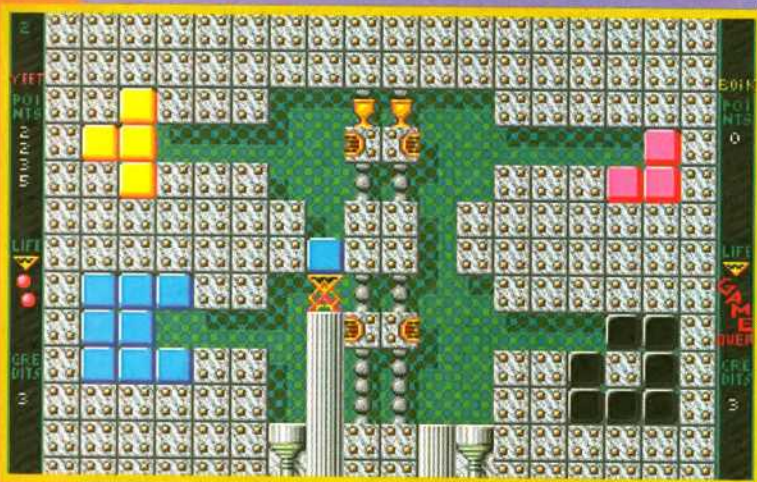


Das fünfte Spiel um Apogeess Eichhörnchen Skunny ist ein irrwitziges Go-Kart-Rennen im Stil von „Wacky Wheels“: Bei **Skunny Kart 3D** dürfen ein bis zwei Spieler zu Stick, Pad oder Tastatur greifen, um in Gestalt eines ulkigen Tierchens (Oktopus, Nilpferd etc.) erst eine Qualifikationsrunde zu drehen und den Comic-Boliden dann über die soft scrollende Piste zu hetzen. Der Kurs ist in 256 Farben gestaltet und mit zwölf Sammelgegenständen wie Bomben oder Öl bestückt; für Duell kann die mit allerlei Hindernissen gespickte Strecke horizontal gesplittet werden. Spaß macht die wilde Hatz vor allem wegen der tadellosen Steuerung und der drei integrierten Bonusspielchen, aber auch die Präsentation mit den witzigen Melodien weiß zu gefallen. Und für 30 Dollar Registrierungsgebühr gibt's dann noch mal sechs weitere Strecken. (Bestellnummer: **HD15040HD/15222HD**)

Etwas ernster wird die Action mit **Xatax**, denn bei dieser horizontal scrollenden Ballerei kennt der Feind keine Gnade: Per Stick oder Keyboard dirigiert man seinen mit drei Bildschirmleben ausgerüsteten Raumer durch 256-Farben-Landschaften voller drehbarer Raketentürme und ganzer Schwadronen knallig bunter Fluggegner, sammelt diverse Extras wie Smartbombs oder einen Fächerlaser auf und läßt die Bordkanone glühen. Optisch mag dieses Shoot 'em up zwar nicht ganz auf der Höhe der Zeit sein, doch der ordentliche Sound, das problemlose Handling und ein Kaffeepausen ermöglichendes Paßwortsystem machen es zu einer lohnenden Anschaffung. Fans des Genres werden daher auch gerne die 20 Dollar Registrierungsgebühr für zwei weitere, gigantisch große Levels opfern. (Bestellnummer: **14524 HD**)

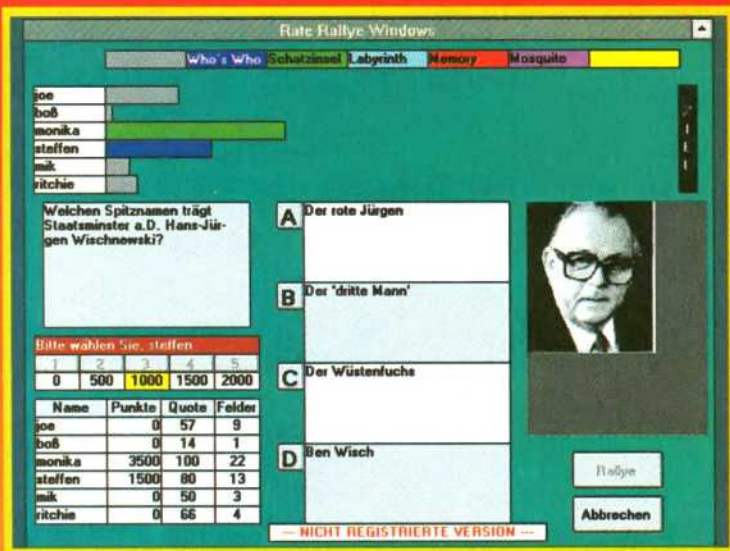


Tod dem Feind!



Training für die kleinen grauen Zellen

Nun tritt die Action etwas in den Hintergrund, denn bei **Boppi'n** handelt es sich in erster Linie um eine Knochelei mit Elementen aus „Tetris“ und „Think Cross“. Ein oder zwei Spieler müssen mittels Stick oder Tastatur sämtliche auf dem Screen vorhandenen Gegenstände abräumen, wozu ihnen das Spiel je ein tragbares Item (Rose, Diamant etc.) zur Verfügung stellt, das durch einen gezielten Wurf neben seinem Gegenstück landen sollte – das Pärchen verabschiedet sich dann vom Monitor, und man erhält ein neues Wurfgerät. Das mag simpel klingen, spielt sich aber schon deshalb recht amüsant, weil in den 40 Levels allerlei Aufzüge, Ventilatoren und Geister zu finden sind. Die 49,- DM teure Vollversion beinhaltet zudem 55 neue Ebenen sowie einige Cheats; an der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung und der eher mäßigen Optik dürfte sich dort aber ebensowenig ändern wie an der netten Soundkulisse und der Continue-Option. (Bestellnummer: **15070HD**)



Wissen ist Macht

Wer sich für „Trivial Pursuit“ begeistert, wird auch an der **Rate-Ralley** für „Windows“ seine Freude haben, dürfen hier doch bis zu sechs Schlauberger ihr Wissen zu den Gebieten Personen, Geographie und Kunst unter Beweis stellen. Das mit rund 20 Digi-Bildchen aufgelockerte Quiz geht rundenweise vonstatten und bietet 500 Multiple-choice-Fragen (inklusive Risiko-Optionen) sowie 20 kleine Sonderspielchen. Optisch wird zwar herzlich wenig und akustisch rein gar nichts geboten, doch ist das halb so wild – immerhin sind die Fragen amüsant-lehrreich, die Maussteuerung klappt astrein, und ein integrierter Editor ermöglicht individuelle Fragenkataloge. Man sollte also bei der nach drei Monaten fälligen Registrierungsgebühr von 30 Märkern nicht knausern und sich vielleicht auch die für je einen Heiermann angebotenen Zusatzfragen (500er-Blocks) besorgen. (Bestellnummer: **W-3000**)

Jetzt sind die „Windows“-Strategen am Zuge, denn **Econs Arena** bietet bis zu vieren davon (fehlende Mitstreiter übernimmt der Rechner) ein Halma-ähnliches Spielfeld für Schlachten im Stil von „Archon“. Jeder Fantasy-General gebietet dabei über eine elfköpfige Armee aus mit unterschiedlichen Stärken gesegneten Drachen, Trollen oder Magiern, die in Rundenform über das von oben dargestellte Brett gezogen werden – treffen zwei Figuren aufeinander, so entbrennt ein automatisch ablaufender Kampf, und der Unterlegene verläßt das Spielfeld. Die Handhabung klappt per Maus ganz vorzüglich, und die tonlose Optik ist zwar recht spröde, aber dafür um so übersichtlicher. Auch wird man für die Registrierung nur zehn Dollar los und erhält im Gegenzug die jeweils neueste Version des Programms sowie kostenlos noch ein Zusatzspielchen. (Bestellnummer: **W-3652 HD**)



Monströse Taktik

Wenn ein Game **Winopoly** heißt, kann es sich dabei nur um eine „Windows“-Version des Brettspielklassikers Monopoly handeln. Und so ist es denn auch: Ein bis vier menschliche oder rechnergesteuerte Immobilienhaie würfeln sich um die 40 Felder eines Bretts, um Grundstücke zu erstehen und zu bebauen. Wer dank der Wucherzinsen der Konkurrenz mal knapp bei Kasse ist, darf den Kas-



Geld regiert die Welt

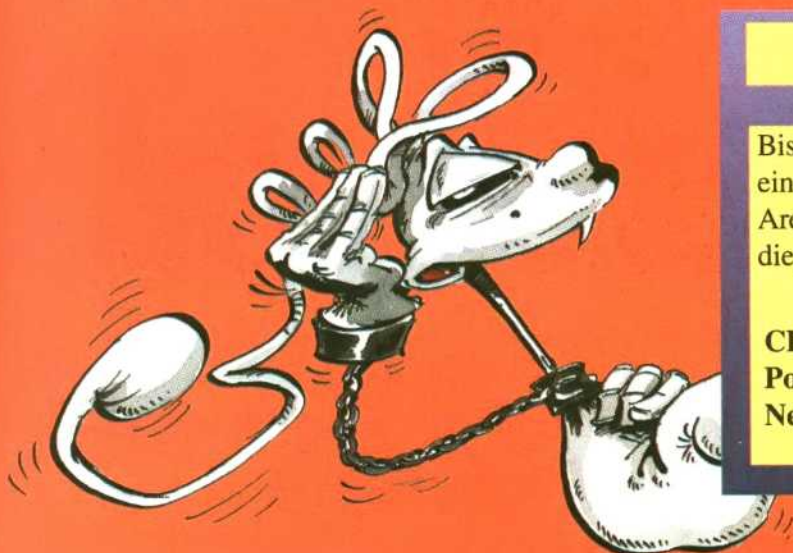
senstand dann durch eine Runde Black Jack oder ein verzinstes Sparbuch aufbessern. Obwohl es hier nicht um Schloßallee und Badstraße, sondern um Krankenhäuser und Videoläden geht, sollte man sich optisch nicht allzuviel erwarten, dafür aber jede Menge toller Soundeffekte und eine tadellose Maussteuerung. Musikbegleitung gibt's zusammen mit einem reinen Gewissen gegen 40,- DM Registrierungsgebühr. (Bestellnummer: **W-2287HD**)

Infos & Bezug

Bis auf Skunny und Xatax (4 MB) begnügen sich sämtliche Games mit einem 2 MB starken 386er, der für Rate-Rallye, Winopoly und Econs Arena zudem „Windows 3.1“ auf der Platte haben sollte. Zu haben sind die jeweils 8,50 DM (plus Verpackungskosten) billigen Scheiben bei:

CDV-Verlag
Postfach 2749
Neureuther Str. 37b

76014 Karlsruhe
Tel.: 0721/972240
Fax: 0721/9722424



zocker olymp

TOP JOB

Beim Ab-geben Eurer Stimmen wart Ihr ja wieder so fleißig, daß wir uns stundenlang der Auszählerei hin-geben mußten und immer wieder kurz vorm Auf-geben waren. Doch großzügig, wie wir sind, ver-geben wir Euch das und be-geben uns nun er-geben zur Ge-winnausschüttung: Mit Der Trainer bringt seine Digi-Mannschaft in Hochform
Thorsten Reinhardt, Groß-Umstadt

So richtig was für die kalte Jahreszeit ist der Eishockey Manager. Ihn zockt im warmen Zimmer
Albert Müller, Wiesenbach
Und mit der Compilation The Box vergnügt sich
Stefan Bühn, Neckarhausen

BLACKOUT

Auf geht's in die voratlantische Epoche: Dank des Regelwerks Earthdawn erlebt spannende Abenteuer
Jörg Kaminski, Kappeln
Nicht minder spannend geht's im Spielleiterset und Nebel über dem Blutwald zu, beide Ergänzungsbände stiften wir
Alexander Boden, Remscheid

PC PARLAMENT

Heißen Dank für die Ratschläge zu Strategie und Taktik, die steuerfreien Aufwandsentschädigungen folgen auf dem Fuße: Mit Der Trainer trainiert – nein, nicht die Parlamentarier beim Hammelsprung – sein Kickerteam
Ralf Fuchs, Konstanz

Dank einer Joker-Watch vergessen nie den Feierabend
Thomas Kluge, Rudolstadt
Alexander Plahr, Neuss
Volker Clauberg, Menden
Mit dem Joker-Shirt sind je-derzeit astrein gewandert
Ralf Blank, Hofheim
Nicolai Rödiger, Hanau
Christian Günther, Sulzbach
Auch die Joker-Mütze ist für vieles nütze, und nützen tut sie
Sieglinde Tolksdorf, Wunstorf
Sebastian Böll, Creglingen
Daniel Platl, Stammbach

RAN COMPETITION

Namen wie etwa Johannes B. Kerner oder Reinhold Beckmann hätten wir gerne gelesen. Und nun die Augen auf höchste Sehschärfe gestellt: Den 1. Preis, eine Reise zu einer ran-Sendung nach Hamburg, hat gewonnen
Jörg Wirth, Sellnrod
Über je einem Brettspiel ran Fußballquizz grübeln
Daniel Krieger, Offenbach
Jan Hinz, Kiel

Oliver Helfer, Schladen
Markus Hümmer, Obertheres
Und je eine Audio-CD von Rarissimo oder Die Fußballhits gehen an
Kai Lewald, Wennigsen
Roland Sporer, Hohenpeißenberg
Matthias Fieder, Bremen
Rainer Stenger, Hösbach
Stephan Voß, Burgwedel
Gerd Lau, Bochum
Gunnar Maschmann, Büdelsdorf
Thomas Roigk, Hohenleipisch
Sönke Schimkat, Uchte
Dirk Baatz, Elmshorn
Gerhard Wörner, Giessen
Detlef Kornas, Recklinghausen
Hans-Jürgen Albrecht, Gummersbach
Sascha Wassenhoven, Freialdenhoven
Jörg Fischer, Essen

Damit wäre die Gewinnausschüttung für heute beendet, und uns bleibt nur noch, Euch viel Spaß mit den Preisen zu wünschen. Bis zum nächsten Mal!

R. Heinmets
Systembetreuer
Hard- & Software

Rauklohweg 8
59505 Bad Sassendorf

Tel.-Fax.: 02921-52839

PC 3,5" Versanpreislisten-Auszug CD-ROM

1942 Pacific Air War	DA84,90	Rayroad Tycoon	DV79,90
Alone in the Dark	DV79,90	Killing Moon	DA82,90
Alone in the Dark2	DV78,90	Police Quest4	DV78,90
Gabriel Knight	DV65,90	Transport Tycoon	DV85,90
Battle Isle2	DV78,90	Dreamweb	DV74,00
Anstoss	DV64,90	Inferno	DV91,90
Civilization	DV83,90	Oldtimer	DV84,00
Hanse die Expedition	DV38,90	Star Crusader	DV87,90
System Shock	DV69,90	Star Trek	DV81,90
Tie Fighter	DA75,90	Wolfpack	DV61,90
Theme Park	DV71,90	Magic Carpet	DV86,90
Sim City 2000	DV78,90	Sternenschweif	DV80,00
Sternenschweif	DV76,90	Der Planer	DV83,90
Sam & Max	DV80,90	Ishar3	DV79,90
Wing Armada	DA60,90	Erben der Erde	DV79,90

Grafikkarten Spea V7 Vega Plus VLB 1MB DRAM 191,00
Spea V7 Vega Plus PCI 1MB DRAM 210,00
ATI Graphics Ultra Pro VLB 2MB VRAM Mach 32 909,00
ATI Graphics Ultra Pro PCI 2MB VRAM Mach 32 866,00
Speichermodule 1M*93 chip 70 ns 65,00
4M*99 chip 70 ns 250,00 8M*36 70 ns 2145,00

Soundkarten SB 16 Value Edit 220,00
SB 16 Multi CD mit ASP 348,00
SB 16 SCSI-2 Interface 376,00
Mitsumi FX300 IDE CD-ROM INT
Triple Speed Inkl. Handbuch 365,00DM

Versandkosten: Nachnahme 8,50DM (+3,00Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 6,00DM Ab 200,00 DM ohne Versandkosten Ausland nur Vorkasse zzgl 20,00DM. Montag bis Freitag 14-20 Samst. 11-17Uhr

Erotic



1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls (2+3, ohne Abbild.)
3. EXTREME Hot Leather Ladies
Die 3 brandneuen CD-ROM's der Spitzenklasse. Brillante Bilder im Photo-CD Format (16,7 Mio. Farben). Heiße Mädchen zeigen alles.
einzel - **nur 49,95**
2 CD's - **nur 84,95**
Alle 3 - **nur 119,95**

Teresa in Paradise
Vier Pokerspiele von VTO.
z.B. Teresa Personally. **99,95**
Erotic Games - Part 1
Videos in Superqualität - im Quicktime-Format. Deutsch. **69,-**
Visual Hot Girls
Zahlreiche wunderschöne Mädchen zeigen alles. Ein Top-Hit. **58,95**
Best of SEXY Moments
Heiße Video-Clips im Quicktime Format. Top-Qualität. **69,-**

Erotic MEGA-PACK
4 Top Erotic Collections zum Sonderpreis - 27 HD-Disks:
- Erotic Highlights, Sexy Girls
- Erotic EXTREME + Erotic Software Paket
nur 139,95 (sonst 169,85)
Shaved Pussies 1 oder 2
Blitzblank rasierter, offenbeinige Mädchen zeigen alles ganz genau. 5 HD-Disks mit heißen Bildern. Ein Muß! **je nur 34,95**

KröGer
S. Kröger Software Vertrieb

FAX 05732/74401
Tel. 05732/74401
Postfach 4117
32571 Löhne
Alle Angebote ab 18 Jahre!
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (nur Vorkasse): + 5 DM
Ausland (nur Vkt): + 8 DM
GRATIS-INFO anfordern!
(Hängt jeder Bestellung bei)

3x
Vollpreis-Spaß

für nur 19,90 DM pro Spiel

Magnetic Scrolls Collection

19,90 DM

Colossus Chess

19,90 DM

Speedball

19,90 DM

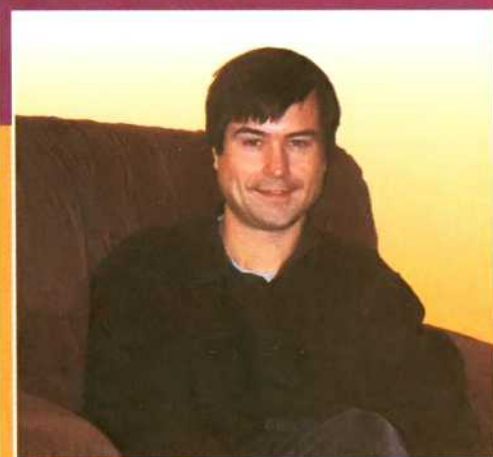
Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

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

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

DAVID
BRABEN



Wer den Weltraum kennt, der kennt auch das Kultspiel „Elite“ bzw. dessen Nachfolger „Frontier“ – oder war's umgekehrt? Egal, denn hier sollt Ihr jenen Mann kennenlernen, der uns die unendlichen Weiten des Alls eröffnet hat. Und natürlich das neue „Frontier: First Encounters“!

Der Fairneß halber sei vorangestellt, daß der am 2.1.1964 geborene Engländer David Braben zumindest die Urversion der erfolgreichsten Space-Opera aller Zeiten nicht ganz allein entwickelt hat: Als er sich 1984 während seines Physikstudiums in Cambridge vor die Computerrarität BBC Micro setzte, um die SF-Handelssimulation „Elite“ zu konzipieren, tat er das ja mit Hilfe von Ian Bell. Bereits zwei Jahre später erschien das komplexe Werk auch für den PC – eine echte Pionierleistung, die unter bescheidener CGA-Grafik über die damals gebräuchlichen XTs flimmerte. Weitere drei Jahre später genöß das Spiel längst den Status eines Klassikers und wurde von MicroProse unter dem Titel „Elite Plus“ in veredelter Präsentation (VGA-Grafik, Soundkarten-, Maus- und Joystickunterstützung) nochmals veröffentlicht. Ende 1993 folgte dann der auch inhaltlich stark überarbeitete Nachfolger „Elite 2: Frontier“, und in nächster Zukunft ist mit einem weiteren elitären Meilenstein namens „Frontier: First Encounters“ zu rechnen. Aber davon soll David in seinen eigenen Worten berichten.

?: David, bereits beim zweiten Teil deiner Space-Saga haben wir uns ein wenig über den Namen gewundert, jetzt soll der bekannte Begriff „Elite“ gar nicht mehr im Titel auftauchen – wie kommt's?

DB: Ich kann dieses Wort einfach nicht mehr hören! Inzwischen scheint mir „Frontier“ (deutsch: Grenze) thematisch auch besser zu passen, nicht zuletzt wegen der vielen Neuheiten. Wäre ich beim alten Namen geblieben, hätte man das Game vielleicht in eine Schublade mit den üblichen 08/15-Fortsetzungen gesteckt.

?: Na, dann rück mal mit ein paar der vielen Neuheiten raus, dein Publisher Gametek machte daraus ja lange Zeit ein Staatsgeheimnis.

DB: Okay, lüften wir den Schleier. Rein storytechnisch werden seit dem Vorgänger 50 Jahre verstrichen sein, und der Stand der Technik ist in meinem Universum natürlich nicht stehengeblieben. Neue Leute sind an der Macht, neue Raumschiffe stehen bereit...

?: ...und neue Sternensysteme wollen erforscht werden?!

DB: Nein, davon gibt's inzwischen weiß

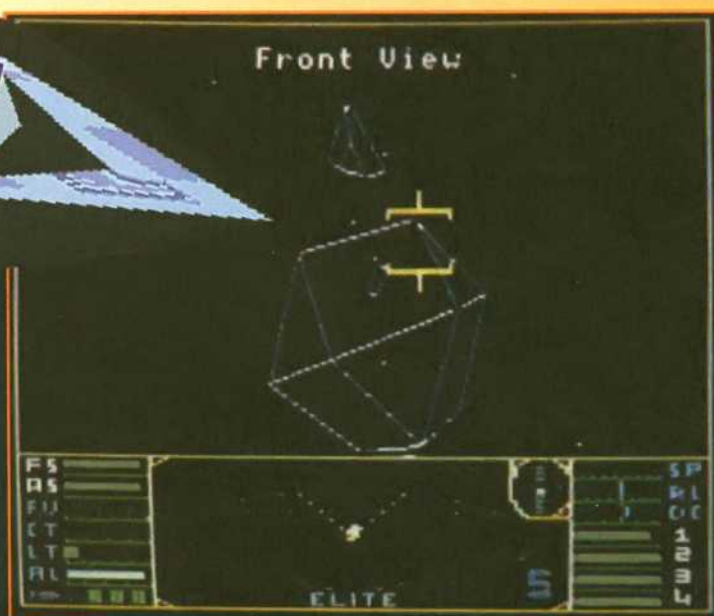
Gott genug. Allerdings sehen die alten Planeten nun sehr viel besser aus, denn jeder kann mit hübschem Texture Mapping aufwarten. Bei Landungen wird man Berge, polare Eiskappen, Moor, Wüsten oder Ozeane entdecken, außerdem herrschen ab sofort ganz unterschiedliche Wetterbedingungen.

?: Erzähl weiter, uns tropft ja schon der Speichel von den Lippen!

DB: Dann laßt euch gesagt sein, daß zudem die Handlung vertieft und das Handling verbessert wurde. So ist die Icon-Steuerung nun komfortabel zu bedienen und wirklich intuitiv zu beherrschen, neben dem Headup-Display kann man jetzt auch Karten, Inventories, Nachrichten und Videos einblenden. Kurzum, das Spiel wurde komplett neu programmiert, so daß ich in der CD-Version auch Fullmotion-Videos und einen speziellen 32-Bit-Code für 486er und Pentiums unterbringen konnte.

?: Dann wird die Show diesmal wohl in Lichtgeschwindigkeit laufen?

DB: Das würde sie, doch haben wir die Kapazitäten lieber für neue Features ge-

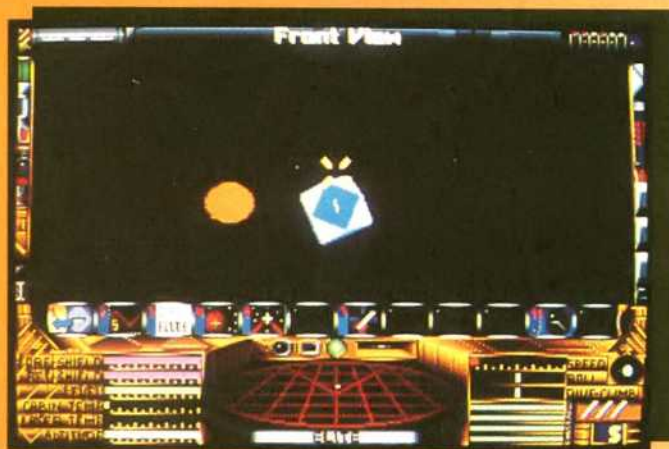


... und Zarch bzw. Virus

Der Urknall: Elite...

61

PC-JOKER



Der Knaller mit dem Plus: Elite Plus

nutzt. Beispielsweise wird es mehr Sichtperspektiven geben; etwa links/rechts wie im alten „Elite“, aber auch Kamera-Raketen, um so die letzten Momente der Gegner aus nächster Nähe miterleben zu können.

?: Die etwas umständlich zu steuernden und optisch recht kargen Raumduelle waren ja der Hauptkritikpunkt am Vorgänger, was hat sich da noch getan?

DB: Hier habe ich mir besondere Mühe gegeben und um des lieben Friedens willen diesmal die physikalischen Gesetze außen vor gelassen. Man wird den Feind also trotz der enormen Geschwindigkeit im All länger zu Gesicht bekommen, was zwar weniger realistisch, dafür aber ansprechender ist. Auch der schiffseigene Navigationscomputer wurde verbessert, er kann nun z.B. fremde Raumer über große Distanzen hinweg identifizieren. Und natürlich wird es jede Menge neuer Waffen geben, von denen manche auf ganz bestimmte Gegner zugeschnitten sind.

?: Wie sieht's mit Lesestoff aus, „Elite 2“ war ja jede Menge Papierkram mit Kurzgeschichten etc. beigebackt.

DB: Der Box wird wieder eine Sammlung mit Kurzgeschichten beiliegen, aber vor allem wird man im Spiel selbst fünf Zeitschriften mit verschiedenen Meinungen beziehen können, wo die Großtaten des Spielers ihren Niederschlag finden – und wo der Spieler vor allem zwischen den Zeilen Infos zu tollen Missionen finden kann!

?: In Tateinheit mit dem Titel (First Encounters = erste Begegnungen) läßt der Hinweis auf die

Missionen auf Aliens schließen. Im ersten Teil trieben sich ja auch noch viele Thargoiden herum, während man zuletzt nur als Elite-Pilot mit ihnen zu tun bekam...

DB: Keine Sorge, in „First Encounters“ wird man auf Unmengen dieser Außerirdischen stoßen – was es im einzelnen zu erleben gibt, will ich hier aber nicht verraten.

?: Vielleicht, daß man ganze Alien-Schiffe übernehmen und gar zu den Thargoiden überlaufen darf?

DB: Hey, woher wißt ihr das?! Ja, so was kommt vor. Und noch viele Überraschungen mehr!

?: Wie wäre es mit computergesteuerten Zweitschiffen für den Spieler?

DB: Ja ja, auch daran arbeiten wir, bloß steht noch nicht fest, ob es sich auch realisieren läßt.

?: Gut, und was hältst du von einer Netzwerk-Version? Oder Stützpunkten im All? Oder gar der Möglichkeit, das ganze Universum zu erobern?

DB: Eroberungen und Stützpunkte finde ich nicht so gut, und im Netzwerk sind die Probleme abzusehen: Wie will man sich da bei so einem umfangreichen Spiel jemals treffen? Und was ist mit der für den Ablauf unentbehrlichen Zeitraffer-Option – müssen dann

vielleicht alle Spieler gleichzeitig einen Zeitsprung machen?

?: Schön, dann kehren wir zum Schluß noch mal zu den klassischen Qualitäten deiner elitären Produktionen zurück: Wird der Donauwalzer von Strauß, seit „2001“ immerhin die berühmteste Andockmelodie diesseits des Spiralnebels, wieder mit von der Partie sein?

DB: Aber sicher, was für eine Frage! Zumal ich ein großer Klassik-Fan bin, wenn ich nicht gerade was von Pink Floyd, Levertellers oder Marillion höre. Aber ich möchte doch noch loswerden, daß man bei „First Encounters“ nicht unbedingt ganz von vorne wird anfangen müssen, denn Veteranen werden ihre alten Speicherstände benutzen können.

?: Wo wir gerade von Veteranen sprechen – was macht dein Ex-Partner Ian Bell eigentlich heute?

DB: Der lebt gut von den Tantiemen, die ich ihm auch für „Elite 2“ noch bezahlt habe! Schließlich hatten wir Mitte der 80er Jahre mal gemeinsam eine Fortsetzung begonnen, bloß ließ sich das Vorhaben wegen der noch schwachbrüstigen Hardware zu jener Zeit einfach nicht realisieren.

?: Dann war das wohl der Grund, warum du seinerzeit „Zarch“ für den Archimedes gemacht hast; immerhin konnte der RISC-Rechner einst jede DOSe abhängen. Später wurde das Spiel aber doch für den PC umgesetzt, allerdings unter dem Titel „Virus“ – wieso eigentlich?

DB: Tja, mir hat der Name „Virus“ schon immer viel besser gefallen.

?: Außer der Elite-Saga und der eben erwähnten Vektorballerei kennt man von dir nichts; bist du etwa faul?

DB: So würde ich das nicht sagen, immerhin habe ich bereits 1988 damit begonnen, „Elite 2“ zu programmieren. Insgesamt hat mich dieses Programm also gut fünf Jahre meines Lebens gekostet!



Und ewig lockt der Weltraum: Elite II – Frontier



?: Dann ist es auch kein Wunder, daß die Grafiken nicht mehr sooo angesagt waren, als das Game Ende 1993 in die Läden kam...

DB: Stimmt, aber als sie entstanden, waren sie noch der schiere Wahnsinn! Damals dachte ich eben noch, alles allein machen zu können – wohl, weil „Elite“ seinerzeit zu zweit in einem knappen Jahr fertig wurde. Na ja, inzwischen habe ich acht Leute fest angestellt, wodurch „First Encounters“ trotz der vielen Verbesserungen recht flott voranschreitet.

?: Da das Spiel auch auf CD erscheint und „X-Wing“ erst kürzlich in aufgepepppter Form für dieses Medium wiederveröffentlicht wurde – wie wäre es mit einer Schillerversion von „Elite 2“ mit verbesserter Grafik, neuem CD-Sound, etc.?

DB: Hmm, wirtschaftlich ist das bestimmt keine schlechte Idee. Trotzdem investiere ich meine Zeit lieber in neue Projekte.

?: Zum Beispiel?

DB: Momentan arbeiten wir an einer weiteren Space-Opera aus dem Frontier-Universum, einem eher bewegungsintensiven Spiel, und einem kompletten Top-Secret-Projekt. Dazu kann ich nur verraten, daß wir die bewährten Grafiktechniken weiter nutzen werden.

?: Und was ist mit „Frontier: Last Encounters“? Wirst du bis zu deinem Lebensende elitäre Nachfolger kreieren?

DB: Mal sehen, ist ja irgendwie mein Job geworden.

?: Wird er auch elitär bezahlt? Hast du dir schon ein Raumschiff gekauft oder wenigstens einen Flug mit dem Space Shuttle reserviert?

DB: Dafür reicht's dann doch nicht ganz. Überhaupt lebe ich eher bescheiden, interessiere mich für Astronomie, radle, wandere, gehe in den Pub oder zocke ein Brettspiel. Und wenn ich mal segeln gehe, leihe ich mir das Schiff aus...

?: Jetzt aber Schluß mit dem Understatement, wir wollen harte Infos über harte Credits!

DB: Na gut, mein letztes Spiel hat mir eine sechsstellige Summe eingebracht, und vom kommenden Projekt erwarte ich mir wegen der zusätzlichen Umsatzbeteiligung sieben Stellen auf dem Kontoauszug. Immerhin war „Elite 2“ an der Spitze vieler Charts und ist z.B. in den englischen Hitlisten noch heute vertreten. Ich hörte von rund 300.000 verkauften Exemplaren allein in Europa!

?: Gratulation! Gratulation nachträglich auch zu deiner Heirat; wie man hört, bist du seit Mai 1993 unter der Haube.

DB: Stimmt, außerdem habe ich zwei Katzen namens Merlin und Willow und interessiere mich für Filme. So, jetzt kennt ihr mich aber in- und auswendig!

?: Nicht ganz, denn dein Filmgeschmack würde uns schon noch interessieren. Natürlich Spielbergs „Close encounters of the 3rd kind“ („Unheimliche Begegnung der dritten Art“), oder?

DB: Voll daneben, dieses Machwerk finde ich scheußlich! Nein, „Aliens“ ist eher mein Fall, oder die „Star Wars“-Trilogie – und natürlich „2001“!

?: Dann hoffen wir, den Donauwalzer bald wieder im Elite-Takt tanzen zu können, und bedanken uns für das nette Gespräch.

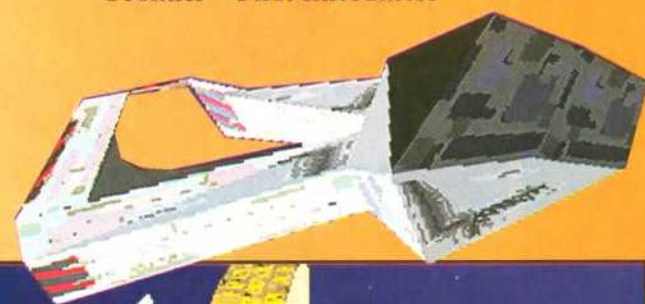
DB: Stets zu Diensten! (mm)

David Brabens Softographie

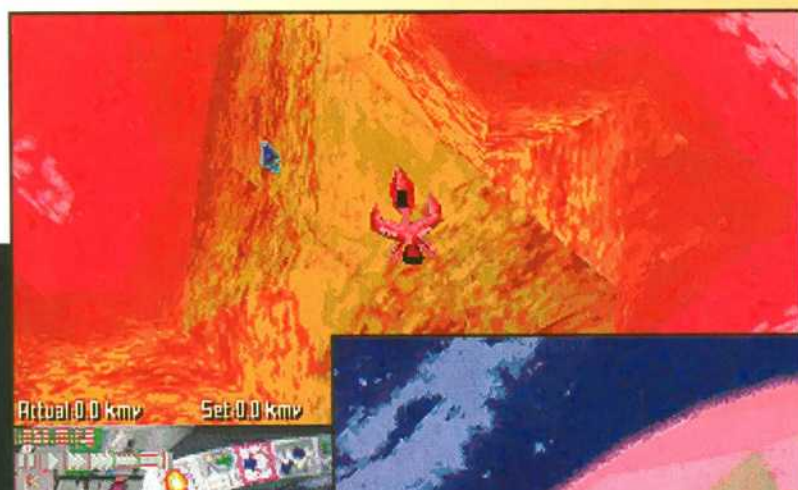
Elite (1984, für PC 1986)
Zarch (Archimedes, 1987)
Virus (PC, 1988)
Elite Plus (1989)
Elite II: Frontier (1993)
Frontier: First Encounters (1995)



Demnächst in diesem Universum:
Frontier – First Encounters



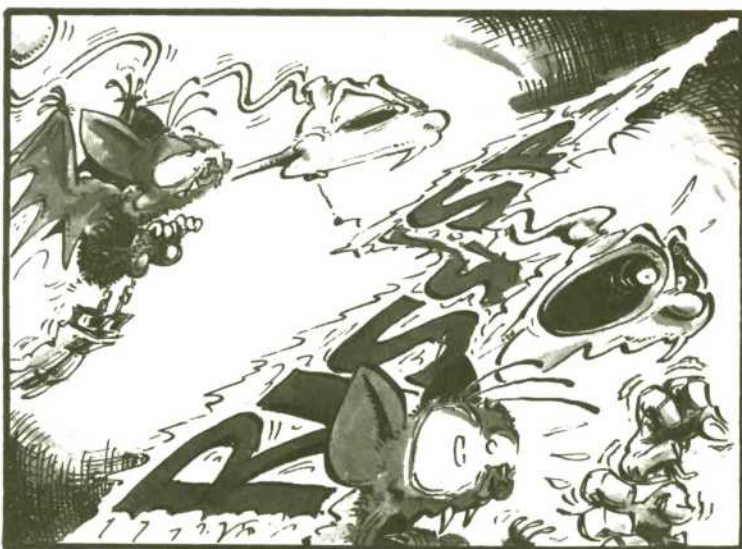
Neue Schiffe, neues Glück: First Encounters



First Encounters:
Das sind Planeten!



GH^{OST} IN THE MACHINE





CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



PC 3,5 "

A-Train + Constr. Set	DV	44,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95

Aces of the Deep DV 79,95

Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95

Aladdin DA 59,95

Alone in the Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	DV	84,95
Anstoss + World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Blackhawk	??	i.V.
Bundesl. Manager Hattr.	DV	74,95
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder 2	DA	x59,95
Christoph Columbus	DV	79,95

Colonization DV 89,95

Cool Spot	DA	54,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Das schw. Auge 2 Speech	DV	36,95

Dawn Patrol DV 84,95

Day of Tentacle	DV	84,95
Der Baulöwe	DV	79,95
Der Clou	DV	79,95
Desert Strike	EV	59,95
Death or Glory	DV	79,95
Die Siedler	DV	74,95
DOOM 2	DA	87,95
54 neue Level f. DOOM 2	DA	29,95
Dogfight	DA	34,95
Earth Siege	??	i.V.
Erben der Erde	DV	79,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
Eight Ball deluxe 2	DA	54,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Hokum KA - 50	DV	74,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Paint Kid	EV	34,95
Intern. Tennis Open	DV	54,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingdom of Germany	DV	69,95

König der Löwen DA 59,95

Lemminge 3	DA	59,95
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lothar Mathäus 2	DV	69,95
Lukas Classics Adventure Compil. - bestehend aus:	DV	99,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Kracken		
Lord of Realms	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Master of Magic	DV	89,95
Mortal Combat 2	DA	i.V.
Micromachines	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	39,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95

Ladenlokale Softwarehouse: Ladenpreise Variieren !!!
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleeve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Comuter Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050
04.02.95 Neueröffnung Dortmund - Hörde- Herrmannstr. 49

WING COMANDER 3

CD - ROM Version

99,95

VOLL DEUTSCH
Limited Edition auf Anfrage

PC 3,5 " PC-CDRom

Pinball Fantasies	DA	59,95	11th Hour	DA	x109,95
Pirates Gold	DA	34,95	Aces o.t.Deep	DV	79,95
Pizza Connection	DV	79,95	Al Quadim	DV	67,95
Police Quest 4	DV	69,95	Alone i. t. Dark 1	DV	89,95
Powerdrive	DA	54,95	Alone i. t. Dark 2	DV	84,95
Quarantine	DV	79,95	Amored Fist	DV	x84,95
RAN Trainer	DV	79,95	Anstoss + World Cup	DV	79,95
Retribution	DA	69,95	Battle Bugs	DV	x77,95
Rings o. Medusa Gold	DV	74,95	Battle Isle 2	DV	79,95
Rise o. Robots/SVGA	DV	77,95	Battle Isle 2 Data	DV	47,95
Robinsons Requiem	DV	59,95	Bioforge	DV	x89,95
Rüsselsheim	DV	64,95	Burning Steel 2	DV	79,95
Sam & Max	DV	84,95	Comanche incl. Data 1 + 2 und		
Sensible Golf	DA	x69,95	10 Bonusmissionen	DV	69,95
Shanghai 2	DV	69,95	Colonization	DV	89,95
Sim City 2000	DV	79,95	Creature Shock	DV	89,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95	Cyclemania	DA	74,95
Sim Farm	DV	79,95			
Simon the Sorcerer	DV	79,95			
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95			
Space Federation	DA	69,95			

Kings Quest 7

deutsche Version

87,95

CD - Rom Version
deutsche Sprachausgabe
unter Windows
" Kino auf dem PC "

Hergestellt mit brillanten Animationen in Kino - Qualität, untermauert von einem voll orchestrierten Soundtrack. Sie schlüpfen in zwei verschiedene Rollen in einer zauberhaften Welt. Hochauflösende Animationen und Hintergründe.

Space Simulator	DV	129,95	Cyber War	DV	99,95
Star Crusader	DV	79,95	Cyberia	DA	89,95
Star Trek 2	DV	79,95	Das schwarze Auge 1	DV	64,95
Superh. Leag. Hoboken	EV	67,95	Das schwarze Auge 2	DV	79,95
System Shock	DV	74,95			
Theme Park	DV	74,95			
Tie Fighter	DV	89,95			
Tie Fighter Data	DV	x37,95			

Transport Tycoon

DV 39,95

lieferbar ab Januar. Angebot solange Vorrat reicht

T.F.X.	DV	64,95	Dragon Lore	DV	69,95
Theme Park	DV	74,95	Dreamweb	DV	74,95
U.F.O. Enemy Unkn.	DV	89,95			
Ultima 7	DV	34,95			
Universe	DV	67,95			
Warcraft	DA	79,95			
Wing Armada	DA	64,95			
WWF 1	DA	19,95			
WWF 2	DA	29,95			
X - Wing	DA	39,95			
X - Wing Upgrade	DV	49,95			
B - Wing	DA	84,95			

Die Höhlenwelt Saga

CD-ROM

87,95

Volle deutsche Version

Versandanschrift:
Sabine Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

PC-CDRom

Ecstasica	DA	87,95
Earth Siege	DV	87,95
Earth Siege	DV	87,95

Erben der Erde DV 79,95

Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	DA	34,95
F 14 Fleet Def. Gold	DA	89,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
Formula One Gr.Prix	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	67,95
Flight o. L.Amaz. Queen	DV	x79,95
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Inferno	DV	94,95
Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Ishar 3	DV	79,95
Jungle Strike	EV	x74,95
Kings Quest 7	DV	87,95
Larry 6	DV	67,95
Lemminge 3	DA	69,95

Little Big Adventure DV 89,95

Lode Runner	DV	x79,95
Lolly Pop	DA	67,95
Lost Eden	DV	x89,95
Lukas Classic Adventure - enthält:	DV	99,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Zack Mc Kracken		
Lukas Flight Classic	DA	79,95
enthält:		
o Battlehawk 1942		
o Their Finest Hour + Data		
o S.W.O.T.L. + 4 Missionen		

Magic Carpet DV 89,95

Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 3-5	DV	87,95
NHL Hockey 95	DA	79,95
NASCAR Racing	DA	79,95
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	DV	79,95
Oldtimer	DV	84,95
PGA Golf 486	DA	89,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95
Pirates Gold	DA	34,95



Legend of Kyrandia 3

Ravenlooft DV 69,95

Powerdrive	DA	54,95
Police Quest 4	DV	79,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	DV	87,95
Rebel Assault	DV	79,95
Retribution	DA	69,95
Reunion	DV	69,95
Rings of Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots	DA	84,95
Rise of the Triad	EV	59,95
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Caim	EV	89,95
Sim City	DV	84,95
Star Crusader	DV	89,95

PC-CDRom

Sim City 2000 DV 84,95

Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V.

Strike Comander und Privateer incl. aller Zusatzmissionen und

Speech Packs	DA	84,95
Star Trek 1	DV	69,95
Subwar 2050 + Data	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
Superkarts	DA	x99,95

System Shock DV 87,95

T.F.X.	DV	84,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	DV	89,95
U.F.O.	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	EV	89,95
US Navy Fighter	DV	x89,95
Vojeur	DA	87,95

Warcraft DA 79,95

Wing Armada	DA	79,95
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und		
Speechpacks	DA	67,95

Wing Comander 3 DV 99,95

World Cup Golf	DV	79,95
----------------	----	-------

X - Wing DA 59,95

Zuzügl. sechs brandneue Missionen
3D-Grafiken, Sprachausgabe und verbesserten Sound plus aller Erweiterungen

Gravis Joystick -

Analog Pro	64,95
Gravis Game Pad	45,95
Comp. Mini Digital	62,95
Comp. Standart Digital	62,95
Joystick Standard	27,95
Joystick Junior	19,95
Phoenix Joystick - Flight & Weapon	
Controll System	239,-

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch

X = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigte Ware brechen wir 15,-DM pauschal.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!!!



KLEINE KOMMANDO-KUNDE FÜR NEUE PC-GENERÄLE: DIE STARTDATEIEN

Lag vor ein paar Wochen eine jungfräuliche DOSe unter dem Baum? Schön! Habt Ihr Euch inzwischen mit Software eingedeckt? Prima! Und befinden sich ein paar Befehlsverweigerer in der Sammlung? Ärgerlich, aber halb so schlimm...

Wenn ein Progi nicht laufen mag, liegt es zumeist an einem Mangel an verfügbarem Arbeitsspeicher – wie man den mittels MEMMAKER beseitigt, konntet Ihr unter dieser Rubrik bereits im Dezember nachlesen. Heute wollen wir mal die wichtigsten Befehle und Treiber für einen problemlosen DOS-Alltag vorstellen und nachfolgend mit ein paar hilfreichen Tips anreichern. Sinnigerweise gliedern sich die Befehlslisten in die zwei Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf, schließlich geht es hier um jene Kommandos bzw. Treiber, die der Rechner gleich nach dem Einschalten berücksichtigt. Denn: Perfekt auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnittene Startdateien sind der Schlüssel zu Komfort und ausreichend freiem Hauptspeicher – und damit zum Spiele-Paradies!

WAS GEHÖRT IN DIE CONFIG.SYS?

BUFFERS (x,y) sind Puffer im Arbeitsspeicher, welche die Datenträgerzugriffe (von Festplatte, Disk oder CD) beschleunigen. Dabei können mit der

Zahl nach dem Komma auch Sekundärpuffer eingerichtet werden, was die Abarbeitung noch schneller macht. Gute Richtwerte wären 30 bis 40 für den Wert X und 8 für den Wert Y.

COUNTRY lädt eine länderspezifische Tabelle, die Angaben zu Zeit, Datum, Währung etc. beinhaltet – da viele Anwenderprogramme auf diese Werte zurückgreifen, sollte man auf den Befehl nicht verzichten. Das folgende Zahlenwirrwar muß die Nummer 49 und die Codeseite 437 enthalten, damit die deutschen Verhältnisse eingerichtet werden können.

DEVICE bzw. **DEVICEHIGH** lädt die vorhandenen Gerätetreiber für Maus, CD-ROM etc. – mit DEVICEHIGH in den oberen Speicherbereich, was mehr vom besonders für Spiele so wichtigen Hauptspeicher frei läßt.

EMM386.EXE ist ein Speichermanager mit zwei Aufgaben: Zum ersten emuliert er das oft benötigte EMS (Expanded Memory), zum anderen kopiert er ROM-Bereiche ins RAM, was für eine schnellere Performance sorgt. Wer keinen EMS-Speicher benötigt, aber auf die andere Funktion nicht verzichten will, sollte NOEMS an den Befehl anfügen. Wer

darüber hinaus die Option HIGHSCAN dahinterhängt, kann noch mehr freien Hauptspeicher herausquetschen, was aber bei manchen Rechnern zu Problemen führt. Eine Zahl hinter HIGHSCAN (z.B. 1024) legt dabei in KByte fest, wieviel Speicher als EMS genutzt werden soll.

FCBS bestimmt, wie viele Datensteuerblöcke auf einmal geöffnet werden können – eine heutzutage kaum noch benötigte Angabe, die getrost storniert werden kann.

FILES der Wert hinter diesem Kommando bestimmt, wie viele Files gleichzeitig geöffnet werden können; 30 bis 40 sollten es schon sein.

HIMEM.SYS ist ein Speichermanager, der Programmen XMS (Extended Memory) zur Verfügung stellt und zusätzlich den oberen Speicherbereich, die High Memory Area (HMA), zum Auslagern des Betriebssystems in die ersten 65.520 Bytes des XMS-Speichers freigibt. HIMEM.SYS sollte vom Rechner beim Booten tunlichst als allererstes geladen werden, damit auch tatsächlich der obere Speicherbereich genutzt werden kann – der Befehl sollte daher der erste in der gesamten Startdatei sein. Seit der MS-

DAMIT MEHR ALS 1 MB HAUPT-SPEICHER VERWENDET WERDEN KANN, WIRD HIMEM.SYS ALS ERSTES GELADEN. TESTMEM: OFF SPART DAS LÄSTIGE SPEICHER-CHECKEN.

HIER WIRD EXPANDED MEMORY AUF 6 MB FESTGELEGT.

BUFFERS UND FILES WURDEN WIE EMPFOHLEN AUF 40 GESETZT.

DIE ANGABE FÜR DATEISTEUER-BLÖCKE WIRD HEUTE FAST NICHT MEHR BENÖTIGT.

```

Datei Bearbeiten Suchen Fenster Optionen Hilfe
C:\CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN 6144
BUFFERS=40,8
FILES=40
DOS=HIGH,UMB
FCBS 4,8
COUNTRY=049,437,C:\DOS\COUNTRY.SYS
  
```

DAS BETRIEBSSYSTEM WIRD IN DEN ERWEITERTEN SPEICHER GELADEN.

HIER WERDEN ZEIT, WÄHRUNG ETC. FÜR DEN DEUTSCHEN SPRACHRAUM DEFINIERT.



DOS-Version 6.0 überprüft er zudem bei jedem Neustart den Speicher, was aber mit der (wie immer dahinterzustellenden) Option /TESTMEM: OFF abgestellt werden kann.

STACKS x,y legt die Anzahl der Stapelspeicher fest. Üblich ist der Wert 9,256, wobei die 9 für die eigentliche Stapelspeicheranzahl steht; die 256 nach dem Komma dagegen für die Größe der einzelnen Stapelspeicher in Byte. Ganz wichtig: Wer den Wert per Hand auf 0,0 setzt, erhält bis zu 2 KByte mehr freien Grundspeicher!

WAS SOLLTE IN DER AUTOEXEC.BAT STEHEN?

DISPLAY.SYS generiert bestimmte Zeichensatztabellen, ist aber eigentlich nur nötig, wenn exotische Fonts benötigt werden.

ECHO legt fest, ob Befehle, die eine Stapel-Datei (Batch-Datei) ausführt, angezeigt werden (ECHO ON) oder nicht (ECHO OFF).

KEYB lädt die jeweilige Landestastatur, die in der Tabellendatei KEYBOARD.SYS gespeichert ist. Dabei sorgen das Landeskürzel (für Deutschland: GR) und die mit einer dreistelligen Zahl bezeichnete Codeseite (für Deutschland: 437) für die jeweils benötigten Sonderzeichen wie z.B. Umlaute, scharfes S etc.

LOADHIGH bzw. LH lädt Gerätetreiber in den hohen Speicherbereich. Mit der Option /L: lassen sich die Treiber

zudem in ganz bestimmte Bereiche des Speichers laden.

MODE ist ein Befehl, mit dem Peripherie wie Drucker, Modem und Bildschirm (hier z.B. Farbe/Monochrom, Zeichengröße etc.) konfiguriert werden kann. Da dies nur selten erforderlich ist, sollte der Eintrag auch nur im Einzelfall vorgenommen werden.

PATH definiert, in welchen Verzeichnissen nach Dateien gesucht wird, ohne daß dafür eine eigene Pfadangabe erforderlich ist. Hierbei sollte man aufpassen, daß nicht zu viele Pfadangaben eingetragen werden (was vor allem Anwenderprogramme gerne ungefragt und selbstständig tun), damit nicht zu viel Speicher abgezackt wird.

PROMPT definiert, welche Infos in der Eingabeaufforderung angegeben werden. Das ist wichtig, damit z.B. das aktuelle Unterverzeichnis auch gezeigt wird, das Gößerzeichen verfügbar ist etc. – üblicherweise folgen hier die Parameter \$P\$G. Da PROMPT keinen Speicherplatz belegt, sollte diese Angabe immer verwendet werden!

SMARTDRV.EXE richtet einen Cache-Speicher für alle Datenträger ein, was Ladezeiten drastisch verkürzen kann. Seit MS-DOS 6.0 werden auch CD-ROMs unterstützt (allerdings muß dazu der CD-ROM-Treiber unbedingt vor SMARTDRIVE geladen werden), außerdem vertragen sich heute auch viele Spiele mit dieser Option. Standardmäßig versucht Smartdrive 8 MB Platz zu reservieren, ansonsten kann man den Speicher durch Eingabe des entsprechenden Wertes aber auch auf 1024, 2048 oder 4096 KByte begrenzen.

TIPS & TRICKS

Ehe Ihr Euch nun anhand unserer Befehlsübersicht und der Fotos an das Erstellen Eurer individuellen Startdateien (ob und welche Treiber Ihr für Maus, CD-ROM etc. verwendet, bleibt natürlich Euch überlassen) macht, solltet Ihr *unbedingt* Sicherheitskopien der bisher verwendeten CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT anlegen – am besten mit dem Befehl FORMTAT /S als Bootdisk, da sie dem Rechner wieder auf die Beine helfen, wenn gar nichts mehr geht. Zwar kann während des Bootvorgangs mit der Taste F5 das Laden der eventuell verhunzten Startdateien vermieden werden, die alten lassen sich damit aber nicht wiederherstellen. Des weiteren sollte man auf alle Fälle (selbst bei der Arbeit mit MEMMAKER) nach jedem Eingriff überprüfen, wie viele der in obere Speicherbereiche geladenen Dateien wirklich dort gelandet sind – gebt einfach MEM /C ein. Im Zweifelsfall hilft oftmals das Ändern der Reihenfolge, denn grundsätzlich sollten größere vor kleineren Treibern geladen werden. Für ganz dicke Brocken, die eigentlich erst in der AUTOEXEC.BAT (also der vom Rechner zuletzt abgearbeiteten Startdatei) geladen werden können, empfiehlt sich bei Speichermangel folgender Kniff: Mit dem undokumentierten Befehl INSTALLHIGH in der CONFIG.SYS werden solche Treiber bereits von hier aus geladen. Aber Vorsicht, MEMMAKER (er)kennt den Befehl nicht und könnte damit ausgestattete Startdateien gründlich ruinieren! (mic)

HIER HABEN WIR DIE ANZEIGE DER BEFEHLE DER BATCH-DATEIEN ABGESCHALTET.

MIT DIESEN PARAMETERN HINTER PROMPT WIRD DAS JEWELIGE UNTERVERZEICHNIS ANGEZEIGT.

DURCH DIESE ANGABE KÖNNEN BEFEHLE AUS DOS- ODER WINDOWS-ORDNER VON ÜBERALL AUFRUFEN WERDEN.

DA WIR GERNE UMLAUTE BENUTZEN, LADEN WIR DEN DEUTSCHEN TASTATURTREIBER.

```

Datei Bearbeiten Suchen Fenster Optionen Hilfe
C:\AUTOEXEC.BAT
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
MODE COM CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\EGA.CPI)
MODE COM CODEPAGE SELECT=850
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,850,1)
  
```

HIER WIRD DIE CODE-SEITE 850 FÜR DEN NORMALEN SCREEN-BETRIEB VORBEREITET UND AUSGEWÄHLT. IST IM REGELFALL ABER ÜBERFLÜSSIG.

EIN WENIG FESTPLATTEN-POWER KANN NICHT SCHADEN, WESHALB WIR SMARTDRIVE 2 MB SPEICHER ZUWEISEN.

**Die Quadrospeed-Schleuder
zum Schleuderpreis**

MITSUMI FX 400



Als wir die letzten CD-RÖMer vorstellten, war Doublespeed noch das Maß aller Dinge – inzwischen sind Triplespeed-Läufer verbreitet, und selbst für die vierfache Geschwindigkeit muß man nun nicht mehr allzu tief in die Tasche greifen!

DIE SITUATION

Spätestens seit Origins neuem Megakracher „Wing Commander 3“ kommt auch im Spielbetrieb der Wunsch nach einem besonders schnellen CD-ROM auf, muß andernfalls doch mit ruckeligen Videosequenzen und beachtlichen Nachladezeiten von der Schillerscheibenschleuder gerechnet werden. Und während die gängigen Doublespeed-Laufwerke mit ihrem Datendurchsatz von 300 KB in der Sekunde beim aktuellen Actionflugi tatsächlich ganz schön ins Schwitzen geraten, weisen viele Triplespeed-Modelle Probleme in der Praxis auf – was ist also zu tun? Nun, bisher konnte man nur tief in die Kasse und dann zu einem flotten CD-ROM von Pioneer oder NEC greifen, doch jetzt ist Abhilfe in Sicht: Mitsumi, der Hersteller des preiswerten und beliebten Doublespeed-Modells „FX 001 D“, hat mit dem neuen „FX 400“ die Quadrospeed-Power erschwinglich gemacht!

DER NEWCOMER

Das jüngste Angebot der japanischen Low-Cost-Experten weist nicht nur einen Datendurchsatz von knapp 600 KB/s bei einer mittleren Zugriffszeit (der Zeitspanne, die das Laufwerk durchschnittlich benötigt, um einen bestimmten Datenblock zu finden) von rund 330 Millisekunden auf, sondern bringt zudem noch einen 256 KB großen Cache-Speicher mit, der Datenzugriffe nochmals be-

schleunigt. Und das zum absoluten Kampfpriß von unter 400 Mark! Vobis hat uns netterweise eines der ersten Exemplare überlassen, und die Jungs im Joker-Testlabor wurden bereits nach dem Auspacken angenehm überrascht: Das Gerät ist durch sein solides Metallchassis gegen Staubattacken bestens geschützt und an der Vorderseite mit einem regelbaren Kopfhörerausgang und einem im Notfall auch per Kugelschreiber oder ähnlichen „Spitzfindigkeiten“ auslösbaren CD-Auswurf ausgestattet, damit die Schublade selbst bei Stromausfall geöffnet werden kann. Auf der Rückseite liegt neben dem 40poligen Controlleranschluß und dem Port für den Stromstecker natürlich auch ein Anschluß zum Audioport der Soundkarte, wodurch sich via mitgeliefertes Kabel auch Musik-CDs über den Soundkartenausgang abhören lassen. Betrieben wird das Mitsumi FX 400 über den Enhanced IDE Harddisk-Controller (ATAPI), der mittlerweile in jedem PC zu finden ist. Das muß man allerdings wissen, denn das deutsche Handbuch schweigt sich zum Thema Anschluß weitgehend aus. Außerdem muß im Einzelfall eventuell ein Flachbandkabel mit zwei Anschlüssen (für Festplatte und CD-ROM) nachgekauft werden. Sind diese Hürden genommen, steht dem Geschwindigkeitsrausch aber nichts mehr im Wege, denn obwohl der von uns gemessene Datendurchsatz mit 590 KB/s leicht unter den technischen Spezifikationen des Herstellers bleibt, läßt die Performance doch jeden Doublespeeder im Vergleich ziemlich alt aussehen.

DAS FAZIT

Mag das neue Mitsumi-Modell also auch nicht ganz so leistungsfähig sein wie vergleichbare Geräte anderer Marken, so ist es doch derzeit in Sachen Preis-Leistungsverhältnis unschlagbar – und sein Besitzer zudem für eine anspruchsvolle Multimedia-Zukunft vollkommen ausreichend gerüstet. (mic)

Mitsumi FX 400

Datendurchsatz:

ca. 600 KB/s

Mittlere Zugriffszeit:

ca. 330 ms

Controller:

Enhanced IDE

Besonderheiten:

256 KB Cache-Speicher,
mechanischer
Notauswurf

Unterstützte Standards:

ISO 9690/High Sierra,
Photo CD Multisession,
CD-i, XA

Preis:

399,- DM

EXKLUSIV

NEU

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten!

**NUR
29,- DM**

Bestelladresse:

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

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



Selten traf der Rubrikname „Game Over“ so ins Schwarze wie heute: Wenn das Spiel aus ist, hat ja tatsächlich der Screensaver seinen Auftritt. Wir haben uns eine neue Serie solcher Bildschirmschonbezüge angesehen.

MICROSOFT SCENES

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die vorläufig fünf Modelle umfassende Reihe von Screensavern der Marke Microsoft ist durchgehend für den Betrieb unter „Windows“ konzipiert und in der Ausstattung identisch – die Unterschiede sind thematischer Natur, doch dazu später mehr. Zunächst sei die komfortable Installationsroutine gelobt, welche erkennt, ob genügend Platz auf der Festplatte ist, und eventuell bereits vorhandene Kollektionen dann um den Neuzugang ergänzt. Über ein Menü darf man nun eine oder mehrere Bildersammlungen aktivie-

ren, die Zeitintervalle bis zum Auftritt des Savers (zwischen einer Minute und einer Stunde) sowie das gewünschte Hintergrundbild einstellen. Eine Paßwort-Sicherung – wodurch nur noch der Befugte das Programm abbrechen kann – ist möglich, und per Maus oder Tastatur ist optional auch ein Schnellstart vorgesehen. Das interessanteste Feature der Scenes dürfte aber sein, daß sich damit eine ganz persönliche Schon-Galerie erstellen läßt, denn mittels der Funktion „Scenes Assistent“ können aus (vorher gescannten) Privatfotos eigene Kollektionen mit je 20 Bildern kreiert werden. Dabei werden mit TIF, JPEG, PCX, PCD, GIF, BMP, TGA

und DIB alle gängigen Formate unterstützt und im angewählten HD-Verzeichnis selbständig erkannt und angezeigt. Zahlreiche Ein- und Ausblendeffekte verschönern dann die Pausen, doch auf Animationen oder Sound muß man selbst bei den Instant-Sammlungen verzichten.

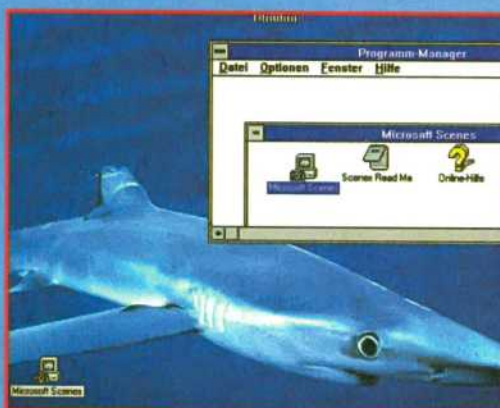


DIE THEMEN

Hollywood Collection: Eine Fundgrube für Cineasten, die sich über ein Wiedersehen mit über 40 Filmhelden/innen von Rudolph Valentino über die Marx Brothers bis hin zu Greta Garbo freuen dürfen.



Undersea Collection: Nicht nur Taucher werden die gebotenen Unterwasserfotografien lieben, wo Korallen, Haie und kleinere Fische abgelichtet sind.



Sports Extreme Collection: Hier warten feine Bilder zum Thema „Sport ist Mord“ – Freeclimber, Bungeespringer und ähnliche Selbstmörder sorgen für wohliges Kribbeln beim Schreibtischhelden.



Bilderrätsel Collection: Wer gerne knobelt, darf das hier anhand von 40 Bildern wie 3D-Stereogrammen (für Leute mit dem magischen Auge) und extremen Nahaufnahmen, z.B. von den Freßwerkzeugen einer Spinne, tun.

Sierra Club Wildlife Collection: Eine sehr schöne Sammlung wirklich sehenswerter Tierfotos – leider derzeit vergriffen. (ms)

Microsoft Scenes

Serie von „Windows“-Screensavern für Fotofreaks.

PRÄDIKAT:

**Besonders
fotogen**

Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Microsoft

2 MB RAM und ebensoviel freier Festplattenplatz werden pro Kollektion vorausgesetzt, dann läuft die Diashow ab „Windows 3.1“ mit 256 Farben unter VGA – SVGA ist auch möglich.

B & B Software Versand	Preisliste: Kostenlos 3,5 Zoll Titel 1942-Pacvic Air War A 320 USA Allen Legacy Anstoss A-Train Bundesl.Hattrick Civilization Colonization	Tel. Fax: 0335/527363	Preisliste CD-Rom	Titel Burning Steel 2 Falcon Gold FIFA Soccer Sam&MaxHlt.. Der Planer Der Clou Rebel Assault T.F.X.	Tel.0335/527363 B&B Software Postfach 323 15203 Frankfurt
	Vers.Prels DV 87,- DA 95,- DV 75,- DV 75,- DV 59,- DV 95,- DV 99,- DV 99,-	Titel Der Planer Doom 2 Dreamweb Erben der Erde Sim City 2000 Ultima 8 Mephisto Genlus Pizza Conection	Vers.Prels DV 87,- DA 99,- DV 87,- DA 87,- DV 95,- DV 95,- DV 125,- DV 95,-	Vers.Prels DV 87,- DA 99,- DV 75,- DV 99,- DV 95,- DV 71,- DV 78,- DA 88,-	Versandkosten: Nachnahme: 10,- Vorkasse: 9,- (nur Euroscheck) Es gelten unsere Agb, Preisänd. V. Alle Preise in DM

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Ulrike Strebel

++ PC 3,5" Disk ++

Aces of the Deep	DV	83.90
Aladdin	DA	69.90
Bazzoka Sue	DV	88.90
Cannon Fodder 2	DA	63.90*
Caribbean Disaster	DV	79.90
Chartbreaker	DV	69.90
CyClones	DA	83.90*
Dark Sun 2	DV	89.90
Das Schw. Auge 2-Speech Pack	DV	39.90
Dawn Patrol	DV	89.90
Death or Glory	DV	89.90
Der Baulöwe	DV	89.90
Dreamweb	DV	83.90
Earthsiege	DV	94.90
Ecstatica	DA	79.90
Elite 3	DV	79.90
FS 5 - Rallye around the World	DV	53.00
FS 5 - Scenery Caribbean	EV	49.90

++ PC 3,5" Disk ++

FS 5 - Scenery Japan	EV	49.90
Jungle Strike	EV	79.90
König der Löwen	DA	65.00
Lode Runner	DA	69.90
Lords of the Realm	DV	69.90
Master of Magic	DV	97.90
Nascar Racing	DA	79.90
New World of Lemmings 3	DA	63.50
Panzer General	EV	69.90
Powerdrive	DA	59.90
Quest for Glory 4	DV	69.90
Ran Trainer	DV	85.00
Rise of the Robots	DV	69.90
System Shock	DV	83.90
Transport Tycoon	DV	97.90
Ultimate Body Blows	DA	56.90
Werwolf KA 50	DA	69.90

+ CD ROM + CD ROM +

CyberWar	DV	109.90
Das Schwarze Auge 2	DV	79.90
Die Höhlenwelt Saga	DV	89.90
Dragon Lore	DV	79.90
Flight of the Amazon Queen	DV	83.90
King's Quest 7	DV	99.90
Little Big Adventure	DV	97.90
Magic Carpet	DV	97.90
Malcom's Revenge (Kyrandia 3)	DV	99.90
Oldtimer-Erlebte Geschichte 2	DV	89.90
Panzer General	EV	89.90
Sim City 2000 + Scenario	DV	97.90
Superhero League of Hoboken	EV	69.90
System Shock Enhanced	DV	89.90
Transport Tycoon	DV	97.90
Under a Killing Moon	DA	99.00
Wing Commander 3	DA	109.90

Wir versenden ausschließlich
im Sicherheitskarton ohne
Mehrkosten.

+++ ZUBEHÖR +++

Creative Tech-300 Blaster	DA	799.00
Gravis Game Pad		42.00
Gravis Joystick PRO		68.50
Gravis Joystick Schwarz PC		54.90
Gravis PHOENIX Joystick	EV	249.90
Gravis Ultrasound MAX		369.00
ORCHID Game Wave 32DA		259.50
ORCHID Sound Wave 32DA		458.50
ORCHID Wave Booster 4	EV	289.90
Screenbeat Aktivboxen		39.00
Soundblaster 16 ASP Multi CD		359.50
Soundblaster 16 Multi CD		288.90
Soundblaster 2 Deluxe	DV	116.00
Soundblaster 32 AWE		589.00
Soundblaster PRO Value Edition		174.00

ESSER-SOFT KÖLN

Adrian-Meller-Str.10

50859 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse Post DM 7.50 / bei Vorkasse UPS DM 9.00
NN Post DM 10.50: NN UPS DM 17.00 / Ausland nur Vorkasse per Scheck DM 17.00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland)
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 50 50 68

Telefax : 0221 / 50 83 10

BTX : ESSER#SOFT

Hautnah...



PC OPTIX

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation. Incl. **MEGA-ZOOM** (3,5"-Disk) **unverbindliche Preisempfl. DM 79,95**



PC TRACKSTICK

Der Analog-Joystick mit integriertem Trackball. Durch ihn wird die Maus im Spiel überflüssig. Incl. **MEGA-ZOOM** (3,5"-Disk) **unverbindliche Preisempfl. DM 69,95**



PC COMMANDER

Der Analog-Joystick mit dem **MEGA-ZOOM** (3,5"-Disk). Mit der Dauer-feuer-Unterstützung fangen Sie jeden Gegner ab. **unverbindliche Preisempfl. DM 49,95**



PC PROPAD

Das digitale Pad für den PC. Holen Sie sich die Vorteile der Game-Konsolen an den Computer. **unverbindliche Preisempfl. DM 29,95**



Jöllenbeck QUALITY JOYSTICK

GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel.

Schweiz: ABC Import & Export AG
Postfach 25
Bahnweg Nord
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Schießstätte 12 A -
Ganahl-Areal
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675
Fax 05522/1674

WOLF

Die Tierfreunde von Sanctuary Woods haben hier eine originelle Simulation abgeliefert, die in Deutschland bis dato nur als US-Import erhältlich ist. Dabei kann man sich dem pelzigen Thema auf drei Arten nähern: Jungwölfe sehen sich am besten erst mal das Demo an und pauken anschließend das gebotene Grundwissen über diese Spezies ein; fortgeschrittene Zoologen dürfen sich dagegen gleich auf die vorgefertigten Szenarien stürzen, wo das Rudel im Wald, in der Prärie oder Arktis angesiedelt wurde. Hier sind jeweils vier Aufgaben zu bewältigen, deren Bandbreite vom schlichten Überleben des Tages über die Jagd nach kleiner und großer Beute bis hin zur Aufzucht des Nachwuchses reicht – alle Erfolge und Mißerfolge werden dabei automatisch gespeichert. Und wer ein ganz dickes Fell hat, kann sich schließlich ohne Umschweife in die eigentliche Simulation verbeißen.



Die Meute sucht nach Beute

Vor dem mühsamen Aufstieg zum „Alpha-Tier“ legt man diverse Einflußfaktoren (Witterungsverhältnisse, Nahrungssituation, Bevölkerungsdichte, simulierter Zeitraum und die Größe des Reviers) fest oder läßt diese vom Zufallsgenerator bestimmen. Dann sucht man sich unter 40 vorrätigen Langzähnen seinen Favoriten aus und nimmt ihn an die Maus-Leine. Wolfstypisches Gebaren wie Schnuppern, Lauschen, Heulen und Jagen wird mit Tastaturbefehlen ausgelöst; für das entsprechende Bio-Feedback sorgen fallweise eingeblendete Icons und die sehr realistisch gemachte Soundkulisse.

Aber womit beschäftigt sich nun so ein Wolf den lieben langen Tag? Na, er

Nach seiner Polka mit dem Hollywood-Wolf legte Kevin Costner eine ernsthafte Video-Dokumentation über das Leben der Indianer vor – doch was ist mit dem alten Isegrim? Der wurde jetzt im digitalen Revier heimisch gemacht!



Ohne schlechtes Gewissen gerissen

gen Funktionen keine allzu große Mühe bereitet. Und weil die Aufteilung in drei „Subsimulationen“ unterschiedlicher Komplexität schließlich jedem angehenden Wolf den richtigen Einstieg ermöglicht, sollte man bei Interesse für das Thema zubeißen – sonst ist man ein Schaf... (ms)

Wolf (Sanctuary Woods)

Auf Forschungsergebnissen beruhende Simulation des Wolfslebens.

GRAFIK	69%
SOUND	78%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	72%



74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Schon ein 386er mit 25 MHz, DOS 5.0 und VGA-Karte kann mit den Wölfen heulen. Bezug z.B. über: P.C.Fun, Schillerstr. 2a, 80336 München, Tel: 089/591269

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 20 MB	Roland
RAM: 600 KB	General Midi
Dr. Screen	Maus
Dr. Anleitung	Joystick



Wir konfigurieren unser Leben



Hunger wie ein Wolf...

Mit 5,- DM sind Sie dabei!

Riesenauswahl bärenstarker Shareware-Highlights für Ihren PC ab 5,- DM/Disk!

TOP-SPIELE

PCS 013 Mah Jongg Pack
Ein Name zwei verschiedene Spielprinzipien mit Buch 15,-
PCS 014 3D-Schach
Tolles Schachspiel
PCS 015 Backgammon
PC-Umsetzung
PCS 016 Mühle
PC-Umsetzung
PCS 018 Poker
Kartenspiel für 2 Spieler
PCS 020 3D-Billard
Poolbillard
PCS 021 Hugo's House of Horror
Super-Adventure mit Lösungshilfen DM 15,-
PCS 022 Schiffe versenken
für Windows
PCS 024 Bloodsport
Karatespiel
PCS 025 CD Man
PacMan (Super-VGA)
PCS 026 Epic Pinball
Tolles Flipperspiel
PCS 027 Helicopter Mission
Hubschrauberspiel
PCS 028 Mario
Tetrisähnliche Umsetzung
PCS 029 Frogger
Spielhallenklassiker
PCS 030 ACE
Luftkampfsimulator
PCS 031 Sango Fighter
Straßenkampf-Actionspiel
PCS 032 Tank for Two
Panzerschlachtspiel
PCS 033 Speed Racer
Verrücktes Rennspiel
PCS 034 Billy the Kid
3D-Wild-West-Actionspiel
PCS 035 Cuning Football
American-Football-Spiel

**Preis
je Disk**

DM 5,-

sofern nicht anders angegeben

PCS 037 Fußball-Manager
Fußballmanagerspiel
PCS 038 Super Kart
Lustiges Go-Kart-Rennen
PCS 039 Horse Racing
Pferderennen-Simulation
PCS 040 Star-Trek-Pack
Star-Trek-Spielesammlung
PCS 041 World Empire II
Umfangreiche Risiko-Umsetzung. (Festplatte)

PCS 042 Seaquest V1.0
U-Boot-Spiel
PCS 043 Ärger
Mensch ärgere Dich nicht
PCS 044 Fordsimulator II
Ein Ford-Autospiel
PCS 045 PC-Skat
Eine Skatspiel-Umsetzung

LERNEN

PCL 01 Grundrechenarten
Lernprogramm für Kids
PCL 02 Mathe 1
Lernprogramm 5./6. Klasse
PCL 03 Matheass
Für Oberstufe und Studium
PCL 04 PC-Vokabel
Universal-Vokabellernprogramm
Wortschatzdateien für PC-Vokabel
(Nr. PCL 04)
PCL 05 PC-Englisch
PCL 06 PC-Französisch
PCL 07 PC-Latein
PCL 08 PC-Spanisch
PCL 09 PC-Diktatmeister
Rechtschreibtrainer

ANWENDUNGEN

PCA 001 Galaxy
leicht einsetzbare Textverarbeitung mit Buch 15,-
PCA 002 300 Musterbriefe
Briefe für alle Gelegenheiten (z.B. für Galaxy)
PCA 003 Büro-Set
Textverarbeitung, Tabellen-Kalkulation, Grafik-Präsentation Disk und Buch DM 19,50
PCA 004 As Easy As
Tabellenkalkulation DM 15,-
PCA 005 Haushaltsbuch
verwaltet Ihre Finanzen
PCA 006 Kfz-Kosten
Kfz-Kostenverwaltung
PCA 008 Überweisung
Überweisungsdruck mit Rechnungsverwaltung
PCA 009 AHG
Geburtsstagsblatt mit astrologischen und historischen Daten
PCA 010 Vereinsverwaltung
(Mitglieder, Beiträge, Buchhaltung, Serienbriefe)
PCA 011 Kegelklubverwaltung
spezielle Verwaltung
PCA 012 Sky-Planetarium
Astronomieprogramm. Windows

Spartip!

20 Disketten zum
Einzelpreis von DM 5,-
kosten zusammen nur

DM 89,-

PCA 013 Contact Plus
komfortable Dateiverwaltung mit Buch DM 10,-
PCA 014 Stammbaum
Umfangreiche Ahnenverwaltung
PCA 015 Innenarchitekt
Einrichtungsprogramm

PCA 007 MIP Adress Windows

Komplettes Adressverwaltungspaket mit umfangreichen Datenim- und exportfunktionen, Verwaltung von Bild-dateien etc. Ideal für Geschäft und Privat.

DM 19,50

PCA 016 Routenplaner
für Deutschland (Win)
PCA 017 Phonovision
CD-, MC-, LP-Verwaltung
PCA 018 VideoMaster
Videoverwaltung und
Labeldruck

DISKTOOLS

PCH 001 VGA-Copy Pro
Superkopierprogramm mit VGA-Grafik und Soundblaster-unterstützung! Für alle Diskettenformate!
PCH 002 Hyperdisk
beschleunigt Ihre Festplatte um 300-1.000%
(mit Buch) DM 15,-
PCH 003 Disk Cat
Diskettenkatalogisierer mit Buch DM 10,-
PCH 004 Recover It Back
Disk Drive Cleaner, Comeback, Drive-Rocket, Tolle Utilities!

DRUCKEN

PCD 001 PC-Heimdruckerei
Privatprinter mit vielen Schriften und 500 Clip-Arts
Komplettpaket mit Handbuch DM 29,-

PCD 002 Print Partner 2.2
Druckstudio
PCD 003 Page Plus DTP
Windows-DTP-Programm

PCD 004 MIP Etikettendruck

für Windows! Umfangreiches Druckprogramm für Endlos- und Einzelblattetiketten. Viele Standardformate sind bereits gespeichert!

**SONDERPREIS
DM 19,50**

PCD 005 Datapack 1
Adobe-Type 1-Fonts 10,-
PCD 006 Datapack 2
True-Type -Fonts 10,-
PCD 007 Datapack 3
Profi-Clip-Arts (EPS) 10,-

MULTIMEDIA

PCM 001 DemoMaker-Kit
Alles zum Erstellen von eigenen Demodisks. Objekte etc.
3D Vektor Engine, Composer usw.
PCM 002 BlasterMaster 6.0
Super-Soundeditor für Soundblaster (Pro)

BESTELLEN

Bestellen Sie per Brief, Postkarte, Fax oder natürlich auch per Telefon (Mo.-Do., 9.00 - 18.00 Uhr, Fr. bis 15.00 Uhr).
Versandkosten bei Nachnahme DM 10,- (Ausland DM 22,-); Versandkosten bei Vorkasse (Scheck, bar) DM 6,- (Ausland DM 15,-) Änderung und Irrtum vorbehalten. Alle Warenzeichen werden anerkannt. Systemvoraussetzung im Normalfall: Min. 286 mit VGA! Umtauschgarantie bei Kompatibilitätsproblemen!

Lieferung auf 3,5"-Disks!

**PATRICK
PAWLOWSKI**
SOFTWARE-SERVICE(PC)

**Postfach 1 05
21778 Cadenberge
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435**

Obwohl Merit Software für diese Simulation nicht nur beim Titel zu den Kollegen von Origin geschickt hat, ist das Ergebnis enttäuschend – wir empfehlen ein paar zusätzliche Flugstunden vor „Strike Commander“...

...um etwa zu lernen, daß eine Rahmenhandlung die Motivation hebt. Hier wurde jedoch komplett darauf verzichtet; man soll eher unmotiviert mit einer von zehn Maschinen aus US- oder Sowjet-Beständen über vier Fluggebiete brettern. Allerdings lassen die 28 Missionen (dazu kommen vier Trainingsaufträge) für Vögel wie F-15, F-16, F-117A oder eben SU-27 und diverse MiGs der Versionsnummern 21 bis 31 dann kaum ein Szenario aus, und sei es noch so überholt: Nordkorea und die UdSSR in ihren alten Grenzen stehen genauso auf dem Flugplan wie Angriffe auf Ostdeutschland, das besetzte Kuwait oder die serbischen Belagerer in Sarajevo. Für welche der 24 Nationen man dabei ins Cockpit klettert, spielt in der luftigen Praxis nicht die geringste Rolle. Vom für das Genre typischen Bewaffnungsscreen geht's daher auch übergangslos in die relativ unrealistisch gestaltete Kanzel – und schon findet man sich im feindlichen Luftraum wieder, um Transporter, Raketen oder auch mal fiese Terroristen abzuknallen. Vernetzte User oder Besitzer eines Modems bzw. Nullmodemkabels dürfen zudem mit bis zu 15 weiteren Piloten gleichzeitig in die Luft gehen, wobei sich dann zwei Teams entweder gegenseitig beharken oder gemeinsame Sache gegen den



Wenn ich groß bin, werde ich ein „Strike Commander“...



Der forsche Flieger flattert Richtung Feind



Angriff unter deutscher Flagge

CPU-Feind machen. So oder so erinnern die texturierten Polygone (wahlweise in VGA oder SVGA) im Sichtfeld da-

bei an „Strike Commander“, während das Cockpit einen eher armseligen Eindruck hinterläßt. Dazu gesellen sich

Musik auf unterstem Soundblaster-Niveau und die üblichen Effekte.

All das wäre ja durchaus vertretbar, wenn zumindest die Steuerung via Maus, Tastatur und Stick auf dem aktuellen Genrestandard wäre. Ist sie aber nicht, vor allem in bezug auf Flug- und Navigationshilfen. Und so erhält die ohnehin schon ins Trudeln geratene Motivation einen weiteren Tiefschlag, und es ist kaum noch einzusehen, warum man sich hier speziell als Solo-Flieger in Grund und Boden langweilen sollte – die Atmosphäre ist ja mangels Story (und in Tateinheit mit dem kargen Textbriefing) längst abgestürzt. Erst ab drei, vier Mitspielern kommt im Multiplayer-Modus so was wie Stimmung auf, aber wer hat schon so viele Flieger im Freundeskreis?

Fazit: Hübsche Grafik allein macht noch keinen „Strike Commander“ – und unter dessen Qualität kann man mit dem aktuellen Angebot an erstklassiger Fliegerware nun mal nicht mehr konkurrieren. (mic)

Fighter Wing (Merit Software)

Flügelahne Flugsimulation für Rudelpiloten.

GRAFIK	72%
SOUND	38%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	50%



53%

Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 119,- DM

Am VGA-Himmel tut's ein flotter 386er, SVGA ist erst ab einem 486 DX/2 angesagt.

Super VGA	Soundblaster (16/AWE 32)
VGA	Pro Audio
HD: 16 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dr. Screen	Maus
Dr. Anleitung	Joystick

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (08142) 5 96 40

Telefax: (08142) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

7 TH. GUEST	39,90
10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE	49,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	89,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES – ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	35,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. *	79,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT.	79,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BIOFORGE DT. HANDBUCH	95,90
BITMAP-BROTHERS COMPIL. inkl. XENON 2 / GODS / MAGIC POCKETS / SPEEDBALL 2 / CADAVER	79,90
BLOODNET DT. ANL.	69,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CARIBBEAN DASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CHESSMASTER 3000 / KARPOV	29,90
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	89,90
COLONIZATION & CIVILIZATION *	109,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 INCL. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD DT. ANLEITUNG	85,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	89,90
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	95,90
CYBERFACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	99,90
CYCLEMANIA	79,90
DARK FORCES UPDATE-FAEHIG *	89,90
DARK LEGIONS – SSI *	89,90
DARK SUN II – WAKE OF THE RAVAGER – DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	89,90
DEATH GATE	44,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DESCENT DT. ANLEITUNG *	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. INCL. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNITIME KOMPL. DT.	54,90
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOOM UTILITIES (800 NEUE LEVELS)	29,90
DOOM 2 – HELL ON EARTH – DT. ANL.	89,90
DOOM 2 UTILITIES: CA. 100 LEVEL	49,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	65,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV – VOLLVERS. – ECSTASIA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLUPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	39,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL: SHAREWARE	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
ERIC THE UNREADY	29,90
EYE OF THE BEHOLDER TEL. I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST INCL. STRONGHOLD/DUNGEON HACK/FANTASY EMPIRE/UNLIMITED ADVENTURES	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	44,90
FRONT LINES KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
GAMETEK COMPIL. INCL. ELITE 2/NOMAD HUMANS 1 & 2 DT. VERSIONEN	39,90
G O L D – TOWARE: (SHAREWARE)	39,90
GONE FISHING	29,90
GREATEST FLEET DT. ANL.	15,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION INCL. ZOO/ NIGEL MANSELL/LOTUS TURBO 3	24,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	89,90
HÖHLENWELT – SAGA KOMPL. DT.	69,90
HORDE KOMPL. DT.	89,90
HOT NEWS II	25,90
HURRIA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	89,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON ASSAULT *	99,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND – KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6 DT. ANLEITUNG	89,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KOLIBRIS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
KYRANDIA 3 – MALCOM'S REVENGE KOMPL. DT.	89,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. *	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90

CD ROM Programme

LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 INCL. 2 SCENERYS *	85,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LODERUNNER DT. ANL. *	85,90
LULLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	79,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCCREE II	55,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT. – MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	89,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	35,90
MENZOBERRANZAN *	75,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING DT. ANL.	79,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	95,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	89,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PANZERGENERAL – SSI – *	79,90
PATRIOT	44,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/SGB)	84,90
PEGASUS 5.0 – SHAREWARE – 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	99,90
PIRATES – SYMBL. INTERLATIVE – CD	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH	89,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG	59,90
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2/ MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. INCL. PIRATES GOLD/ FORMULA ONE G.P/F 15 STRIKE EAG 3 *	79,90
PRINCE – SYMBL. INTERLATIVE – CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESLADDE	29,90
QUANTARINE KOMPL. DT.	59,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON) QUEST FOR GLORY 4	89,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAPTOR – VOLLVERSION –	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	65,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	89,90
ROBOCOP 3 & DUNE I	39,90
ROCK & ROLL YEARS: THE 50'S	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. *	89,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE ACE DT. ANL. *	85,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STAR CONTROL 1 & 2	39,90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE	79,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF – DSA II INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
STRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUPREMACY + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – THEME PARK KOMPL. DT.	39,90
TORNADO	29,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMATE FOOTBALL	79,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
US NAVY FIGHTERS: KOMPL. DT. *	99,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. *	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
VOYEUR DT. ANLEITUNG	85,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA – WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	89,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIELBEISPIELE INCL. CA. 500 MB NUR DM 4,99	
WILD BLUE YONDER	89,90
WING COMMANDER 1 & 2 INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90

CD ROM Programme

WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X-WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOO 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5 *	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 – ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	85,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	75,90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5 *	79,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	69,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5 *	69,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFOODER 2 3,5 *	65,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	75,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	89,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DARK SUN II – WAKE OF THE RAVAGER – DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	89,90
DELTA – V – (UPDATE IN DT.) 3,5 *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
DESERT STRIKE 3,5 *	69,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNITIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	54,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	59,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
EARTH SIEGE DT. ANL. *	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5 *	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F 14 FLEET DEFENDER PLUS DT. HANDBUCH	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	69,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5 *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5 *	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5 *	55,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	39,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5 *	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL. MANAGER – KOMPL. DT.	49,90
HORDE DT. HANDBUCH 3,5 *	69,90
HURRIA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	79,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5 *	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5 *	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	59,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5 *	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5 *	49,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5 *	69,90
LION KING SCREEN SAVER	29,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH	69,90
LULLYPOP KOMPL. DT. 3,5 *	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5 *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5 *	89,90
MICROMACHINES DT. ANL.	59,90
NASCAR RACING DT. ANL. 3,5 *	75,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5 *	79,90
OUTPOST KOMPL. DT.	95,90
OVERLORD 3,5 *	69,90
PANZERGENERAL – SSI – 3,5 *	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5 *	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5 *	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5 *	69,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5 *	65,90
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	65,90
QUANTARINE KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	59,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5 *	69,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	85,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
RETRIBUTION DT. ANL. 3,5 *	69,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5 *	59,90
RUSSSELGHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5 *	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5 *	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5 *	85,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5 *	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5 *	85,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5 *	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT – V. 1.0	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5 *	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5 * DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	69,90
STERNENSCHWEIF: SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	65,90
SUPER SOCCER STARS 3,5 *	65,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
THE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE K.D.	73,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5 *	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5 *	65,90
UNIVERSE DT. ANLEITUNG 3,5 *	79,90

PC/IBM

ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5 *	79,90
WARLORDS 2 VGA 3,5 *	89,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5 *	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5 *	39,90

Preishits PC</



BATTLEDROME

METALTECH

Bei Dynamix sind die Roboter los: Nur knapp vier Wochen nach „Earthsiege“ läßt das Team um den Andromeda-Guy Marc Crowe („Space Quest“) nun weitere Metallmonster von der Leine – wenn das mal kein Schnellschuß ist?!



Kalter Stahl...

Genau wie „Earthsiege“ fährt auch das neue Metaltech-Epos Battledrome wieder auf der „Battletech“-Schiene der Konkurrenz, allerdings treten die Riesenrobis (HERCS) hier nun in Kampfarenen gegeneinander an. Ergo rangelt man diesmal entweder via Netzwerk/Modem zu zweit oder solo gegen einen der 50 programmeigenen Instantgegner

um Ruhm, Ehre und nicht zuletzt ein bißchen Kleingeld. Die erkämpften Summen machen dann einen guten Teil des Simulationscharakters des Spiels aus, kann der zu Beginn etwas schwächliche Stahlkoloß damit doch um diverse Waffensysteme vom Simpelleraser bis zum Megatonnen-Raketenwerfer erweitert werden – außerdem stehen für gut betuchte Robot-Jockeys noch neun weitere HERCS zum Kauf bereit, einer dicker als der andere. Der Schlüssel zur dicken Kohle sind in dessen die dem Kampf vorangestellten

Verhandlungen, wo man möglichst geschickt um das Preisgeld und die generellen Regeln wie Arenagröße, Beleuchtungsverhältnisse, Art und Anzahl der erlaubten Waffen etc. feilschen sollte. Ist man sich mit dem Gegner einig geworden, so heißt das aber noch lange nicht, daß man den kommenden Fight schon halb in der Tasche hat: Jede Arena ist mit unbeeinflussbaren Hindernissen und wild auf Freund und Feind ballernden Lasertürmen gespickt! Wer hier zuvor in vier Außenkameras investiert hat, kann also den Vorteil der besseren Übersicht für sich verbuchen...

Zu sehen ist das Spektakel samt allerlei Displays aus einem gegenüber „Earthsiege“ etwas vereinfachten Cockpit, von wo aus der Blick auf texturierte 3D-Schlachtfelder fällt, die jedoch größtenteils in dezentem Schwarz gehalten sind. Die darin agierenden Blechfighter sind flott animiert und mit einer Kombination aus Tastatur, Maus und Stick gewohnt fummelig zu steuern. Doch ist das nicht die größte Schwachstelle des Spiels, und auch der trotz glasklarer

Sprachausgabe wenig begeisternde Sound ist es nicht – sondern der eklatante Mangel an Langzeitmotivation. Solisten werden nämlich mit schier unbesiegbaren CPU-Recken konfrontiert, während Duellen Mensch gegen Mensch schon bald zu simplen Nahkampf-Ballereien verkommen, wo dann mehr oder weniger der Zufall über Sieg oder Niederlage entscheidet.

Was wir in der Einleitung befürchteten, ist also eingetreten: Battledrome fehlt es an Feinschliff, vor allem hinsichtlich des gebotenen Handlungsspielraums – auch Kämpfe zwischen mehreren HERCS gleichzeitig hätten nicht geschadet. So reicht es jedenfalls nur zu einer weiteren Metallmetzelei für eiserne Fans des Genres. (mic)

Metaltech: Battledrome (Sierra/Dynamix)

Biedere Robo-Sim für Duellanten.

GRAFIK	73%
SOUND	66%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	59%



63%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 119,- DM

Ein 386er genügt als Kampfarena.

Super VGA	Soundblaster(AWE 32)
VGA	Pro Audio
HD: 7 MB	Roland (MT 32)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

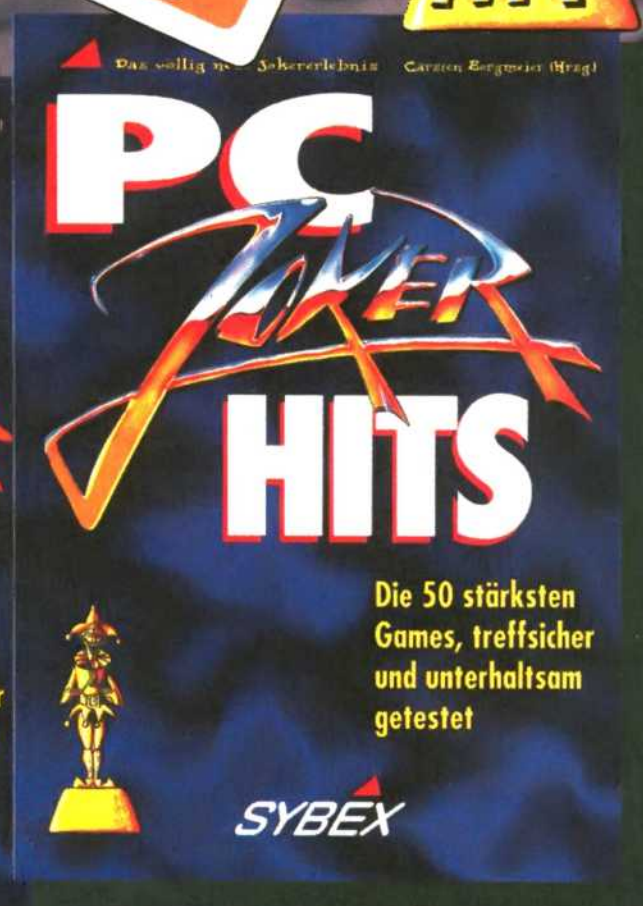
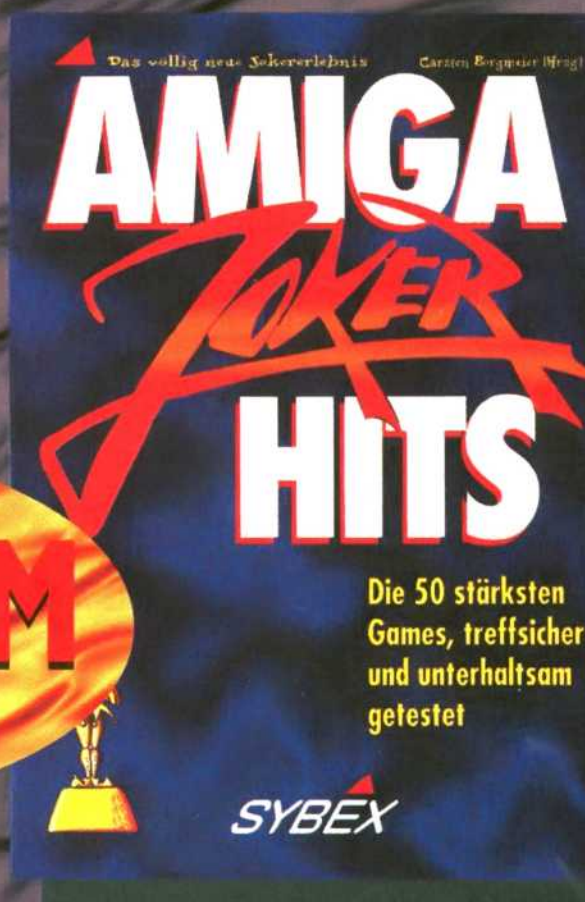


Das Ersatzteillager

HOL DIR DEN

JOKER INS REGAL

39,80 DM
PRO BUCH



**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL**

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

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

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

WACKY WHEELS

In der Shareware-Fassung hat Apogees witziges Go-Kart-Rennen eine sehr gute Figur gemacht, jetzt ist die Vollversion erhältlich – und hält sich wacker, selbst gegen weitaus teurere PC-Boliden.



Der Tiger auf dem Tank

Als Pilot hat man hier gleich in vielfacher Hinsicht die Qual der Wahl: Will man lieber allein am Vollscreen oder gegen einen Kumpel am Splitscreen antreten? Welche Seifenkiste soll es sein – die mit dem Tiger, Pelikan, Elch oder einem anderen der acht Viecher aus dem (wortwörtlichen) Rennstall? Auf welcher der 21 Strecken soll die Post abgehen? Steuere ich nun mit Pad, Stick oder Tastatur? Und vor allem in welchem der sechs Spielmodi wie Duell, Kampfrennen und Zeitfahren?

Wie man sich auch entscheidet, am Ende landet man stets auf kurvenreichen und mit allerlei Schikanen (Fässer, Sprungschancen etc.) gepflasterten Pisten, die u.a. im Wasser-, Wüsten- oder Lava-Design vorrätig sind. Für Abwechslung sorgen unterwegs herumliegende Igel, Bomben, Ölkäner, Feuerbälle und

Eiszapfen, die durch Drüberfahren aufgeklaut werden, um damit per Tastendruck die Konkurrenten auszubremsen. Dazu kommen zwei actionreiche Bonusspielchen, bei denen man etwa Enten von der Piste ballern muß. All das präsentiert sich in bescheidener Grafik, aber lieb animiert, flüssig scrollend und mit 16 Melodien untermauert.

Die Steuerung geht auch in Ordnung, und die Modem-Option nimmt man genauso freudig zur Kenntnis wie die 21 Zusatzstrecken auf

der 20,- DM teureren Deluxe-Edition bzw. der CD-Variante. Ein rollender Meilenstein ist Wacky Wheels freilich trotz allem nicht –

aber doch ein rundum nettes 3D-Rennen für Tierfreunde jeden Alters. (md)

Wacky Wheels (Apogee)

Preiswertes und optionsreiches Gaudi-Rennen.

GRAFIK	54%
SOUND	66%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	69%



67%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 59,- DM

Dank regelbarem Detailgrad ist jeder 386er startberechtigt.

Super VGA	Soundblaster (16)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 9 MB	Roland
RAM: 2 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

POWER DRIVE

Genau so haben sich Zyniker ein Autorennen von Rage Software immer vorgestellt: Erst kommt der Spielspaß unter die Räder, dann gerät der Pilot in Rage, und am Ende würde man die Programmierer am liebsten rädern...

Obwohl kein Mensch schlechte Games kopiert, nervt zur Begrüßung erst mal eine Paßwortabfrage. Die dann angewählte deutsche Sprache hat mehr Ähnlichkeit mit Esperanto als dem

hiesigen Idiom, doch wahrhaft erschütternd wird's erst bei der Steuerung: Wer außer seiner Tastatur nur einen analogen Joystick besitzt, verwendet besser einen Schwamm zum

Lenken! Mit Digi-Knüppeln ist die Handhabung zwar erträglich, aber dem laschen Gameplay hilft das letzten Endes natürlich wenig.

Denn das Erstaunlichste an Power Drive ist vielleicht, wie man ein Spiel mit so vielen und durchaus nicht uninteressanten Features derart verhunzen kann. So gibt es hier u.a. 48 Einzelrennen in acht Ländern, Qualifikationsrunden, kleine Geschicklichkeitstests mit verschiedenen Autos sowie abwechselnd Zeitrennen und Rallyes mit bis zu acht menschlichen Piloten, die (nur) hintereinander gegen den Computer antreten dürfen. Auch Sammel-Boni, fröhliche Reparatureinlagen und Schnee-, Regen- oder Nachtfahrten sind im Ange-

bot; trotzdem wird nie auch nur annähernd der Spaßfaktor vergleichbarer Rasereien wie z.B. „Micro Machines“ erreicht – dieses Kunststück muß den Designern erst mal einer nachmachen!

Mitschuldig an dem Fiasko sind sicher die aus der Vogelperspektive gezeigte, höchst durchschnittliche Ruckel-Grafik und die lahme Soundkulisse. Dennoch ist das Spiel auf seine ganz spezielle Art ein Phänomen... (mm)



Dann doch lieber Kolben fressen!

Power Drive (Rage/U.S. Gold)

Ein Autorennen zum Davonrennen.

GRAFIK	56%
SOUND	58%
STEUERUNG	39%
MOTIVATION	37%



39%

Für Geübte
Preis: ca. 79,- DM

Ohne Digi-Stick braucht man seinen 386er gar nicht erst anzulassen.

Super VGA	Soundblaster (Pro/16)
VGA	Pro Audio
HD: 6 MB	Roland (LAPC 1)
RAM: 4 MB	General Midi (SCC1)
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Nach dem Rollenspiel „The Elder Scrolls“ und der Ballerei „Delta V“ ist bei Bethesda mal wieder Sport an der Reihe – der Abwechslung halber nicht Eishockey, sondern Basketball.

Der viel strapazierte Wayne Gretzky bleibt hier also auf der Strafbank, die US-Profiliga der Korbchenwerfer allerdings ebenso – mit diesem Spiel soll mal der Nachwuchs vom College zum Freiwurf kommen. An Optionen mangelt es den Jungs dabei nicht, denn man kann ein Einzelmatch wagen, sich an einem Turnier beteiligen oder sogar als Coach versuchen. Für die heiße Schlacht in der kühlen Halle dürfen dann die Grafikperspektive (drehend, Hinterkorb, entlang der Linie oder Halbfeld) bestimmt und die Spielgeschwindigkeit bzw. -details geregelt werden. Die persönliche Freiheit erstreckt sich zudem auf die

fornien betreten, wird der ballführende und damit vom Spieler gelenkte Korbjäger durch Pfeile auf den gerade freistehenden Kollegen aufmerksam gemacht. Wegen der manchmal etwas zähen Steuerung (immerhin werden auch das Gravis-Pad und Vier-Button-Sticks unterstützt) sind gezielte Pässe aber trotzdem keine Selbstverständlichkeit; ganz egal, was der Reporter da in seinen gelegentlichen Fachkommentaren erzählen mag. Zudem wirken die Akteure auf langsameren Rechnern ein wenig unbeholfen, insbesondere wenn sie unter der detaillierteren, aber um einen Bildrand reduzierten SVGA-Grafik antreten. Die blaue Leere im Hintergrund ist so oder so gleich öde, und die Soundkulisse erfüllt ihren Zweck, mehr ist dazu nicht zu sagen.

In der Summe kann das Programm also nicht ganz halten, was das Intro mit den feinen Digibildchen und die Optionsvielfalt versprechen, da reißt auch die streckenweise abenteuerlich flotte Kameraführung mit den Zoomeffekten das Ruder nicht mehr herum. Na ja, hier ist eben nicht „Jordan in Flight“; hier fliegt unübersehbar der Nachwuchs... (ms)

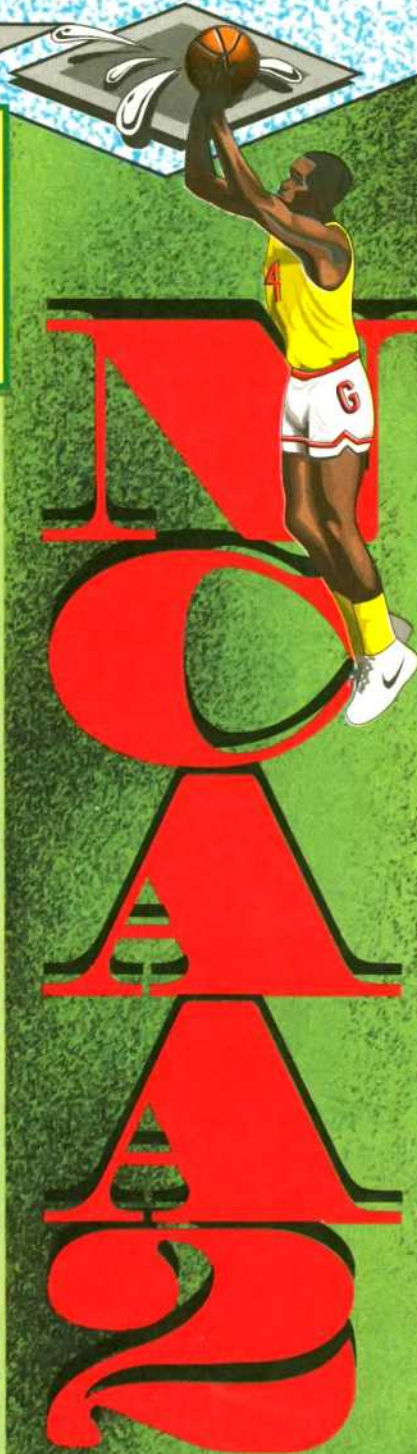


Husch, husch ins Körbchen (VGA)

64 Teams, deren Cracks in ihren Werten abgeändert und dann abgespeichert werden können. Und wer nicht ganz zu unrecht befürchtet, im Spiel fünf gegen fünf den Überblick zu verlieren, kann zudem ausgedünnte Mannschaften auflaufen lassen. Unabhängig davon, wie viele Männer nun die Arenen zwischen der Ostküste und Kali-



Krall den Ball! (SVGA)



NCAA 2

(Bethesda Softworks)

Digitales Basketball ohne echte Höhepunkte.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

72%
66%
61%
63%



64%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 99,- DM

Ein 386er ist das Minimum, ein 486 mit zumindest 50 MHz empfehlenswert.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 10 MB	Roland
RAM: 500 KB	General Midi
Dr. Screen	Maus
Dr. Anleitung	Joystick

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spiele in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

NEUE ANSCHRIFT!
08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

NEUI NEUI NEUI
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528428

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903148

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

NEUI NEUI NEUI Online Cafe

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241.33199

52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

NEUI NEUI NEUI
56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft BÜRO

52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020





Nichts gegen Werbe-spiele, solange die integrierte Reklame von einem attraktiven Gameplay getragen wird – aber just das fehlt diesem Adventure, das Rauser Advertainment für die Saubermänner von Scotch erstellt hat.

Nun könnte es ja theoretisch ganz unterhaltsam sein, in den Strumpfhosen des titelgebenden Superhelden durch die Straßen von Megapolis zu düsen, um den Mörder eines Freundes und den für die plötzlich farblosen TV-Programme verantwortlichen Bösewicht zu stellen. Bloß ist der Spaß schon wieder vorbei, kaum daß man sich ge-

bührend über das aufdringliche Product placement geärgert hat...

Der mäßig animierte Recke wird dabei per Maus im Point & Click-Verfahren durch die Räumlichkeiten diverser Bürohäuser gesteuert, um dort intensive Multiple-choice-Verhöre an Informanten, Polizisten und Fernsehuzzis vorzunehmen. Die dazu erforderlichen Ortswechsel finden auf einem Stadtplan statt, und was es unterwegs so alles zu finden gibt, wandert natürlich sofort ins In-

ventar. Wenn man den Kram zur Anwendung dann wieder hervorkramt, muß oft noch mit ein bißchen Hitze- und Superblick bzw. Superpuste nachgeholfen werden – wozu ist man schließlich ein Superheld? Die hausbackenen Comicgrafiken wären in Heftform wohl kaum ein Bestseller, doch die Steuerung klappt gut, und die mit Digi-Sprache garnierte Soundbegleitung kann sich hören lassen. Wem das genügt, der wende sich zwecks Bestellung der auch als Demoversion



Die Verhöre sind nur mit ein, zwei Scotch intus zu ertragen...

erhältlichen Ode an die Reinigungskassette an: Softplay, Kinkelstr. 12, 90482 Nürnberg, Fax: 09120/67 90. (md)

Cleanman

(Rauser Advertainment)

Geschwätziges Comic-Adventure mit aufdringlichem Product placement.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

62%
64%
39%
27%



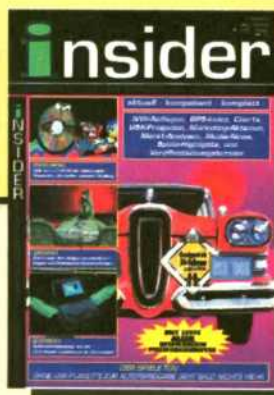
34%

Für Anfänger
Preis: ca. 49,95 DM

SVGA und einen Mäuserich vorausgesetzt, kann jeder 386er das Spiel „verputzen“.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 15 MB	Roland
RAM: 4 MB	General MIDI
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

NUR KURZE ZEIT!

**Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,- DM**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für

Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,- DM zuzüglich 1,- DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,- DM)

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



Kontoinhaber:

Name / Vorname

Konto-Nr.:

Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:



nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80



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

Datum / 2. Unterschrift



DUNKLE SCHATTEN

Diese abenteuerliche Auftragsarbeit des Innenministeriums beschäftigt sich mit dem sehr ernstesten Problem der Ausländerfeindlichkeit – dank Art Department in sehr unterhaltsamer Form!



Fremd ist der Fremde nur in der Fremde...



Hier waren Rassisten am Werk

Der Spieler schlüpft in das Sweatshirt des Schülers Karsten Wegner, der seinen Kumpels dabei helfen will, innerhalb von fünf Tagen (= Spielkapiteln) ein heruntergekommenes Jugendhaus wieder auf Vordermann zu bringen. Nur leider wird das löbliche Ansinnen von einer Horde dumpfbackiger Neonazis behindert, zudem hängt daheim der Haussegen schief, weil Papa nur vor der Glotze hockt und rechtslastigen Wortmüll absondert...

Um dem Helden nun zum verdienten Sieg über Vorurteile und Springerstiefel zu verhelfen, lotst man ihn per Maus oder Tastatur und sechs Icons mit Befehlen wie Reden, Neh-

men und Benutzen in einem bei Lucas Arts abgeguckten Point & Click-Verfahren durch insgesamt zwölf detailfreudig gezeichnete Örtlichkeiten. Zwischen den Locations wird in schicken Überblendeffekten umgeschaltet; die meisten davon tauchen allerdings erst nach etlichen Gesprächen am (bei größeren Wegstrecken begrenzten) Stadtplan auf. Von Anfang an vorhanden ist natürlich das besagte Jugendhaus, wo bei Spielbeginn schon eine ganze Rasselbande darauf wartet, daß Karsten ihnen das dringend benötigte Werkzeug organisiert.

Nachschub für das unbegrenzt aufnahmefähige Inventory fin-



Ich hab dich nicht angemacht!
Ich hab dich nicht verpöffelt!
Übrigens zeigt den Haken dich nicht an!

Gemeinsam sind wir unerträglich

det sich u.a. in einer Schule, einem Kiosk und einem türkischen Laden, wobei man des öfteren auf ein paar zurückgebliebene Faschos stößt. Deren Repertoire beschränkt sich nun leider nicht auf das anfängliche Gelaber dümmlicher Parolen, denn im Verlauf der Geschichte gefährden sie noch die Renovierungsarbeiten, tyrannisieren die ausländischen Freunde des Helden und fackeln zu schlechter Letzt sogar ein Haus ab. Die Lösung der Probleme mit den Burschen läuft denn auch nur selten über das Anwenden mitgeführter Gegenstände und nie über rohe Gewalt, vielmehr soll der Rassismus in vielen Gesprächen mittels teils flapsiger, teils ernsthafter Anklick-Sätze aus den Glatzköpfen vertrieben werden.

Die recht ordentlichen Animationen des optisch und akustisch sauber präsentierten und komplett deutschen Spiels lassen sich dabei genau wie die Textausgaben in ihrer Geschwindigkeit dreifach variieren, die Steuerung klappt insbesondere via Maus ganz ausgezeichnet, und trotz der

ernsten Thematik gibt's auch viel zu lachen – nicht zuletzt, weil Dunkle Schatten nicht nur in limitierter Auflage als Freeware erhältlich ist, sondern diesen Monat unseren Neuabonnenten auch gratis zukommt. Ungeachtet ihres Geschlechts, ihrer Religion, Hautfarbe oder Staatszugehörigkeit... (md)

Dunkle Schatten (Art Department)

Antifaschistisches Grafikadventure im Auftrag des Innenministeriums.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

69%
62%
75%
73%



72%

Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: Freeware

Der Rassismus hat bereits auf einem AT keine Chancen.

Super VGA	Soundblaster (16)
VGA	Pro Audio
HD: 1,7 MB	Roland
RAM: 1 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Xenoball



Waren bei der dürftigen Saurierjagd „Time Hunters“ hauptsächlich schnelle Reflexe gefragt, wird dem Zocker im neuesten Werk von WSP-Software auch eine gehörige Portion Hirnschmalz abverlangt – na, also!



Grundsätzlich erinnert das Spielprinzip ein wenig an „Lemmings“: Eine kleine Kugel muß ans Ziel einer Art Einschienenbahn dirigiert werden, indem man die mehrfach unterbrochene Strecke mit verschiedenen Bauteilen repariert. Die bis zu sechs Elemente am unteren Bildschirmrand haben dabei jeweils andere Auswirkungen – da gibt es Schienenstücke, Teleporter und Katapulte, aber auch Schalter, die beim Drüberrollen Ventilatoren oder Energiebarrieren ein- bzw. ausknippen. Andere lassen zuvor unsichtbare Streckenteile erscheinen, stellen Weichen um und vieles mehr. Der Schwierigkeitsgrad der 60 Le-

vels ist damit abhängig von der Streckenlänge sowie von Art und Anzahl der verfügbaren Elemente.

Da die einzelnen Abschnitte nicht in vollem Umfang auf einen Screen passen, sondern vor öden Space-Hintergründen gescrollt werden, sind meist mehrere Versuche zur Lösung erforderlich – was ja an sich kein Fehler ist. Nur geht das Scrolling zwar recht weich vonstatten, sorgt aber leider auch dafür, daß man seine liebe Not damit hat, die Teile mit der Maus akkurat zu plazieren. Davon abgesehen ist das Gameplay aber durchaus launig, zumal das Leveldesign abwechslungsreich und ausgetüftelt daherkommt und feine Sound-samples über die biedereren Effekte hinwegtrösten. Xenoball ist also ein nettes, kleines Spielchen zum netten, kleinen Preis. Wer so

was sucht, der wende sich direkt an den Hersteller: WSP-Software, Rangenbergstraße 20/47, 72766 Reutlingen. (st)

Xenoball (WSP-Software)

Putzige Lowcost-Tüftelei für zwischendurch.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

41%
52%
56%
61%



54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,- DM

Die Kugelbahn fährt immer – selbst auf einem AT.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 5 MB	Roland
RAM: 2 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Startgenehmigung verweigert

Flight Commander 2

Mit dem maritimen Strategical „5th Fleet“ hat Avalon Hill erst kürzlich Schiffbruch erlitten, jetzt legen auch noch die unter „Windows 3.1“ fliegenden Luftstreitkräfte eine Bauchlandung aufs Parkett!

Ein oder zwei Fliegergeneräle sollen sich hier in Rundenform bekriegen, und zwar entweder in elf Schlachten oder in fünf Komplettkampagnen vor realen Hintergründen wie dem Irak und Vietnam. Zu diesem Zweck stellt ihnen das Programm je nach gewähltem Szenario bis zu 15, als quadratische Icons dargestellte, Düsenjets zur Verfügung. Die Maschinen werden dann zunächst mit einigen der in

acht Sorten vorrätigen Raketen und Bomben bestückt und danach einzeln über die von oben zu begutachtende scroll- und zoombare Landkarte dirigiert. Entdeckt man dabei feindliche Panzer, Flughäfen oder Flieger, so sollten sie umgehend per Mausklick unter Beschuß genommen werden, um die eigene Staffel sowie die (vom



Rechner befehligten und zu meist reglos verharrenden) Bodentruppen zu beschützen.

Leider wird aufgrund der miserablen Optik mit kaum PD-Niveau erreichenden Animationen sowie der trotz Digi-Speech enttäuschenden Akustik jeglicher Spielspaß bereits im Ansatz vernichtet – das schier undurchdringliche Gestrüpp aus Reglern, Buttons, Icons und Pulldown-Menüs macht das Fiasko dann komplett. Und wer einmal solche Parade-truppen wie die aus „Panzer

General“ oder „Battle Isle 2“ befehligt hat, wird sich wohl auch nicht mehr durch den integrierten Szenario-Editor und die E-Mail-

Option für den disziplinenlosen Haufen von Flight Commander 2 begeistern lassen... (md)

Flight Commander 2 (Avalon Hill)

Digitaler Militarismus auf unterstem Wehrsport-Niveau.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

24%
36%
39%
17%



22%

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

Hier siegt bereits ein mausbestückter 286er samt „Windows 3.1“.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 10 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Krieg ist sinnlos! Dieser besonders...



Der Herr der Monster

DOMINUS



Viele haben sich viel versprochen von U.S. Golds neuem Fantasy-Strategical, nicht zuletzt wir, anlässlich eines Previews im Dezember. Doch was um Weihnachten herum noch glänzte, erscheint nun seltsam stumpf...



Monströse Metzeleien



Kein schöner Land...



Die Regale der Hexenküche



Der Monstermix: Aus sechs mach eins!

Grundsätzlich muß hier ein Königreich in Echtzeit gegen acht Clans verteidigt werden, die sich auf den 66 Parzellen der (72) Landkarte(n) bis zum Eigenheim des Herrschers vorankämpfen. Dieser hat nun eine ganze Reihe von Verteidigungsmöglichkeiten:

Er kann z.B. mit Hilfe von vier Generälen seine aus acht Monsterrassen zusammengesetzten Truppen in den einzelnen Parzellen verteilen, auf daß sie sich vollautomatisch auf den Feind stürzen mögen – wobei der Chef mit Zaubersprüchen oder sogar höchstpersönlich (= direkt steuerbar) unterstützend ins Geschehen eingreifen darf. Das Risiko dabei besteht in der eigenen Verwundbarkeit, und sobald der königliche Energiebalken die Nulllinie kreuzt, ist der Krieg schlagartig vorbei. Doch warum draußen Kopf und Kragen riskieren, wenn es auch vom heimischen Hobbykeller aus geht?

Dort kann der Regent nämlich aus 24 Zutaten bis zu 76 Spells (etwa magische Erdbeben, Feuerbälle etc.) und 100 fiese Fallen zusammenbasteln, um letztere anschließend auf die ein-

zelnen Landstriche zu verteilen – mit etwas Glück läuft der eine oder andere Feind ja ahnungslos hinein. Oder man entwickelt einen völlig neuen Soldatentypus mit vorher nie dagewesenen Angriffs- und Verteidigungswerten aus maximal sechs der vorhandenen Monsterrassen. Vom Miniatur-Frankenstein bis zum restlos enthemmten Folterknecht ist's dann nur noch ein kleiner Schritt: Sadisten dürfen gefangene Gegner im Verlies mit allen Schikanen „verhören“, um so die verborgenen Schwächen von deren Clan herauszufinden.

Soweit die vielversprechende Theorie, doch in der wesentlich bescheideneren Kriegspraxis gestattet das an sich solide Spielkonzept mit seinen teilweise ungewöhnlichen Einfällen dem blaublütigen Feldherrn

leider viel weniger Eingriffsmöglichkeiten, als es zunächst den Anschein hat. So ist z.B. die unmittelbare Erteilung von Befehlen an die kämpfende Truppe nicht drin. Zudem nervt die (abgesehen von der hübschen Übersichtskarte) popelige Präsentation des Games. Die Grafik der Menüscreens ist bestenfalls durchschnittlich, was man von den isometrischen Kampfszenen und dem üblen Sound schon nicht mehr behaupten kann. Und auch die Steuerung via Maus und Keyboard erweist sich gelegentlich als Ausbund an Unständigkeit.

Kurzum, auch wenn bald eine komplett deutsche Version folgen soll, glänzt nicht alles, was von U.S. Gold kommt – wir empfehlen nach wie vor das wesentlich ausgereifere „Warcraft“, wenn es gepflegte Stratego-Fantasy sein soll. (mic)

Dominus (U.S. Gold)

Fantasy-Strategical mit Schwächen in Konzept und Design.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

59%
33%
58%
55%



56%

Schwierigkeit: 7 Stufen
Preis: ca. 119,- DM

Des Königs neuen Neidern genügt ein 386er.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 30 MB	Roland (MT 32)
RAM: 4 MB	General Midi
Dr. Screen	Maus
Dr. Anleitung	Joystick

Ein abgekartetes Spiel

Solitaire Antics

Anno 93 fiel Masque mit dem löchrigen „Chess Net“ unangenehm auf – kein Wunder, daß ihre aktuelle „Windows“-Zockerei nur über dornige Import-Pfade zu uns fand. Dabei stellt diese Patience-Sammlung 'ne echte Steigerung dar!

Die hier versammelten 21 Varianten für Solo-Kartler stammen samt und sonders aus dem englischen Sprachraum, doch das dürfte wohl niemand stören: Erstens ist das grundsätzlich immer gleiche Spielprinzip (Karten müssen in einer bestimmten Reihenfolge aus- bzw. angelegt werden) international, zweitens kennt man einige Versionen hierzulande bereits unter anderem Namen. Ganz nach Geschmack darf der Spieler darüber hinaus auch seine strategischen Fähigkeiten unter

Beweis stellen oder gezielt zu reinen Glücksspielen greifen. Das Maus-Handling läßt dabei keine Wünsche offen, und auch optisch hat man uns schon viel langweiligere Karten vorgelegt, denn hier wird immerhin SVGA in Tateinheit mit zehn anwählbaren Backgrounds und ungezählten Hintergrundfarben geboten. Nett sind auch die witzigen

Ritter-Ameisen, die in unregelmäßigen Zeitabständen über den Screen stapfen und im Gewinnfalle sogar ein kleines Ballett hinlegen. Akustisch sind zwar eigentlich nur ein paar Piepser angesagt, doch wer ein CD-ROM hat, kann es nebenher aktivieren und beim Zocken eine Audio-Scheibe laufen lassen – raffiniert, was?

Bei aller Begeisterung darf man aber nicht vergessen, daß „Solitaire's Journey“ vor anderthalb Jahren stolze 105 Pa-

tienzen in einer Box versammelt hatte – wir würden daher lieber die Wühltische nach dem Oldie abgrasen... (jn)

Karten für einsame Stunden



Solitaire Antics (Masque)

Recht ordentlich gemachte Digitipatienzen.

GRAFIK	46%
SOUND	4%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	55%



52%

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

„Windows 3.0“ wird mindestens vorausgesetzt, zu bekommen ist das Game z.B. bei PC Fun, Schillerstr. 22, 80336 München.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 4 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Über diese Brücke soll ich gehen?!

Bridge Baron

Bei Bridge denkt man spontan an englische Herrenclubs, doch stammt diese Versoftung aus den USA. Dort kennt man das optisch karge Spiel schon länger – per Import könnt Ihr es nun in der aktuellen Version 6.01 kennenlernen.

An Spielstärke mangelt es dem Programm offenbar nicht, wenn man so die 90er, 91er und 94er Goldmedaillen betrachtet, die es bei (Computer-) US-Turnieren gewonnen hat. In krassem Gegensatz dazu steht die abschreckend häßliche Optik, welche nicht mal einen Blechnickel verdient hätte. Dazu kommen eine Maussteuerung, die ihre Keyboard-Herkunft nicht verleugnen kann, sowie

eisiges Schweigen aus den Boxen.

Dennoch fällt die trübsinnige Präsentation hier letzten Endes kaum ins Gewicht, denn bei Bridge Baron handelt es sich weniger um ein Game im herkömmlichen Sinne als vielmehr um ein Trainings-Programm mit beinahe wissenschaftlichem Anspruch. Zumindest ruft das

Options-Dickicht diesen Eindruck hervor, läßt sich doch z.B. jede beliebige Kartenkombination per Codezahl immer wieder neu „laden“, damit man nach und nach die optimale Vorgehensweise herausarbeiten kann. Andere Punkte wie die diversen Statistiken oder der Turniermodus sollen bloß noch kurz erwähnt werden.

Dafür sei nicht verschwiegen, daß man das überaus komplexe Bridge-Regelwerk besser erst per Lehrbuch inhaliert – wer den Geheimnissen des urenglischen Kartenspiels anschließend

ernsthaft auf den Grund gehen will, fährt mit dem Baron nicht schlecht. Aber wer will das hierzulande schon? (jn)

Bridge Baron

(Great Game Products/Affiliate)

Digitaler Bridgetrainer für angehende Profis.

GRAFIK	4%
SOUND	0%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	27%



18%

Für Omar Sharif
Preis: ca. 109,- DM

Der Baron begnügt sich schon mit einem XT und kann z.B. bei PC Fun, Schillerstr. 22, 80336 München, bezogen werden.

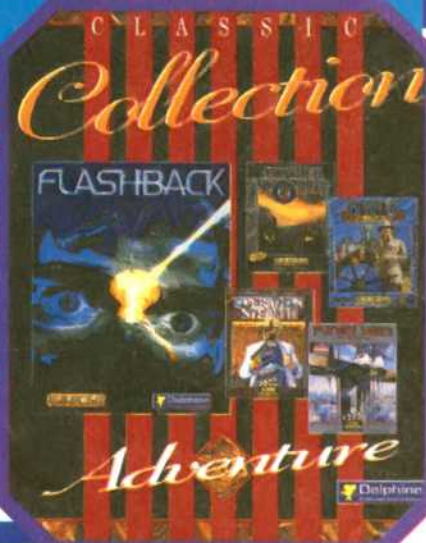
Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 1 MB	Roland
RAM: 640 KB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Die Brücke mit der Optik-Lücke

TIP TOP

Das geplante Compilation-Special mußte verschoben werden, doch diese Sammlung ist für sich alleine schon ein würdiger Ersatz: Kixx hat eine tolle Sammler-Edition zum Werk von Delphine Software veröffentlicht!



DIE ANFÄNGE: FUTURE WARS & OPERATION STEALTH

Ende der 80er Jahre entwickelte die französische Firma ein brandneues System für mausgesteuerte 3D-Grafikadventures: Cinematique. Mit seiner Point & Click-Benutzerführung stellte es eine Revolution im Genre dar, kein Wunder, daß die beiden Cinematique-Erstlinge **Future Wars** (ein Festerputzer rettet die Menschheit vor bösen Aliens) und **Operation Stealth** (ein Tarnkappenbomber verschwindet) trotz Kritik an der manchmal recht fitzeligen Screenabsucherei allerhand Aufsehen erregten – zumal Rätseldichte und Präsentation die Futuristen und Geheimagenten gleichermaßen begeisterte.



Operation Stealth

Future Wars



CINEMATIQUE AM ZENIT: CRUISE FOR A CORPSE

Zur vollen Reife lief Cinematique dann im dritten Anlauf auf bzw. aus, erzählt der in den 20er Jahren angesiedelte Krimi doch die Geschichte eines Inspektors, der auf einer Hochseeyacht den Mord am Skipper aufzuklären hat. **Cruise for a Corpse** präsentierte einen fein animierten Polygon-

Poirot vor schwelgerisch schönen Hintergründen, viele zeitgenössische Musikstücke und einige Detailverbesserungen bei nach wie vor spannendem Gameplay – selbst im Zeitalter der CD kommt vor dem Monitor nur selten mehr Atmosphäre auf!



EINE NEUE ÄRA: ANOTHER WORLD & FLASHBACK

Im Frühjahr 92 war dann plötzlich alles anders: Mit **Another World** eroberte ein stickgesteuerter Mix aus Adventure und Jump & Run die Monitore sozusagen im Sturm, machte doch allein die weiterentwickelte Polygon-Technik mit den umwerfend realistischen Bewegungen der Charaktere das Programm zum Kultspiel. Und kaum war Physikprofessor Chaykin hier aus den Verliesen einer düsteren Parallelwelt entkommen, setzten die Delphine



Flashback

mit **Flashback** noch eins drauf. Die Grafik wurde nochmals deutlich verbessert, allerdings stand eindeutig die Action im Vordergrund, wenn es darum ging, mit Conrad Hart gegen eine außerirdische Invasion anzuhüpfen. Und wenn es jetzt darum geht, sich diese Sammlung zuzulegen, sollte die Entscheidung wirklich leichtfallen: Für nur 69 Märker erhält man hier fünf prima Spiele, für die selbst ein 286er

völlig ausreicht – und gleichzeitig eine interessante Retrospektive auf ein Stück Softwaregeschichte! (jn)

Classic Collection: Adventure (Kixx/Delphine)

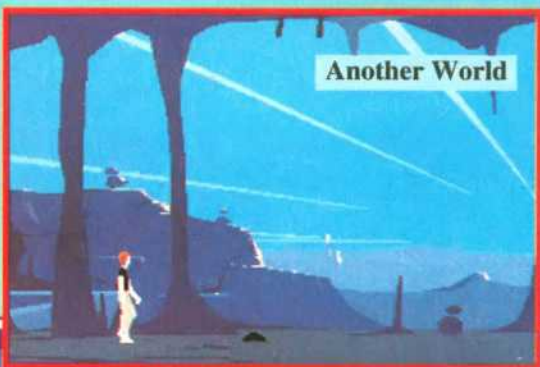
GRAFIK	64% – 80%
SOUND	62% – 81%
ATMOSPHÄRE	70% – 86%
MOTIVATION	72% – 84%



82%

Für Geübte
Preis: ca. 69,- DM

Another World



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/93 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
1942 - The Pacific Air War	6/94	Simulation	79%	Dragon Lore CD	1/95	Abenteuer	83%	Mano's Time Machine	3/94	Verschiedenes	39%	Sim City & Lemmings	3/94	Compilation	super
1990	8/94	Simulation	67%	Dragonsphere	3/94	Abenteuer	85%	Marvel Screen Posters	3/94	Anwender	besonders ruhig	Soccer Kid	8/94	Action	73%
20th Century Video Almanach	1/94	Anwender	besonders historisch	Dreamlands	3/94	Compilation	gut	Master of Magic	11/94	Simulation	85%	Software Manager	3/94	Simulation	86%
3D!	10/94	Anwender	besonders plastisch	Dreamweb	10/94	Abenteuer	87%	Master of Orion	12/93	Strategie	75%	Space Simulator	11/94	Simulation	83%
3D0 Blaster	1/95	Anwender	bes. kompatibel	DSA-Tools	3/94	Anwender	besonders nützlich	McDonaldland	12/93	Action	55%	Speed Racer	1/94	Sport	39%
3D Interior Designer	1/95	Anwender	bes. räumlich	Dualtra & Megamotion	9/94	Strategie	55%	Megamaze	6/94	Sport	77%	SSH-21 Seewolf	6/94	Simulation	77%
5th Fleet	1/95	Strategie	26%	Dungeon Hack	2/94	Abenteuer	29%	Merzobennanzen	1/95	Abenteuer	76%	Star Crusader	11/94	Action	78%
Accolade Screen Savers	8/94	Anwender	sportlich	Ecstasica CD	12/94	Abenteuer	87%	Mephisto Genius 2.0	1/94	Strategie	83%	Starship	8/94	Verschiedenes	59%
Aces of the Deep	12/94	Simulation	83%	Elite II - Frontier	12/93	Verschiedenes	88%	Mephisto Gideon	1/94	Strategie	70%	Star Trek: Judgment Rites	2/94	Abenteuer	78%
Action PC	3/94	Compilation	gut	Empire Soccer 94	9/94	Sport	66%	Merchant Prince	2/94	Strategie	58%	Star Wars Chess	1/94	Strategie	36%
Aegis MM	8/94	Simulation	19%	Entertainment-Pack Extra	12/93	Hörzu-Software	kläglich	Merlin Challenge	12/93	Simulation	40%	Steg the Slug	4/94	Strategie	48%
Arfora Commander	4/94	Strategie	33%	Erotic Zone	1/94	Verschiedenes	51%	Metal & Lace	2/94	Verschiedenes	62%	Stratagem	2/94	Strategie	56%
Airlines	4/94	Simulation	39%	Evilive Action	5/94	Simulation	60%	Metatech Earthsiege	1/95	Simulation	72%	Striker	1/94	Sport	49%
All new World of Lemmings	1/95	Verschiedenes	80%	Excellent Games	3/94	Compilation	super	MGA Impression Plus/Lite	1/95	Anwender	bes. rasant	Strike Squad	12/93	Strategie	65%
Alien Breed	1/94	Action	76%	Eye of the Storm	6/94	Strategie	60%	Mick... im Zauberschloß	6/94	Action	15%	Strip Poker	12/93	Verschiedenes	64%
Alien Legacy	10/94	Verschiedenes	82%	F1	6/94	Sport	70%	Microcosm MM	8/94	Action	68%	Studio 2.0	12/93	Hörzu-Software	brauchbar
Alone in the Dark 2	3/94	Abenteuer	79%	F-14 - Fleet Defender	6/94	Simulation	91%	Micro Machines	4/94	Sport	81%	S.U.B.	3/94	Strategie	79%
Al-Qadim	8/94	Abenteuer	73%	Falcon Gold CD	10/94	Simulation	82%	Morphing-Paket	4/94	Anwender	bes. wandlungsfähig	Substrate	10/94	Simulation	67%
American All Stars	3/94	Compilation	schwach	Fantastic Dizzy	8/94	Action	60%	Mortal Kombat	4/94	Sport	78%	Subwar 2050	2/94	Simulation	79%
Andromeda's Erbe	11/94	Abenteuer	66%	Fantasy Empires	2/94	Strategie	75%	Myst	6/94	Abenteuer	71%	Superhero League of Hoboken	9/94	Abenteuer	85%
Anstöß	2/94	Sport	87%	Fatman	3/94	Action	61%	Mystery of Life	8/94	Strategie	63%	System Shock	11/94	Verschiedenes	82%
Anstöß World Cup Edition	8/94	Sport	90%	Faszination Raumfahrt CD	9/94	Verschiedenes	bes. interessant	Mystic Towers CD	10/94	Rollenspiel	68%	T2-The Arcade Game	2/94	Action	39%
Arcade Pool	11/94	Sport	74%	FIFA International Soccer	9/94	Sport	86%	Nascar Racing	12/94	Sport	82%	Tennis Personally	1/94	Verschiedenes	59%
Archon Ultra	4/94	Verschiedenes	74%	Fire & Ice	2/94	Action	82%	Newsworld Interactive	1/94	Anwender	bes. umweltbewußt	Theatre of Death	9/94	Action	57%
Armaath	3/94	Abenteuer	40%	Flight Sim Toolkit	2/94	Anwender	besonders flugtauglich	NFL '94	4/94	Sport	57%	The Bestiaries	3/94	Compilation	schwach
Armored Fist	12/94	Simulation	79%	Formel 1 1990-1993	3/94	Anwender	besonders informativ	NFL Pro League Football	4/94	Sport	66%	The Beverly Hillsbillies	1/94	Abenteuer	42%
Arya Vain	8/94	Action	57%	Fritz 2	12/93	Strategie	81%	NHL Hockey 95 CD	11/94	Sport	88%	The Blue & The Gray	2/94	Strategie	28%
Aufschwing Ost	1/94	Simulation	80%	Fritz 3	11/94	Strategie	85%	Nick Faldo's Golf	12/93	Sport	60%	The Blues Brothers Jakob Adventure	2/94	Action	70%
Backroad Racers	3/94	Sport	41%	Front Page Sports Baseball '94	12/94	Sport	72%	Nicky 2	1/94	Action	62%	The Chaos Continuum	4/94	Abenteuer	18%
Baseball for Windows	12/93	Sport	61%	Fun Family	12/93	Hörzu-Software	empfehlenswert	Noctropolis CD	1/95	Abenteuer	79%	The Chess Engine	9/94	Action	81%
Battle Bugs	10/94	Strategie	74%	Fury of the Furies	2/94	Action	71%	Nomad	3/94	Verschiedenes	60%	The Chessmaster 4000 Turbo	1/94	Strategie	77%
Battle Isle II	3/94	Strategie	91%	Fußball Total!	1/95	Sport	85%	Norton Commander 4.0	12/93	Hörzu-Software	empfehlenswert	The Elder Scrolls: Arena	6/94	Abenteuer	63%
Bazooka Sue	12/94	Abenteuer	83%	Gabriel Knight	2/94	Abenteuer	75%	Novastorm CD	12/94	Action	75%	The Gekind	12/93	Action	41%
Beneath A Steel Sky	4/94	Abenteuer	87%	Game & Stick 1	3/94	Compilation	super	Novus Below	12/93	Anwender	bes. überflüssig	The Grand Fleet	9/94	Strategie	76%
Big Sea	3/94	Verschiedenes	65%	Game & Stick 2	3/94	Compilation	gut	On Göt, vergib	8/94	Verschiedenes	48%	The Hidden Below CD	10/94	Action	76%
Blackhawk	12/94	Action	75%	Genesis	6/94	Verschiedenes	72%	Oldtimer CD	12/94	Oldtimer	85%	The Horde MM	8/94	Action	74%
Bloodnet	1/94	Abenteuer	75%	Goal	12/93	Sport	83%	One Must Fall 2097	1/95	Sport	72%	The Journeyman Project	2/94	Abenteuer	80%
Breakline	6/94	Action	18%	Goblins 3	1/94	Verschiedenes	74%	Operation Crusader	12/94	Strategie	57%	The Lawnmower Man	3/94	Verschiedenes	72%
Break Thru	10/94	Strategie	36%	Hanse - Die Expedition	9/94	Simulation	70%	Origami	9/94	Strategie	66%	Theme Park	9/94	Simulation	82%
Bundesliga Manager Hatrick	9/94	Sport	91%	Harpoon 2	9/94	Simulation	70%	Outpost	10/94	Simulation	64%	The Magic Death	4/94	Abenteuer	40%
Burning Steel 2 Guadacanal 1942-43	10/94	Simulation	83%	Heimdal 2-Into The Hall of Worlds	10/94	Abenteuer	66%	Outpost CD	9/94	Strategie	62%	The Playboy Elektronik Notebook	2/94	Verschiedenes	beding. tauglich
Campaign 2	2/94	Simulation	66%	Hell Cab	2/94	Verschiedenes	42%	Overlord - D-Day	9/94	Simulation	76%	The Psychotron CD	10/94	Abenteuer	46%
Cannonfodder	6/94	Verschiedenes	83%	Hired Guns	4/94	Abenteuer	69%	Ozzies Kreativitäts-Zentrum	10/94	Verschiedenes	36%	The Red Crystal	3/94	Abenteuer	38%
Capitol Hill	1/94	Anwender	besonders politisch	Huma Deutschland	10/94	Simulation	73%	Pacific Strike	8/94	Simulation	87%	The Ryder Cup	2/94	Sport	59%
Captain Zins	12/94	Abenteuer	72%	Inca II	2/94	Verschiedenes	73%	Panzer General	1/95	Strategie	87%	The Terminator Rampage	1/94	Verschiedenes	52%
Carriers at War II	6/94	Simulation	60%	Inca II CD	2/94	Verschiedenes	75%	PC-L.O.V.E.	2/94	Verschiedenes	Quatsch	Tie Fighter	9/94	Simulation	87%
Casino Lite	4/94	Verschiedenes	62%	Indy Car Racing	2/94	Sport	87%	PC-Rallye Around The W. Flight 4	11/94	Simulation	81%	Time Hunters	10/94	Action	39%
Central Intelligence CD	11/94	Abenteuer	41%	In Extremis	4/94	Abenteuer	82%	PC-Rallye Around The W. Flight 5	11/94	Simulation	82%	Tom Long	10/94	Abenteuer	85%
Championship Manager Italia	3/94	Sport	28%	Inferno CD	11/94	Simulation	87%	PC-Skal 3.0	8/94	Strategie	49%	Top Gun	12/93	Simulation	36%
Chest 232	12/94	Strategie	quadratisch, praktisch, gut	Inherit the Earth	9/94	Abenteuer	80%	Penthouse Hot Numbers Deluxe	2/94	Verschiedenes	7	Transport Tycoon	12/94	Strategie	88%
Christoph Kolumbus	3/94	Simulation	80%	Innocent until Caught	4/94	Abenteuer	72%	Peter Pan	8/94	Abenteuer	14%	Tropical Heat	1/94	Verschiedenes	59%
C.I.T.Y. 2000	3/94	Abenteuer	70%	Inordinate Desire	11/94	Verschiedenes	63%	PGA Tour Golf 486 CD	11/94	Sport	82%	Trucking	1/95	Simulation	33%
Classic Clips	4/94	Anwender	bes. nostalgisch	Inspector Zabok CD	9/94	Abenteuer	58%	Photo CD Italien CD	9/94	Verschiedenes	bes. bildreich	Tubular Worlds	8/94	Action	62%
Classic Power	3/94	Compilation	super	Int. Tennis Open CD	9/94	Sport	76%	Pinball Fantasies	3/94	Verschiedenes	85%	Twins Piece	12/93	Hörzu-Software	wer's braucht
Colonization	11/94	Simulation	87%	Iron Cross	1/95	Strategie	24%	Pizza Connection	4/94	Simulation	88%	TZ-Strip Black Jack CD	9/94	Verschiedenes	64%
Companions of Xanth	2/94	Abenteuer	75%	Iron Hells	2/94	Abenteuer	62%	Planet Football	10/94	Sport	74%	UFO Enemy Unknown	6/94	Verschiedenes	72%
Cool Spot	9/94	Action	77%	Ishtar 3	9/94	Abenteuer	75%	Police Quest IV: Open Season	2/94	Abenteuer	59%	Ultima VII - Pagin	6/94	Abenteuer	83%
Comor 7	8/94	Action	70%	Jazz Jackrabbit	10/94	Action	79%	Pramer Challenge	8/94	Sport	60%	Ultimate Body Blows	1/95	Sport	78%
Cover Girl Strip Poker	12/93	Verschiedenes	31%	Jim Power	4/94	Action	70%	Project X	1/95	Action	54%	Ultimate NFL Coaches			
Crazy Sports Football	12/93	Sport	72%	Jonny Quest	4/94	Abenteuer	49%	Poker Nights	4/94	Verschiedenes	59%	Club Football CD	12/94	Sport	74%
Creature Shock CD	1/95	Action	67%	Jump Raven CD	9/94	Action	29%	Pussy Puzzles	4/94	Verschiedenes	51%	Under a Killing Moon CD	1/95	Abenteuer	78%
Critical Path	2/94	Abenteuer	72%	Jurassic Park	12/93	Action	66%	Putt-Putt Goes To The Moon	4/94	Verschiedenes	75%	Unique Puzzles	9/94	Strategie	9%
Crystal Caliburn	1/95	Simulation	46%	KA-50 Hokum	1/95	Simulation	58%	Quantum Gate	2/94	Abenteuer	72%	Universe	12/94	Abenteuer	74%
CyberFace	1/94	Sport	72%	Kasparov's Gambit	12/93	Strategie	69%	Quarantine	12/94	Action	63%	Unnecessary Roughness	4/94	Sport	64%
Cydemania CD	12/94	Simulation	74%	Kick Off 3	9/94	Sport	70%	Quarter Pole	8/94	Simulation	50%	Unnatural Selection	2/94	Strategie	82%
Daemongate	2/94	Abenteuer	66%	Kids Rule OK	3/94	Compilation	schlecht	Quest for Glory IV	2/94	Abenteuer	70%	U.S. Navy Fighters CD	1/95	Simulation	83%
Daemongate CD	2/94	Abenteuer	69%	Kingdoms of Germany	11/94	Strategie	70%	Quik The Thunder Rabbit	12/94	Action	54%	Verheite Stadt	10/94	Verschiedenes	81%
Der Aufstieg der Dinge	10/94	Action	54%	Kingmaker	2/94	Strategie	61%	Rally	2/94	Sport	57%	Victory of Defeat	12/94	Strategie	28%
Dark Legions	9/94	Strategie	83%	King's Quest VII CD	12/94	Abenteuer	85%	ranTrainer CD	1/95	Sport	72%	Viruloso CD	1/95	Action	68%
Dark Sun Shattered Lands	12/93	Abenteuer	68%	Kiki & Play	12/94	Verschiedenes	81%	Rainbow Rascal	10/94	Verschiedenes	besonders bunt	Vision 2	11/94	Abenteuer	39%
Dark Sun 2: Wake of the Ravager	12/94	Abenteuer	73%	Kosmosoft Chemistry	8/94	Anwender	verbesserungswürdig	Ravenloft: Strahd's Poss.	6/94	Abenteuer	79%	Walls of Rome	2/94	Verschiedenes	60%
Dashboard 2.0	12/93	Hörzu-Software	überflüssig	Kyandia 3 CD	1/95	Abenteuer	79%	Rebel Assault	1/94	Simulation	87%	Warcraft: Orcs and Humans	1/95	Strategie	83%
Das Schwarze Auge II Sternenschiff	12/93	Abenteuer	90%	Labyrinth of Light	11/94	Strategie	35%	Rebel 6	12/94	Strategie	79%	Warzone Construction Set II	9/94	Strategie	80%
Dawn Patrol	12/94	Simulation	83%	Labyrinth of Time	1/94	Abenteuer	58%	Red Hell	8/94	Abenteuer	64%	Warriors of Legend	2/94	Abenteuer	69%
D-Day	9/94	Strategie	63%	Lamborghini	6/94	Sport	55%	Regent	6/94	Simulation	53%	Wayne's World	12/93	Abenteuer	31%
Death or Glory	1/95	Strategie	74%	Last Action Hero	9/94	Action	29%	Retribution	1/95	Verschiedenes	69%	Weebee Worlds	9/94	Strategie	69%
Delta V	11/94	Action	60%	Legend of Kyandia 2	1/94	Abenteuer	83%	Return to Ringworld CD	11/94	Abenteuer	53%	Who Shot Johnny Rock?	6/94	Action	58%
Der Baubäwe	10/94	Simulation	78%	Leisure Suit Larry 6	1/94	Abenteuer	82%	Return to Zork	12/93	Abenteuer	88%	Wild Blue Yonder CD	11/94	Anwender	bes. lustig
Der Clouf	8/94	Simulation	85%	Linewars II	1/95	Action	34%	Reunion	3/94	Strategie	85%	Wing Commander Armada	11/94	Action	59%
Der König der Löwen	1/95	Action	85%	Lil' Devil	2/94	Action	76%	Rings of Medusa Gold	8/94	Verschiedenes	80%	Wish 1.0	10/94	Simulation	29%
Der Planer	2/94	Simulation	86%	Little Big Adventure CD	1/95	Abenteuer	83%	Rise of the Robots	1/95	Sport	85/87%	Winter Olympics	2/94	Sport	49%
Der Schatz im Silbersee	1/94	Abenteuer	74%	Lode Runner - The Legend Returns	12/94	Action	72%	Road Roll	6/94	Action	9%	Winter Olympics CD	2/94	Sport	53%
Der Trainer	8/94	Sport	82%	Lolypop	11/94	Action	68%	Robinsons Requiem	8/94	Abenteuer	85%	Wizard!	4/94	Abenteuer	74%
Desert Strike	11/94	Action	75%	Lords of Power	3/94	Compilation	super	Rules of Engagement 2	12/93	Strategie	65%	WordStar plus UltraFax	12/93	Hörzu-Software	professionell
Devil Land	11/94	Action	63%	Lords of the Realm	12/94	Strategie	66%	Russenheim	8/94	Simulation	80%	Works 1.0	12/93	Hörzu-Software	preis/Kompetenz
Die Goldene Mähne des Samson	8/94	Abenteuer	78%	Lothar Matthäus Super Soccer	1/95	Sport	72%	Sabre Team	8/94	Strategie	36%	World Cup USA 94	9/94	Sport	72%
Die Höhlenwelt Saga: Der Leuchtende Kristall CD	12/94	Abenteuer	82%	Lunatic CD	10/94	Action	38%	Sail Simulator	12/93	Anwender	bes. professionell	Words for Flits CD	11/94	Anwender	bes. abgedroschen
Die Siedler	8/94	Simulation	91%	Mad Dog II The Lost Gold CD	9/94	Action	69%	Sam & Max	1/94	Abenteuer	89%	World War II	8/94	Strategie	69%
Diggers	6/94	Verschiedenes	70%	Mad News	3/94	Simulation	85%	Schachpaket	11/94	Strategie	61%	World War II	10/94	Simulation	64%
Disciples of Steel	8/94	Abenteuer	39%	Magic Boy	3/94	Action	63%	Sexy Memo-Nahaufnahme CD	10/94	Strategie	22%	Wrath of the Gods MM	8/94	Abenteuer	60%
Dorlus	6/94	Action	69%	Magic Carpet CD	11/94	Simulation	99%	Shadowcaster	1/94	Abenteuer	73%	Xargon CD	10/94	Action	50%
Doom	2/94	Verschiedenes	79%	Magi of Endoria	8/94	Strategie	80%	Shadow of Yserbus/Fates of Twinn	12/93	Abenteuer	42%	Zeppelin	2/94	Simulation	81%
D															

Na schön, in Thüringen konnten wir den sächsischen Erfolg vom letzten Monat nicht ganz wiederholen – aber mit 4,5 Prozent der Wählerstimmen sitzt die JOKER PARTEI dort jetzt quasi in der Pole-Position...

PC

Parlament

**Das Postspiel für
Kanzler & Kandidaten**



Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

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

FREIE USER (FU)

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

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorsitzenden Ghost. Fordert Multi-Medien für alle Spuk-Séancen und eine Fleder für alle Mäuse. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß mehr am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

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

LEGALE ANWENDER (LA)

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

MONEYMAKERS (MM)

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

Zurückzuführen ist dieser bloße Teilerfolg vermutlich auf Eure etwas zurückhaltendere Wahlkampfführung mit „lediglich“ 76.000 Plakaten, 625 steuerlich absetzbaren Werbegeschenken, 50 Anzeigen und drei Radio-Spots. Unter diesen Umständen konnte dann selbst Ghosts Wahl zum begeisterndsten Geist des Jahres (anlässlich der entsprechenden Gala mit Ernst-Dieter Lüg und Kleinz-Haus Mertes gewann unser großer Vorschwebender knapp, aber doch vor dem Vorjahressieger „Weingeist“) das Ruder offensichtlich nicht mehr herumreißen. Doch hatte Eure Selbstbeschränkung auch ihre Vorzüge, führte sie doch in Tateinheit mit 58.000 Märkern Rückerstattung und den monatlichen Beiträgen unserer inzwischen 11.515 Parteimitglieder (jeder berappt 54,- DM) zu nahezu stabilen Verhältnissen im Kassenbuch. Anders gesagt: Der anstehende Doppel-Wahlkampf kann mit 1,238 Milliönchen finanziert werden!

Uns steht nämlich der turnusmäßige Urnengang in Niedersachsen ebenso bevor wie eine vorgezogene Wahl in Nordrhein-Westfalen, wo Bruder Johannes mit seiner kompletten Fraktion aus dem Landtag aus- und in ein Kloster einzog. Ein Einzug unsererseits ins Parlament steht freilich hier wie dort nicht zu befürchten, weshalb bei den nachfolgend von Euch zu beantwortenden Fragen die nach möglichen Koalitionspartnern fehlt. Zwei Ergebnisse der vergangenen Erhebung wollen wir allerdings vorher noch schnell veröffentlichen: Erstens sprachen sich nunmehr satte 67 Prozent aller Befragten für eine eventuelle Zusammenarbeit mit den Freien Usern aus, zweitens habt Ihr mit großer Mehrheit unseren Ex-Oskar zum JOKE-Boß in Sachsen gemacht. Prima, damit wäre dann auch endlich geklärt, womit sich der Gute nunmehr die Zeit vertreibt...

- 1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?
- 2) Wie viele Plakate wollt Ihr für Niedersachsen und wie viele für NRW genehmigen? Pro tausend Stück kosten sie glatte 1.000 Mark.
- 3) Wollt Ihr Werbegeschenke verteilen? Wie viele und wo bei 20 DM pro Stück?
- 4) Wie schaut's mit Anzeigen in einschlägigen Zeitschriften aus? Eine kommt auf 4.000 DM; wo wollt Ihr wieviel inserieren?
- 5) Schließlich wäre da noch die Radiowerbung, die mit 200.000 DM pro Spot zu Buche schlägt.

Alles zusammen schreibt Ihr auf ein an unsere Grasbrunner Parteizentrale adressiertes Kärtchen; wir zählen die Chose aus und tippeln die jeweilige demokratische Mitte in unseren Parteien-Manager. Der versorgt uns mit den März-Resultaten, wir drucken sie ab und – verlosen natürlich wie gehabt unter allen Einsendern einige schicke Abschreibungs-Objekte:

- 1 x Eishockey Manager
- 3 x Joker-Watch
- 3 x Joker-Shirt
- 3 x Ghost-Mütze

Wer sich also eine solche Abschreibung holen möchte, der sollte zunächst unsere untenstehende Adresse abschreiben, sodann einen leserlichen Absender samt korrekter Briefmarke abreiben und die fertige Petition dann im gelben Kasten abtreiben – zusammen mit den Wahlhelfern Fortuna und Post sorgen wird dann für den Rost, äh, Rest.

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

Wahlergebnis Thüringen

	1/94	1/95
Wahlbeteiligung:	78%	80%
LA:	43,7%	42,8%
FU:	31,4%	33,7%
NIF:	8,3%	6,4%
PIR:	6,8%	5,5%
JOKE:	3,3%	4,5%
MM:	3,0%	3,5%
Sonst.:	3,5%	3,6%

Und wieder siegte Frau Dr. Twix von den Legalen – eine regierungsfähige Mehrheit gibt's jedoch nach wie vor nur im Verein mit den Nix-fixen.

Blackout

Spiele ohne Strom

Die Digi-Version des AD&D-Rollenspiels „Menzoberranzan“ haben wir bereits im letzten Heft vorgestellt, hier folgt die originale Papier-Variante von TSR – welche wiederum auf den Fantasy-Romanen von R. A. Salvatore basiert.

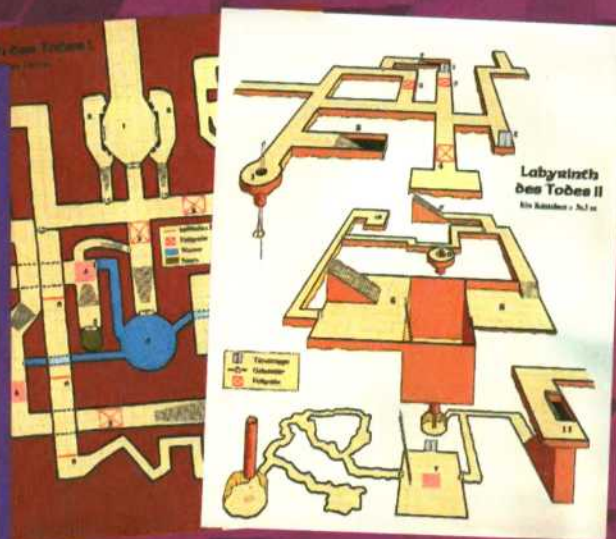
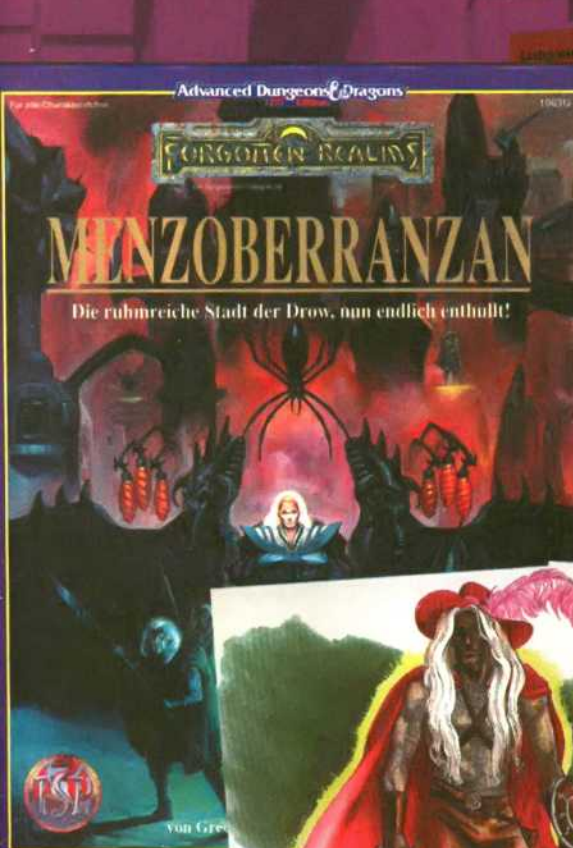
AM ANFANG WAR DAS BUCH

Um zum Ursprung der Saga um Dungeons und Dunkel-elfen zu finden, müssen wir zurück in das Jahr 1988; damals wurde der amerikanische AD&D-Verlag TSR vom Erfolg der Bücher zum Dragonlance-Rollenspielszenario (der „Drachenlanze“-Zyklus ist in Deutschland bei Goldmann für 9,90 DM pro Taschenbuch erhältlich) angenehm überrascht. Während nun also das Erfolgsgespann Weis & Hickman an immer weiteren Bänden strickte, beauftragte man den jungen Autor Robert A. Salvatore mit einer neuen Romanserie. Dieser Zyklus sollte in den allen AD&D-Fans wohlbekannten Forgotten Realms („Die vergessenen Welten“, gleichfalls bei Goldmann für 9,90 pro Buch) handeln, wobei in den ersten Bänden mit den Titeln „Der gesprungene Kristall“ und „Verschlungene Pfade“ das vom fiesen Magier Akar Kessel bedrohte Eiswindtal im Mittelpunkt stand. Hier tauchte denn auch erstmals der geläuterte Dunkel-elf Drizzt Do'Urden auf, der ja am Mo-

nitor ebenfalls eine wichtige Rolle spielt.

Auch die übrigen Folgen der sechsteiligen Reihe („Die silbernen Ströme“, „Das Tal der Dunkelheit“, „Der ewige Traum“ und „Der magische Stein“) fanden viele Freunde in der lesenden Fantasy-Gemeinde, so daß der Verlag um eine Fortsetzung eigentlich gar nicht herumkam. Dabei entschloß sich der Autor, Licht ins Dunkel um Drizzt Do'Urden's Vergangenheit zu bringen, und entwarf die erneut sechsbändige „Saga vom Dunkel-elf“. Da die Bücher „Der dritte Sohn“, „Im Reich der Spinne“, „Der Wächter im Dunkel“, „Im Zeichen des Panthers“, „In Acht und Bann“ und „Die Hüter des Waldes“ (schon wieder bei Goldmann für je 9,90 DM) chronologisch allesamt vor den ersten Abenteuern angesiedelt sind, wird hier die Jugend des Hauptdarstellers beleuchtet; außerdem findet sich viel Wissenswertes zu den Monstern, Vorurteilen und sonstigen Alltäglichkeiten der düsteren Unterwelt-Stadt Menzoberranzan. Und der wollen wir jetzt anhand der wegen des großen Erfolgs nachgeschobenen Rollenspielbearbeitung mal einen Besuch abstatten.





MENZOBERRANZAN

Für den von Salvatore erdachten Hintergrund ist nun also ein Ausbausatz zum AD&D-Grundregelwerk erschienen (dank Fantasy Productions endlich auch komplett in Deutsch), der die Kultur der Dunkelelfen, ihre Intrigen und die Machtkämpfe der einzelnen Herrschaftshäuser untereinander sehr genau erläutert. Unter Mitarbeit vom Autor höchstpersönlich entstand dabei ein Set, das neben fünf überdimensionalen Karten der hiesigen Unterwelt noch eine Übersicht zu allen örtlichen Allianzen und Kungeleien bietet; dazu drei Quellenbücher für Spielleiter und Spieler. Das „Buch I: Die Stadt“ beleuchtet die namensgebende Elfen-City in sämtlichen Details. „Buch II: Die Häuser“ beschreibt die Verhältnisse innerhalb der Sippen samt Charakterprofilen der Herrscher, Stammbäumen, Bauplänen, Truppenstärke etc.

und liefert noch allerlei Tips und Vorschläge für eigene Abenteuer. Ein solches kann dann mit dem „Buch III: Das Abenteuer“ gleich selbst erlebt werden, wobei hier ein Heldentrupp aus der Oberwelt in die politischen Grabenkämpfe von Menzoberranzan verstrickt wird. Zwölf Farbtafeln der wichtigsten NSCs, ein Rückblick auf Aufstieg und Fall von Drizzts Familie sowie ein nettes Riesenposter runden das Angebot ab.

Leider ist das Menzoberranzan-Set nicht ganz so hübsch ausgefallen, wie man es ansonsten von AD&D-Erweiterungen gewöhnt ist. Insbesondere die Karten sind farblich nicht sonderlich ansprechend, und einige der Zeichnungen (z.B. auf den Postern) erreichen bei weitem nicht den hohen TSR-Standard. Dafür sind die Infos ziemlich interessant und bieten Stoff für viele Rollenspielsitzungen – immer vorausgesetzt, daß man kein kom-

pletter Newcomer in der Welt der Advanced Dungeons & Dragons ist, versteht sich. Für knapp 80 Marker erhält man hier also viel, aber eigentlich nicht genug. Sei's drum, für Fans der Dunkelelfen ist das Set unentbehrlich, obwohl oder gerade weil es mit der Versoffung inhaltlich nur am Rande zu tun hat.

ES WERDE LICHT!

Weil wir gerade bei der Computerversion waren, hier noch ein interessantes Detail am Rande: „Menzoberranzan“ war das letzte AD&D-Rollenspiel eines amerikanischen Softwareherstellers, der sich gerade mit seinen unzähligen Konvertierungen dieses Systems einen Namen gemacht hat. Wie dieser Name lautet, sollte nun eigentlich jeder wissen und damit an der Verlosung unseres Rezensionsexemplars des umfangreichen Sets teil-

nehmen können. Wer auf einer Postkarte Licht ins Dunkel unserer Unwissenheit bringt (auch der bezüglich Eurer Adresse, also pinselt den Absender bitte möglichst leserlich), muß aber nicht unbedingt Spielleiter sein, um sich über einen Gewinn freuen zu können. Für Leseratten verlosen wir dazu nämlich noch je einmal die kompletten Romanserien – macht summa summarum zweimal sechs Bände! Abschließend noch ein Wort zum Preisrätsel aus der vorangegangenen Ausgabe: Wie der Name schon sagt, ist Atlantis der Sage nach im Atlantik versunken, weshalb wir andere Gewässer nicht als Lösung akzeptiert haben – auch wenn der eine oder andere Hobbyforscher den Kontinent auf dem Boden des Mittelmeers oder gar unter den Eisschichten des Südpols vermutet. Falls Ihr unsere Ansicht teilt, empfiehlt sich ein Blick in den Zockerolymp, falls Ihr demnächst in Wort oder Tat durch Menzoberranzan streifen wollt, solltet Ihr unbedingt unsere nachstehende Adresse auswendig lernen. In vier Wochen sehen wir dann weiter... (mic)

**Joker Verlag
„Blackout“**

**Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

MENZOBERRANZAN

Spielmaterial: 67%

Spielreiz: 81%

Besonderes: Die zugrundeliegenden Romane steigern nicht nur den Spielspaß, sie sind auch für sich genommen empfehlenswert.

Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene

Preise: 79,- DM

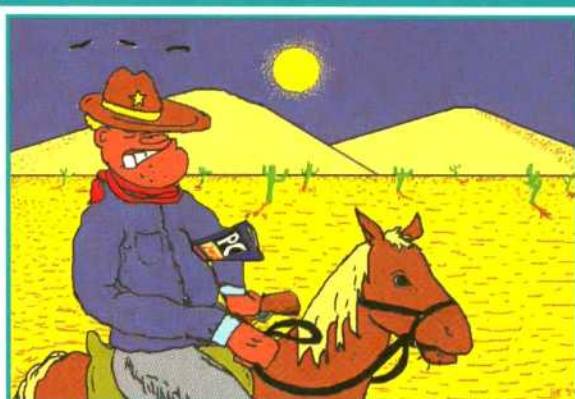
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Pappnasen das Land regieren, Büttreden unter Humor laufen und Faschingsorden als Auszeichnung gelten, bleibt die Kultur oft auf der Strecke – oder in einem Reservat wie unserer Grafikgalerie für Leserkunst.

MAL IM ERNST, IHR SPASSVÖGEL!

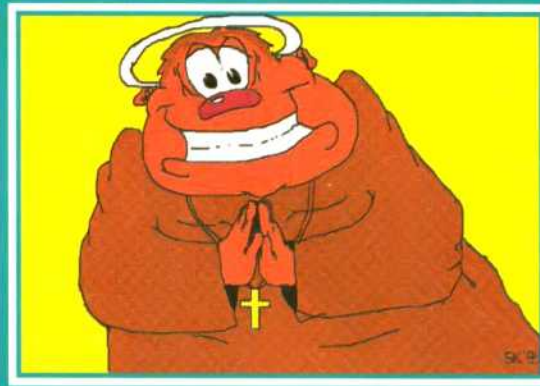
Kommt uns nicht mit Witzchen wie eingefrorenen Farben, Pinseln mit Haarausfall oder Mäusen im Skiurlaub – schließlich muß die Show auch nach dem Aschermittwoch noch weitergehen! Und welcher Künstler würde sein Werk und seinen Namen nicht gerne mal der Öffentlichkeit präsentieren? Wer würde nicht gerne die monatliche Competition um das schönste Bild und damit einen feinen Preis gewinnen? Eben, also schwingt Euch aus dem Kostüm, macht Euch an die Arbeit und schickt uns das Ergebnis noch gestern! Ob es mit Stift, Kreide, Federkiel oder einem Compi entstanden ist, spielt dabei keine Rolle, nur **SELBST-ERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß es sein (was wir aufgrund der vielen Plagiatoren draußen im Lande gerne schriftlich von Euch bestätigt hätten), um in die engere Wahl zu kommen. Mit Rückporto kommt der Kram dann sogar zurück, erst mal kommt er aber hierher:

JOKER VERLAG
„GRAFIK COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

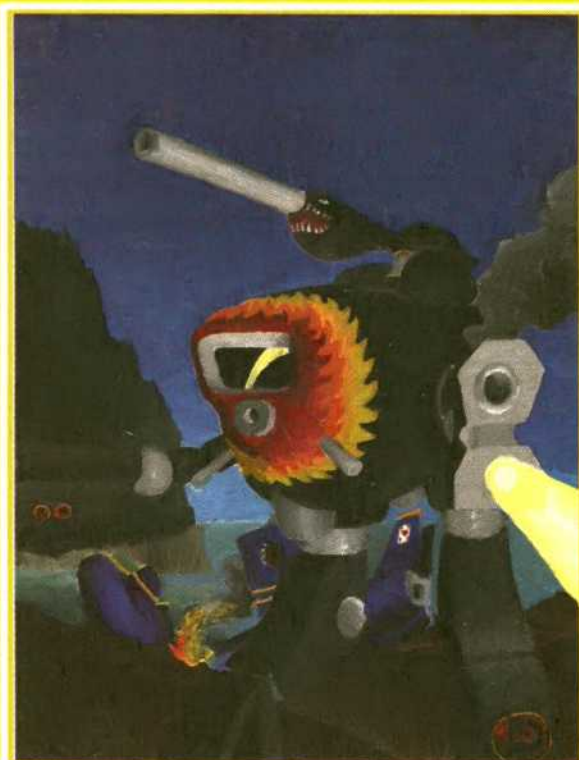


Der „Cowboy“ von Stephan Konkel aus Greifswald reitet meilenweit für seinen Joker. Nett von ihm, aber wozu gibt's unseren Abo-Service?!

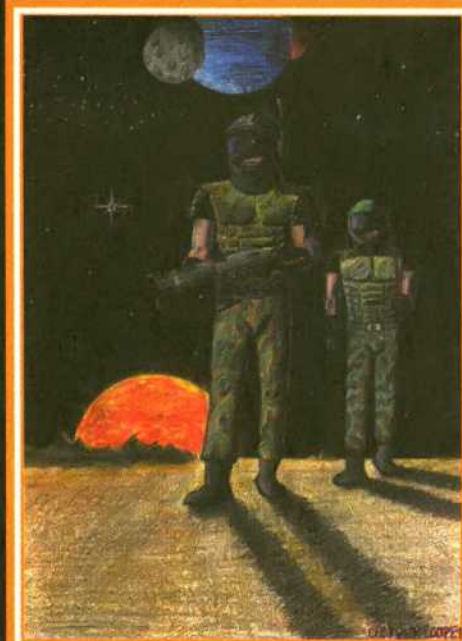
Und noch mal ein echter Konkel (erstellt übrigens mit dem Windows-Tool Paintbrush), der uns einen beliebtebelebten Kleriker zeigt. Oder ist's gar ein Selbstportrait im Faschingskostüm?



Gerald Schwiibert aus Hamburg liebt Comics, Gespenster, Kettensägen und Schweinenasen – das Ergebnis seiner Leidenschaft(en) seht Ihr hier: „Ghost in the machine & Bazooka Sue vs. Hulk“



Gegen die Kampfmaschine von Michael Bloos aus Jena ist kein Kraut gewachsen – und falls doch, kann er es jetzt auf die Teigfladen von „Pizza Connection“ legen. Wir gratulieren zum 1. Platz für sein aufwendiges Ölgemälde!



Oliver Cooper aus Wetter hat uns die Galakto-Polizei in den Verlag geschickt. Zur Strafe ein bestimmt nicht mehr ganz neuer Witz: Wie ist das Wetter in Wetter?

LADEN: SIEGBURG ER STR. 16 11/68045	LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11 0228/659726	LADEN: 52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241/406912	LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221/425566	LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24-26 0221/239526	LADEN: 40211 DÜSSELDORF AM WEHRHAHN 24 0211/364445
--	--	--	--	---	---

MACINTOSH z.B:	
David Bowie Jump CD	89.90
King's Quest 6 **	109.90
Legend of Kyrandia 1	59.90
Monopoly	59.90
Rebell Assault CD dt	109.90
PGA Tour Golf	59.90
Pirates Gold CD **	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Syndicate dt	89.90
Theme Park CD dt	89.90
Tristan Pinball	29.90
CLUEBOOK z.B:	
Dark Sun Clue	27.00
Doom Battlebook	27.00
Lemmings + 16 Level	54.90
Outpost Strategy	39.90
Quest for Glory 1-4	39.90
Shadow Caster	34.90
Sim City 2000 Strat.	39.90
Str.Commander Strat.	48.00
System Shock Clue	27.00
Tie Fighter Strategy	39.90
X-Wing Strategy	39.90
BRETTSPIELE z.B:	
AD&D Spielerh.buch	39.80
AD&D Spielleiterh.buch	38.00
Battletech Luxus	69.00
DSA-Dark F.Starter dt	19.90
DSA-Dark F.Booster dt	5.90
Earthdawn Rollensp.	69.00
Mechwars dt	89.00
Ravenloft AD&D	59.90
ZUBEHÖR z.B:	
Competition Pro Mini	69.90
Flightstick	99.90
Golf Pro Swing	359.00
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Joypad	59.90
Gravis Phoenix	259.00
Mouse Boss Opti **	99.90
Thrustm.Lenkrad	339.00
Thrustm.FCS Falcon	299.00
Thrustm.Flight Pro	299.00
Vivid 3 D	159.90
(dt) komplett Deutsch	
(**) dt. Anleitung	
(*) noch nicht lieferbar	
Vorbestellung möglich	

Jenseits aller Vorstellungskraft, in den Tiefen menschlicher Furcht entsteht das neue Böse:
HELL- Der Cyberpunk-Thriller.
 Ein Adventure mit phantastischen Grafiken+Multimedia-Filmvideos.
 Starring: Dennis Hopper, Grace Jones u.v.m.
 Deutscher Untertitel, 1 CD ROM
 ab 386/486 Pentium, 20 MB free
Hard Drive

Eine exklusive, von uns
zusammengestellte
Monstersammlung mit Spielen von:
Microprose und Cinemaware.
Railroad Tycoon,
Supremacy,
TV Sports Basketball,
TV Sports Football,
Defender of the Crown,
It came from the Desert

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
NACHNAHME: 9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

**SICHERHEITS
VERPACKUNG
2.50 DM**

[illegible]

JOKER SHOP!

NEU

Nr. 800001

Joker-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Für kultige DM 49,-



TELEFONKARTE 6 DM

die No. 1



Nr. 900007

Joker-Telefonkarte: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!
Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

Nr. 900006

Disketten-Aufkleber: Endlich sind sie da, die Disk-Sticker im exklusiven PC Joker-Design! Holt Euch die coolen Teile mit dem linierten Schriftfeld, dem praktischen „Druck ums Eck“ und dem lebenswerten Ghost!
Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)



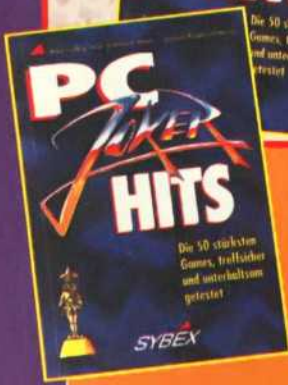
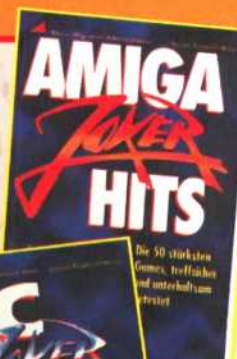
Nr. 90003 Joker-Watch: Die topexklusive Armbanduhr für Joker-Fans jetzt nur noch DM 29,- pro Uhr!



GROSSER ABVERKAUF!!!

Nr. 70002

Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs! Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 50003

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



Nr. 900008

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

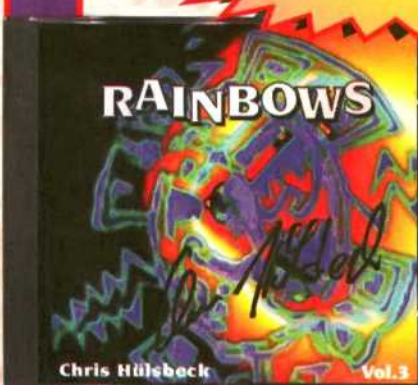


92
PC-JOKER

NEU

Nr 70001

Exklusiv-CDs – Wir bringen die neue und die ganz alte CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Rainbows“ und jetzt auch „Turrican“, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es werden 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!
Für klangvolle DM 31,- pro





Nr. 200000 / Nr.400000

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

Nr. 100000

Horizonterweiterung – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!
Für DM 7,- pro Heft



Nr. 300000

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

Nr. 500002

Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 60001

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



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

Artikelnr. Artikelbezeichnung Ausgabe, Größe, Farbe

Name	100000 Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93
		☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93
Straße/Hausnr.	200000 Sonderheft	☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94
	300000 PC Joker	☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94
PLZ/Ort		☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
		☐ Strategie ☐ Adventures
Datum/Unterschrift	400000 Megablast	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93
	500002 Mousepads	☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94
	50003 Whale's Voyage Exklusiv	☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94
	60001 Ghost-Mütze	☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95
	70001 Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
	70002 Joker-Bücher	☐ Stück
	800001 Joker-CD	☐ CD ☐ Buch ☐ CD & Buch
	90003 Joker Watch	☐ rot ☐ weiß
	900006 Disksticker	☐ Turrican ☐ Rainbows
	900007 Joker-Telefonkarten	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
	900008 Sammelordner	☐ Stück
		☐ Bogen á 8 Stück
		☐ Stück
		☐ Stück

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

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

PC

CD ROM

1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	79,95	—
Aces over Europe /dt	69,95	—
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95	—
Armoured Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	69,95	85,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	49,95
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Blackhawk /dt	85,95	—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—
Burning Steel 2 /dt	94,95	89,95
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche /dt	74,95	74,95
Cool Spot /dt	49,95	—
Creature Shock /dt	—	V.mö.
Cyclemania	—	76,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	76,95	77,95
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	79,95	—
Der Baulöwe /dt	79,95	—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	V.mö.	V.mö.
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—	89,95
Die Siedler /dt	79,95	—
Discworld /dt	76,95	89,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt *	—	64,95
Earthsiege	V.mö.	V.mö.
Ecstasica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	96,95
F-14 Fleet Defender Plus /dt	94,95	94,95
Falcon Gold /dt	—	94,95
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Horde /dt	69,95	84,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	69,95
Indy Car Racing Paint Kit	29,95	—
Indy Car Racing Track Pack /dt	29,95	—
Inferno /dt	V.mö.	99,95
KA-50 Hokum /dt	V.mö.	V.mö.
King's Quest Edition 1-6 /dt	—	87,95
King's Quest 7	—	V.mö.
Legend of Kyandia 3 /dt	—	V.mö.
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	—	89,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Mad News /dt	79,95	—
Magic Carpet /dt	—	89,95
Master of Magic /dt	89,95	89,95
Myst /dt	—	89,95
NASCAR Racing /dt	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	79,95	—
NHL Hockey '95 /dt	—	79,95
Novastorm /dt	—	82,95
Oldtimer /dt	—	79,95
Outpost /dt	71,95	77,95
Panzer General	74,95	74,95
Pegasus 5.0 /dt	—	29,95
PGA Tour Golf 486 /dt	—	94,95
Pinball Dreams 2 /dt	34,95	—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—	77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	—
Pizza Connection /dt	81,95	—
Privateer & Strike Commander /dt	—	89,95
Quarantine /dt	76,95	76,95
ranTrainer /dt	V.mö.	94,95
Rebel Assault /dt	—	87,95
Retribution /dt	69,95	69,95
Rise of the Robots /dt	74,95	86,95

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	57,95
Gravis analog Joystick Pro PC	69,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Gravis Game Port PC	49,95
Sound Blaster 2.0 Value Edition /dt	109,00
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	169,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	289,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	359,00
Screenbeat Aktiv-Boxen	34,95

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9, — DM) oder per Vorkasse (+ 4, — DM). Ab 150, — DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC

CD ROM

Rise of the Robots SVGA /dt	77,95	86,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sim City 2000 /dt	89,95	—
Sim Classics /dt	71,95	—
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	81,95
Star Crusader /dt	76,95	89,95
Star Crusader Data Disk. /dt	29,95	29,95
System Shock /dt	79,95	87,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,00	—
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
UFO /dt	89,95	94,95
Under a killing moon /dt	—	99,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	—	99,95
X-Wing Compilation /dt	74,95	74,95
Xmas Lemmings '94 /dt	34,95	34,95

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	75, —	PC
Colonization /dt	89, —	PC + CD
Die Höhlenwelt-Saga /dt	89, —	CD
Little Big Adventure /dt	89, —	CD
Magic Carpet /dt	89, —	CD
Master of Magic /dt	89, —	PC + CD
ranTrainer /dt	95, —	CD
Transport Tycoon /dt	89, —	PC + CD
Under a killing moon /dt	99, —	CD

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—
Der Patrizier /dt	36,95	36,95
Dune 2	27,95	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—
Street Fighter 2 /dt	25,95	—
Ultima 7 /dt	35,95	—
Wing Commander	25,95	—

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Monika Stoschek

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

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

Aktuelle Auflage III/94
Verbreitung: 60.861

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

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

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe PC 386DX/40 MHz, 170 HD, 3,5" HD + 5,25" HD-LW, Doublespeed-CD-ROM, 14" SVGA-Mon., 512 KB VGA-Karte, SB 2.0 + Spiele + DOS 6.0 + Works 2.0 + Win 3.1 + div. CDs (PC als Tower). Suche: Armored Fist, 4 x 1 MB SIM, Festplatte (n). Tel.: 03723/413164

486 DX2, 66 MHz ohne Monitor, 4 MB RAM, Festplatte, DOS und Windows, CD-ROM, Mini-Tower, Tastatur und Maus. Fast neu! Tel.: 039863/441

Amiga 600, Kick 2.0, Colormonitor 1084S, Maus + Mauspad, Kabel, 1 MB, Shar 1, Frontier, TV-Modulator. Handbücher, Joystick, komplett oder einzeln, Preis VB. Tel.: 09402/70633 (Wilko)

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

Escom PC 486-33 MHz VL Bus, 14 Zoll Monitor, 3,5" + 5,25" Laufw., 358 MB Festpl., High Speed VL Controller, viele Spiele u. Progr., Maus, Tastatur, Mousepad, 1 MB Truecolor Grafikk., 4 MB RAM für nur 1700 DM. Lars Lindemann, Dornholzhäuser Str. 31, 61350 Bad Homburg

Pioneer CLD-1500 (Pal) + FB + Dragon's Lair (CD) + Thayer's Quest (CD) + Steuersoft + 7 Filme auf CD. Nur: 450,- (NP: weit über 1500,-). Call: 07307/25219

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

486/CS2-66 VLB, 8 MB RAM, 420 MB HD + CD-ROM-Doublespeed, Grafikk., 1 MB, Joystick, Soundk. inkl. DOS 6.2, Win 3.1, Norton Desktop. Nur 3 Monate alt. 3000 DM. S. Möckel, Otto-Nuschke Str. 11, 08134 Härtensdorf

Verkaufe AMD 486er DX266 Vesa Local Bus Motherboard mit 256 KB Cache für VB 500 DM. Tel.: 06102/22541, nach Daniel fragen.

Verk: Mainbord 486/66 Local Bus

350 DM. Grafikkarte Lo Vega 1 MB 100 DM. SKarte ISA SVGA 70 DM, Controller LB 20 DM. Ruft an 039089-3335

386/7CX40, 4 MB, 105 HDD, SVGA-Monitor, Soundgalaxy PRO 16, Doublespeed-CD-ROM, DOS 6.2 DM 1300. R. Bahls, Auerbacher Ring 12, 12619 Berlin, Tel.: 030/9915035 (Ronny)

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

Streamerbänder zu verkaufen! Nur 15 DM pro Brand. Marke: 3M OC 2120. Max. 250 MB pro Band. Nur solange Vorrat reicht. Nach Sascha fragen: 02464/8763 nach 5 Uhr

Tintenstahldrucker Olivetti JP350WS mit Endlospapiertraktor, vielen Ersatzfarbkartuschen (auch bunt) und Druckköpfen (noch 4 Monate Garantie) 350 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

Primax Lector Grey Mobile Scanner mit Motor und deutsche Software (6 Monate Garantie noch), 256 Graustufen und Scan-Pad 195 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

Externes Modem 2.400 bps mit Fax- und Btx-Funktion und entsprechender Software 50 DM, PC-Zeitschriften mit Disketten ab 2 DM, PC-Spiel Willy Beamish DV 15 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Conner 210 MB HD für 200 DM, Cirrus Logic Super VGA VL m. Handbuch u. Software f. 100 DM, Intel I.486DX33 Prozessor f. 200 DM, Game-Karte f. 15 DM. Nach Thomas fragen 06781-1226 ab 20 Uhr

Verkaufe Festplatte für PC! Tel.: 02624/6435

Verkaufe 486-66 MHz komplett mit CD-ROM, 3,5-Floppy, 8 MB RAM, 400 MB HDD, SB-MultiCD und Super Graphic Card Miro 20sv Crystal 2200 DM. Tel.: 02624/6435

Preiswertes Schnäppchen! NEC-Pinwriter P2 + für 300 DM zu verkaufen. Andreas Moser, Kolping-Str. 12, 92260 Ammerthal. 09628-572 oder 0172-8100726

Verkaufe 486-66MHz komplett mit CD-ROM, 3,5-Floppy, 8 MB RAM, 400 MB HDD, SB-MultiCD und Super Graphic Card Miro 20sv Crystal 2200 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen und Netzgerät nwtg. Tel.: 009373/8485 von 14 bis 16 Uhr

Verkaufe PC-Komplettsystem! Tel.: 02624/6435

Star LC-24-200 Colour 24-Nadel-Farbdruker, 7 Farben und 5 Schriften direkt anwählbar, Endlospapier-einzüge von unten sowie von hinten, tolles Design. Verhandlungsbasis 400 DM. Tel.: 06591/3223

Verkaufe PC-Komplettsystem! Tel.: 02624/6435

Verkaufe fast neuen 486 DX33, 3,5-FD, VGA-Monitor, 210-MB-Festplatte, Maus, 4 MB RAM, MS-DOS 6.0, Windows 3.1; VP 1899 DM. Tel.: 07344/4910, Fax: 07344/6959.

Biete Software

Verkaufe orig. PC-Spiele: Syndicate und Stronghold für je 50,- DM + Porto. Ruft an! 03461/214358 Karsten

Verk.: Ecstatica, Cycle Mania, FIFA, System Shock, Tie Fi., Ultima 8, Crit. Path, Bat. Ilse 2, Microcosm, DSA 2, Anst. WM, Hand of Fate, Gabr. Knight, Ishar 2+3, Bloodnet, Land of Lore u.v.a. 40-60 DM. Tel.: 0521/339719

Originale PC-Spiele: Aufschwung Ost 40 DM, Silent Service II 20 DM, Strike Commander + Speech Pack 70 DM, Historyline CD-ROM 40 DM. Tel.: 06623/44308 von 13-17 Uhr

Verkaufe 58 Spiele f. PC von 8-45 DM u.a. Zeppelin, Rüsselsheim etc. Liste per Tel/Fax 0335/6800948 oder schreibt an Marko Seltenheim, H.-

Jensch Str. 14, 15234 Frankfurt/Oder

Verk. PC-Orig.: Day of the Tentacle 55 DM, Indy 4 35 DM (oder zusammen für 80 DM). Tausche auch gegen Simon the Sorcerer, Goblins 3 oder Larry 6. Tel.: 03522/2801

Verkaufe Orig. X-Wing + 2 x Missions 120 DM, Tie Fighter 60 DM, Day o.t. Tentacle (CD) 65 DM, Sam & Max (CD) 65 DM, Flashback 50 DM, Indy Car Racing 45 DM, Lucas Classic Adv. (CD) 60 DM. Tel.: 030/7440885

Verkaufe PC-Originale: Elite 2, Colonization, Monkey 2, BMH, Syndicate, Lemmings 2, EHM, Eye of Beholder 3, Comanche, Burning Steel, Mad TV, Ultima 7, Eternam etc. Ole Brandenburg, Fischerhüttenstr. 81, 14163 Berlin

Gratis! Verschenke pro Anrufer maximal 1 PC-Spiel (keine Raubkopien). Anrufen: 0821/584841, bitte erst ab 16 Uhr anrufen.

Verk. Software, mit der Sie monatlich nebenbei DM 4500,- und mehr vom Schreibtisch aus mit Ihrem PC verdienen können. Info anfordern unter: Niklas Brinkmann, Marsstr. 80, 80335 München, Fax 089/183282

Verk. Elite II, Syndicate, HL 14-18, PC-Originale je 50 DM; Demomaker PC, Warlords II Sce. Builder je 30 DM. Tausche geg. Legend of K. 2. Schreibt an Thomas Theiner, Freiheitsstr. 63, I - 39012 Meran

Achtung, verkaufe Hard- + Software billig. Habe eine ganze Menge, Listen bei: Mirko Hufnagel, Am Ring 21, 17291 Warnitz oder Tel.: 039863/441. Im Angebot z.B. Platinen, Spiele, Tastaturen.

Biete Anstoß World Cup Edition, BM-Hattrick für 40 DM, KQ5, Eishockey Manager, Swotl für 35 DM, Sensible Soccer, BM-Professional, Monkey Island für 30 DM und Manchester für 20 DM. Henrik Prantl, Hungergasse 3, 56112 Lahnstein

Verk. PC-Originale: Goblins 3, Day of the Tentacle, Syndicate, Burntime, Sim City 2000 je 40 DM. Zak

McKracken 30 DM, Comanche CD-ROM 60 DM. 1-MB-Simms 70 NS je 40 DM. Tel.: 02741/23827

Tausche: F14 + Mission Disks, Doom 2 CD, Overlord, System Shock, div. orig. Lösungshefte. Suche Desert Strike, Flight Unlimited, Armored Fist, egal ob CD oder 3,5-Disks. Tel.: 030/3913015 Frank

Biete Software für PC: Plane 49,- DM, Anstoß 39,- DM, Sim Farm 49,- DM, Railway Challenge 29,- DM, Sensible Soccer 29,- DM und Police Quest 3 für 55,- DM. Schreibt an Thomas Mack, Burgstr. 26, 70734 Fellbach

CD-Adventures: Dragon Sphere 35 DM, Myst 50 DM, Larry 6 (DV) 50 DM, Sam & Max (DV) 60 DM. Tel.: 02374/15779

Verkaufe PC-Originale: Clash of Steel 40 DM, Die Siedler 50 DM, Simon the Sorcerer CD dt. 55 DM, Pacific Strike 40 DM. Tel.: 02520/459 (Daniel Scholz)

Neueste Software für PC und Amiga. Liste gratis anfordern. Franz Thura, Postfach 532, A-1100 Wien

PC-Originale: Double Dragon 3, Maniac Mansion 1, Thunderhawk je 20 DM. Anstoß 50 DM, Hanse 30 DM, Street Fighter 2 30 DM, Movie Premiere 35 DM. Thomas Schütze, Habbrüger Weg 13, 27777 Gnaderkesee

Verk. 1990 30 DM, King's Quest 6 30 DM, Kyandia 2 40 DM, Star Trek 40 DM, Civilization 40 DM, Sim City 2000 40 DM, DSA 2 40 DM, Willy Beamish CD, alles Sprachausgabe 50 DM. Tausche gg. BMP Hattrick. 08141123430

Verk. Boom + 2 Missiondisk. 1 u. 2 DM 75, Boom 2 DM 75, Depth Dwellers DM 35, In Extremis DM 60. Sofort anrufen: 089/7856418

Aces of the Deep CD-ROM 45 DM, Eishockey Manager, 1869, BMP, CAW 2, Patton Strikes Back, Caesar, D-Day, alle PC 3,5", je 25 DM. Ralf Reicher 05158/1746

Pacific Strike + Speech Pack, Battle Isle 2, Burning Steel I + Superschiffe, Burning Steel 2, Colonization, Harpoon 2 je 40 DM, Railroad Tycoon DL, BM Hattrick, Anstoß, WCE je 30 DM. Ralf Eicher 05158/1746

Originale: Comanche-CD 70,-, Lands of Lore 40,-, DB-Buch WinWord 2.0 35,-. 05303/5435

Verkaufe günstig QUC-80 Steamerbänder. Tel.: 0521/162697

Verk. PC Originale: Eishockey Manager 15 DM, Crusaders of the Dark Savant 20 DM, Dragon's Lair 20 DM, Anstoß 20 DM, Ween 20 DM, Battle Chess 4000 30 DM. Tel.: 0221/692591

Spiele auf CD-ROM oder Disketten, Kat.-Disk für 3 DM Briefmarken für Rückporto bei H.-E. Fuchs, An den Pappeln 8, 58453 Witten, Tel/Fax 02302/14916

Biete diverse Software für den PC! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

Ist das nichts? Verkäufe über 1400 PD, FW u. Sharware-Prg. Je Prg. 2 DM + 2 DM Porto und Verpackung. Liste gegen 2 DM + P.u.V. Martin Schäkel, Kirchweg 2, 32427 Minden, Tel.: 0571/46872

Verk. Swotl Zusatzkicks, Sherlock H., Star Legions, Epic, Harpoon, Wizardry 7, Empire, Command W.Q., Gl. Conquest, D. Hack, Carrier Strikes, SDI, Infocom u.v.m. Tel.: 0721/31748

Verk.: Day of the Tentacle CD, dt., Sam & Mac dt. je 45 DM, Anstoß dt., Battle Isle 2 dt., Der Planer dt., TFX dt. je 40 DM, Legend of Kyandia 1 dt., Indiana Jones 4 dt. je 25 DM. Tel.: 0345/651385 (Tobias)

Biete neueste Software für PC und Amiga. Call now: Tel.: 08141/58444

CD-ROM. Tentacle, TFX, Inca 2, BJ 2, 7th Guest, Rebel Assault, Outpost, je 55 DM, Raptor, Patrizier, Burning Steel, Railroad Tycoon je 45 DM Disk, Simon, Gabriel Knight, Syndicate, X-Wing 50 DM. 02102/5977

Gratis! Erotic-Diskette + Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken für Porto und Verpackung. Andreas Sachs, Heckenbecker Str. 1a, 37581 Bad Gandersheim

Verkaufe: Sim City 2000 60,-, King's Quest 5 40,-, Castles 40,- alles zusammen 100,-. 030/4153916

Biete diverse Software für den PC! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

BMH 60,- DM, ranTrainer (CD) 85,- DM, Patton Strikes Back 20,- DM, Pacific Strike mit Speech Pack 60,- DM, FIFA Soccer 45,- DM. Telefon: 02595/9272

Cyberman 100,-, Escom Soundcard Wavetable 16 MCD 150,-, Sam & Max dt. 30,-, Rebel Assault 40,-, Darkseed 40,-, Alone 1 30,-, Shadow of the Comet dt. 30,-, Fascination 15,-, V96 50,-. Tel.: 08582/1451, 18.00

Handsprechfunkgeräte (2 Stück) CB mit je 40 Kanälen zusammen nur 120 DM, Spiel Intruder DA 15 DM, Robin Hood DV 20 DM, Rise of the Dragon DV 20 DM, Heart of China DV 20 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verkaufe PC-Originale: Die Siedler, Mad TV, BMH, EHM, Syndicate, Beholder 3, Elite 2, BMP, UW1, Comanche, Ultima 7, Kyandia 2, Anstoß, Colonization, Lemmings, Monkey Island 2 etc. Tel.: 030/8131235 (Ole)

Khalaan DV 10 DM, PC-Mensch 10 DM, Buch: Ventura Publisher - Das Kompendium mit Disk. NP: 69 DM, nur 25 DM, Maupiti Island DV 15 DM, Railroad Tycoon DH 25 DM, Hannibal DV 35 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

PC-Spiele Myst (CD), F-14FD, Tie Fighter je 45,- DM plus Porto. Thomas Dietz, Steinfurther Str. 21, 06766 Wolfen

Habe immer neueste Software für PC und Amiga. Listen gegen 1,- DM Rückporto in Briefmarken anfordern bei: Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried

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

Star Writer für Windows Textverarbeitung originalverschweißt 50 DM, Wild West World DV 20 DM, Bone of the Cosmic Forge DV 25 DM, Indy 3 15 DM, Civilization DV 30 DM, 1869 DV 30 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verk. 3,5"-Originale: WC 1 30 DM, WC 2 ü SP + So2 30 + 15 + 15 DM, X-Wing-Upgr. 25 DM, B-Wing 25 DM. Suche CD-Spiele (mgl. dtsh): WC 1+2 Del., WC-Armada, X-Wing, Tie Fighter. Tel.: 0711/747288

Verk./Tausch: Lion K., Succer K., Chaos E., 8-Ball Dlx., Rebel A., T. 2029, Speed Racer, Lem. 2, Sam & Max, Gabriel K., Guy Spy, Blues B.2, Sleepwalker, Soccer, Mac D. Land u.a. (Suche CD-Spiele). 06028/1317 (Jens)

Verk. Lucas Arts Air Combat Classics, Rings of Medusa, Sim City, Populous 1+2, Elite Plus, D/Generation, SSI Award Winning War Games, Battles of Destiny, je 25-45 DM. Telefon: 0421/2239229

Verkaufe Comanche-CD 70,-, Lands of Lore 40,-, Lothar Matthäus Super Soccer 70,-, Dark Legions 65,-, Ragnarok 20,-, Ultima 8-Pagan-CD 75,-. Tel.: 05303/5435

Verkaufe Football Manager für 15 DM, Sensible Soccer für 25 DM, Lost in Time CD-ROM für 30 DM, Anstoß CD-ROM für 40 DM. Jörn Tylla, Steinaustr. 3, 38124 BS

Verkaufe PC-Spiele, alles Originale zum Preis zw. 40 DM u. 60 DM. Tel.: 0906/21558

Verkaufe 30 Originalspiele für MS-DOS. Gesamtkauf zu einem fairen Preis möglich. Tel.: 08553/477 ab 18 Uhr (Markus), Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei: Markus Busch, Anton-Hilz-Str. 8, 94566 Riedlhütte

Verkaufe PC-Spiel Battle Isle II (3,5" Disketten, Originalverpackung) für 60,- DM und Festplatte Quantum 50 MB (AT-Bus) für nur 35,- DM. Tel.: 08031/45519

Suche Software

Suche: 688 Attack Sub. Nur vollständiges Original! Tel.: 030/5275971, A. Fischer, Donizettistr. 7, 12623 Berlin

Suche PC-Software, PC-Freunde(innen) und PC-Demos z.B. Fute Crew, Dust, ...! Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7 A, 22119 Hamburg, Fax 040/6510180

Suche das originale PC-Spiel Die Siedler mit Handbuch und (wenn möglich) Originalverpackung. Telefon: 07751/70295

Suche Rüsselsheim und Pizza Connection für PC. Angebote bitte an Thomas Mack, Burgstr. 2 b, 70734 Fellbach

Suche alte und neue PC 3,5" u. CD-ROM-Spiele mit Anl. u. Verp. in gutem Zustand. Suche PC Joker 6/91-5/92. Verkäufe Mega Drive Master System u. SNES Spiele. Telefon: 0711/7970285 ab 20 Uhr

Suche günstig Originalspiele wie z.B. BMH 3, Rise of the Robots, NHL '95, Sam & Max, Doom 2, Penthouse Hot Numbers De Luxe, Strip Poker usw. Angebote bitte an Cl. Fischer, Eosander Str. 2, 10587 Berlin

Tausche

Tausche Rebel Assault, FIFA Soccer, Arcade Pool, Rally, Car & Driver, Wing Commander 2, Star Trek 1, Populous 2, Humans, KGB, Indy 3, Vi-

sion, Trolls, Monty Python. Suche Ky-
randia 1-3 dt. Tel.: 06831/60348

Tausche Der Baulöwe, UFO, FIFA
Soccer, Colonization gegen Pizza
Connection, Transport Tycoon, Der
Clou, Dynatek oder Lemmings.
02464/8763 ab 17 Uhr, nach Sascha
fragen

Verkaufe/tausche: ranTrainer-CD,
Strike Commander, Der Planer, Lem-
mings 2. Suche: FIFA 95, Doppelpaß,
Rise of the Robots OMF, LM Super
Soccer. Tel.: 06422/3740

Kontakte

Suchst Du einen guten Computerclub
mit einzigartigen Leistungen und tol-
lem Service? Dann bist Du bei uns ge-
nau richtig! Komm bei uns in den pu-
ren Genuß der besten Shareware- und
Werbespiele, spielbaren Game-De-
mos, phänomenalen Softwareangebo-
ten und weiteren Leistungen. Weitere
kostenl. & unverb. Infos erhältst Du
direkt bei uns, dem Club 2000 interna-
tional: Telefon: 0721/866097 (24-Std.-
Service)

Verschiedenes

Komplettlös. & Cheats auf Disk und
SW-Games für 0,50/1 DM pro
5,25/3,5-Disk. Disk oder Liste anfor-
dern: Tel/Fax 0335/6800948 oder
schreibt an Marko Seltenheim, H.-
Jensch-Str. 14, 15234 Frankfurt/Oder

Einstieg für den Info-Markt! Heim-Ne-
benverdienst am PC! Infos an: Dennis
Koch, Germaniastr. 140, 45345 Essen

PC-Bompiutas - der ultimativste Com-
puterclub Berlins und Deutschlands!
Spielebörse, Direktimporte aus den
USA etc. Ruft an oder faxt! Janni:
Tel.: 030/8026931, Fax 030/8015118.
Auch Nichtmitglieder können derzeit
tauschen. Einfach mal anrufen!

Hallo! Hier ist die neue Zeitschrift
Mega Chip für den PC. Wenn Ihr
Mega Chip haben wollt, schickt Eure
Anschrift und 4 DM an: Mega Chip,
Hochstr. 10, 90556 Cadolzburg

Billiger geht es nicht mehr! Komplett-
lösungen, Karten, Cheats, Tips und
Tricks zu fast allen Spielen. Einfach
Liste anfordern: Andreas Moser, Kol-
pingstr. 12, 92260 Ammerthal. Tel.:
09628/572 oder 0172-8100726

PC-Patcher knackt 160 Spiele mit
Codeabfrage. Nur für Originale!
Sendet 5 sFr oder 5-DM-Schein an:
Elmar Köslin, Postfach 5, CH-6386
Wolfenschiessen

Are you looking for free Scene-
Stuff, Demos and Intros? Call Hell-
raiser Switzerland at 0041 (0)
73/239165. Running PC-Board
15.1, Zyxel 19200 BPS, 24 H Onli-
ne. Sysop: Abraxas. Call now!

Diskette mit vielen Heimverdienst-
möglichkeiten gegen 10,- in bar
oder Briefmarken. Nico Schönhardt,
Marktplatz 4, 75385 Zavelstein

Suche Analand-Saga Band 3.u.4.
Tel.: 02203/12130

Suche Perry-Rhodan-Romane 1.
Auflage, Atlan-Romane 1. Auflage,
Perry-Rhodan-Taschenbücher, Hey-
ne-Science-fiction- und Fantasy-
Taschenbücher. Angebot mit Preis-
vorstellung Günter Kragert, Wag-
nerstr. 6, 47239 Duisburg

Biete sämtl. Paßwörter für den Bun-
desliga Manager Hattrick gegen 5
DM. Stephan Rixen, Engelkestr. 25,
50829 Köln

Suche Sega Mega Drive CD- und
Modul-Spiele, suche Sega Game
Gear! Angebote mit Preisvorstel-
lung bitte an: Günter Kragert, Wag-
nerstr. 6, 47239 Duisburg

Suche PC Joker 2/92 (März/April
1992). Zahle für Originalzustand
sFr 20,-. Elmar Köslin, Postfach 5,
CH-6386 Wolfenschiessen

PC-Patcher knackt 160 Spiele mit
Codeabfrage. Nur für Originale. Sen-
det 5 sFr oder 5 DM-Schein an: El-
mar Köslin, Postfach 5, CH-6386
Wolfenschiessen

Hilfe? Hier kommt sie: Komplettlö-
sungen, Karten, Cheats, Tips und
Tricks zu fast allen Spielen. Saubil-
lig und unglaublich schnell. Einfach
Liste anfordern: Andreas Moser,
Kolping Str. 12, 92260 Ammerthal.
Tel.: 09628/572 oder 0172-8100726

Biete: Orig. Soundblaster mit viel
Zubehör 100 DM, Lightpen 20 DM,
Gravis-Joystick 20 DM, Joystick W5
5 DM, 16 verschiedene Computer-
zeitschriften 10 DM, Handscanner
16 Mio f. VB. Tel.: 06591/3223

Public Power. Starten Sie mit nur
30 DM Ihr eigenes Multimedia-Ma-
gazin auf Diskette. Lukrativer Ne-
benverdienst. Info (RP 3 DM): Pu-
blic Power, Bachstr. 15 B, 67549
Worms



kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück
oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine
Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder
indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-
Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in
der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker.
Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |
| ☐ Verschiedenes | |



Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen le-
serlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

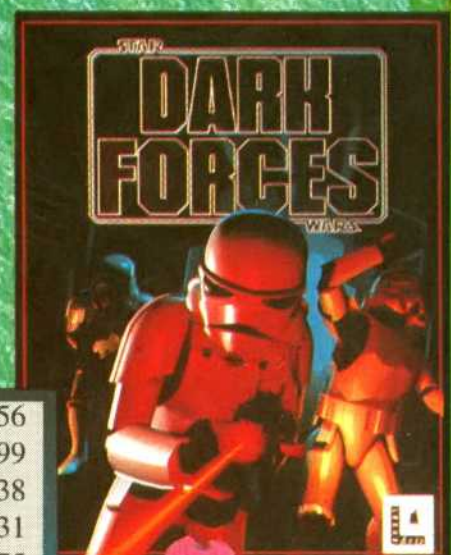
Datum, Unterschrift

Im März kein Nerv

ABER EIN NEUER PC JOKER AB 17. FEBRUAR

Wir tun uns mit dem Tierschutz leicht, kann sich hier doch ohnehin kein Schwein ein solches Edelfell leisten. Statt dessen leisten wir uns im nächsten Heft wieder tierisch aktuelle Tests und Previews, edle Specials, schweinisch gute Preisausschreiben und Lösungshilfen, bei denen wir den schwersten Games das Fell über die Ohren ziehen! Als kleine Appetitanreger drohen wir Euch jetzt schon mal das laaang erwartete Rollenspiel **DUNGEON MASTER II** an, heiße Fantasy-Strategie mit den **HEROES OF MIGHT & MAGIC** sowie zwei coole Doppeltests: einmal für Flipper-Fans bei **PSYCHO PINBALL VS. PINBALL ILLUSIONS**, das andere Mal für Bleifüße mit **SUPER KARTS VS. MICRO MACHINES 2**. Und das war bloß die Disk-Abteilung, denn im **MULTIMEDIA JOKER** werden Highlights wie die Adventures **DISCWORLD** und **SPACE QUEST VI** vertreten sein, genau wie Lucas Arts' verdoomter Sternenkrieg gegen die **DARK FORCES**!

Natürlich ist das noch längst nicht alles, beispielsweise wartet die große **MESSE-NACHLESE: CES LAS VEGAS '95**. Mehr wird aber nicht verraten, da müßt Ihr schon bis zum 17. Februar warten; am besten vor Eurem Kiosk. Oder noch besser vor dem Briefkasten, wo das Heft ein paar Tage eher eintrudelt – vorausgesetzt, Ihr habt eines unserer preiswerten und mit einem Game-Bonus prämierten Abos...



INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler	94	Jöllenebeck	71	Pinos Spieleparadies	56
B & B Software	71	Joker Verlag	23, 25, 44, 69, 77, 80	Quick Soft	99
Bergler	41, 60	Joysoft	91	Softsale	35, 36, 37, 38
Call & Play	65	Kröger	60	Telemedia	31
Creative Labs	18, 19	Media Point	27	Wial	75
Computer Center	33	Meyer & Jacob	55	Poster	Mindscape
Cybersoft	6	Micro Magic	15	Poster	Infogrames
Elite Systems	11	Mindscape	57	MULTIMEDIA JOKER	
Esser	71	Multimedia Soft	79	Joker Verlag	5
Greenwood Entertainment	2	Pawlowski	73	Nova Media Verlag	2
Heinmets	60	Philip Morris	100	Software Seidel	16



Ein kleiner Auszug aus unserem Angebot:

	PC3	ROM
Aladdin	65,97	
Across the Rhine		92,37
Alone in the Dark 3		92,37
Colonization	92,37	92,37
Cannon Fodder 2	65,97	
Commander Blood		72,57
Creature Shock		92,37
Cydemania		79,17
Dawn Patrol	85,77	85,77
Fifa Soccer	79,17	65,97
Hell		85,77
Höhlenwelt Saga		92,37
Kings Quest 7		92,37
Kyrandia 3		92,37
Little Big Adventure		92,37
Magic Carpet		85,77
Mega Race		72,57
Nascar Racing	79,17	72,57
Star Crusader	79,17	79,17
System Shock	79,17	85,77
USS Navy Fighter		92,37
WarCraft		79,17
Wing Commander III		98,97
Wings of Glory	85,77	85,77

und vieles mehr zu Superpreisen!!!

ohne CD-Laufwerk geht nichts mehr, deshalb...

Mitsumi FX 001 doublespeed	249,-
Mitsumi FX-300 triplespeed	419,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Zieht Euch warm an!

COOLE
PREISE



News immer ab Lager

Preislistenauszug
ab jetzt auch monatlich
im PC Joker

Sichere Versandverpackung
damit Eure Spiele sicher
bei Euch ankommen

Versandkostenfrei
ab 250 DM Bestellwert

Porto inkl. Zahlkartengebühr
12 DM Versandkosten bei
Postnachnahme
9 DM bei Vorkasse (Scheck)

QUICKSOFT GMBH

Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

tel: 0771/64440

fax: 0771/64449

mailbox: 0771/64442

NEEDN

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte, nach ISO)