



7/8'95

CD

MULTIMEDIA  
JOKER  
CD  
MULTIMEDIA  
JOKER  
CD

JOKER  
CD

**KOMPETENT, AKTUELL  
UNTERHALTSAM**

**PLUS CD**



**FÜR ALLE  
SYSTEME!**  
PC CD-ROM  
AMIGA-CD  
MAC, CD-i, 3DO  
& PLAYSTATION

**ALLE  
SPIELE-HIGHLIGHTS  
AUF CD:**

**SIM TOWER  
FLIGHT UNLIMITED  
VOLLGAS  
STAR TREK:  
NEXT GENERATION  
SLIPSTREAM 5000 u.v.a.**

**DIE NEUEN  
MULTIMEDIA-KONSOLEN:**

**WAS KÖNNEN  
PLAYSTATION  
UND SATURN?**



**SCHWERPUNKT-THEMEN:**

**INTERAKTIVE MUSIK-CDs  
DAS INTERAKTIVE  
DIGITAL FÜHRER**

**INFORMATION TOTAL**  
SONDERTITEL: LÖSUNGSHILFEN  
CHARTS • PREISAUSSCHREIBEN  
RESSE-NACHLESE  
KALENDER-POSTER  
u.v.m.



# SIND SIE ALLEIN ZU HAUS?



Aber nicht mehr lange, denn jetzt gibt es . . .

## **DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE**

Kühlschrank füllen! Freunde einladen! Aber Vorsicht D.T.V.R. macht süchtig!!!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: 02 08 - 4 50 88 99



### DIE NEUERUNGEN

...der zweiten Ausgabe von MULTIMEDIA JOKER (der ersten im regulären Acht-Wochen-Rhythmus) finden auf dieser Seite gar nicht alle Platz, aber wozu gibt es schließlich die Wegweiser-Rubrik? Exemplarisch sei die ausführliche Vorstellung brandaktueller Multimedia-Hardware wie z.B. Sonys „Playstation“ erwähnt, daß interaktive Musik-CDs ein Schwerpunktthema darstellen, oder daß wir ab sofort das Treiben in den großen Netzwerken redaktionell beleuchten wollen. Daher findet sich auf der Begleit-CD diesmal sogar ein richtiges „Dummy-Internet“ zum Reinschnuppern, wie die Scheibe überhaupt mehr denn je zu bieten hat: neben dem gewohnt umfangreichen Magazinteil für PC und Mac wieder jede Menge feine Shareware und heiße Demos für andere Systeme; dazu neuerdings auch einen komfortablen Auto-Installer, erste Verbesserungen für Amiganer und vieles mehr!



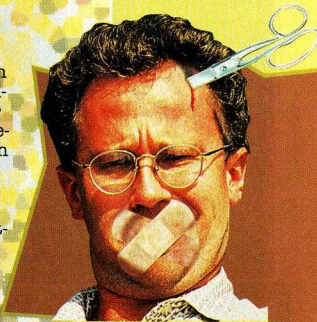
### DIE UMFRAGE

...aus dem letzten Heft hat allerlei Erstaunliches zu Tage gefördert. Etwa, daß an Mac interessierte Leser in der Minderheit zu sein scheinen – während wir nie und nimmer mit derart vielen CD-Amigos der (soeben von Escom wiederbelebten) Marke Commodore gerechnet hätten! Auch das rege Interesse an neuen CD-Systemen war überraschend. Unsere Reaktion folgt natürlich quasi auf den Schlag, z.B. in Form der Hardware-Berichte in diesem Heft. Für das kommende Heft stellt sich dagegen die Frage, ob wir bei der „Beilagscheibe“ auf die Mac-Tauglichkeit weitgehend verzichten sollen, was den Weg für eine stark erweiterte Amiga-Partition öffnen würde. Beides zusammen ist aus technischen Gründen leider nicht möglich, weshalb wir auf Euch zählen: Schreibt uns bald und reichlich, damit wir das komplette Produkt voll und ganz nach Euren Wünschen (um-) gestalten können!



### DER WAHNSINN

...hat Methode und erst kürzlich im einschlägigen Blätterwald um sich gegriffen: Bei nahezu allen deutschen Magazinen, die sich mit Digl-Eertainment befassen, wurden großangelegte Polizeirazzien und sogar Beschlagnahmen am Kiosk durchgeführt, nur weil in einzelnen Werbeschaltungen ein verbotenes Prügelspiel namentlich genannt war. Auch wir waren betroffen, obwohl hier die fraglichen Annoncen publiziert wurden, ehe das Verbot öffentlich bekannt war. Nun sind ja auch wir der Überzeugung, daß der Jugendschutz ein wichtiges Anliegen ist, doch nicht um den Preis einer völligen Unverhältnismäßigkeit der Mittel – der entstandene wirtschaftliche Schaden ist gewaltig, während das besagte Produkt von den Inserenten ohnehin nicht mehr ausgeliefert worden wäre! Vom nunmehr durch Fanatismus und Zensur geprägten Klima gar nicht zu reden, da die rabiote Vorgehensweise der Behörden fatal an eine rufschädigende Hexenjagd erinnerte.



### DER WUNSCH

...nach einer unbehaglichen Arbeits- und Freizeitgestaltung ist diesmal also eher aktuell denn fromm und soll Euch wie uns in den kommenden Monaten begleiten. Persönlich wünschen wir dazu noch beste Unterhaltung mit der zweiten Ausgabe Eures **MULTIMEDIA JOKERS!**



# 7/8 MULTIMEDIA JOKER:

## SPIELE

### PC CD-ROM

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Bioforce                       | 88 |
| Dark Forces                    | 90 |
| Discworld                      | 80 |
| Erben der Erde                 | 36 |
| Flight of the Amazon Queen     | 90 |
| Flight Unlimited               | 18 |
| Frontier – First Encounters    | 84 |
| Guilty                         | 91 |
| Kingpin Arcade Sports          |    |
| Bowling                        | 91 |
| Kurztests: Budget              | 93 |
| Lost Eden                      | 60 |
| NBA Live '95                   | 92 |
| Prisoner of Ice                | 58 |
| Prototype                      | 91 |
| Ravenloft 2                    | 91 |
| Sim Tower                      | 44 |
| Slipstream 5000                | 26 |
| Star Trek: The Next Generation | 40 |
| Super Street Fighter II Turbo  | 92 |
| Vollgas                        | 22 |

## MAC

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Discworld                      | 80 |
| Erben der Erde                 | 36 |
| Sim Tower                      | 44 |
| Star Trek: The Next Generation | 40 |
| Super Wing Commander           | 92 |

### AMIGA & CD32

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Erben der Erde                | 36 |
| Frontier – First Encounters   | 84 |
| Kingpin Arcade Sports Bowling | 91 |
| Lost Eden                     | 60 |
| Shadow Fighter                | 90 |

### CD-i & PLAYSTATION

|                 |    |
|-----------------|----|
| Discworld       | 80 |
| Lost Eden       | 60 |
| Slipstream 5000 | 26 |

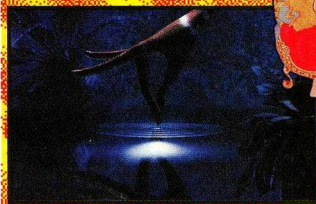
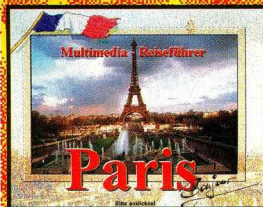
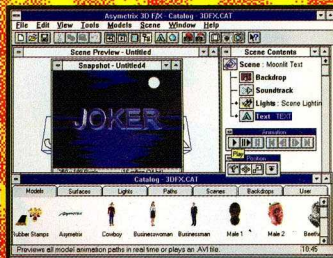
### 3DO & MEGA-CD

|           |    |
|-----------|----|
| Flashback | 92 |
| GEX       | 90 |
| Lost Eden | 60 |

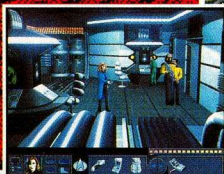
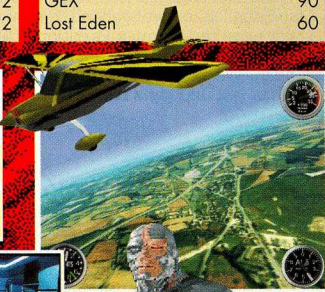
## SOFTWARE

### PC CD-ROM

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Asymetrix 3D F/X        | 69 |
| Australien 2.0          | 70 |
| Baedeker Allianz USA    | 70 |
| Baedeker Paris          | 70 |
| ClipTours Australien    | 70 |
| ClipTours Karibik       | 70 |
| Die Abenteuer von Nikko | 66 |
| Die Evangelien          | 69 |



**SOFTWARE:** Von digitalen Reiseführern über kulturelle Extravaganzen und ein handliches Renderprogramm bis hin zu interaktiven Musik-CDs bietet die vorliegende Ausgabe wieder einen repräsentativen Querschnitt durch das aktuelle Angebot von Multimedia-Programmen für alle Systeme.



**SPIELE:** Die faszinierendsten Neuerscheinungen gebündelt in einem Heft – kompetent getestet, mit vielen Bildern und allen wichtigen Infos zu den verfügbaren und geplanten Versionen!



|                      |    |
|----------------------|----|
| Die Wunder Italiens  | 70 |
| Dornröschen          | 66 |
| Fellini              | 68 |
| Intr'acter Vol. 1    | 68 |
| Kiyeko und die Diebe | 66 |

## MAC

|                      |    |
|----------------------|----|
| Baedeker Allianz USA | 70 |
| Die Wunder Italiens  | 70 |

## CD-i

|                  |    |
|------------------|----|
| Opera Imaginaire | 68 |
|------------------|----|



## HARDWARE

### Die Multimedia-Konsolen:

|                  |    |
|------------------|----|
| Sega Saturn      | 32 |
| Sony Playstation | 28 |

## SPECIALS

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Hinter den Kulissen:          |    |
| Musik & Multimedia – SNAP     | 62 |
| Marktbeobachtung:             |    |
| Interaktive Musik-CDs         | 64 |
| Messe-Nachlese: Electronic    |    |
| Entertainment Expo '95        | 72 |
| Netzwerke: Das Internet       | 94 |
| Netzwerke: Fische im Netz     | 95 |
| Preisauusschreiben: Die große |    |
| MicroProse Competition        | 74 |
| Preview: Neues von Ascon      | 12 |
| Preview: Phantasmagoria       | 10 |



## RUBRIKEN

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Abo-Coupon            | 61 |
| Charts                | 78 |
| Comic                 | 76 |
| Editorial             | 3  |
| Impressum             | 56 |
| Joker Shop            | 96 |
| Kleinanzeigen         | 56 |
| Leserbriefe           | 14 |
| Lösungshilfen         | 45 |
| News-Schnipsel        | 7  |
| Siegiertreppchen      | 56 |
| Terminkalender/Poster | 50 |
| Vorschau              | 98 |
| Wegweiser             | 6  |



**HARDWARE:** Mit der Playstation und dem Saturn bringen Sony und Sega in den kommenden Wochen zwei vielversprechende Neuentwicklungen auf den Markt – wir sagen jetzt schon, was die Multimedia-Maschinen der Zukunft im bzw. auf dem Kasten haben!

**SPECIALS:** Was gab es auf der neuen US-Megamesse „Electronic Entertainment Expo '95“ zu sehen? Was gibt es in den Tiefen des Internet zu finden? Wie kann man einen Highend-PC nebst signierten Programmen gewinnen? Alle Antworten in diesem Heft!





# Wegweiser



## DAS HEFT

**Die Struktur:** Zur leichten Auffindbarkeit bestimmter Artikel haben wir die Seiten des Multimedia Jokers mit einem in Muster und Farbe wechselnden Rahmen umgeben – Software für den PC ist beispielsweise orange umrandet, solche für das 3DO rot, und Programme, die für mehrere Systeme erscheinen, sind violett gekennzeichnet. Demgegenüber hängen die Muster von der Rubrik ab; Hardware etwa verfügt über eine andere Rahmenstruktur als Spiele.

**Die Bewertung:** Im Bewertungskasten am Ende eines Tests werden vier Teilfaktoren (normalerweise Grafik, Sound, Steuerung und Motivation) prozentual benotet und zum Gesamturteil zusammengefaßt. Letzteres illustriert in Schritten von je zehn Prozent un-

ser „Diskus“-Maskottchen mit einem passenden Gesichtsausdruck. Hier eine „Trackendock“-Parade seiner Mimik:

bis 10%



11% bis 20%



21% bis 30%



31% bis 40%



41% bis 50%



51% bis 60%



61% bis 70%



71% bis 80%



81% bis 90%



über 90%



Unterhalb des Bewertungskästchens befindet sich schließlich die Technik-Ecke, in der Angaben zu System, Hardware-Konfiguration (besonders interessant für PC-Soft) und zu Besonderheiten stehen.



## DIE CD ENTHALT:

1. Das Magazin (für PC und Mac) mit Textbeiträgen, Spielsequenzen, Videos und Slideshows zu  
LOST EDEN  
FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS  
DISC WORLD  
STAR TREK: NEXT GENERATION  
BIOFORGE  
VOLLGAS  
FLIGHT UNLIMITED  
PRISONER OF ICE  
CONQUEROR AD 1086  
ATMOSFEAR  
BURIED IN TIME  
COMMAND & CONQUER  
THE RESIDENTS  
SNAP  
SONY'S PLAYSTATION  
SEGAS SATURN  
WETTBEWERB „LESERCLIP“  
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO IN LA.  
JOKER-VIDEO: „JOKER CLONING“

### 2. Die DOS-Partition mit

2.1. Amiga-Demos und -Updates zu  
ALIEN BREED 3D  
ALL TERRAIN RACING  
BENEFACOR  
DELUXE PAINT V  
ERBEN DER ERDE  
EVIL'S DOOM  
FEARS

FIFA SOCCER  
HOLLYWOOD PICTURES  
OLDTIMER  
PAWS OF FURY  
ranTRAINER  
SIMPSON MURDER

2.2. PC-Demos, -Animationen und -Shareware zu  
APACHE LONGBOW  
BIING!  
DARK UNIVERSE  
DARKER  
DIME CITY  
FUSSBALL TOTAL!  
LEMMINGS 3D  
ORION CONSPIRACY  
SLIPSTREAM  
SUPER STREET FIGHTER II TURBO  
TERMINALPROGRAMM FÜR BACKSTAGE-MAILBOX  
WHALE'S VOYAGE II

2.3. Patches und Updates zu aktuellen PC-Spielen

2.4. Dummy-Internet

3. Die Mac-Partition mit Shareware- und PD-Games für den Mac

## BESONDERES

Die CD benötigt zumindest einen 386 DX mit 4 MB RAM, Doublespeed CD-ROM und

„Windows 3.1“, einen Macintosh (Standard-Mac oder Power-Mac) mit „Quicktime“ oder einen Amiga mit CD-Laufwerk und (möglichst) 2 MB RAM sowie Kickstart 2.0. Speziellere Konfigurations-Fragen sind dem Readme-File im Hauptverzeichnis der CD zu entnehmen.

Im Gegensatz zum letzten Heft lassen sich die PC-Demos der DOS-Partition nun ganz einfach installieren, indem man im Hauptverzeichnis der CD den Befehl „DEMO“ aufruft und dann den Anweisungen folgt. Voraussetzung dafür ist, daß die Festplatte als „C:“ bzw. das CD-Laufwerk als „D:“ konfiguriert ist. Sollte der Auto-Installer dennoch Probleme verursachen, so kann man natürlich immer noch zur bewährten Handarbeit greifen – entsprechende Readme-Texte liegen den Demos jeweils bei.

Die Installation der Amiga-Demos sollte nach einem Blick in den „UESMICH.TXT“ der Amiga-Schublade (Aufruf z.B. per Shell mit „ED UESMICH.TXT“) ebenfalls keinen Ärger verursachen. Zudem ist ein ISO-fähiges Filesystem erforderlich, was aber nahezu flächendeckend vorhanden sein sollte.

Die Patches mit der Endung „ZIP“ müssen vor Verwendung noch entpackt werden, das dazu nötige Programm „PKUNZIP“ lagert im Patches-Ordner – die Verwendung des Entpackers erklärt sich auf einem Help-Screen von selbst, wenn man einfach nur den Befehl „PKUNZIP“ eingibt. ACHTUNG: Shareware-Programme wie z.B. „PKUNZIP“ sind kein Public Domain; wer sie dauerhaft nutzen möchte, muß sich beim Hersteller registrieren lassen und die Registrierungsgebühr bezahlen.



# NEWS

# SCHNIPSEL



## DIE SILBERNEN SEITEN

Das gute alte Telefonbuch hat wohl bald ausgedient: Wer in Zukunft jemand aufstöbern möchte, der lädt eine CD ins Laufwerk oder wirft sein Modem an - und findet den Gesuchten selbst unter widrigsten Umständen!

Mit **D-Info** von TopWare erhält

man für 49,- DM nämlich Zugriff auf den Telefonbuchbestand der gesamten Republik, wobei Namen und Rufnummern ebenso als Suchkriterien dienen können wie Orte oder Straßen. Ganz ähnlich funktioniert die Sache bei der **TeleInfo Branchen-CD** von iBS Systemvertrieb/Sybox,

nur daß hier ausschließlich nach Geschäftsadressen gefahndet werden kann, die noch dazu auf drei Gebiets-Schillern verteilt und mit 298,- DM pro Region verhältnismäßig teuer bezahlt sind. Last not least findet man jetzt im DateX (dem ehemaligen Btx) **Das Elektronische Branchenbuch** der Telekom: Auch hier bleibt der Fahnder auf Geschäftsadressen beschränkt, dafür besteht die Möglichkeit, gegen Zusatzgebühr eine selbst zusammengestellte Auswahl downzuloaden.



## KINO ONLINE



Wer mit seinem Modem die Nummer 040/51 42 110 wählt, der landet bei



„Backstage - Die Mailbox für Cineasten“ - und kann Infos zu aktuellen Kinofilmen abrufen oder in Foren mit Gleichgesinnten diskutieren.

Besonders interessant fanden wir hier das Interview des Monats (jeweils mit bekannten Stars), bei dem die User vorab ihre Fragen hinterlassen dürfen. Zudem unterhält Virgin in dieser Mailbox einen eigenen Games-Bereich mit absaugbaren Demos neuer Spiele - und das alles gibt's zum Nulltarif; lediglich die regulären Telefongebühren fallen an.

## SOFTWARE-LEASING

Seit einer entsprechenden Gesetzesänderung scheint der Verleih von Computerspielen tot zu sein. Ist er aber nicht, jedenfalls nicht ganz:

Eine kleine, unbeugsame Videotheken-Kette namens Video & Sound aus Galli... nō, aus Essen verhandelte nämlich mit diversen Herstellern und hat nun unter dem Mot-



to „Test & Buy“ einen von Bomico, Rushware und Starbyte unterstützten Modellversuch gestartet. Dabei erwirbt der Verleiher offizielle Leihversionen; wenn der Kunde anschließend kauft, wird die Leihgebühr auf den Verkaufspreis angerechnet. Wie man hört, verfolgen einige weitere Software-Riesen (wie z.B. MicroProse) das Experiment mit großem Interesse...





**Braucht Ihr einen Präzisions-Nager für CAD, Videobearbeitungen und 3D-Anwendungen? Dann braucht**

## DIE SPACE-MAUS

Ihr ein paar zusätzliche Mäuse im Sparschwein und die von der Deutschen Forschungsanstalt für Luft- und Raumfahrt entwickelte „Space Mouse“!

Immerhin hat das gute Stück ja bereits vor zwei Jahren seine Feuertaufe während der D2-Mission im All bestanden, jetzt will es seine Qualitäten unter irdischen Bedin-

gungen beweisen. Der Preis für das welt- raumtaugliche Gerät erreicht allerdings auch astronomische Dimensionen; wer jedoch tatsächlich 1.370 Marker investieren will, der wende sich an:

**Pillokat Systeme + Peripherie GmbH**  
Bahnhofstr. 6  
65623 Hahnstätten

## LESEN UND LERNEN

Gemäß einer alten News-Schnipsel-Tradition dürfen neue Bücher auf diesen Seiten nicht fehlen – erst recht, wenn es sich um so lehrreiche Literatur wie die folgende handelt!

Die **Video für Windows Werkstatt** (D. Eirich; Markt & Technik) bietet z.B. auf über 500 fest gebundenen Seiten alles Wissenswerte zum be- kannten Film-Abspieltool. Eine CD mit Beispielen und 'nem Kamerakurs liegt zusätzlich bei, und der ganze Segen ist



niger um PC-Grafik im allgemeinen als viel- mehr um Rendering im besonderen. Das aber wirklich umfassend, einschließlich einer CD mit Schnupper-Programmen, so daß sich der geforderte Hunderter für Interessierte

für 79,- DM käuflich zu er- werben. Aus demselben Hause stammt **PC-Grafik für Insider**, ein 870sei- tiger Foliant von Anderson und Anger, dessen Titel freilich etwas in die Irre führt, geht es hier doch we- niger um PC-Grafik im allgemeinen als viel- mehr um Rendering im besonderen. Das aber wirklich umfassend, einschließlich einer CD mit Schnupper-Programmen, so daß sich der geforderte Hunderter für Interessierte



bloß halb so teuer) wie die PC-Grafik, hat dieser Band alles im Angebot, was mit CD- ROM, Midi, Sound und Grafik zu tun hat – Aufrüster sollten also auf alle Fälle mal im (Fach-) Buchhandel vorbeischauchen.

durchaus lohnen mag. Last not least sind die Markt- Techniker noch mit einem dritten Werk vertreten: **Aufrüsten zum Multi- media-PC** von Thompson und Aleshire. Nur halb so umfangreich (dafür auch

## 3D-OOOOOOH

Frohe Kunde für Konsoleros: Das 3DO soll nun doch bereits diesen Spätsommer offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, und zwar in der Version des Herstellers Gold- star. Ob andere Firmen wie etwa Panaso- nic ihren für Weihnachten/Frühjahr ge-

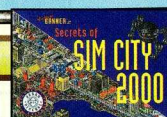


planten Veröffentlichungstermin deshalb ver- legen, bleibt abzuwarten. Sinn würde es freilich schon machen, denn in den USA wurde bereits das Nachfolge-Modell vor- gestellt, und Konkurrent Sony hockt mit sei- ner Playstation ja schon in den Startlöchern.

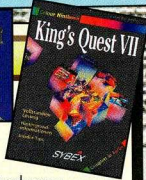
## DER KÖNIGSWEG

Probleme mit unverheirateten Prinzessinnen? Keine Sorge, Carsten Borgmeier weiß Rat: Sein bei Sybex veröffentlichtes Lösungsbuch **King's Quest VII** bietet für ca. 15,- DM nicht nur Rätsel-Know How, sondern auch

Hintergrund-Infos, während sich Andrew Banners Hintbook **Secrets of Sim City 2000** (erschienen bei Bruce Smith Books) an englischsprachige Städtebauer wendet, die einen Importhändler kennen und bereit



sind, ihm für Tips und Tricks zum Spiel ge- schätzte 30,- DM zu überlassen.



## TURBO-CHIPS FÜR RECHEN-RENTNER



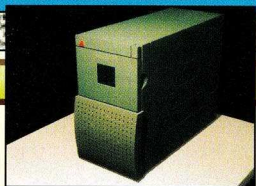
Kingston Technology im schönen München

Nicht nur Intel, Cyrix oder AMD stellen Pro- zessoren her, auch bei

wird gechippt: Mit den neuen Turbo-Auf- rüstern **TC486/75** und **TC486/100** wer- den aus alten 16- bzw. 33-MHz-486ern mo- derne DX4-DOsen mit einer Taktfrequenz

von 75 oder gar 100 MHz. Prozessor-Lüf- ter und Fünfjahres-Garantie (!) gehören zum Lieferumfang, als Gegenleistung erwartet man moderate 425 bzw. 525 Mark.





Ziemlich genau ein Jahr lang hingen die Amiganer zwischen Hoffen und Bangen – und gerade, als ihre Zukunft am düstersten schien, rissen die dunklen Wolken auf: Escom kaufte die bankrotte Commodore-Company!

## DER AMIGA LEBT!

Nun hat die deutsche PC-Kette also für rund zehn Millionen Dollar die Rechte an der Amiga-Technologie ersteigert und will die gängige Produktpalette aus A1200 und einem A4000 im fischen Mini-Tower-Gehäuse ab Frühjahr produzieren und verkaufen. Mit frischen CD<sup>32</sup>-Konsolen sowie der preisgünstigen Neuentwicklung **A1300** mit 68ec030-CPU und integriertem CD-ROM ist ab Beginn '96 zu rechnen, später im Jahr will

man dann einen neuen RISC-Amiga präsentieren. Die eigens zu diesem Zweck gegründete Tochterfirma Amiga Technologies GmbH kümmert sich um Entwicklung, Produktion, Marketing, Verkauf und Lizenzierung von Amiga-Produkten an Dritthersteller. Unter dem Commodore-Label werden Pentium-PCs mit 75 bzw. 100 MHz angeboten, für den Osmarkt läuft man gar den guten alten C64 wieder aufleben.

## DAS CD-i IM ZWIELICHT

Aus dem steten Auf und Ab des Marktes erreichen uns widersprüchliche Meldungen zu Philips' Multifunktions-Konsole: Einerseits wird das CD-i massiv beworben, andererseits kommt kaum neue Software für das Gerät.

Tatsache ist ja, daß sich die niederländische Konzernmutter ihr Baby allerhand kosten läßt, denn für die nächste Zukunft steht eine immense TV-Kampagne bevor,

die dem staunenden Zuschauer die diversen Möglichkeiten der Konsole (Videoplayer, Foto- und Sound-CDs, Spiele etc.) näherbringen soll. Als Zugpferd konnte hierfür Kurzhaar Mirco Nontschew verpflichtet werden, der sonst bei „Samstag Nacht“ sein Unwesen treibt. Andererseits spricht allerhand dafür, daß das CD-i Magazin aus dem Motorpresse Verlag sein Erscheinen mit der Februar-Ausgabe eingestellt hat. Im April suchte man jedenfalls

vergeblich nach der Folgenummer, und dem Vernehmen nach soll es Meinungsverschiedenheiten mit dem englischen Haymarket Verlag geben, als dessen Lizenznehmer die Motorpresse in Sachen CD-i hierzulande auftritt. Neue Programme sind gleichfalls Mangelware, man darf also bangen – und natürlich auch hoffen.



## HOCHZEITEN UND SCHEIDUNGEN

Offt einigen sich Produzenten von Entertainment-Soft auf gemeinsame Strategien, doch selten hält der Bund fürs Leben. Hier ein Blick auf aktuelle Konstellationen – in der Hoffnung, daß sie noch Bestand haben, wenn diese Zeilen erscheinen...

So sind bei Electronic Arts gerade die Jungs von Broderbund ausgezogen, um sich nunmehr unter dem Dach von Bo-

mico häuslich niederzulassen – als Nachmieter bei den elektronischen Artisten steht freilich schon Novalogic fest, während Gametek mit Selling Points und das Bomco-Label Sunflowers mit Avalon Hill in Zukunft neue Wohngemeinschaften bilden. Ob die nur für Hardcore-Strategen wirklich interessanten Avalonier allerdings einen echten Zugewinn für die Sonnenblumen-Company darstellen, darf bezweifelt werden. Vielversprechender scheint das schon die Kooperation von Infogrames mit Burda und ntv bezüglich des

„A-Train“-Nachfolgers „AIV Network“, die unter anderem darin besteht, daß „Focus“-Leser die neue Business-Simulation als Abo-Prämie heimführen dürfen. Zum guten Schluß noch zwei Newcomer: Warner Interactive, eine Tochter des Medienmultis Time Warner, hat ein Deutschlandbüro in Hamburg eröffnet, und Brainstorm Technology, ein Neuling aus dem sauerländischen Sprockhövel, will die Welt alsbald mit Adventures und Wirtschaftssimulationen beglücken.



## DER MULTIMEDIA-JAGUAR

Die allerletzte Meldung: Ataris Konsolen-Kater schnurrt jetzt lauter und klangvoller! Seit Ende Mai ist nämlich die **CatBox** im Handel: Die Katzenkiste wird in den Expansionsport gesteckt, und schon kann man direkt Kopfhörer oder Stereoanlage an-



schließen, ohne weitere Umbauten auch Monitore benutzen und nicht zuletzt andere Raubtiere per Nullmodem-Kabel vernetzen, um beispielsweise bei „Duum“ im Duett zu metzeln. Zu haben ist der Tiger-Tuner für ca. 160 Mäuse im Fachhandel.



ROBERTA WILLIAMS

# PHANTASMAGORIA

PRAY  
IT'S  
ONLY A  
NIGHTMARE

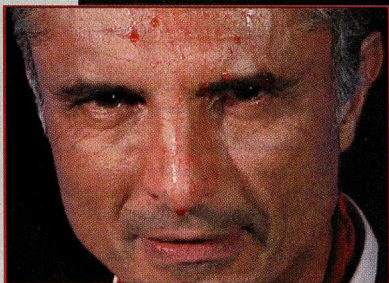


**Mit der abenteuerlichen „King's Quest“-Saga ist Sierra-Chefin Roberta Williams zu Ruhm gelangt, jetzt versucht sie ihr Glück mit einem interaktiven Horror-Schocker - der auf sagenhaften sieben CDs so manche Hollywood-Produktion in den Schatten stellen soll!**



Für die Produktion hat die amerikanische Spieleschmiede ihre eigene Traumfabrik auf die Beine gestellt: Eigens für solche multimedialen Großprojekte unterhält Sierra im kalifornischen Oakhurst ein vollwertiges Filmstudio voller High-Tech vom Teuersten – da gibt es diverse Kameras, die neueste Ausrüstung für Videonachbearbeitung, eine über 200 Quadratmeter große Bluescreen-Wand und natürlich nur Vollprofis in der Crew. So führt die Besetzungsliste für Phantasmagoria 25 Schauspieler, darunter auch bekannte Namen wie Victoria Morsell oder Robert Miano. Als Regisseur wurde Peter Maris verpflichtet, der sich hier mit einem gut 400 Seiten starken Drehbuch (zum Vergleich: ein 90minütiger Actionstreifen kommt oft mit 100 Seiten aus) aus der Feder von Roberta Williams ablagen darf. Und wenn Firmenchefin und Drehbuchautorin eine Personalunion bilden, ist eine konsequente Umsetzung natürlich Pflicht...

aufgrund ihres bisherigen Schaffens einen Digi-Alptraum mit inhaltlichen Anleihen bei Steven Kings Klassiker „Shining“ kaum zuge-  
traut hätte: Ein frisch verheiratetes Pärchen erstet den auf einer Insel gelegenen Wohnsitz eines Zaubers, der sich um die Jahrhundertwende großer Popularität erfreute. Mit dem Einzug in das neue Domizil setzen die beiden Turteltäubchen dummerweise etwas unglaublich Böses frei, das seit 100 Jahren in dem gruseligen Gemäuer gefangen war. Und es kommt, wie es kommen muß – Ehemann Don erliegt nach und nach dem Einfluß der unheimlichen Mächte. In der Rolle seiner Gattin Adrienne muß der Spieler nun versuchen, dem Spuk ein Ende zu bereiten, ehe der Tod das junge Eheglück scheidet.

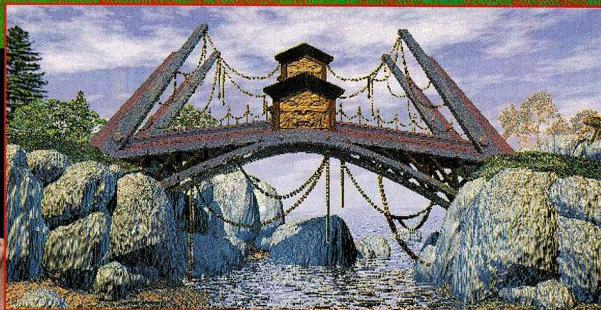


Wer den siebten Teil von Sierras märchenhafter Königssaga kennt, der kennt vermutlich auch das dort ebenfalls auf der CD befindliche „Making of“-Video zu dieser Schauermär und weiß daher, welcher Aufwand getrieben wird, um mit Phantasmagoria einen Meilenstein im Adventure-Genre zu setzen. Die kreative Roberta Williams kennt er damit aber noch lange nicht, zumal man ihr

Damit die Schauermär denn auch wirklich wie gewünscht neue Maßstäbe auf PC und Mac setzt, ließ man die Hauptdarstellerin über lange drei Monate hinweg sechs Tage pro Woche zwischen zehn und zwölf Stunden schwitzen, bis endlich alle nur denkbaren Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten im Kasten waren. Jetzt wird ihr Abbild in hochauflösende 3D-Rendergrafiken einkopiert, was zusammen mit den äußerst realistischen Anima-







tionen eine virtuelle Grusel-Welt auf den Screen zaubern soll, wie sie die echte Welt noch nicht gesehen hat. Da die Einbindung der vor dem Blue-screen aufgenommenen Akteure in die Hintergründe unter Berücksichtigung von insgesamt 500 Kamerawinkeln eine recht zeitaufwendige Angelegenheit ist, wird diese Arbeit von leistungsfähigen Workstations der Marke Silicon Graphics übernommen, wie sie in allen Film- und Trickstudios (z.B. auch bei Industrial Light & Magic von George Lucas) zum Einsatz kommen. Entsprechend aufwendige Ergebnisse liefert dieses Verfahren denn auch, wovon später rund 800 verschiedenen Locations mit Hunderten von Animationen zeugen werden. Übrigens wurde eigens für die Schockeffekte ein Hollywood-Spezialist engagiert, und weil laut Script auch Vierbeiner auftreten, steht sogar ein Tiertrainer auf Sierras Gehaltsliste für diese Produktion!

**B**ei soviel Einsatz von Geld und Know How erübrigt es sich schon fast zu erwähnen, daß die gebotene Akustik der schaurig-schönen Optikpracht in nichts nachstehen darf.

Deshalb wurde nicht bloß auf eine glasklare Sprachausgabe größter Wert gelegt, auch den atmosphärischen Soundtrack hat man sich einiges kosten lassen: Komponist Mark Seibert will mit einer Mischung aus echten Instrumenten und Synthesizer-Klängen ein musikalisches Potpourri von Rock'n'Roll bis hin zur Oper bieten, wobei insbesondere die 135-stimmigen Gregorianischen Chorgesänge für dramatische Stimmung sorgen sollen. Dazu kommen jede Menge Sound-Samples, es dürfte also für einen Augen- und Ohrenschmaus bestens gesorgt sein.

**D**as Tüpfelchen auf dem i dieses multimedialen Gesamtkunstwerks soll schließlich die genial einfache Handhabung werden. So verspricht der Hersteller eine problemlose Maussteuerung mittels Single-Cursor-Interface inklusive Onscreen-Inventary. Und weil eine derartige Megaproduktion die gigantischen Kosten natürlich nur dann wieder einspielen kann, wenn sich nicht ausschließlich Computer-Freaks dafür interessieren, wird eine integrierte Hint-Option die Gelegenheitsabenteurer mit Rat und Tat durch Phantasmagoria begleiten. So, bleibt nur noch, bis zum kurz bevorstehenden Erscheinungstermin die Nerven zu behalten – für diesen Schocker der Extraklasse wird man sie nämlich noch brauchen! (st)



# DIE NEUE DEUTSCHE WELLE:

Die Finanzexperten aus Gütersloh werden demnächst zwei neue Wirtschaftssimulationen in gewohnt opulenter Präsentation vorlegen – und wollen erstmals auch mit einem Hubschrauber abheben.

# ASCON



## ELISABETH I.



Der Historien-Händler „Der Patrizier“ machte Ascon berühmt, nach langer Anlaufzeit geht's nun bald auf der geschichtlich-maritimen Schiene wei-

ter: Im 16. Jahrhundert sollen bis zu vier Skipper die englische Fahne hochhalten, indem sie zwölf europäische Häfen anlaufen, dicke Profite einfahren und sich in Form diplomatischer Gespräche und verdeckter Spionage in die hohe Politik einmischen; dazu gesellen sich Gefechte auf hoher See. Der weit gefächerte Handlungsrahmen und die schicke Präsentation werden allerdings den DOSen-Kapitänen vorbehalten bleiben, die voraussichtlich bereits in den kommenden Wochen in See stechen dürfen.



Mehr Rasanzt verspricht dieses Ma-

agement im Formel-1-Zirkus, wo Leiter von PC- und Amiga-Rennställen mit Features förmlich überschüttet werden. Das beginnt beim Aussuchen der Boxencrew und der Fahrzeugteile, setzt sich mit der Suche nach einem (auch finanziell) geeigneten Fahrer fort und endet bei den Investitionen in neue technische Entwicklungen noch lange nicht. Denn z.B. wird sich

## POLE POSITION



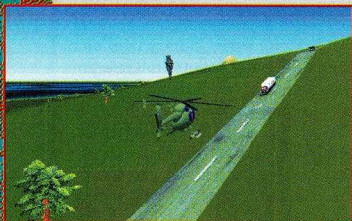
der Spieler auch um Sponsoren oder Bankkredite kümmern müssen, zudem kann er seinen Michi wie im richtigen Leben auch durch Mogelei zum Schumi machen – etwa, indem er unerlaubtes Benzin verwendet oder am Fahrzeug in verbotener Weise manipuliert. Apropos: Grafisch sieht bereits die erste Vorabversion dieses komplexen PS-Spektakels geradezu verboten gut aus; mit der Startfreigabe ist noch im Spätsommer zu rechnen.

## DAS GEHEIMPROJEKT

...der Gütersloher hatte bis Redaktions-schluß noch keinen offiziellen Namen, aber der dürfte sich für die Flugsimulation bis zum Starttermin am Jahresende

schon noch finden. Inhaltlich werden jedenfalls Heli-Piloten für eine mobile Einsatzgruppe der Polizei gesucht, die anno 2004 mit modernstem Equipment die Entstehung eines Kartells aller großen Mafia-Organisationen verhindern soll. Durch-

flogen wird die Zukunft in sechs Hubschraubern wie z.B. dem AH-64 „Apache“ oder der „Blackhawk“, wahlweise auch unter einem VR-Helm. Die deutsche Antwort auf Origins „Strike Commander“ besticht durch schöne Polygon-Grafik und durch Zwischensequenzen verbundene Einzelmmissionen, zudem wird der Handlungsverlauf auch hier von den Erfolgen bzw. Mißerfolgen des Spielers abhängen. Man darf also gespannt sein, allerdings nur mit einem PC im Heimathangar. (mash)





# HOLLYWOOD *Pictures*



## DAS SPIELERLEBNIS DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...



In Zusammenarbeit mit





# REDE & ANTWORT

## LOB UND TADEL

Zunächst einmal möchte ich Euch darin bestärken, den Multimedia Joker als autarkes Heft herauszugeben. Zuerst hatte ich als langjähriger PC Joker-Leser ja befürchtet, ich könnte dabei verlieren, habe dann aber gemerkt, daß ich im Gegenteil dazugewinne: nämlich ein frisches, spritziges und originelles Outfit, superinteressante Newschnipsel und (zumindest im ersten Heft) den Überblick über alle möglichen MM-Maschinen. Das Kunstdruckpapier würde ich an Eurer Stelle jedoch wieder abschaffen; es fühlt sich schrecklich an und ist sicher nicht besonders umweltverträglich.

Nun aber zur CD, denn die Demos sind erste Sahne, und das Magazin ist das einzige seiner Art, das den Namen Magazin auch verdient. Allein schon die selbstgedrehten Videos haben mir bestens gefallen – informativ und eben viel interessanter als schnöder Text. Aber ändert bitte die schreckliche Musik! Nehmt irgendwas, das zwar schnell genug ist, damit die Leute nicht einschlafen, aber auch nicht so aggressiv wie der Sound auf Eurem Erstling.

Björn Burmeister, Wolfsburg

Erst mal vielen Dank für die Komplimente! Die Musik auf der Beilag-CD ist allerdings Geschmackssache, während wir die Wahl des Papiers nun mal nicht dem Gefühl überlassen konnten – wir haben uns für dieses (hochwertige) Material entschieden, weil es ökologisch vertretbar ist und höchste Bildwiedergabe-Qualität besitzt.

## AMIGA-CD UND CD32 - STIEFKINDER?

Endlich mal wieder ein Magazin wie in alten Zeiten, wo jedes System mitreden kann! Anscheinend gehöre ich als Mehrfach-User (Amiga 1200 und PC mit CD-ROM) wohl zu einer Minderheit. Zum Thema Amiga frage ich mich allerdings, warum auf der Heft-CD die einfachsten Routinen nicht unterstützt werden? Wieso keine Icons, wieso habt Ihr die CD nicht bootfähig gemacht? An der Speicherkapazität kann es nicht liegen, denn auf der Scheibe sind noch nicht einmal 400 MB belegt! In Sachen Programmauswahl hoffe ich allerdings, daß der jetzige hohe Stand gehalten werden kann, denn nun bin ich verwöhnt – und will es bleiben...

Torben Held, Hamburg

Hier liegt offensichtlich ein Mißverständnis vor, denn unsere CD ist randvoll! PCs und Amigas erkennen allerdings die Mac-Partition nicht (auf der z.B. der gesamte Magazinteil noch einmal abgelegt ist) und weisen daher entsprechend weniger belegte Kapazität aus. Das Problem der Amiga-Repräsentanz ist aber nicht nur eine Platzfrage: Rein zeitlich ist es uns einfach nicht möglich, jedesmal für jede Maschine ein komplettes CD-Abteil völlig neu

einzurichten – was aber gemacht werden müßte, wenn man den Amiga (oder gar CD32, CD-i und 3DO) in gleicher Weise wie PC und Mac berücksichtigen wollte. Die Mac-Partition hingegen ist vergleichsweise unproblematisch, da man hier mit einfachen Daten-Umrechnungen auskommt; nicht umsonst berücksichtigen auch andere Hybrid-CDs praktisch immer bloß die Kombination Mac/PC. Andererseits sollen sich ja möglichst viele Leser eine Scheibe von der Scheibe abschneiden können... Nichtsdestotrotz ist der Amiga anfänglich wirklich etwas dünne weggekommen, was uns selber nicht gefällt. Wir arbeiten daran!

Als ich an einem wundervollen Regen-, Hagel- und Schneetag im April den Amiga Joker durchblätterte, traute ich meinen Augen kaum, denn dort wurde für den 31.3. Euer Multimedia-Heft angekündigt! Die Tage bis dahin lief ich wie ein gefangener Tiger durch die Straßen, und endlich war es soweit: Ich verließ mein Zelt, das ich vor dem Kiosk aufgebaut hatte, und fragte mit bebender Stimme: „Ist er schon da?“ „Wer?“ kam die kühle Antwort. „Na, der Multimedia Joker mit CD natürlich!“ schrie ich zurück. „Ja, aber nur ohne CD“, schallte es aus dem Fenster. Voller Entsetzen lief ich zum näch-

sten Laden, und... fand dann beim vierten Versuch endlich auch ein Exemplar mit CD. Ich eilte also nach Hause, legte die Scheibe in mein CD32 – uuuund? Und es passierte nix! Ich fiel in Ohnmacht und studierte nach dem Erwachen haargenau die Titelseite des Hefts. Dort stand: „Für alle Systeme mit CD-ROM – auch CD-i, CD32 und 3DO!“ Könnt Ihr mir mal sagen, wozu ich die CD jetzt verwenden soll? Zum Tontaubenschießen? Marcus Kinscher, Düsseldorf

Nach ein Mißverständnis: Der zitierte Satz auf dem Cover bezog sich nämlich tatsächlich nur auf das Heft, weshalb er auf dem Titel der CD-losen Version (von der es zumindest während der einleitenden Testphase noch wesentlich mehr Exemplare gibt – daher Deine Odyssee) ja ebenfalls zu lesen ist. Daß unsere Schillerscheibe aus technischen Gründen auch auf absehbare Zeit weiterhin nur Amiga-CD, nicht aber das CD32 berücksichtigen kann, stimmt uns untröstlich. Der mißverständliche Cover-Slogan wurde daher auch bereits abgeändert.

Warum funktioniert Eure Beilag-CD nicht auch auf dem CD32? Kann man das nicht BITTE ändern!?

Silvio Volkmann, Schwand

So sorry!

Als begeisterter Amiga Joker-Leser und CD32-Besitzer war ich natürlich sehr gespannt auf den Multimedia Joker, kaufte ihn allerdings ohne Beilag-CD. Es mag ja sein, daß es hier in erster Linie um PC und Mac geht, aber wer ein





CD<sup>32</sup> oder ein 3DO hat, kann schließlich mit der CD überhaupt nichts anfangen. Nun zum Heft: Das Layout ist ganz gelungen, erreicht aber nicht die Klasse des Amiga Jokers, vor allem die Kurztests sind wirklich ein bißchen kurz! Gut und interessant dagegen die Charts, besonders die Idee mit den besten aktuellen Games hat bei mir eingeschlagen.

Martin Riembauer, Ingolstadt

*Wenn Du versprichst, das Heft weiterhin zu kaufen, versprechen wir, uns weiterhin Mühe zu geben. Versprochen!*

Ich warte schon seit langem auf ein systemübergreifendes Magazin, vor allem nachdem Eure Konkurrenz von Magna Media ihren Versuch schon nach zwei Ausgaben wieder eingestampft hat. Was das Heft angeht, wurden die Erwartungen auch voll erfüllt – echt nicht schlecht! Gut geschrieben und interessant gemacht, der Blick über den Tellerrand wird so mit Leichtigkeit vollzogen.

ABER: die CD! Waaal Leute, muß das sein? Keine Icons für Amiga! Icon malen, als default Tool „DMS“ einstellen, und man hätte sich den ganzen Humbug mit dem manuellen Entpacken sparen können. Funktioniert sogar auf Eurer ISO 9660. Gunnar Schuster, Schlammersdorf

*Ganz so einfach ist die Sache leider nicht, aber wie bereits gesagt: Wir arbeiten an einer Lösung – mit etwas Glück findet sie sich schon auf der aktuellen CD. Im übrigen freut es uns, Deinen Geschmack getroffen zu haben.*

Als erstes möchte ich Euch zum Multimedia-Joker gratulieren! Das Heft ist super geworden, und da ich den Amiga Joker kenne, scheint mir, daß Ihr diesen hohen Stan-

dard beibehalten habt. Aber mit der CD habe ich ein Problem: Könnt Ihr mir sagen, wie ich mit dem DMS umzugehen habe, damit ich Euren Stoff auf meinem Overdrive CD-ROM entpacken kann? Holger Darkow, Werl

*Für die Blumen bedankt haben wir uns noch nicht, den Entpacker erläutert allerdings schon – nämlich in Form einer deutschen Kurzanleitung, die sich neben einem ausführlichen englischen Text auf der CD fand bzw. findet. Schon gelesen?*

## UMSTÄNDLICHE DEMOS

Als ich neulich im Supermarkt Euer neues Heft sah, kaufte ich es samt CD. Zu Hause begann dann der Kampf (dazu muß ich sagen, daß ich im Umgang mit Begleit-CDs vielleicht nicht so geübt bin – ich hatte nur mal eine von 'nem bekannten PC-Magazin im Laufwerk, und die funktionierte nicht besonders gut!), aber am Ende lief auf Eurer Scheibe doch fast alles. Sehr gut war das „Eroticon“, wenn gleich Ihr vermutlich von einigen Kleingeistern dumme Sprüche dazu hören werdet! Aber zurück zum Thema Demos, denn deren Handhabung war schon recht umständlich. Ist es nicht möglich, daß mit dem Aufruf „INSTALLEX“ alles ins „Windows“ kommt und dann mit simplem Mausklick gestartet werden kann?

Thomas Schwab, Althütte

*Leider klappt die von Dir vorgeschlagene Lösung schon deshalb nicht, weil die Demos in aller Regel gar nicht unter „Windows“ laufen. Außerdem wollten wir durch Auto-Installer keine zusätzlichen potentiellen Fehlerquellen schaffen. Die Situation ist aber in der Tat unbefriedigend, weshalb wir auf Abhilfe sinnen – mit et-*

# THE ORION CONSPIRACY

GLAUBEN SIE NICHTS, WAS MAN IHNEN SAGT ...  
UND ERST RECHT NICHT, WAS SIE ZU SEHEN BEKOMMEN ...



Auf einer Forschungsstation am Rande eines Schwarzen Lochs, inmitten von Täuschung, Intrige und Tod ist selbst auf Ihre eigenen Sinne kein Verlaß mehr. Wer ist Freund? Wer Feind? Wer zeigt Ihnen sein wahres

Gesicht? Wem können Sie vertrauen?

Können Sie überhaupt jemandem vertrauen?

Nichts ist so, wie es scheint ...

- Filmreifes Science-Fiction-Abenteuer auf CD-ROM
- Dichte, spannende Story mit ungekünsteltem, rauhen Umgangston
- Voll digitalisierte Dialog-Sprachausgabe der handelnden Personen
- Ausgereifte Filmszenen mit professioneller Schnittführung
- Einfache Steuerung durch Anklicken mit der Maus
- Ausgezeichnete SVGA-Grafik



DO MARK



was Glück findet sie sich schon auf der aktuellen CD. Ja, der Satz kommt auch uns bekannt vor, doch aller Anfang ist nun mal experimentell!

## MPEG - KANN MAN DAS ESSEN?

Ich bekomme die MPEG-Videos einfach nicht zum Laufen: Ich habe zwar keine Karte, aber mit Eurem mitgelieferten Player soll's doch trotzdem gehen! Wenn ich den aber starte, hängt sich mein Rechner auf, weil die Systemintegrität aufgrund eines falschen Befehls verletzt wurde. Woran liegt's?  
Thomas Fuchs, Mayen

Wie im Wegweiser der Erstausgabe schon gesagt, haben wir den Treiber für Software-MPEG am PC auch in der Redaktion nicht auf allen Rechnern zum Laufen gekriegt. Er verstand sich daher auch eher als „Gimmick-Zugabe“ zum Ausprobieren.

Neben dem „normalen“ PC Joker ist Euer Multimedia-Magazin eine prima Ergänzung; gerade auch die informative und witzige CD hat mir super gefallen. Allerdings würde ich mich über eine Hilfestellung zur Installation der MPEG-Files sowie der Shareware-Spiele sehr freuen, die kriege ich bei mir nämlich nicht zum Laufen. Und noch was: Das dickere und rauhere Papier des PC Jokers gefällt mir besser als das glatte des Multimedia-Hefes! Nico Stock, Wolfsburg

Das Papier haben wir bereits verteidigt, den MPEG-Treiber ebenso – PD- und Shareware-Games haben wir dagegen eigentlich nur für Amiga bzw. Mac auf unserer CD, weshalb man am PC damit natürlich nichts anfangen kann. Falls hingegen die Demos gemeint sind, sollte ein Blick auf den Wegweiser

genügen. Trotzdem noch Probleme? Ein Anruf bei unserer Hotline (jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Nummern 089/46 38 23 und 089/460 58 22) oder eine genauere Ärgers-Beschreibung in schriftlicher Form schafft Abhilfe...

## ENT-HÜLLUNG

Ich muß sagen, daß Euch das Heft gut gelungen und die „Beilagscheibe“ spaßig anzuschauen ist. Allerdings stellt sich mir die Frage, wie man die CD lagern soll – nachdem ich mir extra eine CD-Hülle angeschafft habe, sah sie dann im Ständer doch etwas tröstlos aus. Wie wär's denn, wenn sich im Heft eine vorbedruckte Hülle befände (vielleicht auch zum Ausschneipeln)? Oder läßt sich dahingehend etwas machen, daß man die von Euch verwendete Hülle ablösen kann, ohne gleich das ganze Heft zu massakrieren?  
Matthias Matag, Berlin

Eine schicke CD-Garage im Joker-Design? Prima Idee! Der Kassenwart des Shops ist bereits an der Arbeit, falls jedoch eine kostenlose Bastlerlösung gewünscht ist – was meinen die anderen Leser? Als Übergangslösung sollte derweil übrigens eine Rasierklinge (zum Ablösen der Coverscheibe, nicht, um sich aus lauter Verzweiflung die Pulsadern zu öffnen!) genügen.

## WO LAUFEN SIE DENN?

Ich habe große Probleme mit dem Demo von „Wing Commander III“! Wenn nämlich das Intro beginnt, erscheint nach einiger Zeit die Meldung: „CDR 101 Not Ready beim Lesen...“ – ich besitze ein Mitsumi Doublespeed, und wie ich weiß, benutzt Ihr auch solche Geräte. Dasselbe pos-

sierte mir übrigens mit dem WC III-Demo eines anderen Mags. Alle übrigen Games, die ich besitze, laufen ABER einwandfrei... Und noch etwas: Ist „Ultima 8“ für Rollenspiel-Anfänger zu schwierig oder genau richtig?  
Jörg Helbig, Bottrop

Der Doublespeed-Läufer von Mitsumi scheint sich in letzter Zeit als echtes Sorgenkind zu entpuppen, wenngleich er zu Beginn der CD-Welle einen sehr zuverlässigen Eindruck machte. Wir können jedenfalls zwei Dinge bestätigen: Erstens entwickeln einige Geräte dieses Typs (aber eben nicht alle) erhebliche Macken beim Lesen von sogenannten „Gold-Disks“ bzw. „Worms“ (die Master-Versionen der gewöhnlichen Silberlinge), zweitens kommt es in Einzelfällen vor, daß sie bestimmte Files auch auf den Silber-CDs einfach ignorieren, obwohl diese definitiv vorhanden sind und von anderen CD-Floppies auch gelesen werden. Dieses Phänomen konnten wir z.B. bei einer Sounddatei von „First Encounters“ beobachten. Soweit wir im Augenblick sagen können, gibt es gegen diese Krankheit aber leider keinerlei Medizin. Was nun Origins jüngste Britannia-Exkursion betrifft, so ist sie vielleicht nicht unbedingt zu schwierig, ähnelt aber über weite Strecken mehr einem Jump & Run als einem Rollenspiel. Falls Du also auf den Plattformen ebenfalls neu bist, würden wir eher abraten...

## 3D-OHHHH!

Ich weiß gar nicht mehr, seit wie vielen Jahren ich Eure Zeitschriften kaufe, jedenfalls habe ich irgendwann mit dem Amiga Joker angefangen, bin dann auf den PC Joker! umgestiegen und habe natürlich auch Euer neuestes Produkt samt CD gekauft. Wie immer habt Ihr mich nicht enttäuscht;

übersichtlich, informativ und dazu die schicke Silberscheibe! Da ich auch einige Konkurrenz-Magazine kaufe, muß ich insbesondere der CD in Aufmachung und Inhalt hohe Qualitäten bescheinigen – selbst wenn das WC III-Demo trotz massiver Gewaltanwendung immer wieder abstürzt. Außer Lorbeeren habe ich aber auch noch ein paar Fragen auf Lager, denn durch Eure Berichte über „FIFA Soccer“ und „Need for Speed“ für das 3DO bin ich brennend an dieser Maschine interessiert. Könnte ich das Teil z.B. in den Staaten kaufen und dann hier benutzen? Oder würde es PAL- bzw. sonstige Kompatibilitäts-Probleme geben? Außerdem wäre mir wichtig, zu wissen, welche Chancen Ihr dem Gerät einräumt? Wie schaut es da mit dem Software-Support aus? Und andersherum: Ich habe gehört, daß man bei Electronic Arts an neuen PC-Versionen von „FIFA Int. Soccer“ und „NHL Hockey“ tüfelt, die dann im 3DO-Stil ablaufen sollen. Stimmt das?  
Christian Feuerstein, Hattingen

Na, dann wollen wir Dich auch bei der Beantwortung Deiner Fragen nicht enttäuschen: Falls bezüglich des zickigen Flügelkommandanten nicht dieselbe Problematik wie bei Jörg Helbig vorliegt, sollte (mal wieder) ein Blick in den Wegweiser genügen, denn das Demo verträgt genau wie das Game selbst im Gegensatz zur sonst üblichen Praxis KEINERLEI hochgeladene Treiber – selbst DOS sollte man „tiefden-“!

Zum Thema 3DO ist zu sagen, daß für Importgeräte ein 230-Volt-Adapter sowie ein NTSC-fähiger Fernseher benötigt werden. Alternativ dazu kann man sich auch hier einen RGB-Ausgang einbauen lassen und die Maschine dann an den Monitor hängen. Ein solcher Umbau will jedoch gut überlegt sein, denn erstens kommt die





Konsole ohnehin im August offiziell nach Deutschland, zweitens will Sony gleichzeitig seine Playstation hierzulande auf den Markt bringen – und die ist bei angelegtem niedrigerem Preis ja leistungsfähiger als das 3DO. In Sachen Software wäre die 3DO-Versorgung vorläufig allerdings wohl noch besser als beim Sony-Konkurrenten. Am besten ist sie freilich am PC, für den tatsächlich neue Versionen von „FIFA Int. Soccer“ und „NHL Hockey“ in Arbeit sind.

Endlich gibt es eine gute Multimedia-Zeitschrift, die auch das 3DO berücksichtigt – trotz meiner mittlerweile 40 Jahre bin ich nämlich immer noch ein begeisterter Videospieler. Meine Laufbahn begann beim C plus /4, ging dann über den C64 und Amiga zum SNES, um nun beim 3DO vorläufig zu enden: Hier gibt es erstmalig Programme, die in Sachen Grafik, Sound und Spielbarkeit so sind, wie ich sie mir immer vorgestellt habe! Leider wird das 3DO, für das es mittlerweile ca. 200 Spiele gibt, von anderen Magazinen, die sich großspurig mit dem Begriff „Multimedia“ schmücken, aber nur PC-Soft berücksichtigt, völlig totgeschwiegen. Die auf diese Konsole umgesetzten PC-Programme (wie z.B. „Theme Park“, „Wing Commander III“, „Rebel Assault“, „FIFA Soccer“, „Myst“ oder „Panzer General“) sind jedoch wenigstens genauso gut, oft sogar besser als das Original. Jedenfalls seid ihr auf dem richtigen Weg, und ich wünsche Euch viel Glück sowie hohe Verkaufszahlen! Nun noch schnell zwei Fragen: Stimmt es, daß die für Deutschland bzw. England produzierten Programme auf 50 MHz geeicht sind und mit NTSC-3DOs schlecht oder gar nicht laufen? Und sind Zusatzgeräte wie MPEG-Modul oder Speichererweiterungskarte zwischen 3DOs verschiedener Hersteller wie

Panasonic oder Sanyo eigentlich kompatibel? Robert Nenke, Berlin

Zunächst einmal heißen Dank für die aufmunternden Worte (insbesondere bezüglich der Verkaufszahlen sind wir ganz einer Meinung), auch wenn wir hinsichtlich der Frage zu deutsch/englischen 3DO-Programmen auf Vermutungen angewiesen sind – schließlich besitzen auch wir vorläufig nur ein Importmodell dieses Geräts. Mag also sein, daß die Maschine mit den angesprochenen Differenzen fertig wird, prinzipiell könnten sich daraus aber durchaus auch Probleme ergeben. Keine Probleme sollte indessen die Kompatibilität von 3DO-Erweiterungen auf Geräten verschiedener Hersteller verursachen, schließlich basiert ja Trip Hawkins' gesamtes 3DO-Konzept auf einem firmenübergreifenden Standard! Zumindest in der Theorie...

## SCHREIB MAL WIEDER!

Wer Anregungen, Vorschläge, Fragen oder Probleme hat, möge sich vertrauensvoll an uns wenden – Zuschriften von allgemeinem Interesse werden auch zukünftig auf diesen Seiten abgehandelt, während wir mehr private Anliegen auch gerne persönlich beantworten. Dazu sollte dem Brief aber UNBEDINGT RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegen; zudem muß der Absender leserlich sein. Unsere Anschrift lautet jedenfalls:

**JOKER VERLAG**  
„REDE & ANTWORT“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN

## PC CD-ROM

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| Microcosm                         | 29,-  |
| Mega Race                         | 29,-  |
| Rebel Assault                     | 49,-  |
| 7th Guest                         | 29,-  |
| Magic Carpet                      | 69,-  |
| Loom                              | 89,-  |
| Dark Forces                       | 89,-  |
| X-COM                             | 89,-  |
| Bioforce                          | 89,-  |
| Super Karts                       | 89,-  |
| Lost Eden                         | 69,-  |
| Slipstream 5000                   | 89,-  |
| Beneath A Steel Sky               | 89,-  |
| DFU CD                            | 19,-  |
| Troumland America                 | 15,-  |
| BAP Pik Sibbe                     | 29,-  |
| GIF Gallery                       | 14,90 |
| Ultra MOD 2                       | 16,90 |
| SIX MIX (6 CD)                    | 33,-  |
| Megastorm (2 CD)                  | 33,-  |
| Erebnis Mensch                    | 59,-  |
| Fohrschule                        | 44,-  |
| Otowski Pussy Puzzle              | 29,-  |
| Extreme Hot Girls                 | 39,-  |
| Stripping Hot Girls               | 39,-  |
| 1001 Girl                         | 39,-  |
| PC- u. Erotik-CD-Katalog gratis!! |       |

## CD32-Gamer

Die ultimative Zeitschrift für jeden CD-32 User.  
Probeheft mit CD und Amiga-CD-Club-Katalog für 10,- DM (Schein)

## CD32

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Pinball Illusions  | 59,-  |
| Banshee            | 29,-  |
| Microcosm          | 29,-  |
| Dragonstone        | 29,-  |
| Kid Chaos          | 29,-  |
| Super Sidmarks     | 59,-  |
| Shadow Fighter     | 59,-  |
| Universe           | 29,-  |
| Soccer Kid         | 29,-  |
| Ryder Cup          | 29,-  |
| Benefactor         | 33,-  |
| Lemmings           | 29,-  |
| Out to Lunch       | 15,-  |
| Alfred Chicken     | 9,90  |
| Power Games        | 14,90 |
| 1001 Girl          | 39,-  |
| World of Amiga     | 39,-  |
| World of Sound     | 39,-  |
| Lamborghini        | 64,-  |
| Syndicate          | 24,-  |
| Overkill / Lunar C | 15,-  |

## 3 DO

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Animals (D)               | 119,- |
| 20th Cent. Video Alm. (D) | 119,- |
| Oceans Below (D)          | 89,-  |
| Space Shuttle (D)         | 89,-  |
| Need for Speed (US)       | 99,-  |
| Mega Race (D)             | 99,-  |
| 3DO Sampler 2 (US)        | 19,-  |
| Toon Time (US)            | 39,-  |
| Shock Wave (D)            | 79,-  |

Bitte Gratis-Katalog anfordern!!

## MAIL

Laser Druck Service GbR  
Banfelder Str. 27  
47178 Duisburg  
Tel.: 0203-4791607 (ab 19 Uhr)  
Fax: 0203-4792255  
Versand: Post-Nr. 9,- DM  
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM  
Ausland (nur VK) 18,- DM

## Commed

\* D. Kirsch • 14478 Potsdam \*  
\*\* Am Schlangenteich 59 \*\*  
Telefon: 0331/293785  
Di.-Fr. 0331/2833172  
Di.-Fr. 10-13, 14-18 Uhr  
Sa. 10-12.30 Uhr

| Spiele                     | Disk     | CD   |
|----------------------------|----------|------|
| Aladdin                    | DA 68,-  |      |
| Die Siedler                | DV 72,-  |      |
| Discworld                  | DV 86,-  |      |
| Elite 3                    | DV 86,-  |      |
| Flight of the Amaz. Queen  | E 79,-   | 86,- |
| Flight Simulator 5.0       | E 88,-   |      |
| Kings Quest                | DV 93,-  |      |
| Little Big Adventure       | DV 99,-  |      |
| Nascar Carpet              | DV 99,-  |      |
| Magic Racing               | DA 79,-  | 86,- |
| Sim Tower                  | DA 80,-  |      |
| Slipstream                 | DA 76,-  |      |
| System Shock               | DV 86,-  |      |
| Tie Fighter                | DA 89,-  |      |
| Transit Trocon             | DV 97,-  |      |
| Ult. & Master of Orion     | DV 73,-  |      |
| US Navy Fighters           | DV 99,-  |      |
| War Craft                  | DA 90,-  |      |
| Wing Commander III         | DV 112,- |      |
| X-Wing                     | DV 71,-  |      |
| X-Com Terror from the Deep | DV 97,-  | 99,- |

## Sonderposten: alles nur CD-ROM!

|                   |         |
|-------------------|---------|
| Strike Commander  | DA 38,- |
| Syndicate Plus    | DV 38,- |
| Indy Car Racing   | DA 32,- |
| Privateer         | DA 38,- |
| Wing Commander II | DA 38,- |

Weitere Spiele? Einfach fragen!  
14.000 CDV Titel und Erotic-CD auf Anfrage

## Hardware

|                   |        |
|-------------------|--------|
| CPU               |        |
| UMC 486 SX 26     | 73,-   |
| UMC 486 SX 40     | 121,-  |
| AMD 486 DX2 66 3V | 238,-  |
| AMD 486 DX2 80 3V | 240,-  |
| AMD 486 DX4 100   | 259,-  |
| INTEL 486 DX4 100 | 462,-  |
| INTEL Pentium 75  | 580,-  |
| INTEL Pentium 90  | 760,-  |
| INTEL Pentium 100 | 1010,- |

## RAM

|                     |       |
|---------------------|-------|
| SIMM 1 MB 70ns      | 70,-  |
| SIMM 4 MB 70ns      | 235,- |
| SIMM 4 MB 70ns PS2  | 290,- |
| SIMM 8 MB 70ns PS2  | 553,- |
| SIMM 16 MB 70ns PS2 | 860,- |

## CD-ROM

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Sony CDU-55E IDE 2 Speed     | 240,- |
| Mitsumi FX400 IDE 4 Speed    | 330,- |
| Toshiba 3601B SCSI 4.4 Speed | 570,- |

## Diskettenlaufwerke

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Mitsumi 3,5"           | 51,-  |
| Teac 3,5"              | 60,-  |
| Teac Dual 3,5" & 5,25" | 210,- |

## Festplatten

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Conner 425 MB IDE             | 265,-  |
| Conner 850 MB IDE             | 440,-  |
| Quantum 420 MB IDE            | 300,-  |
| Quantum 540 MB IDE            | 315,-  |
| Quantum 730 MB IDE            | 392,-  |
| Western Digital 420 MB IDE    | 410,-  |
| Western Digital 540 MB IDE    | 423,-  |
| Western Digital 850 MB IDE    | 430,-  |
| Western Digital 1,2 GB IDE    | 635,-  |
| Conner 1 GB SCSI              | 850,-  |
| Conner 2 GB SCSI              | 1400,- |
| IBM DFHS-SIF 1 GB SCSI        | 1000,- |
| IBM DFHS-SIF 2 GB SCSI        | 1645,- |
| Quantum Lightning 540 MB SCSI | 377,-  |
| Quantum Lightning 730 MB SCSI | 465,-  |
| Quantum Atlas 2 GB SCSI       | 1870,- |
| Quantum Capella 2 GB SCSI     | 1370,- |

## Mäuse

|                        |      |
|------------------------|------|
| Logitech Pilot DEM     | 34,- |
| Microsoft Original OEM | 37,- |

## Grafikkarten

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| Trident 9000 512 KB ISA    | 72,-  |
| ET 4000 W32 1 MB ISA       | 160,- |
| Miro Crystal 12SD 1 MB VLB | 200,- |
| Spea Mercury P64 2 MB VLB  | 550,- |
| Miro Crystal 12SD 1 MB PCI | 200,- |
| Spea Mercury P64 2 MB PCI  | 595,- |
| Spea Mirage P64 2 MB PCI   | 365,- |

Irtrrinn und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand per UPS oder Post.

## Ladengeschäft:

Potsdam, Henning-von-Treschow-Str. 9-13  
Im Hauptgebäude des E.T. Stadions





# FLIGHT UNLIMITED

**Nach etlichen Messerundflügen und diversen Startverzögerungen heben die Kunstflieger von Looking Glass nun endlich am PC ab – mit einer Edel-Simulation, die alles bisher Dagewesene vom Himmel fegt!**

Im Auftrag von Origin haben die amerikanischen Programmierer ja schon so manchen Meilenstein auf den Monitor gerollt, man denke nur an „Ultima Underworld“ oder „System Shock“. Jetzt will man bei Looking Glass Technologies aber in die eigene Tasche wirtschaften und veröffentlicht unter den deutschen Vertriebsfittchen von Softgold eine Flugsimulation, deren Name Programm ist: Es warten schier unerschöpfliche Kunstflug-Möglichkeiten.

Damit auch ja kein Meister vom Himmel fällt, steht das wohltuend gewaltfreie Programm (aus Luftkämpfen ist in Sachen Originalität inzwischen ja wirklich quasi die Luft raus...) dem Neuling mit einer digitalen Flugschule zur Seite. Angefangen bei Grundübungen wie Landung oder Ruderwende bis hin zu komplexen Manövern wie der kubanischen Acht oder gar dem leibhaftigen Hammerhead-Turn fehlt hier wahrlich nichts auf dem Lehrplan. Und im Hangar stehen fünf Maschinen, von denen die Belanca Decathlon wohl am einfachsten in den Griff zu bekommen ist – der Doppeldecker Pitts und Walter Extras 300S sind da schon schwerere Brocken, ganz zu schweigen

von dem robusten Russen-Vogel Sukhoi. Wer die Höhenluft dagegen am liebsten in aller Stille genießt, dem sei der deutsch-amerikanische Segler Grob Acro empfohlen. Beim Gleitflug wollen allerdings die Gesetze der Thermik beachtet werden, wie Flight Unlimited überhaupt in bislang nicht gekannter Weise auf Realismus setzt. Die Aerodynamik wurde von den Designern bis ins Detail umgesetzt, der PC-Pilot hat während des Flugs auf seinen Umgang mit potentieller und kinetischer Energie zu achten, muß das

Drehverhalten des Propellers einkalkulieren usw. Ein wenig Einarbeitung in die Materie muß also schon sein, doch die Mühe lohnt sich, da neben dem Freiflug auch diverse Spielmodi zur Verfügung stehen. So dürfen schon im Rahmen der Flugschule unter Zeitdruck vorgegebene Richtungs-, Höhen- und Geschwindigkeitswerte erfolgen werden, dazu kommt eine Luftrallye auf verschiedenen Strecken. Hier sind dann gegen die Uhr Ringe zu durch-eilen, was je nach Schwierigkeitsgrad eine enorme Herausforderung darstellt. Für den Motivationsschub sorgt dabei die eigene Bestzeit (in Form eines CPU-Konkurrenten), welche bei allen folgenden Durchgängen zu unterbieten ist.

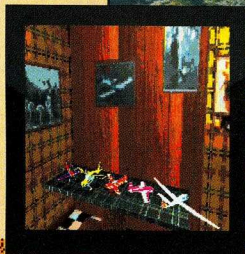
Um seine Erfolge auch prestigeträchtig zur Schau stellen zu können, lassen sich alle Manöver mit einer Recorder-Funktion auf-



**Die Fluggebiete auf einen Blick**



**Im Gleitflug über Frankreich**



**Das Fliegerquintett**





Über den Wolken...

zeichnen, auch die spektakulärsten Abstürze (wenn die Maschine etwa echtzeitberechnet in sämtliche Einzelteile zerschellt) dürfen für die Nachwelt festgehalten werden. An Abwechslung herrscht ebenfalls kein Mangel, da insgesamt sechs Gebiete zu überfliegen sind, darunter die herrlichen Wälder Alaskas, die Wüste von Arizona, das gebirgige Springfield und mit den saftigen Wiesen von Dinan sogar ein europäisches Szenario. Allüberall setzt die Präsentation dabei völlig neue Maßstäbe, denn die voll texturierten Render-Flugzeuge ziehen über plastischen Landschaften ihre Bahnen, wie man sie sich bisher am PC nur erträumen konnte: Je nach gewählter Auflösung (von 320 x 200 bis hin zu 1024 x 768 Pixeln) und dem eingestellten Detailgrad möchte man streckenweise schwören, vor einer sündteuren Workstation zu sitzen!

Zu verdanken ist die gewaltige Grafik-Power der Verwendung von digitalisierten Luftaufnahmen, die mit nachträglich einberechneten Landschaftsdetails und höchst raffinierten Texturen aufwarten, so daß niemals ein „zerpixelter“ Eindruck entsteht, wie er für

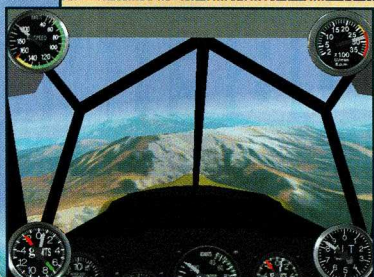
andere Vertreter des Genres so typisch ist. Der Sound steht da kaum nach, denn neben den originalen Maschinengeräuschen begleitet eine komplett deutsche Sprachausgabe des Fluglehrers die Pilotenkarriere, über die in einem Logbuch genauestens Buch geführt wird. Bei soviel Klasse bedarf es freilich auch einer entsprechenden Hardware: Obwohl vom Hersteller ein 486 DX/33 mit 8 MB RAM als Minimalkonfiguration angegeben wird, kommt echtes



Springfield aus der Luft

Fluggefühl erst ab einem Pentium mit 16 MB auf. Dies zeigt sich auch in der super-exakten Steuerung, weil ein Handling dieser Qualität nun mal ganz unabhängig von der superben Präsentation zu immer neuen, noch kniffligeren Manövern animiert. Wer dabei noch den letzten Realo-Kick auskosten will: Flight Unlimited unterstützt sämtliche Thrustmaster-, Gravis- und CH-Flightsticks samt Rudders sowie alle bislang erhältlichen VR-Helme vom VFX-1 über CyberMaxx, VictorMaxx und Virtual I/O Glasses bis hin zum 7th Sense VR-System.

Kurz und sehr gut: Wer meint, daß die Luft nicht nur zum Ballern da ist, und über die



erforderliche Hardware verfügt, darf sich diese Simulation nicht entgehen lassen – reine Aktionisten mögen sich hier zwar bald langweilen, aber für Hardcore-Piloten ist Flight Unlimited das derzeit ultimative Erlebnis am Computer! (mic)

## FLIGHT UNLIMITED

### LOOKING GLASS/SOFTGOLD

Kunstflug in bisher nie gekannter Präzision und Präsentation.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 94% |
| SOUND      | 89% |
| STEUERUNG  | 92% |
| MOTIVATION | 79% |

## URTEIL

**87%**

Für Fortgeschrittene

Preis:

119,- DM

# PC

**Minimal-Konfiguration:** 486 DX/33 mit 8 MB RAM, 15 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk.

**Optimal-Konfiguration:** Pentium 120, 16 MB RAM, Quadrospeed-Laufwerk.

**Unterstützt werden:** Tastatur, Maus, Thrustmaster FCS, FLCs, CD-Flightstick, Gravis Phoenix, VFX-1, CyberMaxx, VictorMaxx, Virtual I/O Glasses, 7th Sense VR System, VGA, SVGA, Soundblaster/Pro/16/AWE 32, Gravis UltraSound und Roland RAP-10.

**Besonderes:** Komplett deutsch, inklusive Sprachausgabe. Das Programm kann in weitem Umfang an die vorhandene Hardware angepaßt werden.



Die Flugschule zum Abheben



# “ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

*A Final Unity* ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und übernehmen Sie das Kommando!

## STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity”™

© und © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Spectrum HoloByte ist ein autorisierter Nutzer. Spectrum HoloByte ist ein eingetragenes Warenzeichen von Spectrum HoloByte, Inc. Andere Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.





Mit den Original-  
stimmen aus der  
amerikanischen  
TV-Serie



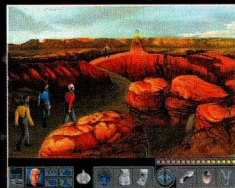
Die Spannung auf der Brücke steigt: Alarmstufe Rot steht direkt bevor.



Stellen Sie einen AdBetrup zusammen und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Rufquellen und stellen Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunterbeamen und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.



Erhältlich für  
IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past..." für Super NES®.

**Spectrum**  
**HoloByte** **MICRO PROSE**



# VOLLGAS

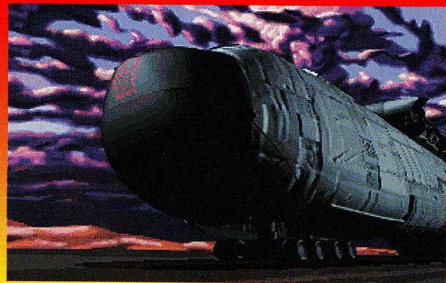
Das neue Grafikadventure von Lucas Arts verbindet Tradition mit Innovation – im Ergebnis wartet ein interaktives Road-movie im Stil eines Trickfilms, das hinsichtlich der Steuerung und dem Unterhaltungswert keine Wünsche offen läßt.



trotzdem im Graben endet. Und sobald die fiesche Mechanikerin Mo die Kiste wieder auf Vordermann gebracht hat, kommt es schließlich ganz dicke, denn Ripburger will, daß beim Traditionsbetrieb Corley in Zukunft nur noch Mini-Vans vom Fließband rollen – der Chef will das nicht und bezahlt seinen Widerwillen mit dem Leben. Und den Mord hängt die Niete in Nadelstreifen natürlich Ben an...

Während der lederne Protagonist nun mit Vollgas um seine Rehabilitation kämpft, zeigt sich, daß auch die Grafiker voll am Gas hängen: Das Spiel potenziert die von „Monkey Island“ über „Indiana Jones“ bis hin zu „Sam & Max“ von Lucas Arts gewohnte Präsen-

**B**iker Ben hat's wirklich nicht leicht: Da unterbreitet ihm Adrian Ripburger, der fiese Vizepräsident von Corley Motors, erst mal ein unlauteres Angebot, dann wird unser cooler Held auch noch hinterrücks niedergeschlagen und wacht im Müllcontainer seiner Stammkneipe „Kick Stand“ wieder auf. Mehr noch, seine gesamte Gang ist verschwunden, und die Schlüssel für seinen Feuerstuhl sind auch weg. Kaum hat man sie dem Barkeeper mit handfesten Argumenten wieder abgeknöpft, steht ein motorisierter Kampf gegen einen Rockerkonkurrenten auf dem Programm, der für Ben zwar siegreich, aber



Stoßzeit...





**Ein Rocker wie aus dem Bilderbuch: Biker Ben**

tation, indem hier filmartig geschnittene Animationen, Überblenden und Zwischensequenzen auf den Betrachter einprasseln – tatsächlich war das Wort vom interaktiven Zeichentrickfilm selten so treffend. Ja, die geänderten Fahrzeuge wie futuristische Mopeds, schnittige Luftkissenlimousinen oder wuchtige Trucks können sogar via integrierten Bildschirmschoner in Ruhe von allen Seiten begutachtet werden. Die Darsteller selbst hat man ebenfalls prächtig in Szene gesetzt, allen voran den meist recht finster dreinblickenden Helden mit dem markanten Kinn. Der weiß auch durch seinen tiefen Baß zu begeistern, wie die (reichlich vorhandene) Sprachausgabe überhaupt durchweg genial gelungen ist. 'Wer mag, darf freilich auch zusätzlich Textausgaben am Screen einblenden, deren Verweildauer stufenlos eingestellt werden kann.

Nicht minder beeindruckend ist die Sounduntermalung des Abenteuers, das fetzige Heavy-Metal-Tracks der kalifornischen Biker-Band „The Gone Jackals“ neben anderen, ebenfalls jederzeit exakt zur Situation passenden Musikstücken für Atmosphäre sorgen; etwa wenn beim abgewrackten Schrotthändler herrlich schräger Country-Blues aus dem Transistorradio jault. Dazu kommen feinste Stereo-Effekte, so daß bisweilen ein echtes Raumklinggefühl entsteht. Auch die Benutzerführung zeigt sich (wie von diesem Hersteller gewohnt) über jede Kritik erhaben, zumal die



Maussteuerung gegenüber den Vorgängern nochmals vereinfacht wurde. Um z.B. die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Barkeepers zu erregen, bewegt man den Cursor auf dessen Schädel: Erscheint ein roter Rahmen um das Fadenkreuz, wird das linke Mausohr gedrückt, und das Interface mit den Icons für die verschiedenen Aktionen erscheint. Jetzt einfach das Kreuz auf die Hand ziehen, die Maustaste loslassen, und schon greift sich Ben den Nasenring des Glatzkopfs...

Ebenso eröffnen Augen bzw. Mund des beklickbaren Totenschädels und der dabei befindliche Stiefel je nach Situation andere Handlungsmöglichkeiten. Auf diese Art werden Gegenstände untersucht, aufgenommen oder benutzt, man darf nahezu allem und je-



**Kleine Zerreißprobe gefällig?**

dem einen Tritt verpassen und natürlich mit allerlei Leuten ein Multiple-choice-Schwätzchen führen. Sämtliche Fundstücke wandern selbstredend zwecks späterer Verwendung in das schädel förmige Inventory, das man mit der rechten Maustaste auf die Mattscheibe holt – während die Gegenstände zwischen den Beißerchen stecken, wird per Klick auf die Pfeile in den Augenhöhlen durch die Habseligkeiten gescrollt. Lediglich beim Aufrufen des Optionsmenüs, über das unter anderem die Spielstände geladen und gespeichert werden, ist der Griff zur Tastatur erforderlich. Ansonsten hat man mit dem Nager alles bestens im Griff, die alternative Steuerung per Keyboard oder Joystick ist daher verzichtbar.

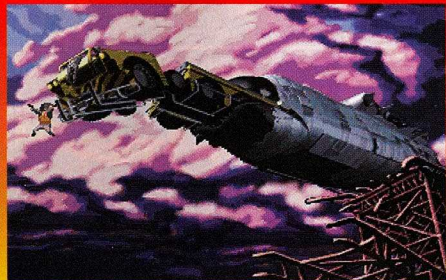
Dieser Komfort kommt auch und gerade bei den Rätseln zum Tragen, deren Lösung bisweilen auf Timing oder Zeitdruck abzielt. Allzu schwer ist die zumeist sehr logisch konstruierte Knobelkost freilich nicht, weshalb Vollgas leider ein relativ kurzes Vergnügen darstellt. Wohl um es ein wenig zu strecken, haben die Designer ein paar Actionsequenzen von eher durchwachsender Qualität eingebaut. Als unterhaltsame Geschicklichkeitstests erweisen sich nämlich allein die Straßenkämpfe, von denen während der Suche nach wichtigen Ausrüstungsgegenständen und dem versteckten Zugang zum Unterschlupf einer Bande von Highway-Piraten jede Menge zu bestreiten sind. Dabei muß Ben versuchen, seinen Nebenmann durch geschicktes Heranmanövrieren und präzise



**Übersicht pur: Aktionsmenü...**

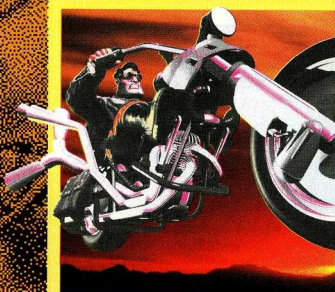
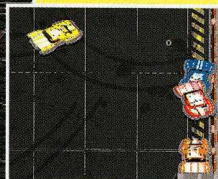


**...und Inventory**



**... auf dem Highway**



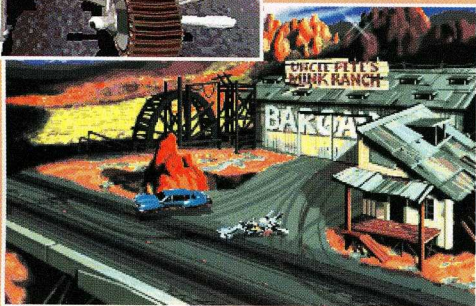

**Das Demolition Derby**


Mausklicks aus dem Sattel zu heben. Geht das zunächst lediglich per Faust und Stiefel, darf man später auch erbeutete Morgenssterne, Holzplatten oder gar eine Kettensäge schwingen. Bis man allerdings durch Versuch und Irrtum die richtige Waffe für den richtigen Gegner gefunden hat, können die Nerven bereits ganz schön blankliegen. Dagegen ist das schlicht potthäßliche und langweilige Demolition Derby von Anfang an einfach nur überflüssig: Da ruckeln die Vehikel durch eine optisch derart anspruchslose Draufsicht-Arena, daß man heilfroh ist, dieses Traversierspiel mit der richtigen Taktik blitzschnell überstanden zu haben.

Doch sind das ja nur kurze Schwächeperioden eines Adventures, das im übrigen förmlich vor Humor überbordet. Lachmuskelstrapazierende Höhepunkte sind z.B. die putzigen Aufziehhäuschen, welche man unter den Klängen von Wagners Walkürenritt als Raumkommando durch ein Minenfeld jagt, der ewig quasselnde Souvenirverkäufer Hor-

race oder der Auftritt des flügelamputierten Transportflugzeugs, das über den Highway brettet. Und vom beherzten Tritt mit dem eigens implementierten Stiefel-Con sollten Spaßvögel auch dann Gebrauch machen, wenn's mal nicht unbedingt notwendig ist. Den letzten Lacher haben sich die Digi-Artisten um den Star-Regisseur George Lucas natürlich wieder für diejenigen aufgespart, die den ellenlangen Abspann wirklich bis zum Ende durchhalten.

Der langen Rede kurzer Sinn: Vollgas ist ein Fest für die Sinne und weiß den Spieler in nahezu jeder Hinsicht blendend zu unterhalten. Die Wertung hätte somit auch noch höher ausfallen können, hätte der Hersteller den Titel nicht gar so wörtlich genommen – wer Vollgas gibt, kann seinen Feuerstuhl hier schon nach einem Wochenende wieder einmotten. (st)


**Straßenkampf mit Kettensäge**
**Am Ende der Strecke**

**VOLLGAS**
**LUCAS ARTS**
**Ein interaktives Roadmovie im Cartoon-Stil – kurzweilig in jedem Sinn des Wortes!**


|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 82% |
| SOUND      | 89% |
| STEUERUNG  | 86% |
| MOTIVATION | 80% |

**URTEIL**
**83%**
**Für Fortgeschrittene**
**Preis:**
**109,- DM**
**PC**
**Minimal-Konfiguration:** 486 DX/33 mit 8 MB RAM, 1 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem 486 DX2/66 mit Quadrospeed CD-ROM.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, Joystick, VGA, SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound.

**Besonderes:** Komplett in Deutsch erhältlich.



**jetzt 4x in Berlin**  
Neukölln – Jonasstraße 28/29  
Steglitz – Bismarckstraße 66  
Friedrichshain – Rigaer Str. 106  
und ganz neu seit 16. Juni 1995:  
Spandau – Nonnendammallee 82  
U-BfH. Rohrdamm (Linie 7)

# Media Point

## Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

### Cyberwar

Der Geheimtipp unter den interaktiven  
Spielfilmen mit atemberaubenden  
3D-Grafiksequenzen auf 3 CD's!  
Jetzt zum absoluten  
Sensationspreis!

**39,95**

**Alone in the Dark 1**

incl. Jack in the Dark

CD-ROM **29,95**

**Alone in the Dark 2**

PC Disk **29,95**

### Oldtimer

Erleben Sie mit Max Design's  
herausragender Wirtschaftssim-  
ulation die Anfänge der  
Automobilindustrie – jetzt zum  
absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

### Unser Tip des Monats

### Full Throttle

– Vollgas –

Lucas Arts präsentiert sein  
neuestes Adventure mit einer  
packenden Story und  
spannenden Actionseinen!  
nur auf CD-ROM (e.d.a.)

**69,95**

### Der Megahammer!

Top-Titel als Sonderedition  
mit CD-ROM – komplett in deutsch!

Indiana Jones 4

Indiana Jones 3

Monkey Island 1

Might & Magic 3

je Titel nur **9,99**

### Kaum zu glauben!

### Flugsimulator 5.0

von Microsoft, komplett deutsch  
– solange der Vorrat reicht –

PC-Disk

**49,95**

### Aces Collection

Red Baron

Aces of the Pacific

Aces over Europe

komplett auf einer CD-ROM  
incl. Missions zum ab-  
soluten Hammerpreis!

**49,95**

### PC-Spiele

11th Hour 99,95\*

1942 – Pacific Air War Gold 69,95

**1945 – The Battle of Britain** 99,95\*

Aces of the Deep (dt.) 89,95 89,95

Aces of the Deep Expansion Disk 39,95

Aldrin 89,95 79,95

Alien Legend 89,95 79,95

Alone in the Dark 3 (dt.) 89,95 89,95

Armored Fleet (dt.) 59,95 59,95

Atlas 2000 Action Pack 59,95 59,95

**Autobahn 2000** 79,95 79,95

Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS 39,95 49,95

Battle Isle 2 (dt.) 89,95 89,95

Battle Isle 2 – Scenery CD 99,95

Bazooka Sue 89,95\* 89,95\*

Bing! (dt.) 79,95 79,95

Biologie 99,95

**Blackhawk** AKTIONSPREIS 49,95

Bolo 59,95

Cannon Fodder 2 89,95\* 89,95\*

Chaos Control 79,95

Comanche incl. Missions (dt.) 79,95 69,95

**Command & Conquer** 99,95\*

Creature Shock (dt.) 99,95

Crusade (dt.) 89,95\* 89,95\*

Crusader – No Remorse 99,95\*

Cyberia (dt.) 99,95

Cybermage 99,95\*

Daedalus Encounter 99,95

Dark Forces (dt.) AKTIONSPREIS 89,95

Descent 89,95 89,95

Der Meister (dt.) 79,95

Der Reeder (dt.) 79,95

Die Siedler 79,95

**Die letzte versunkene Rallye** 79,95 89,95\*

Dime City 69,95\*

Doom 1 & 2 (Utilities & CD) 89,95 79,95

Doppelpass (Anstoss + Wordcup) 89,95 89,95

Dungeon Master 2 89,95\* 89,95\*

Earth Siege 89,95 89,95

Earth Siege Expansion Pack 49,95 49,95

**EA Sports Rugby** 89,95\*

Elder Scrolls 2 79,95\*

Elite 3 (1st Encounter) 79,95 79,95

FIFA Soccer 89,95 89,95

Flieger-Wing (dt.) 59,95 59,95

Flight of the Amazon Queen 89,95 89,95\*

Flugsimulator 5.1 (engl.) 79,95 79,95

Forever Unlimited 89,95

Front Lines (dt.) 69,95 69,95

**Future Dimensions (dt.)** 69,95\*

Great Nav. Battles 3 (Burn, Steel) 39,95

Hanso – Die Expedition 49,95

Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) 89,95 89,95

Hattrick (DM 3.0) Supporter 59,95

Hattrick (Karrieren) 99,95\* 99,95\*

Heil 89,95

Hero of Might & Magic 89,95\* 89,95\*

High Seas Trader 79,95 69,95

**Hi-Score** 89,95\*

Holm KA 50 AKTIONSPREIS 89,95 89,95

Hohennet-Saga 89,95

### PC-Spiele

Hollywood Pictures 89,95\* 89,95\*

Hugo 69,95 69,95

Inda 1422 Collection (dt.) 79,95

Iron Assault 69,95

Incredible Machine 2 89,95\* 79,95\*

Interno (dt.) AKTIONSPREIS 39,95 89,95\*

Innocent until Caught 2 69,95\* 69,95\*

**Jagged Alliance** 79,95 89,95\*

Jonas 79,95 79,95

King's Quest 7 (dt.) 89,95 89,95

Kix & Play (dt.) 89,95 89,95

**Knights of Xentar** 89,95

Larry 1-6 Collection komplett 89,95

Last Dynasty 89,95\*

Legend of Kyandia 3 (dt.) 89,95

Lemmings 3 (World of Lemmings) 69,95 69,95

Linux 386 Pro (3 Kurven) 69,95

Lion King 69,95

Little Big Adventure (dt.) 99,95

Lode Runner 89,95 69,95

Lost Eden (dt.) 79,95

Logic Masters Super Soccer 89,95 49,95

Magical Gathering 99,95\*

**Magic C.D. Data CD: Hidden Worlds 39,95**

Magie of Endoria 79,95\* 89,95

Master of Magic (dt.) 89,95 69,95

Maniac Mansion 2 (dt.) 79,95 69,95

Marco Polo 79,95\*

Master of Magic (dt.) 89,95 99,95

McKinley Machines 2 79,95\* 79,95\*

Myst 99,95

Nascar Racing 79,95\*

Nascar Racing Track Pack 39,95\*

**Neu Strike (dt.)** 99,95

NSA Live 35 99,95

NHL Hockey 95 79,95

Nightropolis (dt.) 99,95

One Must Fall 2007 79,95

Panzer General 89,95 89,95

PDA Tour Golf 486 99,95

Phantasmagor 99,95\*

Pinball Fantasies Deluxe 69,95

**Pinball Fantasies** 79,95 29,95\*

Pinball Mania 79,95 49,95

Pizza Connection 89,95

Prototype (dt.) 89,95

Purple Pinball 89,95 89,95

Ravenloft 2 – Stone Prophet 89,95

Real Assault (dt.) 49,95

Sams & Max (dt.) 79,95 69,95

Sensible Golf 79,95\*

Sensible World of Soccer 69,95\* 69,95\*

Sim City 2000 (dt.) 99,95 99,95

**Sim Tower** 89,95 89,95\*

Simon the Sorcerer (dt.) 99,95 99,95

Spiralteam 500 79,95 79,95

Star Trek – Next Generation 99,95

Star Wars Screen Entertainment 59,95

Stemmerscheck (DISA 2, dt.) 79,95 89,95

Stonekeep 99,95\*

### SuperKarts

SuperKarts 99,95 99,95

Super Street Fighter 2 Turbo 69,95 69,95

System Shock 69,95 79,95

Tank Commander (dt.) 89,95

Theme Park (dt.) 89,95 79,95

**Throne of Darkness** 79,95

The Fighter Mission Disk (dt.) 39,95

Transport Tycoon (dt.) 99,95 99,95

Transport Tycoon World Editor 39,95

Tuneland (dt.) 79,95

U.F.O. & Master of Orion komplett 79,95

Unleash a Killing Moon 99,95

US Navy Fighter (dt.) 99,95

USS Ticonderoga 99,95\*

**Volgais – Full Throttle (e.d.a.)** 89,95

Volgais – Full Throttle (e.d.a.) 69,95

WarCraft: Orcs & Humans 89,95 89,95

Warriors (dt.) 79,95\* 79,95\*

Whales Voyage 2 69,95

Wing Commander 1 + 2 Deluxe 69,95

Wing Commander 3 (dt.) 109,95

Wing Com. Armada (Wings) 79,95\*

**Wings of Glory AKTIONSPREIS 59,95**

Wings of Glory 2 79,95

X-COM – Terror from the Deep 99,95 99,95

X-Wing (incl. aller Zusatzdisks) 69,95 79,95

Zoro 69,95

### PC-Preishits

7th Guest 99,95

Alone in the Dark 2 (dt.) 29,95

Alone in the Dark 2 (dt.) 29,95

**Burning Steel 2 (engl.)** 19,95 19,95

Burnin' Steel 2 (engl.) 39,95

Burntime 29,95

Campana 2 19,95

Chaos Engine 29,95

Cyberia (dt.) SONDERPOSTEN 29,95

Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN 39,95

**Die schwarze Auge 1 (dt.)** 39,95 39,95

**Die schwarze Auge 2 (dt.)** 39,95 39,95

Der Clop 29,95

Der Panzerer 39,95 49,95

Diggers 19,95

Dragon Lore SONDERPOSTEN 49,95

Dune 2 (CD-Rom / Disk-engl.) 39,95 29,95

Eco Quest 19,95

Elite 2 39,95

F-14 Fleet Defender (CD-Gold) 59,95 29,95

Fields of Glory (dt.) 39,95 39,95

Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP. 29,95 49,95

Formula 1 Grand Prix 29,95 29,95

**Formula Phantasies** 39,95

Galaxy 2 19,95

Great Courts 2 29,95 29,95

Gunsnp 2000 39,95 39,95

Hinshel & 200 Spiele 29,95

Hinterland 19,95

Inhar 1 (dt.) 19,95 19,95

Inhar 2 (dt.) 29,95 29,95

Inhar 3 39,95

### PC-Spiele

King's Quest 6 (dt.) 29,95

Landis of Lore (dt.) 29,95

Legend of Lore 2 (dt.) 29,95

Lohar Mathias 29,95 29,95

Megacore 29,95

Megalomaniac 29,95

MicroMan 29,95

**Michael Jordan in Flight** 29,95

Monkey Island 1 + 2 (dt.) je 39,95 je 39,95

North & South 29,95

Oldtimer (dt.) 39,95 49,95

**Pirates Gold (dt.)** 29,95 29,95

Populous 2 + Powermancer 29,95

Privatier 29,95

Red Baron & Rail: Tycoon kompl. 39,



# Slipstream 5000



Wer „Rebel Assault“ kennt, erinnert sich gewiß mit Wonne an die rasante Gleiterhatz durch einen 3D-Canyon – bei Gremlin hat man nun gleich zehn solcher Rennstrecken für Futuro-Piloten auf eine CD gepackt!

**V**or Spielbeginn hat man die Qual der Wahl zwischen zehn Fluggeräten mit unterschiedlich befähigten Piloten, Ausrüstung in verschiedenen Preisklassen, gegnerfreien Übungs- und regulären Einzelrennen, der kompletten Meisterschaft, drei Schwierigkeitsgraden, eingeblendeten Zwischenzeiten und ein paar anderen Dingen, wie sie für das Renngenre typisch sind. Gerast wird dann nicht nur durch hübsch texturierte Schluchten, viel öfter wollen enge und kurvige Tunnel gemeistert sein. Und das ist kein Klacks, beschleunigt so ein Slipstreamer (auf Wunsch auch automatisch) doch bereits in der Grundausstattung auf satte 600 Kilometerchen pro Stunde!

Die wilde Jagd bietet Abwechslung satt und führt u.a. durch den Urwald am Amazonas und in Städten wie London vorbei an Sehenswürdigkeiten, etwa dem Big

Ben. Dabei stehen oft Alternativwege offen, da die wunderschöne Grafik hier im Gegensatz zu ähnlichen CD-Racern nicht vorberechnet ist. Vielleicht noch wichtiger ist, daß die Rennen ohne alle Regeln ausgetragen werden – man bekriegt sich mit der Konkurrenz in Form von freundlichen Remplern oder gar Laserschüssen. Dabei kann natürlich der Motor oder die Steuerung Schaden nehmen, weshalb sich unterwegs Sammelextras finden, die teilweise auch ganz bedarfsgerecht einzusetzen sind. Neben Reparatur-, Boost- und Turbo-Symbolen gibt es allerdings auch eines, das beim Überfliegen die Steuerung verrißt. Irgendwo auf der Strecke findet sich dann auch stets ein „Werkstatt-Tunnel“; wessen Flieger also bereits auf dem letzten Loch pfeift, der sollte den kleinen Umweg in Kauf nehmen.

Geld und Punkte erhält bei den Wettflügen bzw. der Meisterschaft nur, wer unter den ersten sechs über die Ziellinie

rauscht, wobei die Wettbewerbe per (Null-) Modem, Netzwerk oder am Split-screen auch zu zweit ausgetragen werden können. Für solche Duelle darf man sich nach Belieben einen der zehn Kurse aussuchen, während Solisten in der Meisterschaft nur zum nächsten Lauf zugelassen sind, wenn sie den vorherigen unter den vier Bestplatzierten absolviert haben. Bei einem Sieg darf man sich das Rennen auch noch mal in der Wiederholung ansehen, wofür diverse Sichtperspektiven zur Verfügung stehen – manche davon eignen sich auch ganz prima zum Spielen, andere wegen der hektischen Ranz des Gameplays eher nicht.

Am Ende jedes Durchgangs darf der Spielstand abgespeichert und die hoffentlich verdiente Prämie in das Tuning der Gleiter investiert werden. Sie lassen sich rechts und links mit je einer von zwölf unterschiedlich durchschlagenden Waffen bestücken, drei bessere Zielsysteme sind



Eine Strandpartie in Hawaii aus zwei Perspektiven



Ab durch die Pyramiden



Banzai-Rennen in Tokio



Der Canyon ist allen Spielspaßes Anfang







Welchen Gleiter hätten Sie denn gern?



Moderation mit Charme

ebenfalls verfügbar bei fünf hochkarätigen Turboladern für den Motor. Apropos hochkarätig: Dieses Prädikat ist auch für die Spielgrafik anwendbar, welche sogar deutlich besser aussieht, als es das etwas kurze Intro vermuten läßt. So vermittelt Slipstream 5000 einen erstaunlich echten Eindruck von Geschwindigkeit; wer hier haarscharf an einer Wand vorbeischrammt, zieht unweigerlich den Kopf ein. Unterstützt wird die Illusion von einem feinen Soundtrack aus Wind- und Einschußgeräuschen, angenehmer Hintergrundmusik und den flotten (Funk-)Sprüchen der Gegner. Die komplette Sprachausgabe wurde nicht nur eingedeutscht, man ließ die Kommentatoren, welche jede Strecke vor dem Flug ausführlich vorstellen, sogar teilweise noch im Akzent des jeweiligen Austragungslandes reden.

Wer hier das vorzügliche Fluggefühl in seiner ganzen Pracht genießen will, der

braucht allerdings auch einen vorzüglichen Prachtrechner: Ohne Pentium unter der Haube sollte man die Grafikdetails und damit auch das Ruckeln reduzieren, und zur Steuerung empfiehlt sich allein ein guter Analog-Stick – greift man statt dessen zu einem Billigmodell, 'nem Digitalknüppel, der Maus oder gar zur Tastatur, geht viel vom Unterhaltungswert verloren. Der ist bei entsprechender Hardware-Konfiguration aber nahezu grenzenlos, da das Handling grundsätzlich simpel ist und die dauerhaft abgespeicherten Rundenrekorde, Tabellenplätze und Meisterleistungen die Motivation auch langfristig unter Dampf halten. Daher kann man Grenlin zu Slipstream 5000 wirklich nur gratulieren, hier ist den Jungs mal wieder ein Kultspiel geglückt! Schade nur, daß sie sich den Netzwerk-Modus für bis zu zehn Futuro-Raser unbedingt für den Nachfolger dieser digitalen Adrenalininjektion aufsparen wollten. (mm)

## SLIPSTREAM 5000

GREMLIN

Futuristisches 3D-Rennspiel mit allen Schikanen.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 84% |
| SOUND      | 80% |
| STEUERUNG  | 76% |
| MOTIVATION | 88% |

URTEIL

85%

Variabel: 3 Stufen

Preis:

99,- DM

# PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 4 MB RAM und Singlespeed CD-ROM.

Optimal-Konfiguration: Pentium mit schneller Grafikkarte, Quadrospeed-Laufwerk und einem hochwertigen Analog-Joystick.

Unterstützt werden: Joystick, Maus, Tastatur, AdLib, SB/Pro/16 und Roland.

Besonderes: Per Splitscreen, (Null-)Modem oder Netzwerk für zwei Spieler gleichzeitig geeignet; komplett deutsch.

# Playstation

Die geplante Umsetzung soll noch schöner werden.



tennen unter fran-  
ösischer Erde



Die Zuschauertribüne von Chicago



Motoren und Waffen in reicher Auswahl





# SONY'S PLAY

**Anfang September zieht der japanische Elektronik-Multi mit seiner Neuentwicklung in die Schlacht um den europäischen Multimedia-Markt: Ist die neue CD-Konsole eine echte Alternative zur etablierten Hardware?**

**S**eit der Japan-Premiere Ende 1994 konnte Sony von der Playstation bereits über eine Million Einheiten verkaufen, entsprechend hohe Erwartungen knüpft man auch hierzulande an das 32-Bit-Gerät. Das gilt insbesondere für den krisengebeutelten Konsolenmarkt, der kaum noch 16-Bit-Maschinen und geeignete Software an den Mann bringen kann – auf den Walkman-Erfindern und ihrem legendär hohen Marketingbudget ruhen daher quasi die Hoffnungen einer ganzen Branche...

## DER MARKT

Dabei sind Sonys Erfahrungen in der verspielten Multimedia-Szene weder besonders umfangreich noch sonderlich gut: Das für Nintendos SNES-Konsole entwickelte CD-ROM-Laufwerk ist nie im Handel aufgetaucht. Doch wurden aus dem Debakel Lehren gezogen, weshalb man Software-Designern schon in den ersten Entwicklungsphasen der Playstation ein Mitspracherecht eingeräumt hat – mit der Folge, daß bereits zur bzw. kurz nach Markteinführung mit einer wahren Flut von Spieliteln zu rechnen ist. Derzeit haben jedenfalls rund 400 Softwarehäuser entsprechende Produkte zumindest in Planung, für Nachschub in den unter-

schiedlichsten Qualitätsstufen sollte somit gesorgt sein. Sony selbst forciert diesen Trend noch durch Entwickler-Konferenzen und Coding-Workshops; zudem hat der Konzern ja erst unlängst die renommierte Spieleschmiede Psygnosis aufgekauft. Hier wird ebenfalls bereits fleißig an Playstation-Games diverser Genres gearbeitet, einige der von den Engländern geplanten Titel sind ja auf unserer Begleit-CD zu sehen. Daß es sich dabei aufgrund der relativ einfachen Konvertierbarkeit vom PC CD-ROM zumeist um anspruchsvolle Adventures oder Rollenspiele handelt, ist gewiß kein Fehler; daß Sony die Euro-Hardware so codieren will, daß keine Import-Software verwendet werden kann, dürfte für den Endverbraucher aber wohl trotzdem ein kleiner Wermutstropfen sein.

## DIE HARDWARE

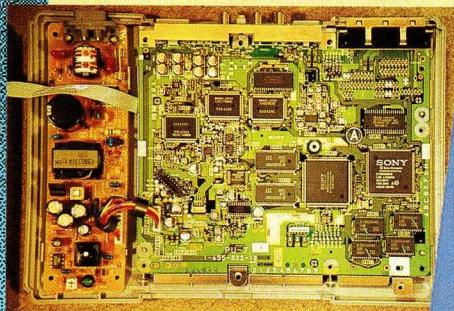
Abgesehen von solch umstrittenen Schutzmechanismen verfügt die Playstation freilich über ein unbestritten vielversprechendes Innenleben: Das integrierte Doublespeed CD-Laufwerk vermag rund 650 MB an Daten von speziellen, an der schwarzen Färbung sofort erkennbaren Schillerscheiben zu lesen – Intros, Extras und Full-Motion-Videos stellen für das Gerät also kein Problem dar. Und was am PC längst üblich ist, könnte

hier durchaus noch besser aussehen, weil die hardwaremäßige JPEG-Dekompression in Tateinheit mit einem 256 KB großen CD-Puffer bei verkürzten Ladezeiten eine höhere Datendichte erlaubt, als in der DOS-Welt üblich. Die Programmierung von Grafik und Sound erfolgt auch nicht direkt über die Hardware (wie bei gängigen 16-Bitern oder dem Jaguar), statt dessen erledigt ein relativ umfangreiches Betriebssystem lästige Aufgaben wie das Datenladen, das Zeichnen von Polygonen oder Sprites. Der Gamedesigner wird sich daher ganz auf das Wesentliche, sprich das Gameplay konzentrieren können.

## DIE TECHNIK



Die ganz große Stärke der Playstation liegt in der Polygon-Berechnung, zumal extra hierfür ein paar ausgefeilte Custom-Schaltkreise eingebaut wurden. So vermag die sogenannte Geometry-Engine pro Sekunde 1,5 Mio. Vielecke zu kalkulieren, genug für virtuelle 3D-Welten vom Feinsten. Belegt der Programmierer die Polygone mit einer gemusterten Textur und Lichtreflexionen, werden immer noch 500.000 innerhalb einer Sekunde verwaltet bzw. gestaltet – ein Wert, der die Vergleichsdaten von Atari Jaguar, dem 3DO und selbst Segas neuem Saturn übertrifft! Dafür fehlt zwar Hardware-Un-



**Das Innenleben der Playstation: wenig Chips, aber viel Power**





# STATION

terstützung für Sprites und Scrolling, aber das sollte sich verschmerzen lassen: Saubere Konvertierungen traditioneller Actionspiele wie „Parodius“ oder „Raiden Project“ beweisen, daß es auch ohne geht. Der Sound erschallt direkt vom Silberling oder aus 24 Stereokanälen bei 44 kHz Samplingfrequenz, digitale Qualität ist also in jedem Fall garantiert. Und all das wird von einer RISC-CPU namens R3000A verwaltet, die bei einer Taktfrequenz von 33 MHz bis zu 132 MB über den 32 Bit breiten Datenbus schaukelt und damit praktisch in der Pentium-Klasse mitspielt.

## DAS HANDLING

Obwohl der Verkaufspreis für eine komplett ausgestattete Playstation hierzulande bei moderaten 500 bis 600 Mark liegen soll, wird es dem Gerät an nichts mangeln. Es kann an jedem Fernseher angeschlossen werden, bringt über ein separates RGB-Kabel am Videomonitor extrascharfe Bilder, ermöglicht über das „Combat Cable“ auch Netzwerkbetrieb und verfügt über ein vom gängigen Standard zwar abweichendes, aber flexibles und gut handhabbares 10-Button-Joypad. Die Konsole fungiert auf Wunsch auch als Abspiel-Station für Musik- oder Photo-CDs bzw. bei Nachrüstung einer MPEG-Cartridge als Video CD-Player. Eine Maus zur komfortablen Bedienung von komplexer Zockware ist nachrüstbar, das Speichern und Tauschen beliebiger Spielstände auf wechselbaren SRAM-Kartuschen kein Problem. Und exotische Extras wie Daten-Handschuh oder Cyber-Brille sind bereits angekündigt...



Auch Parallax-Scrolling und große Sprites machen keine Probleme: Parodius Deluxe

## DIE PERSPEKTIVE

Ein phantastischer Spielkamerad dürfte die Playstation somit allemal werden, eine echte Multimedia-Alternative dagegen kaum: Aufgrund relativ hoher Investitionen für Software-Entwickler (eine SGI-Workstation ist Pflicht!) wird der Support aus der Education-Ecke wohl weitgehend ausbleiben. Wer es jedoch ohnehin auf sicheres Entertainment abgesehen hat, der braucht bloß mal einen Blick auf nachfolgende Software-Empfehlungen zu werfen – oder den nächsten Multimedia-Joker zu kaufen, wo vermutlich erste ausführliche Tests zu Playstation-Programmen warten. (rl)



So schön kann 3D-Grafik sein: Tohshinden



Wird eins der ersten Playstation-Abenteuer: Discworld

## SONYS PLAYSTATION

32-Bit-Konsole mit integriertem Doublespeed CD-ROM zum Abspielen von Software-, Musik- und Photo-CDs.

**Prozessor:** R3000A 32 Bit RISC-CPU mit 33 MHz, Geometry-Engine für max. 1,5 Mio. Polygone/s oder 500.000 Polygone mit Texture-Mapping und Lichtreflexion, Data-Engine für Echtzeit-Decoding von JPEG-Dateien.

**Grafik:** Bis zu 640 x 480 Pixel in 16,7 Mio. Farben.

**Sound:** CD-Audio, 24 ADPCM-Kanäle bei 44,1 kHz Sampling-Frequenz.

**Speicher:** 2 MB RAM, 1 MB Video-RAM, 512 KB Sound-RAM, 256 KB CD-ROM-Puffer, 512 KB Betriebssystem-ROM.

**Anschlüsse:** Netzteil, zweimal Joypad, zweimal Memory Cards, TV, Composite, Audio, Expansionsport für z.B. Digital Video-Cartridge.

**Preis:** ca. 550,- DM.



## DIE ERSTEN SPIELE FÜR DIE PLAYSTATION – KURZ BELEUCHTET

### TEKKEN

Namcos Arcade-Keilerei war für eine Umsetzung wie geschaffen: (Polygon-) Mann gegen Mann sind faustdicke Argumente auszutauschen, Special-Moves anzubringen und so die Ener-

gieserven der Kontrahenten ins Nirwana zu boxen. Der fein ausgestülte Schlagabtausch mit acht Charakteren in spektakulärer 3D-Umgebung ist in Japan bereits erhältlich und sollte demnächst den Sprung nach Europa schaffen.



### RAIDEN PROJECT

Den Beweis, daß Sonys Playstation trotz fehlender Sprite-Hardware auch objektlastige Baller-Action bewältigen kann, legt Seibu vor: So viele Gegner be-

kommt der Raumpilot sonst selten vor die Flinte! Neben einer Umsetzung des vertikal scrollenden Automaten-Originals findet sich auf der CD auch gleich der Nachfolger „Raiden II“ mit neuen Levels, mehr Grafik und spektakulären Extrawaffen.

### RIDGE RACER

Das Rennspiel schlechthin in einer nahezu perfekten Arcade-Umsetzung: Ähnlich „Need for Speed“ erhält der Spieler die Gewalt über einen PS-starken Boliden (vier sind anwählbar) und

steuert ihn gegen CPU-gelenkte Fahrzeuge über einen superschnell animierten, bunten und abwechslungsreich in Szene gesetzten Rundkurs. Das Fahrgefühl ist toll, der Sound klasse, außerdem hat Namco einen speziellen Lenk-Stick in Vorbereitung.



### STARBLADE

Namcos monumentales Actionspektakel setzte in der Spielhalle dank einer gewaltigen Kabine mit einem riesigen Projektor-Screen Maßstäbe, dank feinsten Optik sollte die Version für die Sony-Konsole aber auch ohne derlei Gimmicks

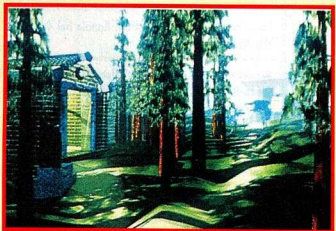
auskommen: Man düst mit einem schwerbewaffneten Raumgleiter durch ein 3D-All, um anschwirrende Feinde in allen Größen, Formen und Farben abzulassern. Wegen der wenig flexiblen Flugbahn mag das zwar nur kurzfristig motivierend sein, doch die Präsentation ist schlicht umwerfend!

### MYST

Auf PC und Mac kann Broderbunds abenteuerliches Inselreich ja schon län-

ger besucht werden, unter den Fittichen von Psygnosis entsteht derzeit die tolle Playstation-Konvertierung: Man schreit

löst knifflige Rätsel und erfreut sich an atemberaubender Optik, dramatischem Sound und einer fesselnden Atmosphäre.



### WEITERE SPIELE-HIGHLIGHTS

| Titel                     | Hersteller | Genre               | Angekündigt für |
|---------------------------|------------|---------------------|-----------------|
| Destruction Derby         | Psygnosis  | Crash-Rennen        | 4. Quartal 95   |
| Discworld                 | Psygnosis  | Fantasy-Abenteuer   | 4. Quartal 95   |
| Parodius Deluxe           | Konami     | Baller-Parodie      | 3. Quartal 95   |
| Philosoma                 | Sony       | Horizontal-Ballerei | 3. Quartal 95   |
| Rayman                    | UBI Soft   | Knuddel-Plattformen | 3. Quartal 95   |
| Slipstream 5000           | Gremlin    | Futuro-Rennen       | 4. Quartal 95   |
| Streelfighter – The Movie | Capcom     | Prügel-Sport        | 4. Quartal 95   |



# DER MEISTER

*Impressions*

## DER MEISTER: Hier haben Sie jede Spielminute „im Griff“!

### Vereinsmanagement für Fußball- und Wirtschaftsfachleute

Führen Sie Ihren Klub sportlich und finanziell an die europäische Spitze. Verpflichten Sie Topspieler, oder suchen Sie junge Talente. Bestimmen Sie das Training, und passen Sie die Spielstrategie Ihres Teams an den jeweiligen Gegner an. Überraschen Sie während des Spiels mit Taktikänderungen und Einwechslung neuer Spieler.

Sie haben volle Kontrolle der jeweiligen Begegnung vom Spielfeldrand aus. Nach der Vorbereitung im Training und der Mannschaftsaufstellung geht's zur Sache. Sie sehen in jeder Minute des Spiels Ihre Elf auf dem Fußballfeld. Jetzt können Sie unmittelbar verfolgen, ob Ihre Entscheidungen richtig waren. Sie sind ständig dabei, wenn die Jungs Pässe spielen, Angriffe vorbereiten, Tore vergehen oder die Abwehr dicht machen und können sofort eingreifen. Sie wollen die Meisterschaft? Dann holen Sie die Punkte nach Hause!

### Features:

- 108 Mannschaften
- Bundes- und Regionalligen mit neuem 3-Punkte-Modus
- Liga-, Freundschafts-, nationale und internationale Pokalspiele
- Namen- und Statistikeditor
- Training und Mannschaftsaufstellung
- Wahl unter verschiedenen Mannschaftsformationen
- Spielerauswechslung
- Transfermarkt
- Ausführliche Statistiken, u. a. Infos über Sperren und Verletzungen
- Unterstützung durch beratenden Managerassistenten
- Teletext
- 100 verschiedene Sponsorenfirmen
- Diverse Gastronomiebetriebe und Läden für Fanartikel
- Preisänderungen
- Pressekonferenz und aktuelle Zeitungsmeldungen
- Bankgeschäfte
- Wetten und Schmiergelder

**CD-ROM  
PC 3,5"  
AMIGA  
A 1200**

*Impressions*



Passen Sie Ihre Taktik rechtzeitig an, sonst wird Ihre Mannschaft schlimm ins Hintertreffen geraten.



Die Spannung im Stadion steigt. Gleich wird der Schiedsrichter die zweite Halbzeit anpfeifen.



Strapazieren Sie Ihren Kreditrahmen nicht zu sehr, oder Sie müssen die Konsequenzen tragen.



Ihr Büro, ausgestattet mit allem, was Sie für eine erfolgreiche Arbeit benötigen.



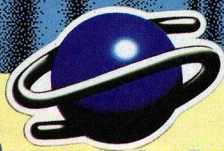
Informieren Sie sich per Videotext über die aktuellen Spielergebnisse der Konkurrenz.



Bauen Sie das Stadion und die Vereinseinrichtungen nach Ihren eigenen Plänen aus.



# SEGA S



## SEGA SATURN

**Auch der Konsolen-Gigant Sega will ein Stück vom Multimedia-Kuchen, weshalb das firmeneigene Know How in eine CD-Schleuder mit 32 Bit investiert wurde. Was kann der Nachfolger von Master System und Mega Drive?**

**A**hnlich wie Sonys Playstation konnte das Saturn seit seiner Japan-Premiere gegen Ende letzten Jahres rund eine Million Fans um sich scharen, und auch von dieser Weiterentwicklung ausgereifter 16-Bit-Technologie erhofft sich der Handel neue Impulse auf dem Konsolenmarkt. Damit wären aber auch schon fast alle Gemeinsamkeiten der beiden neuen Multimedia-Modelle angeführt...

### DER MARKT

So gilt Sega im Gegensatz zu Sony schon lange als feste Größe im Bereich verspielter Elektronik und kann diesbezüglich auf eine Jahrzehnte währende Tradition zurückblicken. Erste Erfahrungen sammelten die Japaner in der Spielhalle mit Automaten wie „Astron Belt“ oder „Space Harrier“, die den Beginn einer nach wie vor andauernden Karriere markieren. Im Heimbereich engagierte sich Sega dann Mitte der 80er Jahre mit dem Master System (8 Bit) und seit 1989 auch mit dem Mega Drive, das bis heute gemeinsam mit dem Super Nintendo den 16-Bit-Massenmarkt dominiert. An einem eingespielten Vertriebsnetz mangelt es hier also nicht, und auch die vielfältigen Kontakte zur Softwareindustrie sollten eine reibungslose Versorgung mit immer neuen Programmen garantieren können. Hinzu kom-

men allerlei imageträchtige Umsetzungen von Arcade-Hits Marke Sega wie z.B. „Virtua Fighter II“, „Daytona USA“ oder „Virtua Cop“, die es außer am Saturn allenfalls noch für das glücklose 32-Bit-Upgrade Mega Drive 32X geben wird. Wegen leichter Machbarkeit stehen dazu jede Menge Konvertierungen von Spielen für PC CD-ROM zu erwarten; Broderbunds Mystik-Adventure „Myst“ (welches im Playstation-Teil kurz beleuchtet ist) etwa wird demnächst auch am Saturn seine Kreise ziehen. Hier ist jedoch ebenfalls mit einer Ländercodierung zu rechnen, die Importversionen weitgehend inkompatibel zu deutscher Hardware machen soll.

### DIE HARDWARE

Vorwiegend dürfte die neue CD-Konsole für Action-Fans und Arcade-Freaks interessant sein, da ihr Innenleben auf Segas bewährter Spielhallen-Technologie „Titan“ beruht: Im Unterschied zur Playstation unterstützt das Saturn auf hervorragende Weise Parallax-Scrolling und Sprite-Handling, ist also für Plattform- und Ballerspiele wie geschaffen. Dabei erweist sich die zweigleisige Programmierbarkeit als Vorteil, da Programmierer hier nicht bloß ein effizientes und schnelles Betriebssystem vorfinden, sondern zusätzlich auch Unterlagen zu Design und

Registerbelegung der Customchips erhalten. Am Saturn ist demnach hardwarenahes Coding möglich, was nach einer etwa ein bis zwei Jahre andauernden Kennenlernphase zu extrem ausgefüllten und optisch äußerst beeindruckenden Spielen führen sollte. Zumal wie bei der Playstation ein Doublespeed CD-ROM-Laufwerk fest eingebaut ist, das über einen Extraprozessor bis zu 650 MB Daten in Echtzeit zu entpacken oder parallel zum Spielablauf in den 512 KByte großen CD-Cache nachzuladen vermag – langwierige Ladepausen sollten also die Ausnahme bleiben.

### DIE TECHNIK

Die Saturn-Hardware beherrscht darüber hinaus auch die hohe Kunst der Polygonzeichnung: Bis zu 500.000 solcher 3D-Vielecke werden pro Sekunde kalkuliert, auf den Screen gemalt sowie mit schmückenden Texturen bzw. Lichteffekten versehen. Doch auch wenn sich die Unterschiede zur Playstation da auf dem Datenblatt denkbar gering ausnehmen mögen, bleiben die Polygone doch eine Domäne der Sony-Konsole, die im direkten Praxisvergleich einfach die besseren Ergebnisse liefert. Dafür strahlt Segas Stern dann in Sachen Sound wieder etwas heller, da die Akustik hier von Schillerschleibe oder aus 32 Stereo-Kanälen bei 44,1 kHz Sampling-Frequenz erschallt und dabei jederzeit CD-Qualität erzielt. Interessant auch der



Das Original von Sega



Ein Lizenz-Saturn von Victor





# ATURN

hochkomplexe Multiprozessor-Aufbau, wo ein RISC-Chip sich allein um Polygone kümmert, ein anderer fünf unabhängige Grafikebenen sowie Sprites verwaltet, rotiert und zoomt, ein dritter den Sound, ein vierter den Datenaustausch mit dem CD-RÖMer kontrolliert – und ein fünfter schließlich den Programmcode abarbeitet.

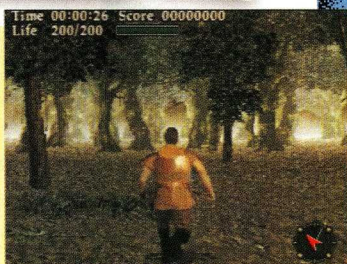
## DAS HANDLING

Während es unter dem Gehäuse also hoch hergeht, wird der User von derlei technischen Innovationen unbehelligt modernsten Komfort genießen können. So liegt das mit sechs Buttons, zwei seitlichen Tastern und einem Start-Knopf ausgestattete Pad ausgezeichnet in der Hand, das Bild kommt über einen TV-Antennenausgang oder Monitor (Composite bzw. über ein spezielles RGB-Kabel) gleichermaßen glasklar, Link-Option und ein Modulport zum Parken batteriegepufferter Speicherkarten sind vorhanden. Wem das nicht genügt, dem stellt der Hersteller vielfältige Tuning-Optionen in Aussicht: Ob Maus, Sechs-Spieler-Adapter für simultanes Multiplayer-Gaming, ein robustes Joystickboard, eine Digital-Video-Cartridge zum Abspielen MPEG-codierter CD-Movies oder ein Lenkrad für realistische Renn-Action – in nächster Zukunft soll kein Wunsch unerfüllt bleiben. Übrigens hat Sega auch Lizenzen an Fremdhersteller wie Hitachi und Viktor vergeben, so daß in Farbe und Ausstattung unterschiedliche Geräte auf dem Markt kommen werden. Beispielsweise hat Hitachi „Hi-Saturn“ digitales Video bereits fest integriert, wird aber vermutlich weiterhin nur in Japan angeboten werden.

**Pünktlich zur Deutschland-Premiere soll der Software-Nachschub anrollen**

## DIE PERSPEKTIVE

Die wichtigste Voraussetzung für einen Markterfolg dürfte hier wohl der Preis sein, und weil Sega den ursprünglich angepeilten Tarif von rund 800 DM kurz vor Redaktionsschluß (daher ist auf der CD noch vom alten Preis die Rede) auf 500 DM bis 600 DM absenken wollte, darf man der Deutschlandpremiere des Saturn mit Spannung entgegenblicken. Angesetzt war sie zur Berliner Funkausstellung Ende August, wurde inzwischen aber auf Juli vorverlegt. Mit Erscheinen von Nintendos preisgünstiger, weil modulbetriebener Konsole „Ultra 64“ ist dann sogar mit einem weiteren Preiserutsch zu rechnen. Und da die technischen Unterschiede zu Sonys Playstation denkbar gering sind, werden wohl das bessere Marketing und das Portemonnaie der Käufer darüber entscheiden, wer letzten Endes das Rennen um Marktanteile gewinnt. (rl)



Rollenspiel am Saturn: Virtual Hydlide

## SEGA SATURN

**32-Bit-Konsole mit integriertem Doublespeed CD-ROM zum Abspielen von Programm- und Musik-CDs – für Photo-CDs muß spezielle Software zugekauft werden.**

**Prozessor:** Zwei Hitachi SH2 RISC-CPU's mit 28,6 MHz, ein Hitachi SH1 RISC-Prozessor mit 20 MHz für maximal 500.000 Polygone/s mit Texture Mapping und Gouraud-Schattierung, eine Motorola 68ec000-CPU für Soundkontrolle, ein frei programmierbarer DSP-Chip.

**Grafika:** Bis zu 704 x 480 Pixel in 16,7 Mio Farben, Hardware für fünffaches Parallax-Scrolling und Sprite-Skalierung bzw. -Rotation.

**Sound:** CD-Audio, 32 FM-taugliche ADPCM-Kanäle (Stereo) bei 44,1 kHz Sampling-Frequenz.

**Speicher:** 2 MB RAM, 1,5 MB Video-RAM, 512 KB Sound-RAM, 512 KB CD-ROM-Puffer, 256 KBit batteriegepuffertes Backup-RAM, 512 KB Betriebssystem-ROM.

**Anschlüsse:** Netzteil, zweimal Joypad, TV, Composite, Audio, Link-Connector, Modulport für wechselbare Speicherkarten, Expansionsport für z.B. Digital Video-Cartridge.

**Preis:** ca. 500,- bis 600,- DM.



Zubehör für jeden Geschmack



## DIE ERSTEN SPIELE FÜR DAS SATURN – KURZ BELEUCHTET

### CLOCKWORK KNIGHT

Hier wartet gewaltfreie Plattform-Action mit wenig innovativem Gameplay, aber beeindruckender Prä-

sentation: Tolle Grafik-Effekte und ein mitreißender Sound setzen neue Maßstäbe, wie dieses Genre zukünftig auszusehen hat.



### DAYTONA USA

Segas rasante Arcade-Raserei in einer klasse Umsetzung für das Saturn: Am Indy

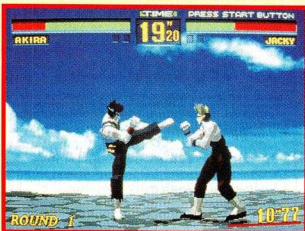


Car-Rundkurs fährt man mit einem Pulk von 40 CPU-gelenkten Fahrzeugen um die Wette und erfreut sich an besonders spektakulären Stunts bzw. Crashes.

### PANZER DRAGOON

Ballaction vom Feinsten: Auf dem Rücken eines Drachen sitzend, werden entgegenkommende Feinde in allen Größen, Farben und Formen verheizt. Die sagenhafte 3D-

Optik, gepaart mit tollem Gameplay, herausfordernden Endgegnern und einer guten Portion Abwechslung in sieben Levels, macht dieses Fantasy-Spektakel zu einem der ersten großen Highlights für die neue Konsole.



### VIRTUA FIGHTER

In der Spielhalle hat die Automaten-Vorlage das gesamte Prügelgenre renoviert, und auch in der Heimversion wissen die

neun Polygon-Recken durch allerlei versteckte Raffinessen zu beeindrucken – auch wenn sie es optisch nicht ganz mit vergleichbaren Kollegen von der Playstation aufnehmen können.

### VIRTUA SOCCER

Segas Gegenstück zu „FIFA Int. Soccer“ am 3DO zaubert actionlastiges Polygon-Fußball auf den Bildschirm, wobei der

Spielfuß gelegentlich unter der wenig übersichtlichen 3D-Optik leidet. Aber sobald man sich daran gewöhnt hat, wird man kaum noch zur Sportschau umschalten wollen...



### WEITERE SPIELE-HIGHLIGHTS

| Titel           | Hersteller | Genre              | Angekündigt für |
|-----------------|------------|--------------------|-----------------|
| Batman Forever  | Acclaim    | Movie-Action       | 4. Quartal 95   |
| Bug!            | Sega       | 3D-Plattformen     | 3. Quartal 95   |
| Hyper Parodius  | Konami     | Ballen-Parodie     | 3. Quartal 95   |
| NHL Hockey      | Sega       | Eishockey-Sim      | 4. Quartal 95   |
| Shinobi         | Sega       | Plattform-Action   | 3. Quartal 95   |
| Sim City 2000   | Sega       | Städtebau-Sim      | 4. Quartal 95   |
| Virtual Hydlide | Sega       | Action-Rollenspiel | 4. Quartal 95   |



VERSANDSCHRIFT :  
S. GERATZ  
PAPENWEG 15  
46487 WESSEL

02803 - 1359 o. 8530 o. 719

FAX: 02803 - 8161

Mo. - Fr. 9.30 bis 18.30 durchgehend

Neue Telefonnummer  
ab 17. Juli 1995  
0281 - 952980



Der SERVICE macht den Unterschied.  
Probleme mit der Software?  
Unser Techniker stnd für Sie da!!

## PC 3,5"

|                        |    |        |
|------------------------|----|--------|
| Aces of the Deep       | DV | 79,99  |
| Aces o.t. Deep Mission | DV | 39,99  |
| Across the Rhine       | DV | x88,99 |
| Aladdin                | DA | 59,99  |
| Alien Olympics         | DA | 62,99  |
| Alienbroad 3           | DA | 57,99  |
| Battle Bugs            | DV | 59,99  |
| Battle Isle 2          | DV | 79,99  |

## BIING DV 77,99

|                          |    |        |
|--------------------------|----|--------|
| Bandaid Manager Hattrick | DV | 77,99  |
| Band Manager Supporter   | DV | 41,99  |
| Cannon Fodder 2          | DA | 62,99  |
| Colonization             | DV | 89,99  |
| Combat Classics 3        | DV | 69,99  |
| Cycolones                | DA | 79,99  |
| Dark Sun 2               | DA | 79,99  |
| Das Ant                  | DV | 82,99  |
| Das schwarze Auge 1      | DV | 39,99  |
| Das schwarze Auge 2      | DV | 69,99  |
| Der Meister              | DV | 54,99  |
| Der Panzergeneral        | DA | 72,99  |
| Descent                  | DA | 71,99  |
| Die Siedler              | DV | 67,99  |
| Discworld                | DV | 72,99  |
| Dungeons Master 2        | DV | 82,99  |
| Earth Siege              | DV | 82,99  |
| Earth Siege Mission      | DV | 49,99  |
| Elite 3                  | DV | 79,99  |
| FIFA Soccer              | DV | 69,99  |
| Flamingo Tours           | DV | 62,99  |
| Flight Commander 2       | DV | x88,99 |
| Frontline                | DV | 87,99  |
| Hattrick / von Ikaron    | DV | 79,99  |
| Hokum KA - 50            | DA | 74,99  |

## Hollywood Pictures DV 79,99

|                          |    |        |
|--------------------------|----|--------|
| Hugo                     | DV | 59,99  |
| Jungle Strike            | DV | 69,99  |
| Klik & Play              | DV | 82,99  |
| König der Löwen          | DA | 59,99  |
| Legion / Windows         | EV | 62,99  |
| Master of Magic          | DV | 87,99  |
| Menzoberranzan           | DA | 79,99  |
| Metal Marines            | DV | 59,99  |
| NASCAR Racing            | DV | 71,99  |
| Navy Strike              | DV | 1 v.   |
| Oldtimer                 | DA | 49,99  |
| Pinball Fantasies 2      | DA | 49,99  |
| Psycho Pinball           | DV | 64,99  |
| Pyrotechnica             | DA | 49,99  |
| Lord of Realm            | DV | 59,99  |
| Sim Tower                | DA | 72,99  |
| Sim Tower                | DV | x72,99 |
| Simtron the Sorcerer 2   | DA | x74,99 |
| Silpstream 5000          | DA | 68,99  |
| Star Trek 2              | DV | 82,99  |
| Starstud                 | DA | 49,99  |
| Stone Racers             | DV | 67,99  |
| Streetfighter 2 Turbo    | DV | 69,99  |
| Super Karts              | DA | x87,99 |
| Super Karts              | DV | 74,99  |
| Theme Park               | DV | 74,99  |
| The Fighter              | DV | 69,99  |
| Tie Fighter Data         | DV | 32,99  |
| Transp. Tycoon + Editor  | DV | 99,99  |
| Transport Tycoon         | DV | 84,99  |
| Transport Tycoon Editor  | DV | 36,99  |
| Warcraft                 | DA | 79,99  |
| Wolf                     | DV | 79,99  |
| X-COM Terror...          | DV | 87,99  |
| X-Wing Compilation incl. |    |        |
| Upgraded 1. u. B-Wing    | DV | 69,99  |

**Simon the Sorcerer 2**  
Deutsche Sprachausgabe  
CD-ROM **74,99**

**PC-CDRom PC-CDRom**  
Die total verrückte Rallye  
DV 69,99

1942 Pacific Air War Gold DA 67,99  
Aces o. t. Deep Data 5 DV 39,99  
Aces of the Deep DV 79,99  
Across the Rhine DV x87,99  
After Dark DA 59,99  
Alex Damp, Eishockey DV 59,99  
Alien Logic-Skyrealm DA 79,99  
Alien Olympics DA 59,99  
Alienbroad 3 DA 59,99  
Alien in the Dark 1 + 2 DV 59,99  
Alone in the Dark 3 DV 87,99

**Amerika DV 84,99**

Anastoss World Cup DV 79,99  
Asterix die gr. Reise DV 69,99  
Aces of the Rhine DV 47,99  
Battle Isle 2 DV 77,99  
Battle Isle 2 Data DV 47,99  
Bling DV 69,99  
Bon. Hattr. Supporter DV 47,99  
Bolo DV 49,99  
History Line 14-18 DV 49,99

Es ist vollbracht, IKARON präsentiert  
**Hattrick! 82,99**

PC Games 91%  
PC Player 78%  
PC Joker 89%  
Power Play 84%  
Bioforce DV 87,99  
Bureau 13 DV 79,99  
Chaos Control DV 82,99  
Colonization + Civilizati DV 89,99  
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen DV 69,99  
Command & Conquer DV 89,99  
Creature Shock DV 89,99  
Cyberia deutsch-Sprache DV 79,99  
Deutsche Sprachausgabe

**Hollywood Pictures DV 79,99**

Inc 1 und 2 DV 69,99  
Iron Assault DV 79,99  
Jagged Alliances DA 77,99  
Jungle Strike EV 74,99  
Kaiser deluxe DV 59,99  
Kings Quest 7 DV 82,99  
Klik & Play DV 82,99  
Kyranida 2 DV 34,99  
Kyranida 3 DV 79,99  
Lary Colles 1 - 6 DA 79,99  
Little Big Adventure DV 89,99  
Lukas TOP Adventure DV 79,99  
o Indiana Jones 4  
o Day of Tentacle  
o Monkey Island 2

**Dark Forces DV 94,99**

Dark Sun 2 DA 79,99  
Das Ant DV 87,99  
Das schwarze Auge 1 DV 39,99  
Das schwarze Auge 2 DV 69,99  
Der Panzergeneral DA 72,99  
Descent DA 79,99  
Die Höllewelt Saga DV 79,99  
Discworld DV 82,99

**Der Reeder DV 79,99**

Descent DA 79,99  
Die Höllewelt Saga DV 79,99  
Discworld DV 82,99

**Command & Conquer 89,99**

CD-ROM  
Deutsche Version  
Erscheinungstermin ca. Juli  
Vorstellung empfohlen

# DORTMUND-Softwarehouse

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone  
Hermannstraße 49 / Ecke Hördorfer Rathausstraße Tel. 0231 - 432763  
verkauft wir ab sofort bis auf Widerruf zu

**Versandpreisen !!**

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokal Softwarehouse :  
46483 Wesel / Dudenpassage 0281-25922  
46708 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13 02831 - 87904  
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 60331 - 72050

## PC-CDRom Angebote !

|                          |    |        |                             |          |
|--------------------------|----|--------|-----------------------------|----------|
| Marco Polo               | DA | x74,99 | solange Vorrat reicht !!    |          |
| Magic Carpet             | DV | 89,99  | CD 7th Wave                 | DA 24,99 |
| Magic Carpet Data        | DV | 39,99  | CD Beneath Steel Sky        | DV 29,99 |
| Master of Magic          | DV | 87,99  | CD Burntime                 | DV 29,99 |
| Mephisto Gen.Schach      | DV | 77,99  | CD Der Patrizier            | DV 39,99 |
| NASCAR Racing            | DA | 79,99  | CD Formula One GP           | DA 34,99 |
| Navy Strike              | DV | 89,99  | CD Hand of Fate/Kyranida2   | DV 34,99 |
| NBA Life 95              | DA | 89,99  | CD Indy Car Racing          | DA 29,99 |
| Network 40               | DV | 87,99  | CD Lands of Lore            | DV 34,99 |
| Nirah Hockey 95          | DA | 77,99  | CD Pirates Gold             | DV 34,99 |
| Novastorm                | DV | 79,99  | CD Privateer + aller Data's | DA 34,99 |
| One Must Fall 2097       | DV | 69,99  | CD Shadow Caster            | DA 34,99 |
| PGA Golf '98             | DA | 89,99  | CD SSN 21 Seawolf           | DV 34,99 |
| Phantasmagoria           | DV | x84,99 | CD Strike Command + Datas   | DA 34,99 |
| Pinball Dreams Deluxe    | DA | 69,99  | CD Syndicate + Data         | DV 34,99 |
| Pinball Fantasies Deluxe |    |        | CD Wing Command 2-Datas     | DA 34,99 |
| 8 Tische davon 4 NEU     | DA | 69,99  |                             |          |

**STAR TREK  
NEXT GENERATION**  
CD-ROM **99,99**  
deutsche Version

**Prisoner of Ice DV 87,99**

Prototype DV 79,99  
Psycho Pinball DV 69,99  
Rebel Assault DV 69,99  
Renegade DA 79,99

Saga of Aces enthält: DA 69,99  
o Aces o. t. Pacific's Mission  
o Roter Baron und Mission  
o Aces over Europe

Gravis Analog Pro 59,99  
Gravis Game Pad 39,99  
Gravis EliminatorCard 39,99  
Gravis Phönix 199,99

**Soundblaster 16 Multi CD-mPU 401/IDE 249,99**

Sam & Max DV 78,99  
Scrabble Classic DV 59,99  
Sim City 2000 DV 82,99  
Sim Tower DA 72,99  
Sim Tower DV x72,99  
Simtron the Sorcerer DV 79,99  
Slipstream 5000 DV 74,99  
Star Trek 1 DV 64,99

**Star Trek - Interactive**

Technical Manual EV 69,99  
Stonemep DV x89,99  
Superstar DV 89,99  
Super Streetfighter 2 DV 82,99  
System Shock DV 87,99  
Temptation Sammlung DV 89,99  
Theme Park DV 74,99  
Transport Tycoon DV 87,99  
Tuneland DV 69,99  
VLM Master Orion DV 69,99  
US Navy Fighter DV 89,99  
USS Ticonderoga DA x79,99

**Virtual Pool DV 89,95**

Estacita DV x89,99  
Flight o. t. Amas Queen DV 49,99  
Indiana Jones 4 DV 39,99  
Kings Quest 7 DV 39,99  
Lands of Lore DV 39,99  
Lost Eden DV 39,99  
Menzoberranzan DV 79,99  
Might & Magic 4 DV 79,99  
Might & Magic 5 DV 79,99  
Monkey Island 2 DV 79,99

**WOLFGAS DV 84,95**

Warcraft DA 79,99  
Wing Commander 3 DV 79,99  
Wolf DV 69,99  
Woodruff and... DV 79,99  
X-Wing Incl. Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen DA 62,99  
X-COM Terror... DV 87,99  
Zephyr DV 79,99

Wir führen auch  
MPEG - VIDEOS  
Bitte fragen Sie  
nach !!

## Lösungsscheffe

|                                                                     |      |
|---------------------------------------------------------------------|------|
| Die Höllewelt Saga                                                  | 19,- |
| Discworld                                                           | 19,- |
| Estacita                                                            | 19,- |
| Flight o. t. Amas Queen                                             | 19,- |
| Indiana Jones 4                                                     | 19,- |
| Kings Quest 7                                                       | 19,- |
| Kyranida 3                                                          | 19,- |
| Lands of Lore                                                       | 19,- |
| Lost Eden                                                           | 19,- |
| Menzoberranzan                                                      | 19,- |
| Might & Magic 4                                                     | 19,- |
| Might & Magic 5                                                     | 19,- |
| Monkey Island 2                                                     | 19,- |
| Ravenloft                                                           | 19,- |
| SSN 21 Seawolf                                                      | 19,- |
| SSN 21 Seawolf                                                      | 19,- |
| Ultima 8                                                            | 19,- |
| Ultima Underworld 1                                                 | 19,- |
| Ultima Underworld 2                                                 | 19,- |
| Vollgas                                                             | 19,- |
| Wir führen über 200 Lösungen im Sortiment. Bitte fragen Sie nach !! |      |

Ab 250 DM Portofrei / Vorlesse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck o. BANKENZUG)

Ab Nachnahme 18,90 DM pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = voll englisch

X = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / LV. = in Vorbereitung

Preisliste kostenlos und unverbindlich

Für Druckfehler keine Haftung

Für bestellte und annahmeverweigte Ware

berechnen wir 15,- DM pauschal



# Erben der Erde

**Dieses animalische Grafikadventure von New World Computing ist gleich in zweifacher Hinsicht fabelhaft: Erstens spielt es sich ganz vorzüglich, und zweitens sind die Darsteller samt und sonders vermenschlichte Tiere.**

**D**er selige Walt Disney hätte seine Freude an diesem Spiel gehabt, ist es doch ganz in seinem Sinne auf jüngere Abenteurer zugeschnitten – wovon sich Schlaufüchse am PC bereits vor knapp einem Jahr überzeugen konnten, während die Amiga-Version ganz aktuell und die Mac-Fassung sogar noch so neu ist, daß man sie vorerst nur über den Import bekommt.

Das liebenswert gewaltfrei gestaltete Programm handelt in einem posthumanen Zeitalter, wo friedliebende Tiere die Erde beherrschen. Doch könnte es mit dem Frieden bald vorbei sein, weil soeben der heilige „Stein der Stürme“ von unbekannter Pflanzentendenz wurde. Aus einem kleinen Intro erfährt man, daß der Fuchs Rif der schönsten Tat verdächtigt wird; nun gilt es, dessen Unschuld zu beweisen, indem Stein und Dieb ausfindig gemacht werden. Zwecks Steigerung der Motivation wurde zum einen Rifs Freundin von den Wildschweinen als Geisel genommen, zum anderen stellt ihm der hohe Rat der Tiere mit dem Elch Eeah und dem Eber Ook noch zwei Aufpasser zur Seite. Und schon bald entpuppen sich die beiden Weggefährten als hilfreiche Freunde: Während etwa das Wildschwein mit der Drohung, die Sau rauszulassen, so manch wortkargen Gesellen in eine Plaudertasche verwandelt, ist der Geheißträger ein Meister der Diplomatie und vermag Verständigungsprobleme eleganter zu lösen. Tatsächlich gesteuert wird allein der Fuchs, und zwar im Point & Click-Verfahren entweder durch bildweise umschaltende oder leicht ruckelig scrollende Landschaften, die aus einer dezent isometrischen 3D-Perspektive zu sehen sind. Über eine anklickbare Übersichtskarte (in die

neu ausbaldowerte Örtlichkeiten wie etwa ein Staudamm oder ein alter Flughafen automatisch eingetragen werden) besucht er die elf Tierstämme, deren Eigenschaften und Wohnorte mehr oder minder artenspezifisch sind: Die friedlichen Elche leben an einer friedlichen Waldlichtung, die emsigen Wiesel hausen in Häusern, die lichtscheuen Ratten bewohnen ein labyrinthisches Höhlensystem und die gefräßigen Hunde eine Trutzburg. Allenorten werden Behausungen untersucht und Einwohner verhört, wozu acht Worticons wie Reden, Anschauen oder Nehmen zur Verfügung stehen. Die Gespräche werden unter Hinzuziehung eines Porträtbilds in Anklicksätzen geführt, während bei Hausdurchsuchungen zwecks besserer Übersicht ein Bild im Bild eingeblendet ist – so aufgedundene Indizien und Gegenstände landen dann erst mal im un-

begrenzt aufnahmefähigen Inventory, wo sie auf ihren späteren Einsatz warten. Allerdings ist die Spurensuche eine recht mühevolle Angelegenheit, denn ganz überwiegend dienen die Bauten nur der Dekoration und stehen demzufolge leer. Zudem sind die meisten Viecher selbst dann sehr gesprächig, wenn sie eigentlich nichts Wichtiges zu sagen haben. Bis zur Täterentlarung müssen auch sämtliche Örtlichkeiten wiederholt besucht werden, was teils etwas nervige Dauermärsche (insbesondere durch die Dungeons der Hundeburg und der Rattenhöhlen) zur Folge hat, schon weil viele der Informanten für ihre Auskünfte eine Gegenleistung verlangen. So bekommt man etwa die dringend benötigte Landkarte von einem Astronomen nur dann, wenn man ihm zuvor ein Fernglas repariert, was wiederum nur die Wiesel können, die auch nicht umsonst arbeiten...

Alles halb so wild, denn unterwegs sind detailreiche, farbenprächige und



Verwirrungsstifter



Ein Schlammbad winkt...



Die schicke Übersichtskarte



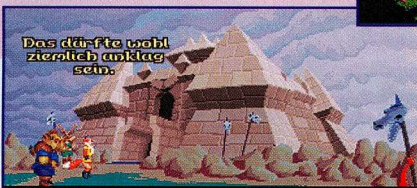


Der Rat der Tiere



Jedem Tierchen sein Pläsierchen

mit vielen Teilanimatorien versehene Gegenden zu durchstreifen, man trifft auf putzig gestaltete Charaktere und wird von mittelalterlicher Musik und neuzeitlicher Sprachausgabe in ordentlichem Deutsch verwöhnt; auf Wunsch kann zusätzlich auch Text eingeblendet werden. Die Mausbedienung, bei der sich ein häufig benutzter Befehl auf die rechte Taste legen läßt, klappt tadellos, und schließlich ist ja auch die erzählte Fabel sehr nett. Bei jungen Tierfreunden wird auch ihre Moral gut ankommen, während routinierte Abenteurer mit den angebotenen Rätseln und Knocheinlagen (z.B. „Tangram“) doch leicht unterfordert sind. Und falls es dennoch mal Probleme geben sollte: Unter der Nummer 02131/965222 und der Adresse „info@softgold.gun.e“ hält der deutsche Vertrieb Softgold gratis eine Komplettlösung in seiner Mailbox bereit.



Besuch im Schweinestall

Zum guten Schluß sei noch darauf hingewiesen, daß die auf Pal-, NTSC- und VGA-Monitoren lauffähige Amiga-CD nebst einigen Bonusspielen und Demos gleich drei Versionen der irdischen Erben beinhaltet, so daß selbst das uralte CDTV damit gefüttert werden kann und AGA-Rechner gar im Multitasking-Betrieb abenteueren. Es wartet also viel Komfort und jede Menge Unterhaltung fürs Geld, was will man mehr? (md)



Der Fuchs geht um...



Schau an



Wohin des Wegs?



Nichts Nützliches in Sichtweite

## ERBEN DER ERDE NEW WORLD COMPUTING

Reizende Adventure-Fabel, für Jungabenteurer ein tierisches Vergnügen.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 81% |
| SOUND      | 85% |
| STEUERUNG  | 81% |
| MOTIVATION | 83% |

URTEIL **82%**

Für Fortgeschrittene

Preis: **69,- DM**

## AMIGA CD & CD<sup>32</sup>

Komplett deutsche Version mit durchgehender deutscher Sprachausgabe, lediglich ECS-Amigas mit CD-ROM (1,5 MB RAM erforderlich) müssen auf Sprache und 208 der ansonsten 256 AGA-Farben verzichten. Bei der ebenfalls sprachlosen Diskversion sind zudem nur wahlweise Sound-FX oder Begleitmusik zu hören, und für 5,- DM ist bei Softgold eine Demo-CD erhältlich.

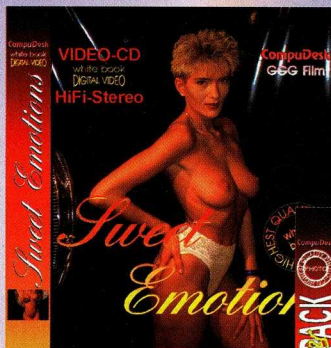
## PC

Bis auf die fehlende Möglichkeit der bildweise umschaltenden Wanderungen und die leicht abgedünnte Akustik identisch mit der Amiga-Version. Die auch hier erhältliche Disk-Fassung besitzt keine Sprachausgabe.

## MAC

Die englischsprachige Version „Inherit the Earth“ ist inhaltlich identisch, kann vorläufig aber nur über den Import bezogen werden.





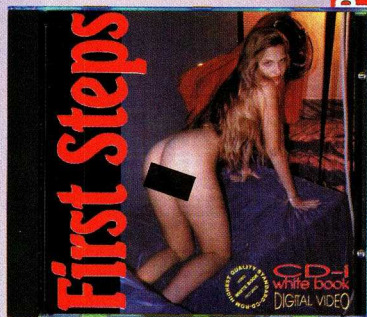
## SWEET EMOTIONS

Das Motto der Girls auf dieser CD lautet: "Touch and feel me!" Die Mädchen heizen einem ganz schön ein und die Kombination mit der hervorragenden Musik läßt eine sehr stimulierende Atmosphäre entstehen. Hier ist der Genießer gefragt, der es einfach mag, wenn's so richtig knistert.

**CD nur**  
**DM 98,00**



PC oder MAC mit CD-ROM XA-Drive und MPEG Dekompressionsboard oder CompuDisk Multifunktional CD Player, Philips CD-i Player, Panasonic 3DO (mit Digital-Video-Cardridge) sowie handelsübliche white book CD-Player.



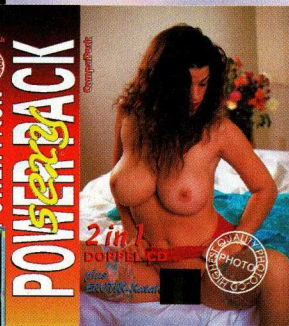
## FIRST STEPS

Hier können Sie hautnah miterleben, wie junge Mädchen mit viel Spaß ihre ersten Erfahrungen sammeln. Bei jedem dieser Girls, das Ihnen in seine intimsten Handlungen Einblick gewährt, können Sie dabei sein. Da heißt es einfach relaxen und die erotischen Einblicke in das Sexuelle der YOUNG GERMAN GIRLS genießen.

**CD nur**  
**DM 98,00**



Kompatibel zu: PC & AppleMac mit CD-ROM Laufwerk und MPEG Hardware, 340, Amiga32CD, Philips CD-i Player mit Video-Hardware.



## SEXY POWER PACK - DOPEL-CD

Warum soll man nur eine CD mit sexy Girls nehmen, wenn man auch gleich zwei bekommen kann? Also zugegriffen, denn das SEXY POWER PACK bietet Ihnen zwei CDs mit heißen Mädchen in den aufregendsten Posen. Besonders hervorzuheben sind die gute Bildqualität und die wirklich gutaussehenden Girls.

**2 CDs nur**  
**DM 69,95**



PC oder MAC mit CD-ROM XA-Drive oder Philips CD-i Player, sowie handelsübliche Photo-CD Player



## DISCO DANCER'S - Erotik in deutschen Diskotheken

Was spielt sich in deutschen Diskotheken wirklich ab? Was macht hübschen Mädchen dort wirklich Spaß? Diese CD zeigt Ihnen die nackte Wahrheit. Erleben Sie hautnah den puren Sex mit vielen schönen Mädchen, tollen Striptease-Shows und verrückten Spielen.

**CD nur**  
**DM 98,00**



PC oder Apple Macintosh mit CD-ROM Laufwerk (white book fähig) und MPEG Decoderkarte oder Philips CD-i Player sowie handelsübliche Video-CD Abspielgeräte

**VIDEO - JET Multifunktional CD-Player**  
Ob Video-CD, CD-i oder Audio-CD, der VIDEO-JET sorgt für einen bedienerfreundlichen multifunktionalen CD-Genuß. Einfach mitbestellen und der Spaß kann losgehen...

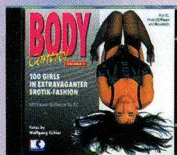
...für nur  
**DM 699,00**





## Girls, Girls, Girls...

|                                |          |
|--------------------------------|----------|
| 3DModels                       | 49,00    |
| Amazone Woman                  | 39,95    |
| American Dream Girls           | 49,90    |
| American Girls I               | 59,95    |
| American Girls 2               | 59,95    |
| Bangkok 31                     | 29,95    |
| Beverly Hills Beautiful Bodies |          |
| Vol. I und Vol. II             | je 39,95 |
| Big in Japan                   | 39,90    |
| Biker Babes                    | 59,95    |
| Blond Bombshells               | 39,95    |
| Blondinen                      | 19,90    |



Body Control Vol. 1 49,95  
100 Fotos von Mädchen, die in ihrer extravaganten Erotik-Fashion einfach super-sexy sind. Der renommierte Fotograf Wolfgang Eichler hat hier Ästhetik mit prickelnder Erotik gepaart.

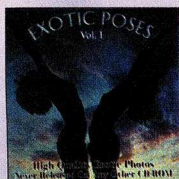
|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| Bodyart Portfolio           | 99,00    |
| Busen ohne Blusen           | 39,90    |
| Busties No. 1               | 49,00    |
| Byte me Sexy Games I        | 29,00    |
| Byte me Sexy Video Roulette | 49,00    |
| Candy 1 + 2                 | je 79,00 |
| Candy Extra                 | 79,00    |
| Catch & Oil 666 x Erotik    | 69,00    |
| Celebrity Nudes             | 89,00    |



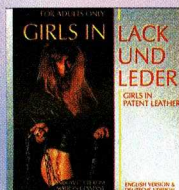
Covergirl '95 49,00  
Die wunderschönen Mädchen schauen auf eine extrem anregende Art Ihren Bildschirm und verzaubern bei jeder Pause Ihren PC in ein Erotik-Abenteuer.

|                                                 |          |
|-------------------------------------------------|----------|
| Covergirls                                      | 39,95    |
| Damen-Direkt-Kontakt CD                         | 85,00    |
| Die flotten Teens von Mallorca                  | 39,90    |
| Disco Dancer 's Erotik in deutschen Diskotheken | 98,00    |
| Ein Band für die Liebe                          | 29,00    |
| Erotic Art                                      | 39,95    |
| Erotic Blue                                     | 39,95    |
| Erotic Dreams                                   | 39,95    |
| Erotic Dreams II                                | 79,00    |
| Erotic Fantasies Vol. I                         | 19,90    |
| Erotic Film Sensation Vol. I, Vol. II           | je 39,95 |

Erotic Poses I 59,95  
Exotic Poses I ist genau die richtige CD für Freunde der erotischen Kunst. Hier wird nicht plump auf nackte Tatsachen verwiesen, sondern die Phantasie des Betrachters angeregt.

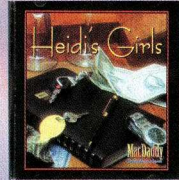


|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| Erotica                          | 29,95    |
| Erotic Games -Part two-          | 39,90    |
| Erotischer Städteführer -Teil I- | 39,90    |
| Erstkontakt                      | 85,00    |
| Extreme Hot Erotik               | 49,95    |
| Extreme Hot Girls                | 49,95    |
| Extreme Hot Leather Ladies       | 49,95    |
| First Steps                      | 98,00    |
| Foxy Boxing Show                 | 79,95    |
| Funny Girls Vol. I               | 39,95    |
| Girls on CD Vol. I, Vol. II      | je 29,95 |
| Girls & Cars                     | 49,95    |
| Girls '95                        | 49,95    |
| Girls at the Beach               | 69,90    |



Girls in Lack & Leder 89,00  
Die Damen -knallhart in Lack und Leder gepackt- zeigen Ihnen, wo es lang geht.

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Girls in Paradise | 59,00 |
| Girls of Hamburg  | 39,90 |
| Girls on Hot Rods | 39,95 |
| Grautnah Vol. I   | 29,90 |



Heidi's Girls 89,00  
Hoherotische Aufnahmen von amerikanischen Frauen, die was für Kenner der Erotik-Szene sind. Diese CD wurde sehr ästhetisch produziert.

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| Heidi's Girls the X Volume  | 89,00    |
| Hot Girls 1 + 2             | je 39,95 |
| Hot Pack I - 5 CDs          | 99,00    |
| Hot Pack II - 3 CDs         | 69,00    |
| Hot Pack III - 5 CDs        | 99,00    |
| Kerstine Wendorf Special    | 39,95    |
| L.A. Lust                   | 59,00    |
| Leather Chains              | 59,95    |
| Mädchen & Motoren           | 98,00    |
| Mädchen aus Deutschland     | 39,90    |
| My favourite Girls          | 49,95    |
| My private Photo Collection | 19,95    |
| Naughty Butt Nice           | 29,95    |
|                             | 79,00    |



Penthouse Interactive 169,00  
Hier ist Mitmachen angesagt, denn diese CD bietet Ihnen die Möglichkeit, selbst die Rolle eines Penthouse-Fotografen zu übernehmen. Wenn Sie der Meinung sind, daß das Model gerade jetzt besonders heiß ist - schießen Sie ein Foto.

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| Play with me Celine -     |          |
| Februar '95               | 39,95    |
| Play with me Doreen -     |          |
| März '95                  | 39,95    |
| Pretty Woman Celine       | 39,95    |
| Queens of Erotic 's       |          |
| Vol. 1, + Vol. 2          | je 49,00 |
| Reise der Lust            |          |
| Vol. 1, Vol. II, Vol. III | je 29,95 |



Rubbers Phantasies 129,00  
Der weltbekannte Playboy-Fotograf Jo Hammar zeigt hier exklusiv eine phantastische Auswahl seiner besten Rubber-Erotik-Fotos. Faszinierende Gum-

mi- und Latex-Kleidung auf viel nackter Haut lassen das Herz von Erotik-Kennern höher schlagen.

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| Schöner lieben                      | 29,95    |
| SELECT-A-PET                        | 119,00   |
| Sensuous Girls in 3-D               | 39,95    |
| Sexy - Folge Nr. 1                  | 39,90    |
| Sexy Acts Vol. I, Vol. II, Vol. III | je 9,95  |
| Sexy Memo Teresa Special            | 79,95    |
| Sexy Oestern                        | 29,00    |
| Sexy Power Pack Doppel CD           | 39,95    |
| Sexy Secretary                      | 69,95    |
| Strip Machine                       | 39,00    |
| Strip-Poker!                        | 39,00    |
| Stripping Hot Girls                 | 49,95    |
| Super Girls Vol. 1 + 2              | je 49,95 |
| Super-Girls '95 -                   |          |
| CD-ROM Kalender                     | 69,90    |
| Sweet Emotions                      | 98,00    |
| Swinging! Balloons                  | 59,95    |
| Tabloid Beauties                    | 99,00    |
| Teenage Lovers                      | 59,95    |
| The Asian Palette                   | 59,95    |
| The Best of Sexy Moments            | 39,90    |
| The Mark of Zara                    | 59,95    |



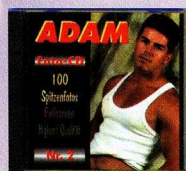
The Woman of Playboy 79,00  
Als Erotik-Liebhaber können Sie Ihr Geld wohl kaum besser anlegen, denn auf dieser CD werden Ihnen Fotos, Videos, Cartoons und Kunst aus fünf Jahrzehnten Playboy geboten. Der besondere Bonus: Es sind alle Cover der bisher erschienenen Playboy-Ausgaben enthalten!

|                     |          |
|---------------------|----------|
| TIC TAC TOE -       |          |
| Das Magazin Vol. I  | 29,95    |
| TZ-Strip Black Jack | 39,00    |
| Vibration 1 + 2     | je 79,00 |

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| Vibration Extra             | 79,00    |
| Video-Girls Vol. I, Vol. II | je 49,95 |
| Wet Dreams Vol. I, II, III  | je 24,00 |
| XXL Girls                   | 49,95    |
| Young Girls Private         | 49,95    |

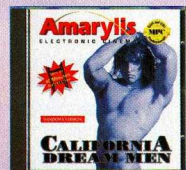
## Gays, Gays, Gays...

A Gay Man's Save Sex Guide 89,00



Adam-Photo CD Nr. 2 89,00  
Diese CD zeichnet sich durch ihre hervorragende Bildqualität aus. Wenn Sie auf Ihrem PC ein Viewer-Programm installiert haben oder sogar stolzer Besitzer eines Photo-CD Players sind, dann sollten Sie sich diese schönen Männerkörper nicht entgehen lassen.

Bad Boys 39,95



California Dream Men 69,90  
Mit dem alten Vorurteil, daß Erotik und Sinnlichkeit nur von hübschen Mädchen ausgeht, haben diese Boys schon lange aufgedrückt. Das digitale Video mit einer Spieldauer von über 40 Minuten ist sehenswert.

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Don & Adonis -Photo CD Nr. 1- | 89,00  |
| Dream Boys                    | 39,95  |
|                               | 98,00  |
| Mark                          | 107,00 |

## BESTELLCOUPON

| Menge | Produktname | Einzelpreis | Gesamtpreis |
|-------|-------------|-------------|-------------|
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |
|       |             |             |             |

Versandkosten DM 8,00 oder kostenfrei  
Lieferung ab Warenwert DM 200,00.

Name: \_\_\_\_\_ Straße: \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort: \_\_\_\_\_ Telefon: \_\_\_\_\_

Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ Visa-Card ☐ V-Scheck liegt anbei

Kreditkarten-Nr. (16-stellig):

Gültig bis:  -  -  Inhaber (falls abweichend): \_\_\_\_\_

Datum:  Unterschrift:

☐ Ich möchte in Zukunft Ihren kostenlosen EXOTIK CD-ROM KATALOG erhalten.

Sie haben Fragen zu den Systemvoraussetzungen? Rufen Sie uns einfach an.

**KOSTENFREIES  
BESTELLTELEFON:  
0130 / 114 645**

**unser Bestellfax:  
030 / 510 1054**

**EXOTIKA**

EXOTIKA GmbH  
Postfach 319  
10265 Berlin - Friedrichsfelde 3



Bezahlen Sie bequem  
per VISA-Card!

Alle Preise in DM. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.





# STAR TREK

## A FINAL UNITY

### THE NEXT GENERATION

**Seit der ersten Ankündigung warten die Trekkies sehnsüchtig darauf, daß Spectrum Holobyte die Enterprise samt ihrer Nachfolgebemastung endlich auf den Monitor beamt. Jetzt ist die Zeit reif für Captain Picard: Es warten neue Abenteuer in kosmischen Dimensionen!**

Was die Konzeption des Spiels angeht, ist die neue Space-Generation noch fast die alte: Die amerikanischen Softwaredesigner haben sich an den beiden populären „Star Trek“-Adventures von Interplay orientiert und erneut kurze Abenteuer-Kapitel durch eine kleine Raumschiff-Sim samt Kämpfen miteinander verknüpft. Was die inhaltliche Thematik und ihre Präsentation betrifft, ist dieses Spiel aber schon einige Lichtjahre weiter, als es die digitalen TV-Episoden um Spock, Kirk & Co. waren. Das läßt sich bereits daran erkennen, daß das packende Intro eine zwar unterteilte, letztlich aber

doch zusammenhängende Geschichte einleitet...

Nach dem allseits bekannten Fernsehvorspann wird der Spieler Zeuge, wie sich in einem Außensektor des Alls ein kleines Schiff der Gardianer gerade noch aus der neutralen Zone in Föderationsgebiet retten kann. An Bord befinden sich drei Flüchtlinge, und schon läßt ein Warbird der Romulaner den Tarnschild fallen, um Captain Picard zur Auslieferung aufzufordern. Gelingt es, die Exil-Gardianer auf die Enterprise zu verfrachten, ohne von den romulanischen Disruptor-Kanonen pulverisiert zu werden, stellt man fest, daß sie die fünfte Schriftrolle suchen – immerhin bilden deren vier Gegenstücke die Basis für die gardianische Staatsphilosophie. Bleibt die Frage, warum auch andere Alienrassen so sehr an dem ominösen Dokument interessiert sind. Und welche Rolle spielt der gesuchte Vulkanier Shanok in der sich entspinnenden Intrige von interstellaren Ausmaßen?

Um diese und eine Menge anderer Rätsel zu lösen, sind auf insgesamt fünf Planeten jeweils verschiedene Missionen zu bewältigen. Dazu muß (außer im einfachsten der drei

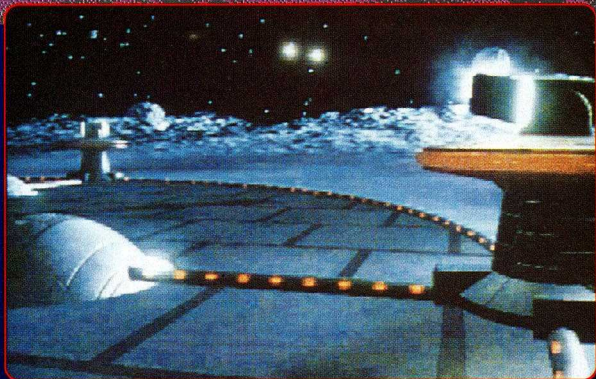
Schwierigkeitsgrade, wo die CPU diese Aufgabe übernimmt) stets ein Außenteam zusammengestellt und dann auf Planetenoberflächen oder Raumstationen gebeamt werden, um dort mittels vier Icons abenteuer zu können. Über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet da nicht zuletzt die kluge Wahl: Während sich etwa Geordi bei Problemen mit Reaktorkernen in seinem Element fühlt, sollte bei medizinischen Notfällen Dr. Crusher konsultiert werden – und wer könnte in turbulenten Situationen wohl nützlicher sein als Commander Riker? Als nicht minder wichtig erweist sich die mitgebrachte Ausrüstung, da ein informativer Tricorder zwar stets gut, ein Phaser in brenzlichen Situationen aber allemal besser ist.

Die Mini-Adventures selbst sind ganz der Genrettradition verhaftet und bestehen im üblichen Auskundschaften liebevoll gestalteter Locations, wobei



Gut erkannt, Beverly!





Photonentorpedos los!



Was hier wohl für Experimente stattfinden?

alle Fundstücke dem unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory zwecks späterer Verwendung einverleibt werden. Das alles geschieht via simple Maus-klicks, indem der Pointer beim Ab-tasten des Bildschirms alle interessanten bzw. manipulierbaren Gegenstände anzeigt. Auch Anklück-Gespräche darf das illustre Grüppchen in reicher Zahl führen, zumal bereits befragte Interviewpartner nach geglückten Aktionen oft Neues zu berichten wissen. Das

gilt übrigens so ähnlich auch für die Crew auf der Schiffsbrücke, die je nach Schwierigkeitslevel unterschiedlich gute Ratschläge für den Spieler auf Lager hat.

Zwischen den Abenteuern schwingt Captain Picard das Zepter auf der Enterprise, deren Stationen vom Hauptscreen aus anwählbar sind. So findet man Worf an der taktischen Konsole, wo der klingonische Kollege die Offensiv- und Defensivsysteme des Föderationsflaggschiffs kontrolliert – hier trennt man bei Bedarf die Untertassen-sektion vom Gefechtssteil ab. Bei einem Angriff werden Streuwinkel und Salvenstärke der Phaser und Photonentorpedos festgelegt und dann während einer 3D-Sequenz in Echtzeit per Hand ausgelöst. Weniger martialisch und auch weniger komplex geht es bei der Kursbestimmung in der Astrogation zu: Zwar sind prinzipiell Flüge zu Hunderten von Sonnensystemen möglich, doch alle relevanten Ziele sind ohnehin gesondert aufgeführt.

„Auf den Schirm!“ heißt es dann an

den Kommunikationskontrollen, wo regedegewandte Diplomaten mit der Sternenflotte oder anderen Gesprächspartnern in der näheren Umgebung Kontakt aufnehmen. Geplauscht wird aber auch im Konferenzzimmer (z.B. wenn Besucher zu verhören sind), wobei ein Fenster die letzten zehn Konversationen abrufbereit hält. In Chefingenieur La Forge's Reich, dem Maschinenraum, wird stillet der Warp Kern samt Hauptreaktor gesteuert und der so erzeugte Saft situationsbedingt auf Schutzschirme oder Antrieb verteilt – Reparaturteams koordiniert man ebenfalls von hier aus. Und wer bei soviel Streß irgendwann eine kleine Verschnaufpause braucht, dem sei ein Besuch auf dem Holodeck empfohlen, denn dort dürfen sämtliche Video- und Zwischensequenzen des Spiels angesehen werden; selbst wenn sie eigentlich noch gar nicht auf dem Programm stünden.

Das hört sich ja nun alles ziemlich genau nach dem an, was die Fans von einem solchen Produkt erwarten: eine interaktive Version ihrer Lieblingsserie aus der Glotze. Entsprechend viel Aufwand wurde bei der Präsentation getrieben; schon das Intro weiß dank seiner gerenderten Charaktere zu beeindrucken, im Spiel könnte man später allenfalls über die etwas hölzernen Animation der Protagonisten lästern. Zudem werden die Trekkies mit einigen originalen TV-Sequenzen sowie eigens neu produzierten Szenen verwöhnt; schade nur, daß gerade sie im hochauflösenden Modus selbst auf einem Pentium noch ruckeln. Alle Konsolen und Bedienelemente sind natürlich im typischen „Next Generation“-Stil gehalten, was auch für den Sound gilt: Da zwischen die Schotte, es piepen die Tricorder, und für die englische Sprachausgabe wurden sogar die Originalschauspieler wie Patrick Ste-



Fehlen nur noch die Futuro-Pharaonen...



Den Kern sieht man lieber von fern!



Ein Tip vom Kük... äh, Klingonen



## SPIELE



Der Computer weiß alles!



Der Generator-Raum



Riker ratlos...

wart oder Marina Sirtis verpflichtet. Ja, selbst Datas Schiffcomputer spricht mit Majel Barrets Stimme! Die deutsche Fangemeinde darf sich allerdings nicht auf die gewohnten Synchronstimmen freuen, sondern muß sich mit eingelebten Untertiteln in weitgehend fehlerfreier Übersetzung begnügen. Auch die Musik stammt aus dem Fernseh-Vorbild, was aber einige der Effekte (wie z.B. das monoton an- und abschwellende Reaktorgeräusch) auf die Dauer nicht weniger nervtötend macht. Weitere Kritik geht an die Handhabung, da die Mausabfrage insbesondere in den Adventure-Episoden arg pingelig reagiert – die Übernahme eines Ge-

genstands in das Inventar kann so schonmal zum Geduldsspiel ausarten. Die Rätsel selbst sind oft auch nicht eben Vorbilder an Logik, letzten Endes aber allesamt lösbar. Ähnliches gilt für die etwas kompliziert anmutenden Schiffskontrollen, die man dank übersichtlich gestalteter Menüs aber irgendwann in den Griff bekommt – genau wie das gesamte Gameplay.

Mag die neue Enterprise-Generation also auch mit ein paar Kinderkrankheiten zu kämpfen haben, in der Summe wird hier beste Unterhaltung geboten. Und das natürlich ganz besonders, aber nicht ausschließlich für die Freunde des TV-Vorbilds! (mash)



Die Brücke ohne Lücke

## FÜR PC (MAC)

### STAR TREK: THE NEXT GENERATION MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE

Abenteuer-Episoden und  
Raumschlachten für Trek-  
kies.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 82% |
| SOUND      | 84% |
| STEUERUNG  | 68% |
| MOTIVATION | 82% |

URTEIL **81%**

Variabel: 3 Stufen

Preis: 139,- DM

# PC

**Minimal-Konfiguration:** 486 DX mit 8 MB RAM, 28 MB auf der HD und einem Doublespeed-Laufwerk.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem Pentium P90 mit Quadospeed CD-ROM.

**Unterstützt werden:** Maus, SVGA-Karte, Soundblaster/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound und Pro Audio/16.

**Besonderes:** Englische Sprachausgabe, Screenexte und Handbuch komplett in Deutsch.

# MAC

Auf Apple-Rechnern wird „Next Generation“ zur Jahreswende abgeben.



Wie Sie es auch drehen und wenden, es ist zweifellos die große Chance im Kampf gegen den Krebs. Die kostenlose **Früherkennungsuntersuchung**. Einmal im Jahr für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe.  
Deutsche Krebshilfe  
Spendenkonto bei  
allen Banken 909090



## Erotic

### EXTREME HOT

Love Positions



**EXTREME HOT Love Positions**  
Süßes erschließen. Auf dieser heißen CD sehen Sie zahlreiche Bilder in 16,7 Mio. Farben. Hier können Sie Paare bei heißem Sex beobachten !!

1. EXTREME Hot Girls **nur 39,95**  
2. STRIPPING Hot Girls **nur 39,95**  
3. EXTREME Hot Leather Ladies **nur 39,95**  
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE **nur 39,95**  
Brillante Bilder im Photo-CD Format  
Format (16,7 Mio. Farben) **nur 39,95**  
Farben, Heiße **2 CDs nur 69,95**  
Mädchen zeigen alles! Alle 4 **nur 129,95**

**Erotic Games 1 oder 2** **nur 49,95**  
Videos in Superrealität **nur 49,95**

**Visual Hot Girls** **nur 49,95**  
Tausende von Bildern Top **nur 49,95**

**Extreme Hot Dream Boys** **nur 39,95**  
Viele Bilder heißer Boys **nur 39,95**

**Erotic Collection Vol. 2 Hot Fingers** **nur 39,95**  
Nach dem Rosenkrieg war's **nur 39,95**  
gerne noch heißer. Mit **nur 39,95**

**Erotic Palmen** **nur 39,95**  
Shaved Puzzles 1, 2, 3, 4 **nur 39,95**  
Schwarze Götter **nur 39,95**

**3 HD-Dicks mit heißen Bildern** **nur 139,95**  
Ein Mal je **nur 139,95**

**Kröger** **nur 139,95**  
Kaiser-Sonnenhaus

**FAX 05732/744-82**  
**Tel. 05732/744-01**  
**Postfach 4117**  
**32571 Löhne**

**GRATIS-INFO anfordern!**  
**GRATIS-INFO anfordern!**

**GRATIS-INFO anfordern!**  
**GRATIS-INFO anfordern!**

**GRATIS-INFO anfordern!**  
**GRATIS-INFO anfordern!**

**GRATIS-INFO anfordern!**  
**GRATIS-INFO anfordern!**

## GAMES

und Zubehör für:

! **PC** !  
! **CD-ROM** !  
**AMIGA**  
**Atari ST**  
**C-64 / 128**

Fordern Sie kostenlos  
und unverbindlich unsere  
**GRATIS-INFOS** an.  
Bitte System angeben!

## DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich  
Harleshäuser Str. 67  
34130 Kassel

## Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012  
Telefax: 0561 - 68405

# WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?



### Datenbank

mit ALLEN bisher veröffent-  
lichten Tips, Cheats, Karten  
und Komplettlösungen!

### Multimedia-Game

von, mit und über die Redak-  
tion: eine gadenlose Gaudi  
zum Abblachen!

### Tolle Hintergrund-

infos, heiße Demos,  
Multimedia-Shopping  
und und und!

### Interaktives Video-In-

terview mit Michael:  
150 kluge Fragen – 150  
dumme Antworten!

### Interaktiver Ghost-Co-

mic mit Sound für Gags  
ohne Ende!

### Joker Clip Art

zur freien Verwendung  
für Eure Briefbögen,  
Grußkarten etc.!



**nur noch**  
**29,- DM!**

## DIE JOKER-CD

### DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur noch 29,- DM (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,- DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP“ BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.



# SIM TOWER

Die **SIMULanten** von Maxis haben bereits Ameisenfarmer, Städteplaner und Weltenschöpfer bedient, jetzt wird ein Baulöwe gesucht – der Donald Trump nacheifert und seinen eigenen Wolkenkratzer hochzieht.

Kein leichtes Unterfangen, soll das Gebäude doch 100 Stockwerke und zehn Kelleretagen umfassen, die allesamt vermietet, verkauft und gemangt werden wollen. Ist der Grundstein gelegt, spricht die Lobby erstellt, können zunächst nur Wohnungen, Büros oder Imbißbuden installiert werden, auf daß die ersten Leute einziehen und ein richtiges Eigenleben (inkl. Tag- und Nachtrhythmus) entwickeln. Ab 300 Einwohnern erhält der Turm den zweiten von insgesamt fünf möglichen Sternen, wobei jeder weitere neue Optionen wie z.B. Eigentumswohnungen, Restaurants, Hotelsuiten, Geschäfte, Kinos, Parkplätze oder eine U-Bahn-Station ermöglicht – die Krönung des Lebenswerks wäre gar eine Kathedrale auf dem Dach! An Investitionsmöglichkeiten für die Mieteinnahmen und Verkaufserlöse herrscht auf dem Weg nach oben also kein Mangel, schon weil bald auch Aufzüge verplant und

in ihren Fahrzeiten organisiert werden dürfen und die Hausverwaltung gegen Lärmbelästigung oder Zufallsereignisse wie Terrorrohungen und Brände vorgehen muß. Trotz des Echtzeit-Gameplays (rund fünf Minuten pro Sim-Tag) und einer Zeitafter-Funktion vermögen die gebotenen Handlungsmöglichkeiten und Info-Screens aber nicht ganz so zu fesseln wie etwa bei „Sim City 2000“ vom selben Hersteller. Hinzu kommen eine eher zweckmäßige, wenn auch detaillierte Grafik und ein Sound, der mit Lärm eigentlich treffender umschrieben ist. Die durchdachte, jedoch durchaus gewöhnungsbedürftige Steuerung gefällt am Mac ein wenig besser als am PC, was genaugenommen für die gesamte Präsentation gilt. Fazit: Mangels Abwechslung (das Herzstück des Programms ist das Fahrstuhl-System, mit den anderen Problemen wird man recht leicht fertig) und wegen ein paar kleiner De-

sign-Patzer wie dem zunehmend

träger werdenden Spielverlauf und der stark eingeschränkten Funktion zur Namensvergabe ist Sim Tower nicht unbedingt die Spitze der Maxis-Entwicklungen – am Mac ist der Hochbau dank fehlender Konkurrenz aber dennoch top. (mm)

**Infos und Statistiken (PC)**

## SIM TOWER

**MAXIS**

**Originelle und komplexe, aber auch etwas eintönige Wolkenkratzer-Simulation.**



|                   |     |
|-------------------|-----|
| <b>GRAFIK</b>     | 61% |
| <b>SOUND</b>      | 39% |
| <b>STEUERUNG</b>  | 72% |
| <b>MOTIVATION</b> | 75% |

**URTEIL**

**72%**

**Für Fortgeschrittene**

**Preis:**

**99,- DM**

**PC**

**Minimal-Konfiguration:** 386 SX/25 mit 4 MB RAM, 7 MB auf der HD und „Windows 3.1“.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem DX2 mit Double-Speed-Laufwerk und 8 MB RAM.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, SVGA und alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten.

**Besonderes:** Handbuch deutsch, Spiel englisch.

**MAC**

Ab einem 68030-Prozessor, System 7.0 und 4 MB RAM; empfohlen sei ein Rechner mit 68040-Prozessor und 8 MB RAM.





# NOTARZT

**Und wieder öffnet unser Notarzt seine Praxis, um all denen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, die hilflos durch dunkle Dungeons irren, am ersten Endgegner verzweifeln oder aber vor lauter Rätselknobelei schon lange den Durchblick verloren haben. Dabei haben wir erstmals auch Tips und Tricks für Playstation, 3DO und Mac mit auf dem Rezeptblock!**

7/8  
95

Aber womit wir diese Seiten letztendlich füllen, bestimmt Ihr allein, denn ohne Eure aktive Mitarbeit ist auch der Onkel Doktor hilflos. Doch nach wie vor lohnt die Arbeit, 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 Savestände 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 (bzw. MS-DOS)-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  
„Notarzt“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

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

Und 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

Flight of the Amazon Queen  
Lost Eden  
Vollgas

## Cheats zu

Need for Speed  
Ridge Racer  
Ultimate Parodius

## Tips zu

Sim Tower

## Lost Eden

### Komplettlösung

**Für Wilhelm Rall haben Dinos nichts Bedrohliches, weshalb ihm die Lösung von Cryos Saurierspektakel auch keine Probleme bereitet hat.**



### Citadel of Mo

Nach dem Intro befindet man sich in der Eingangshalle der Citadel of Mo. Zuerst muß man den Vater im Thronsaal aufsuchen: Man geht geradeaus auf den Wächter zu, dann nach links, und fährt mit dem Aufzug, der sich hinter dem Lichtkegel befindet. Bewegt Euch nun immer geradeaus bis in den Thronsaal, wo sich der Vater und der Flugdinosaurier Eloi aufhalten. Verlaßt den Saal, wendet Euch nach links, und betretet das Zimmer von Kanzler Monk. Unterhaltet Euch mit ihm, bis er den Ta-

lisman herausrückt. Verlaßt die Leichenkammer, und lauft nach rechts ins eigene Zimmer. Sprecht nun mit Eloi, bis er den Stein herausrückt. Wandert dann in die steinerne Halle, und betretet die rechts liegende Höhle. Hier trifft Ihr Dina und spricht mit ihr. Fliegt nun aus der Höhle heraus bis zu einem Höhleneingang. Betretet ihn, und unterhaltet Euch mit Dinas Vater. Bevor der stirbt, bekommt Ihr eine Muschel. Nehmt jetzt noch den auf den Tisch liegenden Dolch an Euch, und kehrt nach Mo zurück.

Betretet hier wieder die steinerne Halle, und geht, nachdem Ihr Dina den Talisman von Monk gegeben habt, durch das linke Tor. Redet mit dem Scharfrichter, bis Ihr einen Zahn bekommt. Verlaßt den Raum, besucht noch einmal Monk, und benutzt den Zahn mit dem Skelett. Geht nun immer geradeaus, bis Ihr vor einem weiteren Skelett steht. Benutzt den Zahn mit ihm, und betrachtet die dahinterliegende Wand. Daraufhin öffnet sich eine Tür, und Ihr betretet den nun offenen Raum. Schaut Ihr die links von Euch liegenden Knochen und die hintere Höhlenwand an, erhaltet Ihr nach Drücken der linken Maustaste eine Flöte. Nehmt nun noch den hellblauen, pyramidenförmigen Kristall, und sucht Monk erneut auf. Benutzt den Kristall mit der Tafel,

die links von Monk steht, und geht danach zum König und unterhaltet Euch mit ihm. Zurück in der Eingangshalle, redet man mit dem Wächter Thugg und verläßt Mo durch das große Eingangstor. Nun blendet man die Übersichtskarte ein und reist nach Chamaar.

### Der Bau der Zitadellen

Ein Tip zu Beginn: Orientiert Euch immer an der rechts oben liegenden Karte. Geht zuerst in den Wald und sammelt alle Pilze und Vogelneester ein. Diese und die nachfolgenden Angaben müssen in jedem Tal wiederholt werden. Sucht jetzt die menschlichen Bewohner des Tals (Wald). Unterhaltet Euch mit Thugg, woraufhin Ihr einen Apfel erhaltet. Halte ihn nun auf der Karte Ausschau nach den Wasserstellen, und werft dort, wo das Wasser besonders dunkel ist, einen Apfel hinein. Daraufhin erscheint ein Masosaurus, der verrät, auf welchen Zauber die Tyrannen des jeweiligen Tals besonders empfindlich reagieren. Sucht die Brontosaurus auf und gebt diesen zuerst den kleinen giftigen Pilz und anschließend den größeren zu fressen. Spielt Ihr dann auf der Flöte, fangen die Brontos an, eine Festung zu bauen. Nun kann man in ein anderes Tal reisen - hierzu muß man die Apatosaurus finden. Jetzt blendet man die Übersichtskarte ein und steuert Uluru an, wo man die Ulele besucht. Hier wird der obige Vorgang wiederholt (Zitadelle bauen und Masosaurus



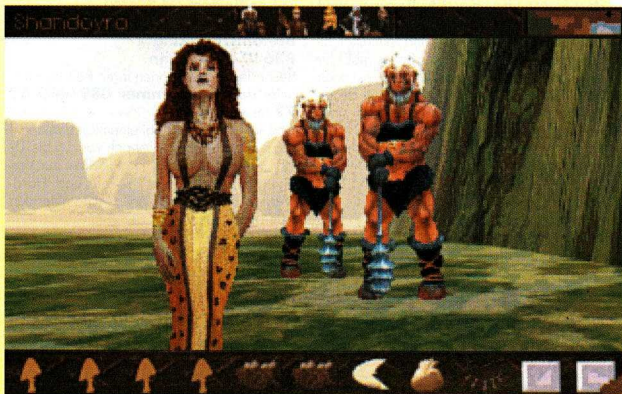


nach Zauber befragen). Ist dies geschehen, geht man nach Koto, unterhält sich mit den Einwohnern und kehrt sofort nach Uluru zur Festung zurück. Unterhält Euch mit den Ulele und spaziert zur Wohnhöhle, in der sich der Zaubermeister der Ulele befindet. Von diesem erhaltet Ihr den Zauber „Eye in the Storm“. Nun geht's wieder nach Chamaar, wo man die Velicoraptoren sucht. Man besticht sie mit dem Gold, das man in jedem Tal am Wasser findet, und gibt ihnen den Zauber. Anschließend werden die Kobu in Koto besucht, wo man die Brontosaurier auf bekannte Art und Weise für sich gewinnt. Nun reist man zurück nach Uluru und übergibt den Ulele die Maske von den Kobu. Nehmt den Zauber, der durch eine Hand symbolisiert wird, an Euch, und bewegt die Velicoraptoren mit Gold und dem „Sky Hammer“-Zauber dazu, für Euch zu kämpfen. Nachdem man von den Ulele den zweiten Zauber abgeholt hat, geht's wieder nach Koto, wo man den Velicoraptoren Gold und den „Fire in the Clouds“-Zauber gibt. Nachdem man seine Aufgabe erfüllt hat, reist man nach Marim zu den Aquasauriern und überzeugt deren Anführer mit dem Dolch von Dinas Vater von seinen guten Absichten.

Jetzt kann man über einen Weg nach Tamara gelangen. Sucht dort die Einwohner auf, und baut eine weitere Feste. Um Tamara zu verlassen, gibt man der Anführerin Tahloomi den Stein von Eloi. Besucht in Cantura die Castra, die auf der Halbinsel wohnen. Nachdem sie Tahloomi gefangen genommen haben, fliegt man nach Tamara und sucht Dina. Ist sie gefunden, schaut man in die Tafel mit Moorkus Rex. Reist dann wieder nach Cantura zu den Castra und unterhaltet Euch mit ihnen. Überzeugt die Brontosaurier und kehrt zu den Castra zurück – als Dankeschön erhaltet Ihr eine Maske. Diese übergibt Ihr in Uluru den Ulele. Nehmt den mit einem Totenschädel symbolisierten Zauber, doch bevor Ihr wieder nach Tamara reisen könnt, müßt Ihr die Triceratopse suchen und mit einem leeren Vogelnest füttern. In Tamara besticht man die Velicoraptoren mit Gold und dem „Within and Without“-Zauber. Kehrt nach Uluru zurück, und nehmt den nächsten Zauber an Euch. Mit diesem und mit Gold engagiert Ihr in Cantura die Velicoraptoren. Jetzt müßt Ihr in jedem Tal die Triceratopse finden und mit einem leeren Vogelnest bestechen. In Koto

bewegt Ihr Euch in die obere linke Ecke, nehmt in der Höhle den sonnenförmigen Stein, und betrachtet die Höhlenwände. Sobald in jedem Tal mit Hilfe der Triceratopse eine Festung gebaut wurde, erfahrt Ihr vom Tod des Vaters.

denen Schwertes ein. Kehrt nach Mo zurück und begeben Euch in den Thronsaal. Betrachtet das Bild links hinten und benutzt das Schwert mit ihm. Geht durch die Tür und fragt Shazia sowohl auf dem Hinweg als auch auf dem Rückweg bei jeder Kreuzung nach dem Weg. Ihr gelangt in einen Raum, in dem sich ein großes Ei befindet, das Ihr Eloi übergibt und dann zur White Arch reist. Fliegt, nachdem Ihr von Eloi eine weitere Tafel erhalten habt, nach Cantura. Besucht Dina, von der Ihr eine Wurzel erhaltet. Kehrt zur White Arch zurück und eßt dort die Wurzel: Ihr sterbt und befindet Euch nun beim Vater der Dinosaurier. Zeigt ihm eine Tafel, und Ihr könnt unbeschadet in die reale Welt zurückkehren. Geht zu den Castra, um die fünfte Tafel zu erhalten. Hierzu müßt Ihr drei von ihnen gestellte Fragen beantworten: Gebt ihnen zuerst den sonnenförmigen Stein, dann den bogenförmigen und zum Schluß den



### Tod des Vaters

Kehrt nun nach Mo zurück, geht in den Thronsaal und nehmt dort die Trompete. Verläßt die Zitadelle und fliegt zu Merinda. Redet mit ihr. Zurück in der Festung, gebt Ihr Jabber, dem Scharfrichter, die Trompete. Geht wieder zu Merinda und begeben Euch nach der Zeremonie wieder nach Mo. Geht zu den Mumien und reist nach einer Gedenkminute nach Shandovra.

### Vertreibung der Tyrannen aus Shandovra

Sucht Shazia und redet mit ihr. Um das goldene Schwert zu erhalten, müßt Ihr eine Zitadelle bauen. Reist zu Merinda und zeigt ihr das Schwert – Ihr erhaltet daraufhin drei magische Instrumente. Teilt Ihr Shandovra aufgesucht. Verteilt die Instrumente so, daß Thugg die Trommel, Monk die Glocke und Ihr die Trompete erhaltet. In Shandovra müßt Ihr insgesamt dreimal gegen die Tyrannen kämpfen.

### Das Geheimnis der Tafeln

Nach dem Sieg über die Tyrannen weilt Euch Shazia in das Geheimnis des gol-

Sack mit Erde. Besucht nun die Ulele und gebt ihnen die letzte Maske. Reist nun nach Shandovra, überzeugt die Velicoraptoren und sucht die Triceratopse. Begeben Euch nochmals zur White Arch und redet mit Shazia.

### Der finale Kampf gegen Moorkus Rex

Von Shazia erfahrt Ihr den Aufenthaltsort von Moorkus Rex. Geht in der Höhle des Bösewichts nach rechts und nehmt die letzte Tafel. Steigt nun die Treppen nach oben und klickt Moorkus Rex an. Jetzt könnt Ihr zu den Freunden zurückkehren und das Ei zerbrechen.





# HEFTPFLASTER UND MULLBINDEN

3DO

## NEED FOR SPEED



Need for Speed ist nicht nur eine rasante Raserei, sondern auch noch mit Cheats gespickt:

### Rocket Scooter

Wer mal gegen den Scooter fahren will, sollte folgenden Cheat ausprobieren:

Laßt das Spiel mindestens 15 Sekunden laufen, geht dann zum Instant Replay und spult dort bis zum Anfang zurück. Drückt dann Shift rechts, runter und B auf Pad 2, und beendet dann das Rennen. Nun steht einem heißen Duell mit dem Scooter nichts mehr im Weg.

### Eispiste

Wollt Ihr mal so richtig aufs Eis geführt werden?

Spielt wiederum für mindestens 15 Sekunden, geht wieder ins Instant Replay, und spult dort bis an den Anfang zurück. Drückt nun B auf Pad 1 und Stop, Start und C auf Pad 2. Hat der Cheat funktioniert, erscheint nun das „Car Crashed“-Logo auf dem Screen. Verlaßt nun das Rennen, wählt als neue Strecke „Alpine“, und erfahrt Euch den dritten Level, und siehe da, eine Welt voll mit schwarzem Eis erwartet Euch.

### Nitro Boost

Für den Nitro Boost müßt Ihr folgenden tun:

Geht ins Spiel und drückt Shift links, Shift rechts, hoch auf Pad 2 und gleichzeitig Shift links, Shift rechts, A und C auf Pad 3. Euer Erfolg wird wiederum mit dem „Car Crashed“-Logo angezeigt. Verlaßt nun das Rennen, und in allen weiteren Spielen werden Eure Karren so richtig auf Touren kommen.

### Car Blaster

Wer die Konkurrenten in die Luft jagen will, sollte folgenden Code ausprobieren:

Startet das Spiel und haltet beim Laufen folgende Tasten gedrückt: Shift links, Shift rechts, links auf Pad 1.

Verlaßt nun das Game, und wiederholt das Spielchen, wobei Ihr dieses Mal beim Laden Shift links, Shift rechts und hoch gedrückt haltet. Nun das Ganze nochmals, wobei jetzt Shift links, Shift rechts und rechts betätigt werden, und beim letzten Mal wird neben den Shift-Buttons auch noch runter gedrückt. Startet jetzt ein Rennen, und drückt zu einem beliebigen Zeitpunkt X, und Eure Konkurrenz wird von der Schwerkraft verlassen.

## MACINTOSH

### SIM TOWER

All jenen, denen schon nach wenigen Stunden die Leutchen aus dem schönen Gebäude weglaufen, sind folgende Tips gewidmet:

Versucht am Anfang weniger in die Höhe, sondern eher in die Breite zu bauen, denn die Aufzüge schaffen pro Schacht nur 30 Etagen, was bei zu schnellem Hochbau rasch zu Problemen führt. Baut ins erste Untergeschoß zu Beginn Fastfood-Restaurants und in die ersten beiden oberen Etagen Büros, so daß sich diese beiden emblematischen Mietergruppen nicht ins Gehege kommen. Auf die Büros werden jetzt hemmungslos Eigentumswohnungen gepflanzt, was nach ein paar Etagen für jede Menge Kohle sorgt. Derart gut ausgestattet, ist es nur eine Frage der Zeit, bis der zweite Stern errungen ist und Hotelzimmer, Wachdienst und Lastenaufzug verfügbar sind. Achtet darauf, nicht zu viele Aufzüge zu nah aneinander zu bauen, und verbindet das erste Obergeschoß und den Keller mit Treppen, was vor allem im Bereich der Fastfood-Kette zu erheblichen Entlastungen der Aufzüge führt. Achtet im weiteren immer darauf, möglichst keine unterschiedlichen Mieter auf einer Etage zu haben, da das nur zu Problemen führt.

## PLAYSTATION

### ULTIMATE PARODIUS

Wer noch ein paar Power-Ups benötigt, sollte folgende Kombination auf seinem Pad eingeben: Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, X und O.

### RIDGE RACER

Wer bei Ridge Racer mal mit zwölf anstelle der vier Standardkarren fahren will, sollte sämtliche Gegner in „Galaxians“-Spiel zu Beginn besiegen.

## Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

| 3.5" CD-ROM            | 3.5" CD-ROM |
|------------------------|-------------|
| Lion King              | DA 59,90    |
| Lost Eden              | DV 79,90    |
| NBA Live 95            | DA 89,90    |
| Protopolis             | DV 39,90    |
| Phantasmagoria         | DV 89,90    |
| Phantasmagoria         | DV 89,90    |
| Sim Tower              | DV 89,90    |
| Star Trek - Next Gen   | DV 89,90    |
| Welt der Biere         | DV 89,90    |
| WIN Shopping Direkt    | DV 29,90    |
| WIN Commander III      | DV 95,00    |
| X-Com (Terror from...) | DV 89,90    |

bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

## SOFT-PROFI

Spiele - Anwendungen - Multimedia

| 3.5" CD-ROM        | 3.5" CD-ROM |
|--------------------|-------------|
| Aladdin            | DA 39,90    |
| Alles über HIFI    | DA 45,90    |
| Around Hollywood   | DA 89,90    |
| Bling!             | DV 39,90    |
| Blorgie            | DV 39,90    |
| Black Hawk         | DV 79,90    |
| CD-Globe Kanada    | DV 29,00    |
| Chaos Control      | DV 92,00    |
| Cyberia            | DV 87,90    |
| Daedalus Encounter | DV 89,90    |
| Dark Forces        | DV 99,90    |

Versand per UPS-Nachnahme, ab 250,- DM frei Haus! bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Profi Vertriebs GmbH

Matzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 80

Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preislise gegen 3.- DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für

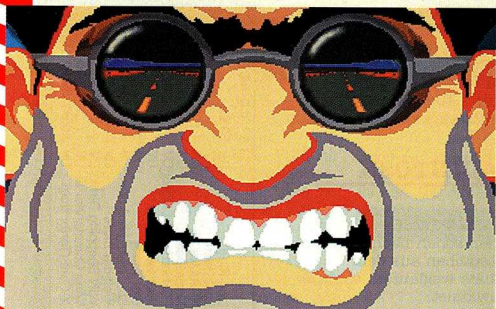
CDI, SNES, 3-DO.



# Vollgas

## Komplettlösung

**Christian Giegerich ist ein echt cooler Biker, der in Windeseile Lucas Arts' neuestes Werk für Euch gelöst hat.**



Mit einem brummenden Schädel findet sich Biker Ben in der Mülltonne des Kickstands wieder. Der Deckel der Tonne wird sogleich aufgeschlagen (oben rechts) und der unfreiwillige Schlafplatz verlassen. Der Versuch, auf sein Motorrad (beim Eingang) zu steigen, scheitert, da er seine Schlüssel nicht findet. Die Bar ist ebenfalls verschlossen – fabelhaft! Die Tür wird kurzerhand aufgetreten, und Barkeeper Quohog wird ausgefragt. Da der aber keine Informationen ausplaudern will, rammt ihn Ben wütend an seinem Nasenring auf die Theke (Faust). Quohog rückt die Schlüssel heraus, und das Motorrad kann gestartet werden. Auf der Fahrt kommt es zwischen Ben und einem Biker einer anderen Gang zum Kampf. Am besten ist es immer, Abstand zu halten und im richtigen Moment zuzuschlagen. Ist das Gemetzel überstanden, gibt Ben etwas an und baut einen Unfall. Er erwacht wieder in der Werkstatt von Maureen. Diese will Bens Motorrad wieder flottmachen, benötigt dazu aber Benzin, Zündkerze und eine Gabel. Nachdem wir Mo ausgefragt, den Schlauch (hinten rechts) und den Benzinkanister eingesammelt sowie das Bild betrachtet haben, machen wir uns auf den Weg.

**Das Benzin und die Zündkerze**  
Das Benzin ist laut Maureen im Gaswerk im Nordosten der Stadt zu finden. Bevor wir dieses aufsuchen, statten wir Todds Wohnwagen einen Besuch ab. Der Typ arbeitet jedoch in seiner unterirdischen Werkstatt. Es wird angeklopft, Todd hört auf zu arbeiten und kommt herauf. Da er nicht die Tür öffnen will, tritt Ben eiskalt zu. Der Aufzug in die Werkstatt (hinten rechts) wird betreten und unten die Zündkerze mitgenommen. Wieder in der Wohnung, wandern noch der Dietrich (Lockpick) aus dem Schrank links und das

Fleisch (Meat) aus dem Kühlschrank hinten ins Inventar. Auf zum Gaswerk! Hier öffnen wir das Schloß mit dem Dietrich und sammeln es vom Boden auf. Der Weg scheint frei zu sein, doch als Ben die Leiter zum Benzinurm erklimmen will, ertönt ein Alarm. Trotzdem klettert der Biker flink die Leiter hinauf, wird aber vom Wachpersonal aufgehalten. Da bleibt nichts als die Flucht. Zweiter Versuch: Die Leiter wird berührt, aber diesmal nicht hochgeklettert. Versteckt Euch hinter dem Turm hinten links. Das Wachpersonal denkt, Ben sei im Turm, und steigt nach oben. Nun

kann man sich dem Fahrzeugtank nähern und diesen öffnen. Ben stellt den Kanister ab und benutzt den Schlauch als Verbindung zwischen Kanister und Tank. Damit das Benzin jedoch fließt, muß es ausgesaugt werden (Mund). Mit dem vollen Kanister kratzt Ben die Kurve. Die Wachen ziehen flüchend ab – mit der Drohung, nächstes Mal mit der ganzen Armee anzurücken.

### Die Gabel

Um die Gabel sein eigen nennen zu können, muß Ben erst einmal Todds Schrottplatz im Nordwesten aufsuchen. Wenn er hier an der Kette zieht, öffnet sich zwar das Tor, schließt sich aber sofort wieder nach dem Lossassen. Bringt man jedoch das Schloß an dem Tor an, kann Ben über die Kette den Platz erreichen. Beim Versuch, den Schrotthaufen in der Mitte des Platzes zu durchsuchen, werden wir von einem Koter angefallen. Um diesen loszuwerden, muß man ihn bei einem der Autos rechts, bei denen er sich herumtreibt, mit dem Fleisch ködern und dann den Kran rechts im Vordergrund bestiegen. Hier steuern wir den Magnet über das Auto, in dem sich der Hund befindet, senken ihn und schalten ihn ein. Nachdem wir dann den Schrotthaufen durchsucht haben, ist auch die Gabel unser. Mit unserem Motorrad nähern wir uns dem „Ambush“, kommen aber nicht sehr weit, da es hier von Wachen nur so wimmelt. Also wieder zurück zum Gaswerk und die Leiter ein weiteres Mal angefaßt. Diesmal rückt wie versprochen die ganze Armee an, und der Weg ist frei. Hier wird Miranda, die Freundin Maureens, Zeuge des Mordes an Mr. Corley und schießt einige wichtige Fotos. Doch gleich darauf wird sie erwischt und bekommt die Kamera abgenommen. Ben betritt die Szene und findet den halbtoten

Corley vor. Nachdem wir seine Informationen bekommen haben, werden wir des Mordes beschuldigt, und unsere Gang landet im Knast. Das erfahren wir jedoch erst, als wir erneut den Kickstand aufsuchen und die Nachrichten im Fernsehen anschauen. Der alte Emmet und sein Truck wären ein perfektes Tarnmittel, um durch die Straßensperre zu kommen, doch dieser verweigert das Ansinnen. Hinter dem Haus finden wir in der Mülltonne Miranda, die uns alles erzählt und uns einige falsche Pässe zuschiebt. Als Ben diese Emmet vorlegt, erklärt der sich bereit, uns mitzunehmen. Doch als wir Petes Farm erreichen, fährt Emmet alleine weiter und hat unseren Benzin tank benutzt, um seinen aufzufüllen. Suchen wir also erst einmal Petes Zimmer rechts auf. Hier findet Ben unter dem Kopfkissen eine Brechstange, mit der er die Truhe vor dem Bett aufbricht. Das hier gefundene Benzin wandert in das Motorrad, und Emmets Lkw sowie Maureen werden verfolgt. Einige Killer kommen dazwischen, der Lkw sprengt die Brücke, und Maureen entkommt. Suchen wir also den aufgebrochenen Dünger-Container auf, wo wir vom Gefährt steigen, etwas Dünger nehmen und mit der Brechstange die Reifen lockern. Nun kann der Anhänger umgeworfen werden. Der nächste Stopp ist die gepresste Brücke, wo Ben das Plakat betrachtet und von einem gewissen Ricky Myran erfährt, der über die Brücke gesprungen sein soll. Dazu brauchte er einen Hoverlift, eine Rampe und etwas Nitro (Superbenzin).

### Der Hoverlift

Der Hoverlift befindet sich im Wagen von Bolus und Nestor, die bei der Farm zwar auf Maureen Corley warten, jedoch Ben verfolgen, sobald er sich dort blicken läßt. Unser Held lockt die beiden Vögel schnurstracks durch den Dünger; die Folge ist ein Unfall. Nachdem sich Nestor und Bolus verzogen haben, kann der Unfallort aufgesucht, die hintere Klappe des Wagens aufgebrochen, der Hoverlift mitgenommen und in das Motorrad eingebaut werden.

### Das Nitro

Das Superbenzin bekommt Ben, nachdem er den frechen Biker auf der Main Road, der immer einige coole Sprüche reißt und danach verduftet, vom Motorrad schlägt, ehe dieser sein Nitro benutzt. Sollte er allerdings einmal entkommen, dürfte man ihn einige Zeit später wieder auf der Main Road antreffen.

### Die Rampe

Die Rampe der Legende Ricky Myran befindet sich im Besitz seiner Anbeter, den Killern, die vorhin den Lkw überfallen haben. Einer dieser Killer braust noch auf der Main Road herum. Um ihn aufzuhalten, benötigt Ben jedoch die Holzlatte, die sich ebenfalls im Besitz eines Bikers befindet. (Tip: Sammelt erst genügend Waffen wie Kette, Morgenstern u.s.w., und versucht erst dann, den „Holz-







# PRISONER OF ICE







# 1995

## JULI

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1...Samstag          | 17...Montag          |
| 2... <b>Sonntag</b>  | 18...Dienstag        |
| 3...Montag           | 19...Mittwoch        |
| 4...Dienstag         | 20...Donnerstag      |
| 5...Mittwoch         | 21...Freitag         |
| 6...Donnerstag       | 22...Samstag         |
| 7...Freitag          | 23... <b>Sonntag</b> |
| 8...Samstag          | 24...Montag          |
| 9... <b>Sonntag</b>  | 25...Dienstag        |
| 10...Montag          | 26...Mittwoch        |
| 11...Dienstag        | 27...Donnerstag      |
| 12...Mittwoch        | 28...Freitag         |
| 13...Donnerstag      | 29...Samstag         |
| 14...Freitag         | 30... <b>Sonntag</b> |
| 15...Samstag         | 31...Montag          |
| 16... <b>Sonntag</b> |                      |

Im JULI sollen u.a. erscheinen:

|                   |             |
|-------------------|-------------|
| Harvester         | für PC      |
| Supreme Warrior   | für Mac     |
| Navy Strike       | für PC      |
| Across the Rhine  | für PC      |
| 11th Hour         | für PC+ Mac |
| Command & Conquer | für PC      |

## AUGUST

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 1...Dienstag        | 17...Donnerstag      |
| 2...Mittwoch        | 18...Freitag         |
| 3...Donnerstag      | 19...Samstag         |
| 4...Freitag         | 20... <b>Sonntag</b> |
| 5...Samstag         | 21...Montag          |
| 6... <b>Sonntag</b> | 22...Dienstag        |
| 7...Montag          | 23...Mittwoch        |
| 8...Dienstag        | 24...Donnerstag      |
| 9...Mittwoch        | 25...Freitag         |
| 10...Donnerstag     | 26...Samstag         |
| 11...Freitag        | 27... <b>Sonntag</b> |
| 12...Samstag        | 28...Montag          |
| 13...Donnerstag     | 29...Dienstag        |
| 14...Mittwoch       | 30...Mittwoch        |
| 15...Dienstag       | 31...Donnerstag      |
| 16...Mittwoch       | Insider              |

Im AUGUST sollen u.a. erscheinen:

|                 |         |
|-----------------|---------|
| Dragon Lore     | für 3DO |
| Shellshock      | für PC  |
| Top Gun         | für PC  |
| Creature Shock  | für 3DO |
| Tir Na Nog      | für PC  |
| Sherrington Fox | für PC  |

MESSEN und EVENTS

|                 |                                  |
|-----------------|----------------------------------|
| 17.-20. August: | <b>POP KOMM</b> in Köln          |
|                 | Congress Centrum Ost             |
| Ende August     | <b>Funkausstellung</b> in Berlin |





# STAR TREK THE NEXT GENERATION®

"A Final Unity™"





biker“ den Asphalt lecken zu lassen.) Hat Ben die Holzlatte, nimmt er diese in die Hand, wenn er den Killer auf der Main Road trifft. Just in dem Moment, in dem der Gegner über einen brüchigen Teil der Straße fährt, hebt er seinen Kopf, und erst dann schlägt Ben zu. Dabei darf er den Killer jedoch nicht berühren. Die Belohnung für die ganze Mühe ist die Brille des Besiegten, mit der man die unsichtbare Höhle finden kann. Vom Killer erfährt man übrigens vom alten Führer der Polecats, der sich ebenfalls irgendwo auf der Main Road aufhält (meistens ist er der erste Biker, den Ben dort trifft).

Die Brille wird während der Fahrt auf der Main Road so lange aufgesetzt, bis eine Meldung (Cave) erscheint. Flugs wird der linke Mauseknopf gedrückt und der Cave betreten. Hier fährt man vor bis zu den Steing Gesichtern, wo man die Rampe findet. Diese wird vorgeschoben und an das Bike gekoppelt. Fahrt nun einen Bildschirm weiter, und koppelt die Rampe wieder ab: Ben schnippt die reflektierenden Plättchen, die den Bikerkillern den Weg zeigen, weg, diese kommen bei der Verfolgung vom Pfad ab, und Ben entkommt mitsamt der Rampe. Diese stellt er gleich auf und fährt nun mit Vollgas über den Abgrund. Endlich ist Corley's Fabrik erreicht. Doch hinein kommt Ben nicht so leicht, wie sich bei einem Gespräch mit dem Doorkeeper (dranklopfen oder treten) herausstellt. Ben sucht den Souvenirverkäufer unterhalb der Fabrik auf. Hier probiert er das Race Car aus, aber die Batterie des Autos ist auch bald alle. Nachdem er sich die T-Shirts hinter dem Verkäufer angeschaut hat, ist dieser abgelenkt, und Ben kann sich den gelben Hasen krallen. Dieser erweist sich westlich von der Fabrik, beim Versteck der Vultures, als „erfolgreich“: Er fliegt beim Betreten des Minenfeldes in die Luft und legt die Batterie frei, die er in sich herumtrug. Die Batterie steckt Ben in das Race Car beim Souvenir-Shop und fährt damit nach Norden in den Ausgang hinein. Der Besitzer folgt dem Auto, und man kann sich die Bunnybox im Shop schnappen. Die Hasen läßt Ben zwar beim Minenfeld frei, sammelt sie aber sofort und schnell alle wieder ein, um sie gezielt einsetzen zu können. Nun folgendes: Immer, nachdem Ihr einen Hasen losgelassen habt, wartet Ihr, bis dieser in die Luft fliegt, und folgt dann seinen Spuren bis zum Ende. Hier laßt Ihr den nächsten los, bis Ihr durch das Feld hindurch seid. Fangt am besten links oder in der Mitte an. Sollte ein Versuch mißlingen, kann man sich die nächste Box im

Shop holen. Ist alles glatt gelaufen, hat man den Vultures Cave erreicht und wird gefangengenommen. Bei der folgenden Folter wählt man die Antworten 4, 3, 2. Es folgt nun der Plan der Vultures und das Car Derby.

### Car Derby

Um hier Mos Wagen zu erreichen, muß zuerst das braune Auto links ausgeschalt werden, indem Ben über die

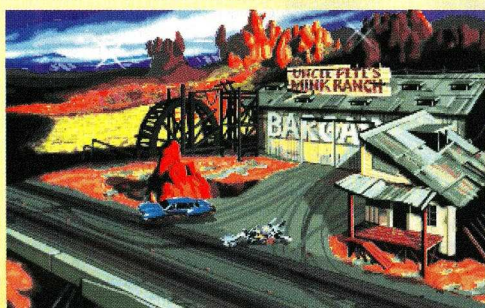
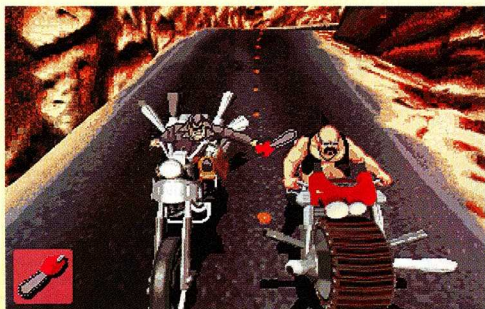
Sicherungen ein schwarzes Viereck befindet, an den großen Riß links an der Wand treten (am unteren Teil befindet sich ein kleines Loch). Schwupp – der Eingang ist aufgefallen, und wir können die Fabrik entern. In Corleys Büro suchen wir nach dem Safe und finden ihn im Boden. Man öffnet ihn mit einem der Zahlen-codes aus der Werkstatt und nimmt Tape und Keypad an sich. Die Karte steckt man gleich im Gang in den Kartenschlitz.

Nun befindet sich Ben im Kontrollraum. Hier stellt er den Hebel für die Motoren nach unten und den Hebel für das Licht nach oben (2mal betätigen). Die Folge ist ein Kurzschluß, die nette Frau von nebenan ist abgelenkt, und wir können den Film mit dem Beweismaterial in der linken Kammer einlegen. Die Folge ist die Aufdeckung von Ripburgers Plänen und das Entkommen des Schurken. Fast scheint es zwar, das Spiel wäre beendet, als Mo und Ben wegfahren, um Bens Gang zu befreien, doch da nähert sich von hinten Ripburger mit seinem gewaltigen Truck!

### Auf dem Truck: Show-down der Extraklasse

Ripburger rammt Ben vom Motorrad. Maureen rutscht unter den Wagen, und unser Held hängt nun an der Stoßstange. Nun muß alles schnell gehen, in diesem letzten Teil des Spiels kann die Figur sterben. Sofort wird der Grill herunter- und das Panel darüber hochgeklappt. In dem Moment, in dem Ripburger den Schirm heraushält, reißt Ben diesen an sich.

Rein damit in den Fan! Man findet sich bei den Benzinleitungen wieder, lockert die rechte der vier Leitungen mit dem Brecheisen und reißt Ben heraus. Ripburger versucht, auf ihn zu schießen, doch im letzten Moment kommt Mo dazwischen, und der Truck wird von dem Fahrzeug der Vultures aufgegebelt. Doch Ben hat noch immer keine Ruhe – das „Flugzeug“ rast auf die kaputte Brücke zu! Der Biker weicht Ripburgers Schüssen aus und klettert ins Cockpit hinauf. Dort klickt er im Computer „Take off“ an und zieht die Landeklappen ein. Nach einer weiteren Zwischensequenz steigt Ben in den Truck, klickt hier „Defense“, „Machine Gun“, „Control“ und „Systems off“ an, worauf der Bösewicht in den Abgrund fällt. Jetzt nichts wie raus hier (rechts)! Da alles gleich in die Luft fliegt, schafft es Ben nur mit Hilfe seines Motorrads (links), aus den Trümmern zu kommen. Am Ende des Adventures schauen wir Ben in der Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen nach, wie er à la Lucky Luke als einsamer Biker in den Sonnenuntergang fährt...



Rampe genau auf die Karre springt. Der nun fahrfähige Wagen wird mit kleinen Stößen von Ben auf das blaue Auto von Nestor und Bolus zugesteuert. Da diese nun ein weiteres Hindernis vor sich haben, kann man selbst mit einiger Übung an den beiden vorbeikommen. Es gibt einen Crash, Ben brennt und steckt versehentlich links das Stadion an. Nestor und Bolus' Auto fährt nun auf Ben zu, der auf seinen Wagen flüchtet. Als die Kiste näher kommt, springt Ben auf das Dach seiner Verfolger. Fährt das Auto am Feuer vorbei, springt man ab und läuft hinein. Nach einem weiteren Unfall findet man sich im Hauptquartier der Vultures wieder.

Nun soll Ben einen geheimen Eingang zur Fabrik finden. Bevor er jedoch das Quartier verläßt, prägt er sich die Zahlen ein, die auf den einzelnen Motorradteilen stehen (notieren, gegebenenfalls einige Teile aufklappen). Nun betritt man die Fabrik durch die Hintertür (links). Um hier den Secret Entrance zu finden, muß Ben in dem Moment, in dem sich in allen



# Flight of the Amazon Queen

## Komplettlösung

**Ludwig Teelar kennt sich exzellent im Dschungel aus, weshalb das Geheimnis um die Amazonenkönigin für ihn kein Problem war.**



Joe King, von Beruf Pilot, soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Films „Jungle Passion“ fliegen. Als er im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherrutsche hinunter.

Mit Hilfe der Leiter holt er sich dann die Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal. In der Eingangshalle des Hotels macht er einen kleinen Plausch mit dem Pagen (Dialog Nr. 2, 1, 2, 3) und gibt sich als Freund von Lala aus. So gelangt er in den Besitz ihres Zimmerschlüssels. Bevor er die feine Dame aufsucht, klettert er nochmals in sein Zimmer, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen. Das Handtuch darin nimmt er an sich. Lala ist gar nicht erfreut, unseren Helden wiederzusehen, sind doch die Narben der schmerzlichen Erinnerungen noch nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3, 1, 2) reicht Joe, ganz Kavaliert, der duschenden Lady sein Handtuch. Wieder etwas milde gestimmt, hat sie auch schon einen Plan, wie man die beiden Wachen überlisten kann. Als Frau verkleidet, passiert er ungehindert das Hotel-Portal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen.

Rico und Eddy riechen aber den Braten und schicken sich an, das Fahrzeug zu verfolgen. Mit dem Ol, das Joe unter einem Heuhaufen findet, stoppt er die beiden Widersacher. Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit

der Amazon Queen startet. Ein paar schlagende Argumente, und die Reise in den Dschungel kann beginnen.

Über dem Amazonas herrscht Unwetter. Ein Blitz trifft das Flugzeug und zwingt King zu einer Notlandung. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn alles reibungslos ge-

klappt hätte! Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe nach verwertbaren Utensilien und wird fündig: Er entdeckt ein Messer, ein Feuerzeug und einen Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3, 1, egal, 3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet er durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot. Gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller. Not macht eben erfindendisch!

In der Nähe der Absturzstelle trennt Joe die Weinrebe mit dem Messer ab. Er benutzt sie als Hilfseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt's ja gar nicht! Gott sei Dank kann er auch das Tier hiervon überzeugen (2, 2, 3, 1), und es verflüchtigt sich. Ganz verschwunden ist der Phantom-Primat aber nicht: Er unternimmt nach einen letzten Nahrungs-Versuch, versteckt sich im Dschungel und verkleidet sich als Dinosaurier. Joe hätte nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen (erste Unterhaltung: 3, 2, 3, 1; zweite Unterhaltung: 2, 3, 1).

Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot einen Commander Rocket-Comic (2, 3, 2, 3, 3), den er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem Manikür-Instrument besucht Joe Mary-Lou (1, 1, egal, 1, 2, 2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine Affchen macht mit Joe einen Deal – Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bietet er seine Salami an und bekommt etwas Geld dafür. Mit der Penunze kann er sich nun den Staubsauger leisten. So gerüstet, nimmt er den Kampf gegen die lästigen Wespen auf und kann sich jetzt ungehindert die Orchidee pflücken. Die schöne Blume bringt er Bob und wird prompt bei ihm zum „Besonderen Kunden“. Dieses Privileg nutzt er auch sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge kann er damit anstellen: Erst fischt er sich das Parfum von Faye

Russel aus dem Wasser, und dann fängt er den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2, 3) und gibt ihr das duftende Wässerchen. Zum Dank bekommt er von ihr eine Friseurschere. Im Garten der Flea-GmbH pflückt er eine Blume und betritt das Haus. Dort unterhält er sich mit der schwerbeschäftigten Sekretärin (3, 3, 3). Anschließend hat die Dame Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektions-Gerät. Zwischen den Sofazitern in der Bibliothek findet Joe etwas Geld. Puh, erst einmal ausruhen! Wie Joe vom Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (3). Bevor er den Medizmann um Rat fragt (1, 1, 3, 3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnibbelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet er mit dem Messer. Jetzt hat Joe alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Medizmann die Kokosnußschalen, die Wespen aus dem Staubsauger und die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt. Lange ist der aber nicht reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen King schließlich zu einer geheimnisvollen Steininschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle!

Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2, 1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der darauf folgende Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen gegangen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3, 3, 4, 3) kann er sie dazu bewegen, ihn freizulassen. Im Haus der Flea GmbH kocht er die Küche auf und redet mit dem Koch (3, 3, 3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holen konnte. Der Koch verschwindet, und Joe kann sich in Ruhe umschauen. Er nimmt die Käsecracker vom Tisch und eine Dose Hundefutter aus dem Regal. Im Schlafraum öffnet er die Posttasche und das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellen kann. Die gekaufte Schallplatte legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch seine Geheimung. Jetzt kommen wir der Sache schon näher...

Im ersten Raum findet Joe, hinter Kisten versteckt, einen Dosenöffner. Mit ihm öffnet er die Hundefutterdose. Er vermischte die Tiernahrung mit dem im Labor gefundenen Super-Popanz-Serum. Klunk, dem alten Freßsack, bietet er seine „Spezialität des Hauses“ an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3, 2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den Brief aus der Posttasche. Joe hat ihn vorher gelesen und weiß daher, daß es ein Abschiedsbrief war. Der weinende John registriert nun gar nichts



mehr um sich herum, und King kann sich in Ruhe umschauen. Er liebt den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3, 4), und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet Joe ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein! Mit ihm kann er die Gefängnistüre aufschließen und Prinzessin Azura befreien.

Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt, versteckt sich Joe in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein, für ihn zu arbeiten. Joe soll für ihn den Kristall-Schädel von der Fautlier-Insel holen. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu gehorchen? Er gibt dem Führer einen Anlegestellen einen wichtigen Angelpf (1, 2, 1, 1), und nachdem er ihm seinen Käfer überlassen hat, bekommt Joe eine Gratisfahrt. Die Suche kann beginnen!

In den Katakomben untersucht er die mumifizierten Körper und findet verschiedene Knochenteile. Diese setzt er anatomisch richtig in die Löcher. Den übriggebliebenen Armknochen benutzt er auf die Steckdose und wirft etwas Geld in den Schlitz. Bingo! Schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt!

Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2, 1, 2, 2) nimmt Joe sich das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Er spricht daraufhin noch einmal mit den weiblichen Untoten (2, 2), und geschickt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Daraufhin schließt er den Sarg wieder und schiebt ihn zur Seite. Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge. Er benutzt sein Messer, um an ein wenig Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich, die Quelle zu verstopfen. Ein blaues Juwel kommt zum Vorschein. Die heiße Steinscheibe nimmt er mit der als Topflappen umfunktionierten Kasperl-Puppe. Durch Betätigung des Hebels gelangt er wieder nach oben.

An der Spindel setzt er dann die Scheibe ein und umwickelt die obere und untere Rolle mit seiner Weinrebe. Den Baseballschläger benutzt er als Kurbel. Im Raum dahinter muss er sich den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug nutzt er zum Abhacken des Stalakiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzünder. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet diesen an: Seine Schlagwaffe ist einsatzbereit.

Den reglosen Körper untersucht er und findet einen Personalausweis und einen Kiesel. Dann schnappt er sich den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er

sich einen Durchgang zum Schatzraum, dort öffnet er die Krypta mit dem Stock. Die gefundene Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern. Mit dem jetzt blinkenden Objekt kann er die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ablenken, an das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschlachten Baseballschläger. Der eingesperrte Ian schreit nach Hilfe, Joe redet mit ihm (3, 2) und bewegt den Hebel. Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich. Als King ihm folgt, hört er einen Schrei: Der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei seinem pulverisierten Körper findet er einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue. Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum. Ein neuer Treppengang wird sichtbar. Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umherstreichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt dem Es. Es führt ihn in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Raum saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf, anschließend betätigt er das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe H) und dann das Zeichen rechts diagonal darüber (ähnlich der Zahl 31). Die Tür öffnet sich. Dahinter trifft er auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Freie Bahn zum Kristall-Schädel! Joe setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren.

Gerade erst wieder in Freiheit, wird ihm diese erneut geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seinem Unmut freien Lauf und bekommt Hilfe: Faye Rüssel und sein Erzfeind Anderson können ihn befreien. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und macht mit ihm den Geheim-Code auf dem Schreibblock sichtbar. Endlich kann er den Safe knacken. Mit dem darin liegenden Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketenantrieb. Als er sich ein wenig Inspiration beim Commander Rocket-Comic hoch zu holen, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch Zusammenlegen der beiden Papier-Schnipsel erhält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) für seinen Antrieb kauft er sich bei Krämer Bob und füllt ihn gleich ein. So kann er vom Gipfel aus in das Nebeltal fliegen. Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab und lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne. Den zänkischen Dinosaurier vertreibt er mit seinem Tyranno-Horn. Der Endkampf kann beginnen...

Joe nimmt das Dino-Strahlen-Gewehr und feuert auf den mutierten Doktor. Der Strahl prallt ab und trifft Faye. Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen, und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und feuert ein letztes Mal. Die Welt ist gerettet, und Joe und seine Freunde fliegen der untergehenden Sonne entgegen.

## Ralf RohrbachSoft Schillerstr. 8 67304 Eisenberg Tel. 06351/ 44780 Fax 06351/ 5476

|                                     | CD | 3,5         |
|-------------------------------------|----|-------------|
| Akira                               |    | 52,90       |
| Alien Assault                       | H  | 62,50 55,90 |
| Bling                               | D  | 78,90       |
| Blortorg                            | D  | 54,90       |
| Burning Steel                       | E  | 81,90       |
| Cerberus                            | D  | 89,90       |
| Dark Forces                         | D  | 97,90       |
| Deadly Racer                        |    | 65,90 56,90 |
| Der Reader                          | D  | 85,90       |
| Die Tot verr. Rally                 | D  | 79,90       |
| Frontlines                          | D  | 68,90 68,90 |
| Fussball Total                      | D  | 71,90       |
| Fussball Weltmeister                | D  | 81,90       |
| High Seas Traders                   | D  | 69,90 69,90 |
| Hugo                                | D  | 69,90       |
| Imca Collection 1+2                 | D  | 68,90       |
| Kaiser Deluxe                       | D  | 67,90       |
| König der Löwen                     | H  | 72,90       |
| Lost Eden                           | D  | 55,90       |
| Paradox                             |    | 66,90 58,90 |
| Sim Tower                           | H  | 88,90 88,90 |
| Super Karts                         | H  | 94,90       |
| Unend. Gesch. II                    | D  | 63,90       |
| Zorro                               | D  | 89,90 67,50 |
| Mitsumi FX 400 IDE CD-ROM 344...    |    |             |
| Festplatte Maxtor 850 MB AT 338...  |    |             |
| Voraussetzung: Überweisung - Scheck |    |             |
| Konto: 62000518 BIC: 64051900       |    |             |
| Sparkasse Donnersberg + 7,50.- DM   |    |             |
| Nachnahme: +10.- (+3.- Zahlkarte)   |    |             |
| Annahmeverweigerung Besteller Ware  |    |             |
| 25.- DM Unkostenerstattung.         |    |             |

Lutz Althoff  
Computerspiele  
Münsterstraße 38  
34477 Korbach

BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preiseleiste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton  
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks,  
Soundkarten und Zusatzgeräte.

|                                   | 3,5 | CD            |
|-----------------------------------|-----|---------------|
| 11th Hour                         | H   | 89,90         |
| Amerika - Civil War               | D   | 82,90*        |
| Asterix                           | D   | 66,90*        |
| Bling!                            | D   | 73,90 66,90*  |
| Command & Conquer                 | D   | 88,90*        |
| Dædalus Encounter                 | D   | 89,90         |
| Dark Forces                       | D   | 89,90         |
| Der Reader                        | D   | 75,90         |
| Die total verrückte Rallye        | D   | 72,90         |
| Discworld                         | D   | 69,90 79,90   |
| Earthsiege Exp. Disk              | D   | 48,90         |
| EA Classics (z.B. WC2, Privateer) | je  | 32,90         |
| Elite 3 - First Encounters        | D   | 75,90 78,90   |
| Flight Commander 2                | D   | 83,90*        |
| Flight of the Amazon Queen        | D   | 78,90         |
| Flight Unlimited                  | D   | 83,90         |
| Full Throttle - Vollgas           | H   | 66,90         |
| Futball Total                     | D   | 79,90         |
| Hattrick!                         | D   | 78,90* 83,90* |
| Jagged Alliance                   | H   | 74,90         |
| Master of Magic                   | D   | 82,90 83,90   |
| NBA Basketball Live 95            | H   | 85,90         |
| One must fall                     | H   | 49,90 69,90   |
| Phantasmagoria                    | D   | 89,90*        |
| Psycho Pinball                    | H   | 69,90         |
| Prisoner of Ice                   | D   | 59,90 69,90*  |
| Simon the Sorcerer 2              | D   | 78,90* 78,90* |
| Sim Tower                         | D   | 78,90* 78,90* |
| Space Quest 6                     | D   | 78,90*        |
| Star Trek - Next Generation       | D   | 95,90*        |
| Super Karts                       | D   | 84,90 88,90   |
| Super Street Fighter 2 Turb.      | D   | 66,90 67,90   |
| The Flyer Mission Disk            | D   | 29,90         |
| The Lost Eden                     | D   | 78,90         |
| X-Com: Terror ft. Deep            | D   | 83,90 84,90   |

\* Bei Auslieferung nicht lieferbar  
E: englisch H: deutsches Handbuch D: deutsche Version  
Nachnahme: +10,90 DM (+3.- Zahlkarte)  
Vorlesung: +7,90 DM  
auf Rechnung: +7,90 DM (ab 2. Bestellung)  
Annahmeverweigerung bestellter Ware: 12.- DM Unkostenerstattung



# Siegetreppchen

Also, wir könnten wetten, daß diese Rubrik eine von denen sein wird, auf die ihr von nun an besonders gespannt sein werdet – denn hier werdet ihr erfahren, ob ihr Euch ein Treppchen auf dem Siegerpodest ergattert habt!

Das gilt natürlich nur für die, die sich rege an unseren Preisausschreiben beteiligen; alle zwei Monate werden nämlich an dieser Stelle die Namen derer veröffentlicht, deren Fortuna wohlgesonnen war. Dieses Mal sind all diejenigen an der Reihe, deren Kärtchen wir aus dem großen Haufen von Zusendungen für die „Multimedia Charts“ herausgefischt haben. Je ein Top-Spiel für ihr bevorzugtes System bekommen

**Roman Hien, Kraiburg**  
**Markus Kaldenbach, Stolberg**  
**Jens Krubert, Templin**  
**Harald Lammers, Altenberge**  
**Jens Martin, Oberwetz**  
**Brigitte Strupp, Frankfurt**

Und künftig werden sogar noch mehr Glückspilze ihren Namen hier aufgelistet finden, gibt es doch auch noch unsere Preisausschreiben, wo ebenfalls wertvolle Gewinne abgegriffen werden können. Kurzum: Mitmachen lohnt sich! Wir drücken Euch allen auf jeden Fall die Daumen, denn wer dieses Mal nicht unter den Siegern war, hat ja für die Zukunft immer noch die besten Chancen!

## MULTI-MARKT

### BIETE HARDWARE

Für Amiga 2000 B Hard- und Software zu verkaufen; circa 80 Originale! Nähere Infos oder Liste kostenlos anfordern unter Tel.: 09342/37997. Es lohnt sich!

### BIETE SOFTWARE

CD: Anstoß World Cup Edition, Rebel Assault, Stronghold, Lost in Time, Der Clou!, Outpost, Critical Path je 45 DM. Disk: Pizza Connection, NHL Hockey, NFL, Ultima VIII, Syndicate, Pirates! Gold je 40 DM. Suche Sim Farm. Tel.: 0033/89720917, fragt nach Oli.

### VERSCHIEDENES

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Legend of Kyrandia 1 - 3, Goblins 1 - 3, Elvira 1 + 2, Darkseed, Loom, King's Quest 5 - 7, Ultima VII, Hexuma je Lösung 5 DM bei Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (freien Rückumschlag beilegen).

kostet

Deine private Kleinanzeige im **MULTIMEDIA-Joker**. Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück** oder **-Schein** beilegen (kein

## Multi-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des MULTIMEDIA JOKER. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware  
☐ Biete Software ☐ Suche Software  
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

**Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

**Joker Verlag**  
**Kleinanzeigen**  
**Bretenischer Ring 2**  
**85630 Grasbrunn**

**WICHTIG!!**

Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

## IMPRESSUM

**Herausgeber**  
 Michael Labiner  
 (verantwort.)

**Chefredaktion**  
 Joachim Nettelbeck (jn)  
 Richard Löwenstein (rl)

**Leitende Bildredaktion**  
 Manfred Duy

**Redaktion**  
 Manfred Duy (md)  
 Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)  
 Max Magenauer (nm)  
 Joachim Nettelbeck (jn)  
 Steffen Schamberger (st)  
 Waltraud Schmidt(ws)  
 Martin Schelle (ms)  
 Michael Schnelle (misch)

**Freie Mitarbeiter**  
 Carsten Borgmeier  
 Manuel Semino

**Redaktionsassistent**  
 Dorothea v. Pronay  
 Christine Rothmeier

**Joker Shop**  
 Petra Laubenberg

**Abo-Verwaltung**  
 Christine Rothmeier

**Layout**  
 Prolit Studio GmbH  
 85630 Grasbrunn

**Illustration**  
 Werner Regnet

**Fotografie**  
 Manfred Duy  
 Richard Löwenstein

**Comic**  
 Werner Regnet

**Titel**  
 Prolit-Studio

**Anzeigenverkauf**  
 Carsten Borgmeier  
 Tel.: 04221/120004  
 Fax: 04221/17789

**Anzeigenverwaltung**  
 Dorothea v. Pronay  
 Tel.: 089/4605822

**Produktionsleitung**  
 Brigitta Labiner

**Reproduktion**  
 Prolit Studio GmbH  
 85630 Grasbrunn

**Druck u. Gesamtherstellung**  
 Druckerei Giesmayr  
 A-3105 St. Pölten

### Vertrieb

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

### Errscheinungsweise

MULTIMEDIA JOKER erscheint 6 x jährlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

### Abonnement

Jahrespreis (6 Ausgaben): Ohne CD DM 40,- / Ausland DM 47,-, mit CD DM 100,- / Ausland DM 120,-. 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: Postgromt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 10

### Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauleitungen 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 MULTIMEDIA 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 Verlags.

### Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Inh. Michael Labiner  
 Bretenischer 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



# NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

## Jedes Spiel nur 29.- DM

### PC

FOOTBALL MANAGER 2  
ISHAR 2  
GENESIA  
EVASIVE ACTION  
THE HUMANS  
LURE OF THE TEMPTRESS  
WORLDS OF ULTIMA:  
MARTIAN DREAMS  
DELUXE STRIP POKER  
COMMAND H.Q.

### NOCH BILLIGER

MAGNETIC SCROLLS  
COLLECTION  
COLOSSUS CHESS  
SPEEDBALL

JE **19.90 DM**

## Jedes Spiel nur 29.- DM

### AMIGA

X-OUT  
CHUCK ROCK 2  
JACK NICKLAUS' GOLF  
KICK OFF & EXTRA TIME  
COLOSSUS CHESS  
BLOODWYCH  
T.V. SPORTS FOOTBALL  
VIRTUAL WORLDS

### NOCH BILLIGER

CHAMBERS OF  
SHAOLIN  
MERCENARY  
HUNTER

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

### PC

☐ FOOTBALL MANAGER 2  
☐ ISHAR 2  
☐ GENESIA  
☐ EVASIVE ACTION  
☐ THE HUMANS  
☐ LURE OF THE TEMPTRESS  
☐ WORLDS OF ULTIMA:  
☐ MARTIAN DREAMS  
☐ DELUXE STRIP POKER  
☐ COMMAND H.Q.

☐ MAGNETIC SCROLLS COLLECTION  
☐ COLOSSUS CHESS  
☐ SPEEDBALL

### AMIGA

☐ X-OUT  
☐ CHUCK ROCK 2  
☐ JACK NICKLAUS' GOLF  
☐ KICK OFF & EXTRA TIME  
☐ COLOSSUS CHESS  
☐ BLOODWYCH  
☐ T.V. SPORTS FOOTBALL  
☐ VIRTUAL WORLDS

☐ CHAMBERS OF SHAOLIN  
☐ MERCENARY  
☐ HUNTER

### 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**

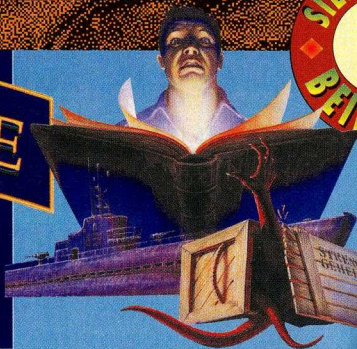
Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

MMJ



# PRISONER OF ICE

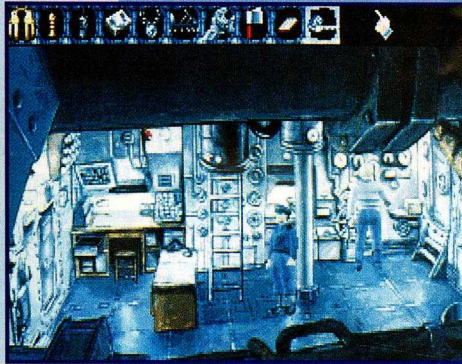
Im Frühjahr 93 besann sich Infogrames auf das Gruselpotential des amerikanischen Schriftstellers H.P. Lovecraft, verbuchte mit dem Adventure „Shadow of the Comet“ aber nur einen Achtungserfolg – dem aktuellen Nachfolge-Schocker ist mehr Fortune zu wünschen!



Sowohl das alte wie auch das neue Spiel der französischen Company tragen den Untertitel „Call of Cthulhu“ und basieren lose auf dem Cthulhu-Mythos des populären Horror-Poeten der zwanziger und dreißiger Jahre. Und auch wenn der hier als Unterfütter verwendete Stoff um bitterböse Dämonengötter den Literaten als Vorläufer des modernen Splatter-Horrors gilt, ist dabei doch mehr atmosphärisch dichte Gänsehaut der altmodischen Schule angesagt.

Die Story des Grafikadventures beginnt im Jahre 1937, als der wahnsinnige Chef einer von den Nazis am Südpol errichteten Geheimstation unerhörte Entdeckungen im ewigen Eis macht; nur am Rande sei erwähnt, daß es seinerzeit unter dem Decknamen „Ahnenerbe“ tatsächlich ein Forschungsprojekt gab, das sich mit okkulten Praktiken befaßte. Jedenfalls gelingt einem Norweger die Flucht von der Basis, wobei die von ihm mitgebrachten Kisten ein schreckliches Geheimnis enthalten – so schrecklich, daß es einen Großteil der Besatzung des U-Boots, von dem der Flücht-

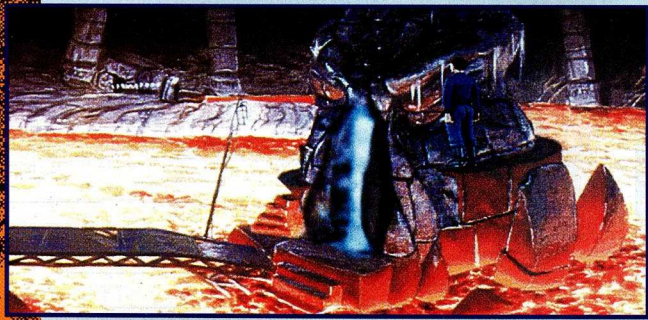
ge gerettet wird, das Leben kostet! Ein Fall für den amerikanischen Geheimdienstmann Ryan, dessen Feldzug gegen die gräßlichen Pläne der Cthulhu-Götzen nun kapitelweise am Bildschirm abgespult wird: Zunächst soll Ryan die Unterwasser-Zigarre heil in eine britische Marinebasis auf den Falklands bringen, danach geht's einem deutschen Spion an den Kragen, man spürt in Südamerika geheimnisvollen Artefakten nach, wird vom Gegner geschnappt und läßt sich schließlich selbst von fremden Zeiten und Dimensionen nicht schrecken. Denn wie pflegt Mr. Ryan gelegentlich zu sagen: „Es gibt seltsame Welten, in denen sogar der Tod sterben kann!“ Na, wenn's denn so ist... Im Laufe der Geschehnisse wird dann auch langsam offenbar, daß die Handlung durch



Hier das Boot in VGA ...

einige wichtige Knotenpunkte mit den Ereignissen aus „Shadow of the Comet“ verknüpft ist – wenngleich man den Vorgänger nicht unbedingt gespielt haben muß, um seinen Spaß am Nachfolger zu haben. Allein schon die Rätsel um Ryans höchstheilige Person, deren Schicksal auf erstaunliche Weise (und durchaus unfreiwillig) mit diesem Drama verketet ist, sorgen hier nämlich für einige überraschende Wendungen, von den eher wenigen, aber dafür sorgfältig platzierten Schrecksekunden einmal ganz abgesehen.

In Sachen Gameplay bietet das Programm hauptsächlich gewohnte Abenteuerer-Kost (man sammelt Dinge ein, um sie bei passender Gelegenheit möglichst sinnvoll anzuwenden), manchmal aber auch kleine Puzeleien, und nicht selten gerät der Spieler in kritischen Passagen unter Zeitdruck. Die strikte Unterteilung in einzelne Handlungsabschnitte und der überwiegend sehr logische Aufbau der Rätsel machen die Suche nach den richtigen Lösungsstrategien



Der Lava-Kopf





aber zu einer in jeder Beziehung kurzweiligen Angelegenheit. Einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zur Unterhaltung vor dem Monitor liefert auch die gelungene Optik der Schauermär, welche gleich in



Bald wird die Herrenrasse  
über diese Erde herrschen!  
Ich habe die Zukunft gesehen!  
Die Großen Allen stehen  
an den Toren der Zeit!

Wild wogt der Wahn...

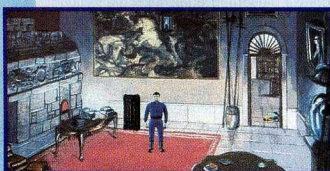
zwei kompletten Versionen auf der CD vorliegt: Je nach Geschmack und Speichergröße darf man zwischen VGA- oder SVGA-Grafiken wählen, wobei die qualitativen Unterschiede der beiden Auflösungen denkbar gering sind. Ja, tatsächlich hat man mehr als einmal den Eindruck, daß das Abenteuer ursprünglich unter VGA ent-



... bzw. SVGA

wickelt und erst nachträglich auf SVGA „hochgerechnet“ wurde. So oder so sehen die gerenderten Monster allerdings irgendwie metallisch kühl und sauber aus – womit Prisoner of Ice einmal mehr beweist, daß Raytracing und Horror sich nicht unbedingt vertragen.

Um so mehr verträgt sich allerdings die



beruhigende Musik mit aufgewühlten Nerven, dazu treiben hübsche und stets zur Situation passende Sound-Effekte den Adrenalinspiegel in die Höhe. Auch die deutsche Sprachausgabe kommt sehr klar aus den Boxen, wirkt jedoch stellenweise etwas gestelzt. Zum guten Schluß wäre noch die Steuerung zu erwähnen, denn es mag ja sein, daß der Kometschatten einst wegen des zwar handlichen, aber ungewöhnlichen Tastatur-Handlings nicht ganz bis in die erste Software-Reihe vordringen konnte. Nun darf man zwar immer noch für allerlei Aktionen das Keyboard verwenden, steuert der Protagonist aber normalerweise mit der üblichen Point & Click-Methode per Maus. Kurzum, das Grauen aus dem Eis kann Freunden stimmiger Grusel-Abenteuer bedenkenlos ans erhitzte Herz gelegt werden. (jn)



Ungeziefer in der Krankenstation



Buenos Aires  
16. Januar 1932



Das Boot in Not



Die Falle schnappt zu!

## PRISONER OF ICE

### INFOGRADES

Schaurig-schönes Grafikadventure der traditionellen Schule, das auch unter „Windows“ seinen Charme entwickelt.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 80% |
| SOUND      | 82% |
| STEUERUNG  | 78% |
| MOTIVATION | 80% |

## URTEIL

**80%**

Für Fortgeschrittene

Preis:

129,- DM

**PC**

**Minimal-Konfiguration:** 486 DX/33 mit 4 MB RAM, 1 MB auf der HD und Singlespeed-Laufwerk.

**Optimal-Konfiguration:** 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 1 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, VGA, SVGA, Soundblaster und „Windows“ nebst allen kompatiblen Applikationen.

**Besonderes:** Inklusive Sprachausgabe komplett deutsch.



# LOST EDEN



**Am verlorenen Dino-Paradies von Cryo scheiden sich die Geister: Während eine Fraktion noch über die phänomenale Präsentation staunt, lästert die andere bereits über das dürftige Gameplay...**

Guten Flug!

**D**as erstaunlich lebensecht animierte Render-Intro unterscheidet sich kein bißchen vom Spiel selbst, nur daß hier der Flugsaurier Eloi die Story zum besten gibt: Einst lebten Mensch und (Ur-)Tier in friedlicher Koexistenz, dann gab's Zoff, und nun ist das Fantasaureich gar von den Tyrannosaurus-Horden des schrecklichen Morkus Rex bedroht. Ein Fall für Adam, den jungen Prinzen von Mo, der sich als Völkerversöhner versuchen will.

Dazu darf der Friedensstifter erst mal ein paar kleinere Rätsel im heimischen Palast knacken, ehe er in wechselnder Begleitung durch die diversen Täler der Region reist. Um überall im Land Trutzburgen gegen den Tyrannen zu errichten, ist die Hilfe von Menschen und Echsen erforderlich – erstere bestehen auf der Wiederbeschaffung von verlorenen Kulturgütern, letztere wollen mit Nahrung, Gold und mythischen Artefakten überzeugt werden, und alle sind sie einem Schwätzchen nie abgeneigt. Zwischen den diversen Maus-klicks bekommt man reichlich Render-Animationen zu sehen und jede Menge (in der deutschen Version jedoch teils unfreiwillig komische) Sprachausgabe zu hören.

So schön das alles ist, so kurz ist es auch: Weil allerorten nach immer gleichen Gegenständen gefahndet wird, die Gespräche kaum interaktiv und die Rätsel selbst ohne den eingebauten Ratgeber meist kindisch einfach sind, flimmert binnen weniger Stunden der etwas enttäuschende Ab-



Die Reisekarte

spann über den Screen. Eine Full-Screen-Übersichtskarte, Mini-Lagepläne für jedes Tal sowie die simple, aber doch ein wenig konfuse Steuerung erleichtern die Rettung des Paradieses, dazu kommen ein sogenannter Ethno-Soundtrack und wie gesagt geradezu paradiesische Optik.

So, damit wären wir wieder am Anfang, denn letztlich muß hier jeder für sich selbst entscheiden. Lost Eden verspricht fragloses Vergnügen, aber kommt der Spaß nicht schlicht zu teuer? Zumal am PC je nach Konfiguration auch Systemabstürze auftreten können. Wer sich nicht entscheiden kann, der wartet eben auf Cryos nächsten Spiel-Film: „Alien“. (mm/ml)



...und Tier



Die Arbeitsdinos wollen überzeugt werden


**LOST EDEN**

CRYO/VIRGIN

**Gerenderte Saurier-Pracht, wenig Knobel-Macht – ein schönes Digi-Wochenende für Anfänger.**



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 92% |
| SOUND      | 88% |
| STEUERUNG  | 63% |
| MOTIVATION | 60% |

**URTEIL**
**66%**

Für Anfänger

**Preis:**
**99,- DM**
**PC**

**Minimal-Konfiguration:** 486 DX/33 mit 4 MB RAM und Singlespeed CD-ROM.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem 486 DX2/66 mit Doublespeed-Laufwerk.

**Unterstützt werden:** Maus, VGA, SB/Pro/16/AWE 32.

**Besonderes:** Komplett deutsch, die englische Version ist zu bevorzugen.

**CD<sup>32</sup>:** Hat den Redaktionsschluß knapp verpaßt.

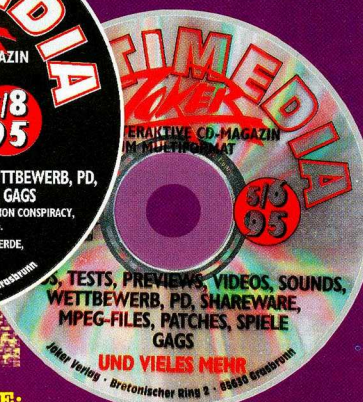
**3DO:** Sollte ebenfalls seit Juli im Handel sein.

**CD-i:** Für August/September ist eine MPEG-Version angekündigt.

Gespräche mit Mensch...



# DIE TOLLE BEILAG-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!



## BESTELLADRESSE:

**JOKER VERLAG + „JOKER SHOP“ +  
BRETONISCHER RING 2 + D-55630 GRASBRUNN**

Bitte die Ausgabe der gewünschten CD bzw. CDs notieren; Nachnah-  
mesendungen sind nur im Inland möglich.

Da wolltet Ihr also Geld sparen  
und habt Euch den MULTIMEDIA  
JOKER ohne die interaktive „Bei-  
lagscheibe“ besorgt – nur um  
jetzt festzustellen, daß Euch da  
wirklich ein Schnäppchen ent-  
gangen ist...

Keine Sorge, wir haben so was schon  
geahnt und deshalb ein Kontingent für  
„Spätzünder“ reserviert. Soweit auf La-  
ger, könnt Ihr unter nachstehender  
Adresse jede Ausgabe der MULTIMEDIA  
JOKER CD zum Preis von nur 12,- DM  
pro Stück nachbestellen, dazu kommen  
dann noch 6,50 DM für Verpackung  
und Porto (bei Sendungen ins Ausland:  
10,- DM). Trotzdem lohnt der Aufwand:  
Eine so aufwendig gestaltete Multiformat-  
Scheibe, randvoll mit Demos, Sounds  
und vielem mehr (guckt Euch nur mal das  
Inhaltsverzeichnis im Wegweiser auf  
Seite 6 an!), gibt es für so wenig Geld  
nie wieder! Nächstes Mal seid Ihr dann  
hoffentlich am Kiosk schlauer – oder Ihr  
seid gleich schlau und greift beim Abo  
zu...

**Vor allen anderen infor-  
miert sein, seine Hefte an  
die Haustür bekommen  
und trotzdem noch eine  
Menge Geld sparen – wo  
gibt's denn so was? Na,  
wo schon? Natürlich nur  
beim Joker-Aboservice!**

Wer den nachstehenden Cou-  
pon ausfüllt, bekommt alle  
sechs Ausgaben eines Jahres  
für nur 40,- DM (Ausland:  
47,- DM) vom Briefträger ge-  
liefert – zusätzlich zur Er-  
sparnis gegenüber dem La-  
denpreis übernehmen wir die  
Kosten für das Porto und eine  
ebenso umweltschonende wie  
wetterfeste Verpackung! Das  
gilt auch für alle, die den MUL-  
TIMEDIA JOKER PLUS CD  
abonnieren, nur daß sie noch  
mehr Geld sparen: Mit  
Scheibe gibt's das Magazin  
für nur 100,- DM (Ausland:  
120,- DM) pro Jahr anstatt  
der Kiosk-üblichen 118,80  
DM! Und in beiden Fällen ver-  
schicken wir die Hefte noch  
deutlich vor dem Verkaufs-  
start, worauf wartet Ihr also  
noch?!

## EIN ABO – VIELE VORTEILE!

### MULTIMEDIA 40,- DM ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐  
Kontoinhaber: \_\_\_\_\_  
Konto-Nr.: \_\_\_\_\_  
Geldinstitut: \_\_\_\_\_  
Bankleitzahl: \_\_\_\_\_  
Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck oder Bargeld liegt bei)  
Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ☐  
Überweisung auf Post girokonto:  
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80  
Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre  
Kundennummer an!

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Ver-  
lag, Bretonischer Ring 2, 55630 Grasbrunn widerrufen.  
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wider-  
rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine  
zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

### MULTIMEDIA PLUS CD 100,- DM ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐  
Kontoinhaber: \_\_\_\_\_  
Konto-Nr.: \_\_\_\_\_  
Geldinstitut: \_\_\_\_\_  
Bankleitzahl: \_\_\_\_\_  
Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck oder Bargeld liegt bei)  
Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ☐  
Überweisung auf Post girokonto:  
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80  
Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre  
Kundennummer an!

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Ver-  
lag, Bretonischer Ring 2, 55630 Grasbrunn widerrufen.  
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wider-  
rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine  
zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_



Das deutsche Produzententeam Luca Anzilotti und Michael Münzing leistet schon lange multimediale Pionierarbeit: Bei den SNAP-Erfindern werden Sound und Animationen digital verknüpft – anlässlich unseres Musik-Schwerpunkts werfen wir einen Blick hinter die Kulissen, wo der Computer den Ton angibt.

## AM ANFANG WAR DER COMPUTER

Dem Publikum dürfte die in Frankfurt beheimatete Company A&M Productions kein Begriff sein, die dahinter stehenden Namen Anzilotti und Münzing sind ohnehin nur einer Handvoll Musik-Insider bekannt – gleichwohl zeichnen die beiden Produzenten und Komponisten für einige der bekanntesten deutschen Musik-Acts verantwortlich. Ja, tatsächlich ist SNAP da nur der Höhepunkt einer Erfolgsserie, die von Beginn an auf digitaler Technologie basierte. Denn bereits Mitte der 80er Jahre, als A&M die Elektropop-Formation 16 Bit in die Charts pushte, zierte Werbung für Commodores damals brandneuen Amiga-Computer das Cover-Inlay der Hit-Single „Where are you“. Und daß Sound und Samples auf diesem oder überhaupt irgendeinem Rechner kriert wurden, war seinerzeit noch weithin unüblich. Weitere Mitstreiter aus der A&M-Frühzeit waren z.B. Sven Våth mit OFF oder später Moses P., der jetzt im Rödelheim Hartreim Projekt engagiert ist. Vor fünf Jahren wurde die Affinität zum Computer dann offensichtlich, versoffete damals doch Demomware die ersten beiden SNAP-Dance-Hits „The Power“ und „Ops Up“ zu (allerdings eher mäßigen) Amiga-Spielen.

## DER ERFOLG MIT SNAP

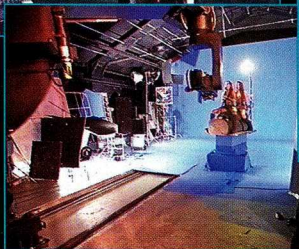
Die beiden „spielbaren“ Titel bilden freilich nur das Fundament für viele weitere SNAP-Klassiker wie z.B. „Rhythm is a Dancer“, „Colour of Love“ und „Do you see the Light“. Im Unterschied zu anderen Musikgruppen wechselt die Besetzung laufend; seit dem ersten Album „World Power“ hat

SNAP bereits sechs Frontstimmen verschlissen – allein hinter den Kulissen, also am Mischpult, blieb alles beim alten... Für die Videos zu den aktuellen Stücken „Welcome to Tomorrow“ und „The first the last Eternity“ haben Anzilotti und Münzing weder Kosten noch Mühen gescheut. Inszeniert wurden sie vom Oscar-Preisträger Angel (der u.a. für Madonna, Dr. Alban, Jam & Spoon und Die fantastischen Vier gearbeitet hat), der sich hier durch exzessiven Gebrauch modernster Computertechnik vom üblichen Dance-Einerlei abzuheben trachtet: Da segelt Sängerin Paula Brown durch ein buntes Fantasy-Weltall, oder es stalken Polygon-Menschlein durch virtuelle Vektorbauten.

## MUSIK AUS DEM CYBERSPACE

Der Blick auf die Technik der SNAP-Videos

lohnt also für Digi-Fans: Die Kulisse samt den darin agierenden Kreaturen besteht zunächst aus schmucklosen 3D-Polygonen. Diese setzen die Architekten vor dem Monitor dann zu Drahtgitter-Modellen zusammen, überziehen sie per Render-Software mit einer „Textur“ genannten Tapete und hauchen dem Ganzen mittels Lichteffekten Leben ein. Man muß sich vor Augen halten, daß jedes einzelne der ungezählten Bilder des so entstehenden Mini-Movies auf Millionen von Vielecken fußt und mit tagelanger Arbeit verbunden ist. Da außerdem jedes Haus, jeder Baum und erst recht jedes Wesen innerhalb dieser digitalen Welt schon wegen der für Musikvideos typischen schnellen Schnittrfolge laufend Position und Aussehen verändert, ergibt sich ein enormer Rechenaufwand: Jede Sekunde Film benötigt 25 Bilder, und in jedem dieser Frames steckt schließlich die Arbeit vieler Stunden!



Per Bluescreen...



# MUSIK & MULTIMEDIA







Drei SNAP-Alben,  
jede Scheibe ein  
Erfolg!

## DIE VERWENDETE HARD- UND SOFTWARE

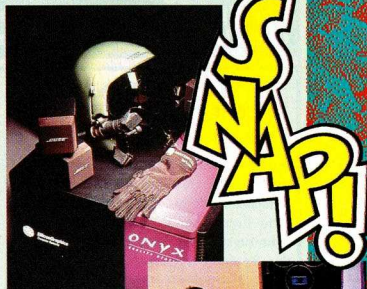
Um den Zeitaufwand in Grenzen zu halten, kommen nur schnellste Highend-Rechner zum Einsatz, konkret handelt es sich um Workstations von Silicon Graphics, wie sie auch in großen Filmstudios spätestens seit „Jurassic Park“ üblich sind. Die Hardware der Marken Iris Indigo und Onyx Reality Engine ist mit einer variablen Anzahl von Prozessoren bestückt – sechs parallel arbeitende R4400 RISC-CPU's des SGI-Hoflieferanten MIPS sind das Minimum, 24 Stück dieser 150 MHz schnellen und viele tausend Mark teuren Chips mit hardwaremäßig integrierter Polygon-Engine sollten es zur komfortablen Arbeit schon sein. Auf dem millionenschweren 64-Bit-Hardware-Fuhrpark

laufen Render- und Animations-Programme wie „Softimage“ oder „Flame“ und natürlich eigene Tools für Schnitt, Blende, Morphs oder Blue Screen-Effekte, um so reale Schauspieler in die digitalen Landschaften einkopieren zu können.

## DIE MULTIMEDIALE ZUKUNFT

Einen weiteren Schritt in Richtung Multimedia haben A&M in München unternommen, wo seit einigen Monaten im Planetarium des Forums der Technik (einem Bestandteil des Deutschen Museums) regelmäßig die sehenswerte „SNAP Lasershow“ über den gewölbten Himmel flimmert: 12.000 Watt Surround-Sound, transputergesteuerte 3D-Laseranimation, zwei Laserroboter, Spezialeffekt-Projektoren und bis

zu 8.900 Sternenprojektionen sind die Eckdaten für eine visuelle Achterbahnfahrt durch das aktuelle Album „Welcome to tomorrow“. Angedacht sind außerdem eine interaktive Musik-CD sowie ein Computerspiel; Luca Anzilotti und Michael Münzing wollen also weiterhin auf dem Pfad der Medienvereinigung ganz vorne mitmarschieren! (rl)

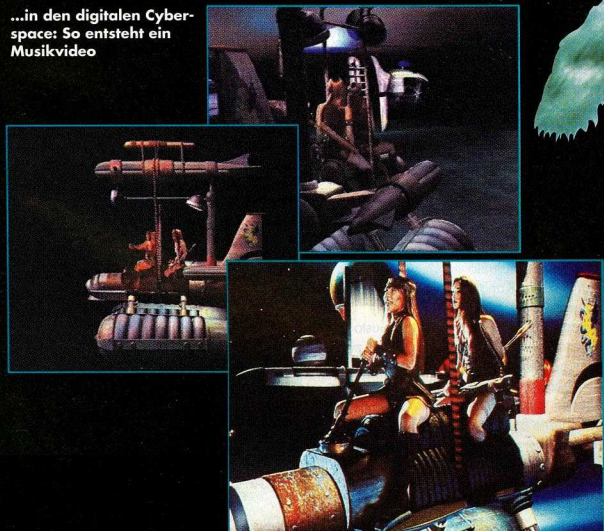


Power-Hardware  
für Power-Videos:  
eine Onyx-Work-  
station von SGI

Die aktuelle  
SNAP-Stimme:  
Paula Brown

Die Macher  
im Hinter-  
grund:  
Anzilotti &  
Münzing

...in den digitalen Cyber-  
space: So entsteht ein  
Musikvideo





# MUSIK-CDs

Musik mag zeitlos sein, doch wenn der Zeitgeist mitspielen soll, muß sie auf einer CD vorliegen, auf der auch der Computer mitspielen kann. Hier ein aktueller Überblick über die interaktiven Rockrhythmen unserer Zeit.

## THE RESIDENTS' GINGERBREAD MAN

Die kalifornische Band bringt ihren bizarren Industriepop schon seit 20 Jahren quasi multimedial zu Gehör, jetzt legt sie nach „The Freak Show“ bereits die zweite Scheibe vor, die diesem Anspruch in jeder Beziehung gerecht wird: Der von BMG Interactive gebackene Lebkuchemann bringt neun Lieder als anklickbare Kartoffelgesichter auf den Screen. Jedes davon eröffnet eine wahre Animationsorgie, in der sich vor farbenprächtigen Hintergründen dadaistische Wortfetzen,

vergilbte Photos, verballhornte Meisterwerke (Rembrandt, van Gogh) und im steilen Morphing begriffene Gesichter ein Stelldichein geben. Der Reigen darf mittels Maus sowie einer Vielzahl von Tastaturkombinationen in wahllos wechselnder Reihenfolge abgerufen und farblich variiert werden. Die Präsentation ist also ebenso außergewöhnlich, wie der Sound gewöhnungsbedürftig ist, aber sehens- und hörens- und wert ist dieses innovative Spektakel allemal.



## BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE

Graphix Zone/CDV würdigt das Lebenswerk der seit nunmehr über 30 Jahren im Musikgeschäft tätigen Rocklegende hier mit einer Scheibe, die dem Albar den in vielfältiger Weise gerecht wird. So besteht die Menüoberfläche aus einem Chaos aus anklickbaren

Aschenbechern, Zigarettenstummeln und Gitarrensaiten, die in Untermenüs führen, wo dann Pilgerungen durch schön gezeichnete Straßenzüge von Greenwich Village, diverse Interviews mit Szenekennern und natürlich allerlei musikalischen Darbietungen von Dylan und seinen einstigen Weggefährten (z.B. Joan Baez) warten. Viele authentisch verauschte SW-Videos, eine komplette Diskographie samt allen Liedtexten und eine bislang unveröffentlichte und auf einem Audioplayer abspielbare Aufnahme von „House of the Rising Sun“ runden die stimmige Multimedia-Hommage an einen der größten Rockpoeten aller Zeiten stilvoll ab.



## JUMP: THE DAVID BOWIE INTERACTIVE CD-ROM

Allmeister Bowie tanzt seit 1967 über die Showbühnen und galt schon immer als Trendsetter – wie hätte er einem interaktiven CD-Gig widerstehen können? Veranstaltet wird er hier von BMG Interactive, und zwar in Form einer Mauswanderung durch die Räume eines virtuellen Hochhauses, wo es viele hübsche Animationen und Pop-Art-Bilder zu bestaunen gibt. Darüber hinaus findet man ein Filmstudio, wo vier vorgegebene Musik-Videoclips aus dem Album „Black Tie White Noise“ verhackstückt wer-

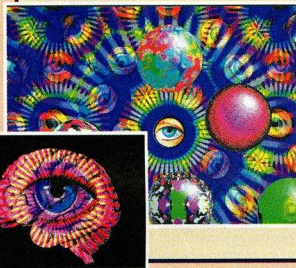
den dürfen, um die einzelnen Schnipsel zu einem individuellen (und abspeicherbaren) Clip neu zusammenzufügen. Weiterhin darf man in einem Tonstudio den auf vier Kanäle aufgesplitteten Song „Jump They Say“ nach eigenem Gusto abmischen. In der Summe wird damit zwar nicht gerade viel geboten, doch an der feinen Präsentation und dem Mainstream-Pop werden dafür auch nicht bloß eingeschworene Bowie-Fans Gefallen finden.





# HEADCANDY: BRIAN ENO

Brian Eno kennt man als Interpret noch aus seligen Roxy Music-Tagen, zudem hat er Alben von David Bowie, U2 oder den Talking Heads produziert. Zu seinen Ehren hat BMG Interactive nun fünf Songs, die teilweise in Zusammenarbeit mit Robert Fripp (dem Vordenker von King Crimson) entstanden, auf Silberscheibe gepreßt. Insgesamt macht das rund 40 Minuten Musik, die von der Menüoberfläche aus Lied für Lied über animierte Bälle gestartet wird. Sodann bekommt man ein buntes Kaleidoskop zu Gesicht, dank der beiden mitgelieferten 3D-Brillen voll plastisch: Da sind hypnotisch rotierende Spiralen im steten Farbwechsel begriffen, und pulsierende Krümelbilder werden von visuellen Landschaften und bizarren Vielecken überlappt. Gegenüber diesem Rausch im rhythmischen Ethno-Beat wirken die dürtigen Eingriffsmöglichkeiten allerdings recht erüchtigend – sie beschränken sich nämlich auf heftiges Kopfdrehen, um jeweils andere Farben und Muster vor die Brille zu bekommen...

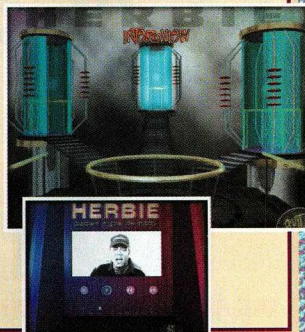


## MUSIC DJ

Mit dieser CD von Romware kann man sich als interaktiver DJ seine eigenen Hits in Mono oder Stereo zusammenstricken. Dazu stehen zunächst mal zehn unterschiedliche Stilrichtungen (Rock, Rap, Reggae, Blues, Bavarian Polka...) zur Verfügung, die über jeweils zehn einzeln abrufbare Patterns (Intro, Drumsolo, Extra etc.) verfügen. Wiederum zehn solcher Fragmente kann man nun mittels Maus und einer ordentlich sortierten Menüoberfläche beliebig miteinander kombinieren, und schon steht der potentielle Chartbreaker Marke Eigenbau – welcher noch mit einigen der zahllosen per Tastatur abrufbaren Echoeffekten und Samples (die auch um selbstgestellte Melodieketten bereichert werden können) veredelt werden darf. Kein Profi-Tool also, sondern ein dank deutscher Online-Hilfe simpel zu handhabendes Programm, das jeden Amateur zum Komponisten werden läßt.

# INTERACTIVE HERBIE

Der englische Afro-Tekniker Herbie („East 17“, „Haddaway“) gibt hier im Auftrag von BMG Interactive seinen neuesten Hit zum besten. Dabei spaziert der Zuhörer mittels Maus durch ein futuristisch gestyltes Hochhaus zu drei Kabinen. In der ersten kommt man in den Genuß eines automatisch ablaufenden Musikvideos mit ruckeligen Kamerafahrten durch virtuelle U-Bahnschächte und dem tanzenden Interpreten; in der zweiten wartet das (nur mit drehenden Körpern und daher optisch etwas langweilig aufbereitete) „Right Type of Mood“ gleich in fünf Versionen, und in der dritten Kabine beantwortet Herbie ein Dutzend englischer Anklage-Fragen. Viel Interaktion ist das zwar nicht unbedingt, aber die Präsentation ist akzeptabel und der Preis stimmt, zumal die Hybrid-CD auch auf dem Audioplayer abgespielt werden kann. (md)



|                           | The Residents' Gingerbread Man                                                                                     | Bob Dylan Highway 61 Interactive                                                     | Jump: The David Bowie Interactive                                                    | Headcandy: Brian Eno                                                              | Music DJ                                                                    | Interactive Herbie                                                          |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Präsentation              | 80%                                                                                                                | 74%                                                                                  | 76%                                                                                  | 69%                                                                               | 56%                                                                         | 68%                                                                         |
| Handhabung                | 69%                                                                                                                | 67%                                                                                  | 74%                                                                                  | 72%                                                                               | 79%                                                                         | 72%                                                                         |
| Interaktion               | 72%                                                                                                                | 74%                                                                                  | 70%                                                                                  | 19%                                                                               | 80%                                                                         | 37%                                                                         |
| <b>Urteil</b>             | <b>75%</b>                                                                                                         | <b>72%</b>                                                                           | <b>72%</b>                                                                           | <b>42%</b>                                                                        | <b>77%</b>                                                                  | <b>60%</b>                                                                  |
| Preis                     | 79,- DM                                                                                                            | 129,- DM                                                                             | 79,- DM                                                                              | 69,- DM                                                                           | 69,- DM                                                                     | 19,- DM                                                                     |
| Hersteller                | BMG Interactive                                                                                                    | Graphix Zone/CDV                                                                     | BMG Interactive                                                                      | BMG Interactive                                                                   | Romware                                                                     | BMG Interactive                                                             |
| Systemvoraussetzungen PC  | 486 DX, 8 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM                                        | 486 SX, 4 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM          | 486 DX, 8 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM          | 486 DX, 8 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM       | 386 DX, 8 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Singlespeed CD-ROM | 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, „Windows 3.1“, Maus, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM |
| Systemvoraussetzungen Mac | 68040 Prozessor oder Power Mac, 8 MB RAM, 8-Bit interner Mac Sound, 8-Bit Video, ab System 7.1, Doublespeed CD-ROM | Ab einem 68030 Prozessor oder Power Mac, 8 MB RAM, ab System 7.1, Doublespeed CD-ROM | Ab einem 68030 Prozessor oder Power Mac, 5 MB RAM, ab System 7.0, Doublespeed CD-ROM | Ab einem 68040 Quadra oder Power Mac, 8 MB RAM, ab System 7.1, Doublespeed CD-ROM | —                                                                           | Ab einem 68030 oder Power Mac, 8 MB RAM, ab System 7.0, Doublespeed CD-ROM  |
| Besonderes                | Deutsche Anleitung. PC-Version erscheint im Herbst, CD ist auf einem Audioplayer abspielbar                        | Speicherstände anlegbar, ausdruckbare Texte, CD läuft auf PC und Mac                 | Deutsche Anleitung                                                                   | Packung beinhaltet 2 3D-Brillen, PC-Version kommt im Herbst                       | Komplett deutsch mit Online-Hilfe                                           | CD läuft auf PC, Mac und Audioplayer                                        |



# Es war einmal...

Der PC als Märchenonkel: Hier stellen wir drei mehr oder minder phantasievolle und lehrreiche Bilder-geschichten für den Nachwuchs vor – ein digitaler Segen für Eltern, denen langsam der Vorlesestoff aus-zugehen droht...

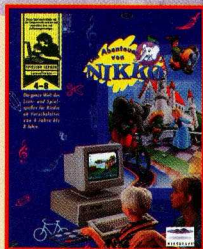
## KIYEKO UND DIE DIEBE DER NACHT



Ubi Softs Märchenstunde wird unter „Windows“ abgehalten und weiß vom kleinen Indiojungen Kiyeko zu berichten, der seinem Stamm binnen 11 Episoden die vermißte Nacht zurückbringen soll. Zu Beginn kann ausgewählt werden, ob dies unter Zuhilfenahme eines Erzählers (dem der Schauspieler Walter Giller seine Stimme lieh) vollautomatisch in Form eines Films geschieht oder ob man den Dschungelboy mittels Maus selbst durch die farbenprächtigen Urwälder lotsen möchte. Zwar entzücken dort zahlreiche anklickbare Tiere und Pflanzen mit lu-



stigen Animationen, sie sind allerdings bloß Beiwerk, denn die Handlung kann nur durch ein jederzeit bereitstehendes Blattförmig vorangefahren werden. Dieser Mangel an Interaktion macht das Programm vorwiegend für jüngere Kinder interessant, die sich dank der problemlo- sen Bedienung auch allein über die nied- liche Grafik im Disney-Look, eine exotisch-lehrreiche Geschichte und pas- sende Soundbegleitung (Dschungel- geräusche, Ethno-Musik und eine pro- fessionelle deutsche Sprachausgabe) freuen dürfen.



## DIE ABENTEUER VON NIKKO

Bei Mindscapes interaktiver Kinderstunde muß eine zu großen Teilen vorgegebene Schilderung über einen prinzipiellen Bootsausflug über einen Prinzen in Booten aus eigener Hand vollendet werden. Mittels Maus ergänzt man die insgesamt 16 teilanimierten und mit je einem lückenhaften Satz versehenen Bilder durch eines der beiden zur Wahl stehenden Wörter wie etwa Elefant oder Prinz, um so den Handlungsverlauf in die gewünschten Bahnen zu lenken – die fertigen Werke dürfen dann abgespeichert und ausgedruckt werden. Dazu gibt es noch ein kleines Malprogramm, bei dem in Form von „Malen nach Zahlen“ sämtliche Grafiken eigenhändig per Maus koloriert werden können. Die Präsentation der etwas kurzen und variationsarmen Geschichte gefällt durch kindgerechte Grafik und Sprachausgabe, dazu kommen eine simple Benutzerführung und wenigstens ein Minimum an phantasieför- dernder Interaktion. (md)

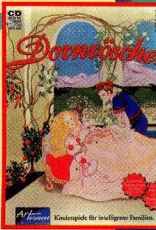


## DORN RÖSCHEN

Das Softwarehaus ARTainment multimedia hieß vormals Aristo und präsentiert hier nach „Aladdin“ bereits die zweite (nur unter „Windows 3.1“ laufende) Digi-Umsetzung klassischer Erzählungen. Diesmal liest Janina von Steub, die Märchentante des Bayerischen Rundfunks, in gekonnter Manier Grimms Klassiker vor, dazu werden teilanimierte Kitsch-Bilder sowie wahlweise deutscher oder türkischer Bildschirmtext dargereicht. Da sich die Eingriffsmöglichkeiten darauf beschränken, die Story mittels Maus und den fünf



am unteren Bildrand platzierten Icons vor- und zurückzublä- tern, und die pastellfarbene Optik von höchst(fens) mäßiger Qualität ist, sollen verantwortungsbewußte Erzieher trotz in- tegriertem Bildschirmschoner und der Ab- spielmöglichkeit auf einem CD-Audio- player lieber zum althergebrachten Mär- chenbuch greifen.



|                        | Kiyeko und die Diebe der Nacht                                                                                   | Dornröschen                                                                                                                            | Die Abenteuer von Nikko                                                   |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Präsentation           | 80%                                                                                                              | 55%                                                                                                                                    | 71%                                                                       |
| Handhabung             | 82%                                                                                                              | 62%                                                                                                                                    | 74%                                                                       |
| Interaktion            | 47%                                                                                                              | 16%                                                                                                                                    | 78%                                                                       |
| Unterhaltungswert      | 82%                                                                                                              | 50%                                                                                                                                    | 72%                                                                       |
| <b>Urteil</b>          | <b>76%</b>                                                                                                       | <b>48%</b>                                                                                                                             | <b>73%</b>                                                                |
| Altersgruppe           | 5-12 Jahre                                                                                                       | 3-14 Jahre                                                                                                                             | 4-8 Jahre                                                                 |
| Preis                  | 99,- DM                                                                                                          | 49,- DM                                                                                                                                | 69,- DM                                                                   |
| Hersteller             | Ubi Soft                                                                                                         | ARTainment multimedia                                                                                                                  | Mindscope                                                                 |
| Minimal- konfiguration | 486 SX, SVGA, 4 MB RAM, 1 MB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Singlespeed-CD-ROM, „Windows“-kompatible Soundkarte. | 486 SX, SVGA, 4 MB RAM, 4 MB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Singlespeed-CD-ROM, „Windows“-kompatible Soundkarte.                       | 386 DX, 1 MB RAM, 2 MB HD-Platz, Maus, Singlespeed-CD-ROM.                |
| Optimalfiguration      | Ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM und Doublespeed-CD-ROM.                                                         | Ab einem Pentium mit 8 MB RAM und Doublespeed-CD-ROM.                                                                                  | Ab einem 486 SX mit Doublespeed-CD-ROM.                                   |
| Unterstützt werden     | Maus, „Windows“-kompatible Soundkarten.                                                                          | Maus, „Windows“-kompatible Soundkarten.                                                                                                | Maus, Tastatur, Soundblaster, Pro Audio, AdLib Gold, Roland MT32, Drucker |
| Besonderes             | Sprachausgabe in 5 Sprachen und Bildschirmtexte (deutsch, engl., franz., ital., span.).                          | Deutsche Sprachausgabe mit deut- schen oder türkischen Bildschirmtex- ten, Bildschirmschoner, CD ist auf einem Audioplayer abspielbar. | Integriertes Malprogramm, Druck- und Saveoption.                          |



# Das Sammlerstück

**MIT EINGEBÄUTER  
WERTSTEIGERUNG!**

**NEU**



**EXKLUSIV**

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, und zwar für

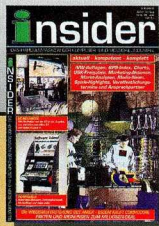
**nur  
29,- DM**

## 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.)

**Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !**



**Gegen  
Gewerbenachweis  
gratis!**

**insider**

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**HALBJAHRESABO**

**für nur  
30,- DM**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, 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-Internia 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 Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- 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: ☐

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:

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

Datum / 2. Unterschrift



## KURZTESTS



**Das Schaffen des genialen Regisseurs umspannt nahezu 40 Jahre, 1993 verstarb Fellini ja leider – Cineasten, die des Italienischen mächtig sind, können sein Lebenswerk nun am PC nochmals Revue passieren lassen.**

Die multimediale Reminiszenz stellt Federico Fellini in Bild, Ton und Text sowie einer Menge Videoschnipsel vor und wird von einer lückenlosen Biographie nebst

# SOFTWARE MIXER

## FELLINI

(E.M.M.E. INTERACTIVE)

Zeittafel zu seinen Werken abgerundet. Sämtliche Filme wie z.B. „Bocaccio '70“, „Satyricon“ oder „Casanova“ werden in Form kurzer Ausschnitte und Hintergrundinfos zu Handlung, Schauspielern, Kritiken etc. gewürdigt; dazu kommt der Meister in kleinen Essays und Interviews auch selbst zu (geschriebenem) Wort – sei es, daß er über die Beleuchtung spricht, sei es, daß er über Kollegen wie John Ford reflektiert. Nur leider sind die gebotenen Mini-Movies durchweg schlecht gesampelt und wegen des starken Rauschens selbst für gebürtige Italiener nur schwer zu verstehen. Schade, denn eine diesbezüglich überarbeitete

und übersetzte Fassung wäre eine echte Bereicherung für alle Kinfreunde gewesen.

**PC**



**URTEIL**

**62%**

**Preis:**

**89,- DM**

## INTR'ACTER VOL. 1

(BMG INTERACTIVE)



**Wer schon mal enttäuscht den Plattenladen verlassen hat, weil seine Lieblingsscheibe nicht mehr lieferbar war, kann sich nun den Weg sparen – aber auch für Neuerscheinungen ist dieser CD-Katalog interessant!**

Auf vorliegender Datenbank finden sich rund 4.500 Einträge zu CDs, Videos und Merchandising-

Artikeln, die nach unterschiedlichen Suchkriterien nachgeschlagen werden können; aktuelle Titel sind nach ihren Stilrichtungen geordnet angelegt. Und als besonderes Schmankerl darf man etwa 700 Musiktracks und 32 Videos (darunter auch der geniale „Mr. Bean“) in sehr anständiger Qualität kurz anspielen. Daß stets Bestellnummern, Titel und Interpret angegeben werden, ist für solch einen Katalog wohl selbstverständlich, die Druckoption sollte aber trotzdem lobend erwähnt werden. Bleibt eigentlich nur die Frage, ob es vertretbar ist, seinen Kunden für unbestritten ansprechend gestaltete Werbung Geld abzuknöpfen...

**PC**



**URTEIL**

**55%**

**Preis:**

**29,- DM**

## OPERA IMAGINAIRE

(PHILIPS)

**Hier ist Kultur am CD-i angesagt, hat Philips doch ein Dutzend Arien aus bekannten Opern als Full-Motion-Videos für Digi-Fans aufbereitet. Ob sich notorische Klassik-Muffel so wohl eines Besseren belehren lassen?**

Ein Render-Männchen mit dem aussagekräftigen Namen Pascanini führt in englischer Sprache (mit einem unnachahmlichen italienischen Akzent) durch insgesamt 52 Minuten klassischer Musik von Bizets „Carmen“ bis hin zu Mozarts „Zauberflöte“. Optisch wird der schöngeistige Sound von Trickfilmen verschiedenster Regisseure untermalt, deren Qualität ebenso schwankt wie ihre technische Ausführung: Die Palette reicht vom einfachen Zeichentrick über Stop-Motion bis hin zu Computeranimationen, die zum Teil mit Realaufnahmen verknüpft wurden. Wirklich sehenswert ist jedoch nur ein kleiner Teil des Angebots, weshalb Ästheten die Meisterwerke vielleicht doch besser in der gängigen Audio-Pur-Version genießen.



PHILIPS

VHS CO

**CD-i**



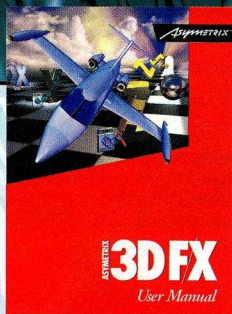
**URTEIL**

**46%**

**Preis:**

**49,- DM**





## ASYMETRIX 3D F/X (ASYMETRIX)

**Rendering ist ja derzeit ganz groß in Mode, und bestimmt würde der eine oder andere auch gerne mal eigene Werke im kühlen Digi-Glanz erstrahlen lassen – was mit diesem Tool selbst für Unbedarfte kein Problem mehr ist!**

Die Anleitung begnügt sich mit 70 Seiten, das Handling ist geradezu kindisch einfach, und dennoch können sich die Ergebnisse sehen lassen: Selbst das Intro unserer „Beilagscheibe“ wurde mit diesem Programm gestaltet. Im Fall eines reinen Standbildes wird zunächst ein Hintergrund für die gewünschte Szene ausgewählt (neben den auf der CD abgelegten Vorlagen kann jedes digitalisierte Bild verwendet werden), dann zieht man mit der Maus seine favorisierten Objekte aus einer umfangreichen Auswahl ins Bild. Alternativ zum Rendering ist auch echtes Raytracing möglich, wozu der Computer

allerdings erheblich mehr Rechenzeit benötigt. Ja, sogar eine Echtzeitkalkulation kann vorgenommen werden, um vorab einen Eindruck vom Endergebnis zu gewinnen. Und wer statt eines stehenden Bildes gar eine Animation erstellen möchte, gibt mit der implementierten Storyboard-Funktion den (ebenfalls einsehbaren) Bewegungsablauf vor; muß jedoch mit den vom Programm festgelegten Perspektiven vorlieb nehmen.

Die Gestaltungsmöglichkeiten sind also etwas beschränkt, dafür kommt man aber um so einfacher mit der Bedienung klar – sofern ein PC mit zumindest 8 MB RAM und 20 MB auf der Festplatte zur Verfügung steht, besser wären 16 MB unter der Haube eines 486 DX2, da sonst die Wartezeiten erklecklich ausfallen. Das Preis-Leistungsverhältnis aber sucht seinesgleichen, Asymetrix hat hier die erste echte Heimanwendung dieser Art vorgelegt.



PC



URTEIL

81%

Preis:

399,- DM

## DIE EVANGELIEN (E.M.M.E. INTERACTIVE)

**Vom selben italienischen Hersteller wie die eingangs besprochene „Fellini“-Scheibe kann man auch die Heilige Schrift in einer deutschen Multimedia-Version beziehen – Sakrament oder Sakrileg?**

Wie immer man zu einer solchen „Digital-Reliquie“ stehen mag, auf jeden Fall sind hier die Aufzeichnungen aller vier Evangelisten in einer ökumenischen Übersetzung komplett enthalten. Begleitet von gregorianischen Chören und illustriert durch

Werke von bibelfesten Künstlern wie Raffael und Bellini, findet sich eine Art Konkordanz samt Inhaltsverzeichnis, in der nach Stichworten gesucht werden kann. Es ist zudem möglich, jede Textstelle mit ihren entsprechenden Gegenstücken direkt zu vergleichen. Aber auch über die Verfasser und die Künstler finden sich Informationen, teilweise



se sogar von deutscher Sprachausgabe unterstützt. An der Präsentation gibt es somit wenig zu mäkeln, die Sache an sich bleibt freilich umstritten.

PC

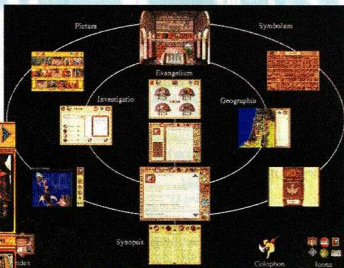


URTEIL

64%

Preis:

89,- DM

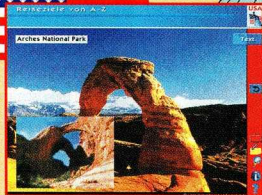




## WAS TAUGEN

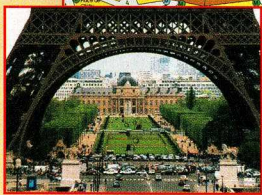
## DIGITALE REISEFÜHRER?

Der nächste Urlaub kommt bestimmt – und mit ihm die Frage nach dem Reiseziel. Ob Travel-CDs die Entscheidung erleichtern können und was man von Software für Globetrotter erwarten darf, soll diese kleine Marktübersicht klären.



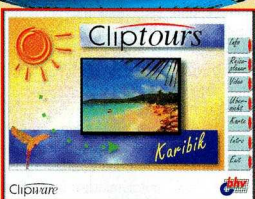
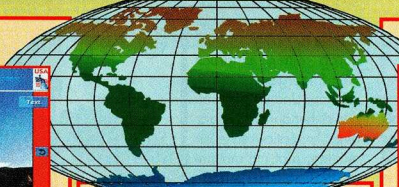
## USA

Der billige Dollar macht die touristische Eroberung Amerikas derzeit ja erschwinglich, wobei **Baedeker Allianz USA** hier viel Wissenswertes zum Preis von 98,- DM zu berichten weiß – sei es über die Kultur des Landes, sei es über Metropolen oder Natursehenswürdigkeiten. Neben dem gesamten Text der Buchvorlage werden erstklassig vertonte Videos, hübsche Dias und typische Musik-Evergreens geboten. Fazit: ein feiner Hybrid-Klassiker für PC/Mac von **systema**.



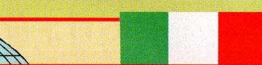
## PARIS

In die Stadt der Liebe und der Nouvelle cuisine entführt die gleichnamige **tewi**-CD für PC. Eiffelturm, Museen und Schlösser in Wort, Schrift und (bewegtem) Bild sind selbstverständlich, Tips zur Freizeitgestaltung ebenfalls mit von der Partie. Leider wird die Tour de France auf langsamen Rechnern zur Tortur, weshalb man trotz des günstigen Preises von 39,- DM vielleicht besser auf das im Herbst erscheinende **Baedeker Paris** warten sollte.



## KARIBIK

Freunde tropischer Gefilde sind hingegen bei **cliptOURS Karibik** aus dem **bhv-Verlag** auf der richtigen CD-Yacht: Hübsche, wenn auch etwas unscharfe Videos lassen für nur 39,- DM die Schönheit von Traumzielen wie Jamaica, Barbados oder der Dominikanischen Republik am PC erahnen, während der Infoteil alles Notwendige zu Themen wie Klima und Einreisebestimmungen sowie allgemeintouristische Tips bereitstellt.



## ITALIEN

Für kulturbeflissene Reisende bietet sich **Die Wunder Italiens** von **telemedia** als Planungsgrundlage an. Zum Preis von 99,- DM erhalten PC-Besitzer hier einen prima Überblick bezüglich Kunst, Architektur und Geschichte des Stiefelstaats, aber auch seine zauberhaften Landschaften, Hotel- und Restaurantführer sowie empfehlenswerte Reiseerouten wurden integriert – ein Muß für den Bildungsurlauber.



## Australien von bhv...



...und Travelware



## AUSTRALIEN

Kängurus, Koalas und ebenso fundierte wie ernsthafte Informationen bietet **Australien 2.0 von Travelware** für 79,- DM am PC – und zwar wahlweise in 256 Farben oder Truecolour. Auf der Solseite wären die kleinförmigen Videos und die nicht übermäßig angenehme Stimme der Moderatorin zu verbuchen; weil sich das Programm zudem viel Zeit läßt, käme als preiswerte Alternative vielleicht **cliptOURS Australien** von **bhv** (für PC, 39,- DM) in Frage. Hier gleicht der Aufbau übrigens weitgehend dem karibischen Pendant. (M. Semino)

|                      | Urteil | Minimal-Konfig. für PC                                           | Auch erhältlich für |
|----------------------|--------|------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Baedeker Allianz USA | 84%    | 486 SX, 8 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | Mac (Hybrid)        |
| cliptOURS Karibik    | 72%    | 386 DX, 4 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | —                   |
| Die Wunder Italiens  | 80%    | 386 DX, 4 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | Mac geplant         |
| Paris                | 59%    | 386 DX, 4 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | —                   |
| Australien 2.0       | 56%    | 386 DX, 8 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | —                   |
| cliptOURS Australien | 71%    | 386 DX, 4 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM, 8-Bit-Sound, „Windows 3.1“ | —                   |





**Mo. – Fr. 9<sup>00</sup> – 13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup> – 18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup> – 12<sup>00</sup> Uhr**





Der neue Spiele-Event in den USA

# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Diesen Mai zog es die internationale Software-Industrie erstmals ins sonnige Los Angeles – und am Ende der aufwendigen Show mit dem prägnanten Kürzel E3 stand fest: Alle Wege führen nach (CD-) ROM...

Disketten am Computer sind ebenso passé wie Module für Konsolen, bis Jahresende sind weit über 200 CD-Titel angekündigt. Dabei fällt auf, daß neben interaktiven Filmen mit Hollywood-Touch und reinen MPEG-Movies auch Sachtitel wie etwa das elektronische Kochbuch oder die digitale Vietnam-Dokumentation auf breites Interesse stoßen. Hier nun die großen Messe-Highlights in Wort und Bild.

## ATARIS JAGUAR: RAUBKATZE ODER PAPIERTIGER?

Für etwa 350,- DM schwenkt der bislang glücklose JAGUAR per CD-ROM auf den Multimedia-Highway ein; wer weitere vier blaue Scheinchen draufpackt, erhält ab Herbst noch ein MPEG-Modul dazu. Bloß neue Software gibt es derzeit selbst für gutes Geld und böse Worte kaum.



Die Raubkatze bald auch mit CD-Käfig

## 3DO – JETZT ERST RECHT?

Trip Hawkins, Gründer von Electronic Arts und Erfinder des 3DO, vergeht langsam die gute Laune: Seinem System-Standard laufen die Entwickler

weg; selbst Verbündete der ersten Stunde wie Crystal Dynamics verdienen ihre Brötchen lieber im Dienste von Sony oder Sega. Um den Totalausverkauf zu verhindern, geht Hawkins nun mit einem abwärtskompatiblen 64-Bit-Nachfolgemodell in die Offensive. Stattliche 66 MHz und zehn Zusatzprozessoren für Texture-Mapping sollen das Gerät in die erste Liga katapultieren, sogar MPEG-Filme vom CD-i werden hier ohne zusätzliche Hardware laufen. Anfang nächsten Jahres will Panasonic damit in die Serienproduktion gehen.



In Deutschland noch gar nicht offiziell auf dem Markt, aber (fast) schon veraltet: das 3DO

## SEGAS SATURN TRUMPT AUF

Eigentlich wollte Sega ja mit der US-Markteinführung der neuen 32-Bit-Konsole bis September warten, doch bereits zur Messe strahlte der SATURN schon in über 1.800 Geschäften – und das zum Sparpreis von 399 Dollar! Mehr zum neuen Flaggship des japanischen Herstellers in unserem umfangreichen Hardware-Special dieser Ausgabe.

Soll für strahlende Gesichter sorgen: Segas Saturn



## PLAYSTATION: IT'S NOT A TRICK, IT'S A SONY!

Anfang September beginnt das PLAYSTATION-Zeitalter auch außerhalb von Japan, doch schon jetzt bescherte L.A. den Besuchern eine ganze Palette an nützlichem Zubehör: RGB-Kabel, Mäuse, speicherstarke Memory Cards und ein sogenanntes „Combat Cable“, mit dem sich zwei Geräte vernetzen lassen. Auch hier sorgt unser Special für umfassende Infos.

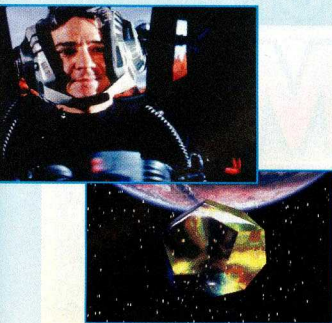


Mit guten Marktchancen: Sonys Playstation

## LUCAS ARTS

Zu den Software-Höhepunkten der Messe zählte zweifellos die Fortsetzung der erfolgreichsten CD-Ballerei aller Zeiten: REBEL ASSAULT II. George Lucas höchstpersönlich erteilte der nagelneuen Story aus dem Star Wars-





### Der Rebellenflug und die SF-Ausgrabung

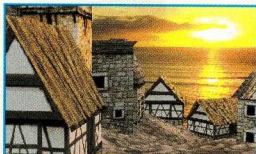
Universum seinen Segen, in der Rookie One und Ru Murleen wieder in zahlreichen Einsätzen (Minen- und Asteroidenfelder, Bodenangriffe etc.) gegen das Imperium zu Felde ziehen. Im hauseigenen Filmstudio surften jedenfalls die Kameras wochenlang auf Hochtouren; das dabei gewonnene Videomaterial wird dann in computer-generierte Schauplätze einkopiert. Mit THE DIG nähert sich ein weiterer Meilenstein der Vollendung: Vor drei Jahren kam Hollywood-Liebhaber Steven

Spielberg (der die Messe übrigens mit seiner Anwesenheit adelte) die Idee zu einem SF-Abenteuer von epischen Ausmaßen – aus Kostengründen ließ sich das Drehbuch jedoch nur am Computer realisieren. Trotzdem warfen Adventure-Profis wie Brian Moriarty nach wenigen Wochen das Handtuch; nunmehr ist es Sean Clark zu verdanken, daß die Space Opera im Herbst am PC unter DOS und Windows 95 ihre oscarreife Premiere erlebt. Dabei werden zwei Weltraumflieger in uralten Ruinen merkwürdige Schriftstücke und der Spieler geniale Morphing-Effekte von Industrial Light and Magic entdecken. Und um den Bestseller komplett zu machen, stammt das Script zu den unheimlichen Begegnungen der dritten Art von keinem Geringeren als der SF-Koryphäe Orson Scott Card persönlich.

### ATTIC/SIR-TECH

Auch für die Rollenspieler haben wir gute Nachrichten: Auf der E3 wurden erste Bilder des dritten Teils der DSA-Trilogie gezeigt! SCHATTE ÜBER

RIVA hat satte 400 (!) Waffenarten zu bieten und kann mit runderneuerten Dialogsystem glänzen, während die SVGA-Optik der seit einem Jahr überfälligen Augenweide LANDS OF LORE II von Virgin schon fast den Rang abzulaufen scheint. Kommt der nächste Dungeon-König also aus deutschen Landen?



**Trotz des Titels viel Licht, aber wenig Schatten: Schatten über Riva**



### WARNER INTERACTIVE

Zum guten Schluß noch ein Geheimtip vom nun auch im Spiele-Geschäft tätigen Medienmultimedia Time Warner: Aus dem Stoff, aus dem E.A. Poes Gänsehäute sind, schneidet man derzeit ein düsteres CD-Gruseln namens THE DARK EYE. Die undurchsichtige Geschichte um Alpträume und Massenmörder wird von Musikmagier Thomas Dolby vertont, während dem Auge Stop Motion-Animationen im Stil von Tim Burtons Puppen-Kino „Nightmare before Christmas“ schmeicheln. Und im englischen Original leidet immerhin Kultautor William S. Burroughs einer der Hauptpersonen seine knarzige Stimme! (C. Borgmeier)

## ALLE WICHTIGEN NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

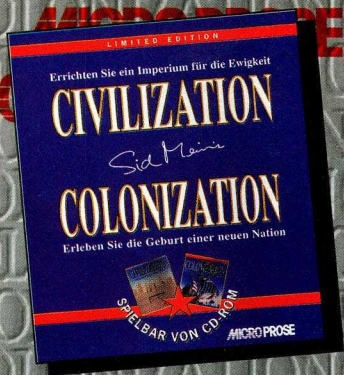
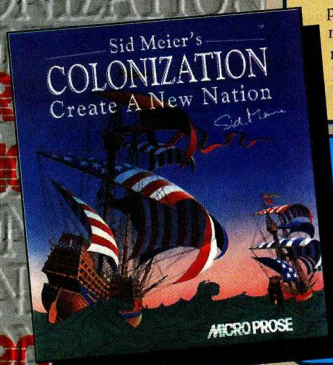
| Name                      | Hersteller         | erhältlich für                    | Genre               |
|---------------------------|--------------------|-----------------------------------|---------------------|
| 10TH PLANET               | Bethesda           | PC                                | Actionadventure     |
| ALADDIN                   | Disney             | PC                                | 3D-Teppichflugi     |
| BLADE RUNNER              | Virgin             | PC                                | Adventure           |
| CALIA 2095                | Lucas Arts         | PC                                | 3D-Ballerdungeons   |
| COMMAND & CONQUER         | Virgin             | PC                                | Strategie           |
| CONGO                     | Viacom             | PC                                | Adventure           |
| CROSSFIRE                 | Electronic Arts    | PC, Playstation                   | Jump & Run          |
| DEEP SPACE NINE           | Viacom             | PC                                | Adventure           |
| DESCENT II                | Interplay          | Playstation                       | 3D-Ballerdungeons   |
| DESTRUCTION DERBY         | Psygnosis          | PC                                | Autorenrennen       |
| ESCALATION                | Gametek            | PC                                | 3D-Ballerdungeons   |
| HEART OF DARKNESS         | Virgin             | PC, Saturn, Playstation           | Jump & Run          |
| ICE & FIRE                | GT Interactive     | PC                                | Puzzle-Action       |
| KNIGHT'S CHASE            | Infogrames         | PC, Mac, 3DO, Saturn, Playstation | Rollenspiel         |
| LANDS OF LORE II          | Virgin             | PC                                | Rollenspiel         |
| LIVE AT MUIRFIELD VILLAGE | Acolade            | PC                                | Golf                |
| MILLENNIA                 | Gametek            | PC                                | Strategie           |
| NEED FOR SPEED            | Electronic Arts    | PC                                | Rennspiel           |
| PANIC IN THE PARK         | Warner Interactive | PC                                | Adventure           |
| PAPARAZZI                 | Activision         | PC                                | Foto-Jagd           |
| POCAHONTAS                | Disney             | PC                                | Zeichentrick-Hüpfer |
| PSYCHAM                   | Warner Interactive | PC                                | Adventure           |
| PSYCHIC DETECTIVE         | Electronic Arts    | PC, Playstation                   | Adventure           |
| RAZOR WING                | Sony               | Playstation                       | Panzer-Sim          |
| REBEL ASSAULT II          | Lucas Arts         | PC                                | Baller-Action       |
| ROAD WARRIOR              | Gametek            | PC                                | 3D-Ballerdungeons   |
| SCHATTEN ÜBER RIVA        | Attic/Sir-Tech     | PC                                | Rollenspiel         |
| STRIPE                    | GT Interactive     | PC                                | 3D-Ballerdungeons   |
| SUPER BUBSY               | Acolade            | PC                                | Jump & Run          |
| THE DARK EYE              | Warner Interactive | PC, Mac                           | Adventure           |
| THE DIG                   | Lucas Arts         | PC, Mac                           | Adventure           |
| THE WAR COLLEGE           | Gametek            | PC                                | Strategie           |
| TOONSTRUCK                | Virgin             | PC                                | Zeichentrick-Action |
| VIRTUAL STUPIDITY         | Viacom             | PC                                | Adventure           |
| WARCRAFT II               | Interplay          | PC                                | Strategie           |
| WARHAMMER 40.000          | Mindscape          | PC                                | Strategie           |
| WIPE OUT                  | Psygnosis          | PC, Playstation                   | Rennspiel           |
| X-CAR                     | Bethesda           | PC                                | Rennspiel           |



Gruseln à la Poe: The Dark Eye



**MICROPROSE**



**MICROPROSE**  
**MICROPROSE**

# Die große MIC COMPETITION

Derzeit gibt's Sid Meiers strategische Meilensteine „Civilization“ und „Colonization“ zusammen auf einer CD – und einen genialen „World Editor“ zu „Transport Tycoon“ gibt's obendrein. Das muß gefeiert werden, am besten mit einem Mega-Wettbewerb wie diesem!

Doch, bei MicroProse versteht man es, zu feiern: Zum Einstand der CD-Compilation „Civilization/Colonization“ und des famosen „World Editors“ zu „Transport Tycoon“ machen die amerikanischen Meistersimulanten nämlich nicht nur ein paar Exemplare dieser Programme locker, sondern konnten Sid Meier sogar dazu überreden,

eines davon persönlich zu signieren! Und falls Ihr am Sammlerwert einer solchen Rarität tatsächlich zweifeln solltet – der Hauptgewinn in Form eines komplett ausgestatteten Multimedia-PCs von Gateway 2000 steht in Sachen Werterhalt völlig außer Frage! Und dann gibt's da ja auch noch... nöö, erst mal gibt's unsere drei

## PREISFRAGEN

- 1) Nenne ein weiteres Spiel von Sid Meier, abgesehen von „Civilization“ und „Colonization“.
- 2) Übersetze den Firmennamen „Gateway 2000“ ins Deutsche.
- 3) Nenne drei Verkehrsmittel, die dem „Transport Tycoon“ zum Warentransport zur Verfügung stehen.

Wer so viele (und so schwere?) Fragen beantwortet, der hat auch viele Preise verdient – hier kommen sie schon:

## DER HAUPTGEWINN

EIN MULTIMEDIA-PC VON GATEWAY 2000 MIT ALLEM DRUM UND DRAN SOWIE NACH WUNSCH DIE NEUE „CIVILIZATION/COLONIZATION“ DOPPEL-CD ODER „TRANSPORT TYCOON“ PLUS „WORLD EDITOR“!

Wenn wir sagen „mit allem Drum und Dran“, dann meinen wir auch „mit allem Drum und Dran“: Wie auf dem Foto klar zu erkennen, erhält der Gewinner des ersten Preises den Top-Rechner „P4D-661“ mit 8 MB RAM, 540-MB-Festplatte, PCI-Steckplätzen, 16-Bit-Soundkarte und Boxen, einem CD-ROM, MS-DOS 6.22, „Windows“ for Workgroups und natürlich einem Monitor! Wer mehr über die Maschinen von Gateway 2000 wissen möchte, kann übrigens unter folgender Nummer anrufen: 0130/82 08 55



**GATEWAY 2000**



# OPPROSE TION

## 2. Preis

EIN ULTRA-RARES, WEIL VON SID MEIER  
PERSÖNLICH HANDSIGNIERTES EXEM-  
PLAR VON „COLONIZATION“!

## 3. – 5. Preis

EINMAL „CIVILIZATION/COLONIZATION“ PLUS EIN ÜBER-  
RASCHUNGSPAKET VON MICROPROSE ODER EINMAL  
„TRANSPORT TYCOON“ MIT „WORLD EDITOR“ PLUS  
ÜBERRASCHUNGSPAKET.

## 6. – 20. Preis

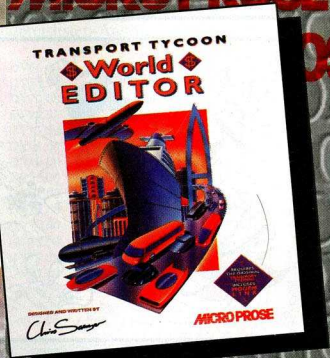
JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET VON MICROPROSE.

So, damit dürfte der Motivation Genüge getan sein, oder? Alle motivierten Forscher, Weltenschöpfer und Transporteure schnappen sich also umgehend eine Postkarte, verewigen darauf die korrekten Antworten auf unsere Fragen nebst einem korrekt leserlichen Absender und versenken den Schrieb spätestens bis zum **Einsendeschluß am 31. Juli** im nächstgelegenen Briefkasten. Der Rechtsweg erweist sich dabei allerdings mal wieder als (ausgeschlossener) Holzweg, und falls Mitarbeiter von MicroProse, Gateway 2000 oder des Joker Verlags meinen, hier den Lesern die Preise wegschnappen zu können, sind sie auf demselben – sie dürfen nämlich allesamt nicht teilnehmen. Wer jetzt noch übrig bleibt, dem wünschen wir viel Glück! Und natürlich eine sichere Hand beim Abpausen unserer Adresse:

JOKER VERLAG  
„WELTENSCHÖPFER-  
WETTBEWERB“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN



MICROPROSE



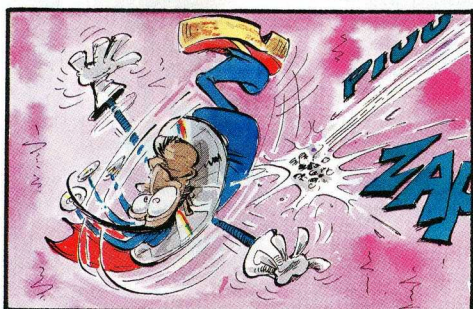
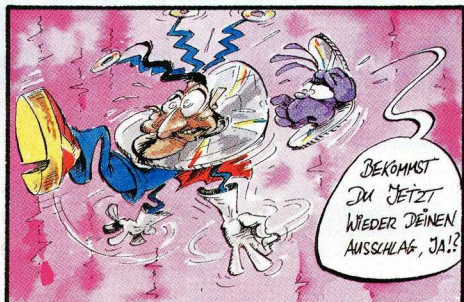
MICROPROSE

MICROPROSE





\*DUV = DATEN-ÜBERWACHUNGS-VEREIN



\*HDD = HA4 DEN DISKUS







## Besten Dank für die rege Teilnahme, auch wenn sie uns ungeahnte Überstunden beschert hat: Wer konnte schon damit rechnen, daß bereits für die ersten multimedialen Lesercharts Tausende Beiträge eingehen würden?!

Aber auch wenn wir nächtelang mit dem Auszählen beschäftigt waren, so hat sich die Mühe doch bezahlt gemacht, denn um so repräsentativer sind die hier erstmalig abgedruckten Software-Favoriten der Leserschaft ausgefallen – ihr Umfang schwankt je nach Popularität des Systems zwischen fünf und zehn Nennungen. Damit sich an diesem erfreulichen Zu-

stand auch in Zukunft nichts ändert, bitten wir für die nächste Ausgabe erneut um Eure Mitarbeit: Notiert Eure aktuellen Lieblinge (die Anzahl der Nennungen ist egal, nur nach System sortiert sollen sie bitte sein) auf einer Postkarte, vermerkt einen lesbaren Absender, und schickt das Ganze an nachstehende Adresse. Die Mühe lohnt sich, denn...

### UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN TOP-SPIELE FÜR JEDES SYSTEM VERLOST!

Im übrigen wünschen wir viel Spaß mit den aktuellen Favoriten der Redaktion, den neuesten Verkaufs-Hits und den jüngsten Highlights aus allen Genres, die wir wie inzwischen gewohnt als kleine Einkaufshilfe abdrucken.

Joker Verlag • „Multimedia-Charts“ • Bretonischer Ring 2 • D-85630 Grasbrunn

#### PC CD-ROM

1. DSA: STERNENSCHWEIF
2. WING COMMANDER III
3. REBEL ASSAULT
4. THEME PARK
5. DISC WORLD
6. PANZER GENERAL
7. DARK FORCES
8. COLONIZATION
9. MAGIC CARPET
10. KYRANDIA 3

#### CD<sup>32</sup>/AMIGA-CD

1. BANSHEE
2. TOWER ASSAULT
3. SUPER STARDUST
4. MICROCOSM
5. THEME PARK
6. PGA EUROPEAN TOUR
7. UFO
8. SIMON THE SORCERER
9. PINBALL ILLUSIONS
10. SUBWAR 2050

#### LESER-CHARTS

##### MAC

1. THEME PARK
2. REBEL ASSAULT
3. STAR TREK
4. PIRATES! GOLD
5. LODERUNNER

##### CD-i

1. STAR TREK VI (Film)
2. ADDAMS FAMILY (Film)
3. CHAOS CONTROL
4. STAR TREK II (Film)
5. LITIL DIVIL

##### 3DO

1. NEED FOR SPEED
2. ROAD RASH
3. FIFA INT. SOCCER
4. RETURN FIRE
5. SUPER WING COMMANDER

##### MEGA-CD

1. SOULSTAR
2. NOVASTORM
3. B.C. RACERS
4. REBEL ASSAULT
5. SLAM CITY

## AKTUELLE FAVORITEN DER REDAKTION

JOE



PRISONER OF ICE (PC)

MAX



SLIPSTREAM 5000 (PC)

MANFRED



THE RESIDENTS: GINGERBREAD MAN (MAC)

MARTIN



GREAT NAVAL BATTLES VOL. III (PC)

MICK



FLIGHT UNLIMITED (PC)

RICHY



DEVPAC ASSEMBLER 3.0 (Amiga-CD)

STEFFEN



VOLLGAS (PC)



# AKTUELLE VERKAUFS- CHARTS

## PC CD-ROM

1. (-) DARK FORCES
2. (1) WING COMMANDER III
3. (-) VOLLGAS
4. (-) NBA LIVE '95
5. (-) MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS

## CD<sup>32</sup>/AMIGA-CD

1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (2) TOWER ASSAULT
3. (-) ALL TERRAIN RACING
4. (-) DEATH MASK
5. (3) UFO - ENEMY UNKNOWN

## MAC

1. (1) REBEL ASSAULT
2. (-) LODERUNNER
3. (4) STAR TREK
4. (5) PIRATES! GOLD
5. (-) WILD BLUE YONDER

## CD-i

1. (2) STAR TREK VI (Film)
2. (3) TOP GUN (Film)
3. (-) CHAOS CONTROL
4. (5) FLASHDANCE (Film)
5. (-) THE ADDAMS FAMILY (Film)

## 3DO

1. (1) NEED FOR SPEED
2. (2) FIFA INT. SOCCER
3. (-) GEX
4. (-) SLAM & JAM
5. (-) FLASHBACK

## MEGA-CD

1. (2) B.C. RACERS
2. (3) REBEL ASSAULT
3. (-) SHINING FORCE
4. (-) SLAM CITY
5. (4) STAR BLADE

# DIE BESTEN AKTUELLEN GAMES

## ABENTEUER

1. DISCWORLD (PC)
2. VOLLGAS (PC)
3. DSA - STERNENSCHWEIF (PC)
4. DRAGON LORE (PC)
5. DEATH GATE (PC)
6. STAR TREK: A FINAL UNITY (PC)
7. ECSTASY (PC)
8. HELL (PC)
9. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PC)
10. ALIEN LOGIC (PC)

## ACTION

1. WING COMMANDER III (PC)
2. BIOFORGE (PC)
3. SLIPSTREAM 5000
4. REBEL ASSAULT (PC, Mac, 3DO, Mega-CD)
5. IRON ASSAULT (PC)
6. DARK FORCES (PC)
7. JUNGLE STRIKE (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
8. SUPER STARDUST (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
9. SYSTEM SHOCK (PC)
10. KID CHAOS (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)

## SPORT

1. NBA LIVE '95 (PC)
2. FIFA INT. SOCCER (PC, 3DO, Mega-CD)
3. NEED FOR SPEED (3DO)
4. SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PC, 3DO)
5. PGA EUROPEAN TOUR (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
6. ROADKILL (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
7. ANSTOSS (PC)
8. NASCAR RACING (PC)
9. DER TRAINER (PC)
10. INTERN. TENNIS OPEN (PC)

## SIMULATIONEN

1. FLIGHT UNLIMITED (PC)
2. MAGIC CARPET (PC)
3. PSYCHO PINBALL (PC)
4. F-14 FLEET DEF. GOLD (PC)
5. PINBALL ILLUSIONS (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
6. COLONIZATION (PC)
7. GREAT NAVAL BATTLES VOL. III (PC)
8. OLDTIMER (PC)
9. BIING! (PC, CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
10. SUBWAR 2050 (PC, CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)

## STRATEGIE

1. TRANSPORT TYCOON (PC)
2. PANZER GENERAL (PC)
3. DER CLOU! (CD<sup>32</sup>/Amiga-CD)
4. JAGGED ALLIANCE (PC)
5. MASTER OF MAGIC (PC)
6. X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)
7. MEPHISTO GENIUS 2.0 (PC)
8. FANTASY EMPIRES (PC)
9. BATTLE BUGS (PC)
10. GENESIA (PC)

## NICHT-SPIELE-SOFT

1. DAS MAGISCHE AUGE (PC)
2. BAEDEKER ALLIANZ: USA (PC)
3. 25 JAHRE MONDLANDUNG (PC)
4. ADI LERNSOFTWARE (PC)
5. KULTUREN DER ANTIKE (PC)
6. MORE NAUGHTY BITS (CD-i)
7. MUSIC DJ (PC)
8. NOSTRADAMUS (PC)
9. MONTY PYTHON'S COMPL. WASTE OF TIME (PC)
10. BOB DYLAN: HIGHWAY 61 INTERACTIVE (PC)





# DISCWORLD



Terry Pratchetts Fantasy-Welt ist tatsächlich eine Scheibe – und so beliebt, daß die Nonsense-Romane des britischen Autors millionenfach über den Tresen gehen. Bei Psynosis ist es kürzlich gelungen, ein solches Gag-Feuerwerk als Adventure verlustfrei auch auf Schillerscheibe zu entfachen!



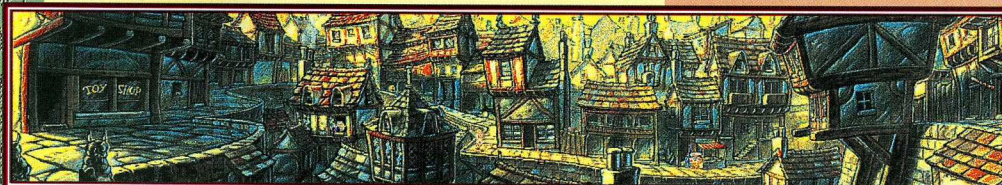
Die bewohnbare Pizza: Ankh Morpork

Einings sei lobend vermerkt, daß der Hersteller für die Versaffung der Scheibenwelt auch kaum Mühen und Kosten gescheut hat. So zeichnet hier als Entwickler das kleine, aber feine Team von Teeny Weeny Games verantwortlich, dessen Programmierer Gregg Barnett sich bereits in den 80er Jahren einen Namen erwarb; z.B. mit dem bei Melbourne House erschienenen Adventure-Klassiker „The Hobbit“ am C64. Diesmal gelang ihm das Kunststück, viele aus den Büchern bekannte Protagonisten (unfähige Zauberer, der überarbeitete Sensenmann, ein wortwörtlich affiger Bibliothekar etc.) mitsamt Pratchetts typisch skurrilem Humor in einer vor Phantasie förmlich überbordenden Geschichte unterzubringen. Dank Andreas Brandhorst, dem offiziellen Übersetzer der Romanvorlagen, bleibt der Spaß auch in den einblendbaren deutschen Texten voll erhalten, während für die englischsprachige Vertonung fünf pro-

fessionelle Sprecher engagiert wurden – allen voran der ehemalige Monty Python Eric Idle, der dem Hauptdarsteller seine begnadeten Stimmänderungen lieh. Apropos Hauptdarsteller: Der Spieler steuert Rincewind, einen nahezu völlig unbegabten Zauberer von der Unsichtbaren Universität. Diese Studienstätte der allgegenwärtigen Magie (in Wahrheit eher ein Paradies für Faulpelze) ist in Ankh Morpork, der Hauptstadt



Ein Besuch beim Psychiater







Nein, diese Drachen machen Sachen...

der Scheibenwelt, welche wiederum auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte durch das Multiversum geschleppt wird, beheimatet. Nach dem entzückenden Intro findet man sich in Rincewinds Kemenate wieder, schließt Bekanntschaft mit seinem wandelnden Koffer (das bissigste Inventory der Software-Geschichte!) und erfährt vom Obermagier, daß ein Drache die Bevölkerung schikaniert. Während der in vier Kapitel unterteilen wird sich in um Ankh Morpork der sich allerdings herausstellen, daß der Feuerspucker nur Teil eines groß angelegten Komplotts ist...

Die Maussteuerung im Point & Click-Verfahren kommt dabei mit den drei Befehlen „anschauen“, „benutzen“ und „reden“ aus, was sich alsbald als ebenso simpel einfach wie einfach genial erweist, da der Komfort nie zu Lasten der Komplexität geht. Und die etwas grobpixelige Struktur der liebevoll gezeichneten Cartoon-Grafiken ist über den teils umwerfend komischen Animationen der Akteure schnell vergessen. Rincewinds Exkursionen führen ihn durch zahlreiche, teils bildweise umschaltende, teils soft scrollende und ebenfalls sehr drollig animierte Locations wie die Straßen, Geschäfte, Kneipen und Paläste

der Stadt und das Umfeld mit Bergen und Tälern bis hin zum Rand der Scheibenwelt. Größere Wegstrecken werden dabei auf einem von oben zu betrachtenden Stadtplan bzw. einer Landkarte per Klick zurückgelegt; neu ausbaldowerte Adressen finden hier au-

tomatisch ihre Eintragung. Was Fundstücke angeht, erweist sich der magische Inventory-Koffer als unersättlich, zudem kann der Held jeweils einen Gegenstand in der Tasche seines Mantels tragen – bei Klettertouren auf Fahnenstangen oder Leitern vermag ihm sein Begleiter schließlich nicht zu folgen. Im Spielverlauf erlernt Rincie darüber hinaus die nützlichen Talente des Taschendiebstahls und der rituellen Begrüßung, welche dann ebenfalls als Icon abrufbereit in seiner Tasche lagern.

Während seines Aufenthalts auf der Scheibenwelt wird man die meiste Zeit aber mit ausföhrlichen Gesprächen mit den Einheimischen verbringen, wobei es sich überwiegend um schüchterne Trolle, zu groß geratene Zwerge, verkalkte Zauberer und dumple Dörfler handelt. Geschwätzig sind die Typen freilich samt und sonders, weshalb bei solchen Plaudereien ein zusätzliches Icon erscheint, falls eine Person etwas Wichtiges zu einem bestimmten Thema zu sagen hat – ansonsten darf über vier Symbole nach Herzenslust begrüßt, belabert, befragt und bespöttelt werden. Dabei empfiehlt es sich, genau zuzuhören (bzw. mitzulesen), denn nur allzu leicht übersieht man die unter zahlreichen Wortspielen versteckten hochwichtigen Hin-



Am Rand der Welt



Ein Wortgefecht



Hier tobt das Leben





**Der Geheimbund tagt**

weise. Wiederholte Verhöre bereits ausgequetschter Charaktere sind ebenfalls unvermeidlich, da sie nach jeder gelungenen Aktion ein paar neue Neuigkeiten wissen könnten. Aufgrund der prinzipiell recht logisch aufgebauten Rätsel ist Discworld kein allzu schweres Adventure, einfach ist es aber auch nicht gerade: Das Areal ist von Anfang an recht groß, Hinweise und Fundstücke sind gut versteckt und zudem oft erst in einem späteren Kapitel zu gebrauchen. Außerdem sind manchmal auch schnelle Mausreflexe gefragt, etwa wenn einem kurz vor sich hinträumenden Friseur oder einer liebeskranken Hexe in Echtzeit klammheimlich die Taschen geleert werden sollen. Zu den



**Rincewind „packt“ seinen Koffer**

nahezu jeden Stein am Wegesrand einen lockeren Spruch auf Lager, spart nicht mit eingebauten Gags sowie witzigen Zwischensequenzen, ist kinderleicht zu bedienen und wird von abwechslungsreicher Mu-

schwierigsten Aufgaben zählen kleine Zeitreisen, bei denen man (ähnlich wie bei „Day of the Tentacle“) in der Vergangenheit Aktionen durchführen muß, die dann in der Gegenwart ihre Auswirkungen zeigen. Abschließend noch einige Worte zur Präsentation. Denn zwar repräsentiert das Spiel grafisch schon wegen der VGA-Auflösung nicht den allerneuesten Stand der Technik, ist aber so farbenprächtig und mit so viel Liebe zum Detail gestaltet, daß man es einfach mögen muß. Dazu hat das Programm für

sik nebst gelungenen Geräuschen untermalt. Die Scheibenwelt ist also eine Reise wert – besonders dann, wenn man den Abenteuerurlaub auf „Monkey Island“ noch in guter Erinnerung hat! (md)

**DISC WORLD**

**PSYGNOSIS**

**Humor- und phantasievolles Grafikadventure nach den Scheibenwelt-Romanen von Terry Pratchett – ein Hochgenuß!**



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 79% |
| SOUND      | 94% |
| STEUERUNG  | 91% |
| MOTIVATION | 92% |

**URTEIL 91%**

**Für Fortgeschrittene**

**Preis: 129,- DM**

**PC**

**Minimal-Konfiguration:** 386 SX mit 4 MB RAM, 1 MB freien HD-Platz und Singlespeed CD-ROM.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem 486 DX mit Doublespeed CD-ROM.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, SB/Pro 16/AWE 32, Gravis Ultrasound, Roland LAPC/MT 32, Sound Canvas, Adlib/Gold, General MIDI.

**Besonderes:** Handbuch und einblendbare Untertitel deutsch, die (auf der ebenfalls erhältlichen Diskversion fehlende) Sprachausgabe ist komplett englisch.

**MAC**

Eine optisch und akustisch weitgehend identische Version sollte dieser Tage erschienen sein – den Redaktionsschluß hat sie leider knapp verpaßt.

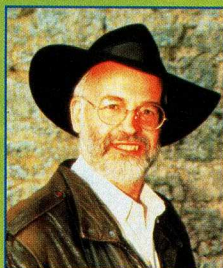
**Playstation**

Für die Sony-Konsole ist Ende Herbst mit einer optisch überarbeiteten Version zu rechnen.



**TERRY PRATCHETTS SCHEIBENWELT**

Der erste Scheibenwelt-Roman mit dem deutschen Titel „Das Licht der Phantasie“ erschien 1983 und enthielt bereits alle Zutaten, die auch den bislang 17 weiteren Büchern der Serie ihren Kultstatus einbrachten: eine in sich abgeschlossene Geschichte um Zauberei, Mythen und die Tücken des Objekts, in der sämtliche Klischees des Genres durch den Kakao gezogen werden – was Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis“) für die Science-fiction ist, das ist Terry Pratchett für die Fantasy! Und sollten denn zuerst beim Heyne Verlag, inzwischen bei Goldmann veröffentlichten Hütchenhaber die aberwitzigen Ideen nicht ausgehen, darf man sich wohl auch weiterhin auf ein bis zwei launige Scheibenwelt-Bände pro Jahr freuen.



**Der Herr der Scheibe: Terry Pratchett**



# Erotik CD-Rom Versand!



Wir haben die heißesten  
Scheiben im Land und  
sind dafür bekannt.

VERSANDKOSTEN:  
Nachnahme 8,90 DM  
Vorkasse 6,00 DM  
Ausland VK 15,00 DM  
Alle Angebote ab 18 Jahre

Erotik CD's  
ab 19,90 DM

Preisliste schriftlich oder per FAX 07643/8121  
kostenlos anfordern!!! BTX [n#

D-79336 Habsbühl, Mühlheim 8, Tel. 07643/272, Fax 07643/8121, Info, Stefan Ent  
Bestell-Anschl.: Mo.-Sa. 9.00 - 22.00 Uhr Tel. 07643/272

# ZEIT FÜR VERSÖHNUNG

Fastenaktion für  
Gerechtigkeit und Solidarität

1. März - 16. April 1995

# MISEREOR

556 Sparkasse Aachen

Selbstverständlich

Genug zu essen,  
ein Hemd und eine Hose,  
ein Dach über dem Kopf,  
genügend Medikamente?  
Selbstverständlichkeiten!

Ja, aber leider nicht für  
alle Kinder. Helfen Sie daher  
mit Ihrer Spende. Denn dort,  
wo diese Kinder leben, fängt  
kein soziales Netz sie auf.

Das Kinderhilfswerk für die  
Dritte Welt e.V. sorgt schon  
seit 19 Jahren dafür, daß Spendengelder  
ohne Umweg dort ankommen, wo sie ankommen  
sollen: bei den Kindern.  
Dank gezielter Projekte vor Ort.

Damit wir diese Projekte erfolgreich weiterführen  
und neue angehen können, brauchen wir dringend  
Ihre finanzielle Unterstützung.  
Helfen Sie uns und damit den Kindern.

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

Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.



# Top-Hits on CD

zu dauerhaften günstigen Preisen!

WAHNSINN:

bei einer Bestellung  
von min. 3 CD's  
1 Original-Vollversion  
(Spiel o. Anwendung)  
GRATIS!!!

## Shareware-Sammlungen

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| Andromeda 4.0, inkl. 10 Vols. | 29,90    |
| Best of Windows Shareware     | 19,95    |
| Boom 2 Powerpack              | 29,90    |
| C64 CD-ROM für den PC         | 28,90    |
| CDV Game-Power 2              | 17,95    |
| DUUM 2 Magic                  | 29,90    |
| HOT 100 Juli '95              | 8,95     |
| Megastorm (Doppel-CD)         | 29,90    |
| Night Owl 18                  | 29,90    |
| Pegasus 1/95, Games, OS/2     | je 27,90 |
| Spiele Vol. 3 (Towpare)       | 26,90    |
| Topware Monats-CD Juni        | 26,90    |

## Verschiedenes

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Columbus Universallexikon | 27,90  |
| Columbus Weltatlas        | 45,00  |
| Cores Gallery Vol. 2      | 149,00 |

## CD-ROM GESUCHT?

kein Problem - wir führen fast  
jeden aktuellen Titel zu  
erstklassigen Konditionen

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| D-Info (30 Mio. Anschlüsse) | 44,90  |
| Erlebnis Mensch             | 59,00  |
| Fun & Music Pack            | 35,00  |
| Global Explorer             | 119,00 |
| Internet MPEG CD-ROM        | 39,90  |
| Jetzt werde ich Chef        | 35,00  |
| Monthly Python              | 89,00  |
| Motodisc Vol. 2             | 44,90  |
| Multimedia PC-Schreib       | 29,90  |
| Non-Stop USA                | 39,90  |
| PC-Fahrschule f. Win.       | 49,00  |
| Startrek next Generation    | 79,00  |
| Techno Trance               | 49,00  |
| Town of Tunes, 1000 mod     | 19,95  |
| 96 Club Bizarre             | 89,00  |
| YidGrid                     | 99,00  |
| WIN Freizeit International  | 24,90  |
| Yellow Point (1. Auflage)   | 29,90  |

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| CD-Leerhüllen 10er-Pack | 7,50  |
| CD-ROM Caddy            | 9,95  |
| Doppelhüllen 10er-Pack  | 14,00 |

## Erotik (gegen Altersnachweis)

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| Bad Boys, Erotic Dreams       | je 29,90 |
| Candy 1, 2 o. Extra, Filme... | je 49,00 |
| Carol Lynn Fav. Girls 1-5     | je 17,95 |
| Damen Direkt Kontakt          | 49,00    |
| Extr. Hot Girls/ Hot Erotik   | je 33,00 |
| Hot Summer-Girls              | 24,90    |
| Sexy Acts Vol. 1-6            | je 9,50  |
| Sexy Secretary                | 29,90    |
| Westside Girls 1-7            | je 27,90 |
| Wet-Dreams Vol. 1-8           | je 22,90 |
| XXX-Treme LE (620 MB)         | 37,90    |
| Young Girls Privat            | 24,90    |

## 24 Std. Sofortversand per UPS!

Versandkostenanteil 7,90,-  
(Vorkasse, Lastschrift, Nachnahme zzgl. NN.)  
Ab 200,- Lieferung frei Haus!

## CD-ROM & MORE

## DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner  
Waldhornstraße 107  
80979 München  
Tel. & Fax (0 89) 1 40 62 05

BTX hübner #  
120 Seiten Niedrigpreise

Gesamtpreisliste, Farbkat. und 1  
Übertrags-CD gegen 4,- Rückporto  
(Bei Bestellung GRATIS)

Händleranfragen erwünscht!

# TOPSHARE

Erika Röpke  
Wilhelm Buschstr. 41  
38723 Seesen-Rhiden  
Tel. 05384/1880  
Fax. 05384/280  
BTX röpke#

Bei Bestellung von  
mindestens 3 CD's  
1 Überraschungs CD  
GRATIS

Erotik CD-ROM  
ab 18 Jahren nur gegen  
Altersnachweis

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| Carol Lynn (5 CD's)        | 89,-    |
| Extreme Hot Girls          | 39,-    |
| Extreme Hot Leather Ladies | 39,-    |
| Hot Girls 3,4              | je 29,- |
| Pin Up Girls 2             | 39,-    |
| PlayBar Erotic Comic       | 49,-    |
| Strip Poker                | 28,-    |
| Stripping Hot Girls        | 39,-    |
| Sexy Acts (3 CD's)         | 29,-    |
| Wet Dreams 1-3             | je 25,- |
| Wet Dreams 4-8             | je 28,- |
| Wet Dreams 1-3 zusammen    | 59,-    |

|                        |      |
|------------------------|------|
| Bioforce               | 83,- |
| Chessmaster 4000       | 49,- |
| DARK FORCES DV         | 99,- |
| Descent                | 75,- |
| Epics Pinball          | 79,- |
| Judy Car Racing        | 29,- |
| Kings Quest 7 DV       | 89,- |
| Kyandia 2 DV           | 43,- |
| Kyandia 3 DV           | 85,- |
| Magic Carpet DATA      | 46,- |
| Mephisto Genius 2.0 DV | 89,- |
| Panzer General         | 59,- |
| Psycho Pinball         | 73,- |
| Star Trek Manual       | 79,- |
| Vellgas                | 75,- |
| Yellow Star Pay CD     | 29,- |
| Yellow Point CD        | 49,- |

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| Topshare Spezial           |       |
| (15 verschiedene CD's)     | 69,-  |
| Berlmann Universal 95      | 79,-  |
| Compton Encyclopedia 95    | 79,-  |
| Der große Antioas          |       |
| Deutschland 1:200000       | 86,-  |
| Erlebnis Mensch            | 69,-  |
| 5ft. 10 Pack Vol.3         | 89,-  |
| Geografix                  | 79,-  |
| GLOBAL EXPLORER            | 119,- |
| Grolier Encyclopedia 95    | 39,-  |
| Map 'n GO                  | 79,-  |
| Microsoft Encarta 95       | 89,-  |
| Night Owl 16               | 39,-  |
| Professional Music Produc. | 69,-  |
| Techno Trans Music Vol.1   | 44,-  |
| World Atlas 5.0            | 49,-  |

Versandkosten:  
Vorkasse 3,-DM  
Nachnahme 10,-DM  
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Gutschein 5,- DM  
wird beim Kauf von  
CD-ROM  
angerechnet

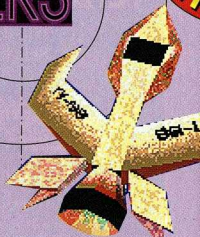
Pro Bestellung einmal Joker/795  
Preisliste kostenlos!

ACHTUNG BERLINER:  
CD-Spiele und mehr  
„Lernen und Spaß am PC“  
Gierkezeile 23,  
10585 Berlin-Charlottenburg  
Öffnungszeiten telef. erfragen  
Tel. 030-3482251  
Auch An-/Verkauf von  
Gebrauch CD's



# FRONTIER—FIRST ENCOUNTERS

David Brabens „Elite“-Saga gilt den Fans seit Jahren als Fixpunkt im All, am PC geht die legendäre Raumfahrt- und Handelssimulation nun in die dritte Runde – wobei die erste Begegnung mit den ersten Begegnungen zwar die gewohnte Spieltiefe, aber nicht gleich alle Neuerungen offenbart.



Welten im Weltraum

Attentate erstmals beim vor anderthalb Jahren veröffentlichten „Elite II: Frontier“ auf dem Programm standen. Diesmal wurde das Arbeitsamt nur noch begrenzt überarbeitet (seltener und komplexere Kommando-Aufträge; hin und wieder besonders langwierige, allgemeine Jobs), und überhaupt fehlten der Meister und sein Team von Gametek zumeist an Dingen, die nicht unbedingt auf den ersten Blick offensichtlich sind.

Die große Ausnahme von dieser Faustregel ist naturgemäß optischer Natur: Das Game läuft derweil im Protected Mode, muß also nicht mehr auf den vergleichsweise langsamen EMS-Speicher zurückgreifen und verfügt daher über tempo bei teils wesentlich detaillierteren Grafiken – insbesondere die Planeten präsentieren sich jetzt nicht mehr als verhältnismäßig einfarbige Kugeln, sondern weisen bei näherer Betrachtung allerlei Gebirge, Wüsten, Dschungelgebiete, Polarkappen oder gar Steilküsten auf. Ähnliches gilt für die renovierten Orbitalstationen und das Design der 16 neu hinzugekommenen Raumschiff-Typen.

Vielleicht weil die Handlung des Spiels

Am bewährten Grundprinzip hat sich seit dem Ur-„Elite“ aus den frühen 80er Jahren also nichts geändert, nach wie vor hüpf man mit seinem Space Cruiser (anfänglich eine kleine Saker MK III) von Stern zu Stern, um sich auf verschiedenste Art das Geld für bessere Ausrüstung wie Schutzschilde, Passagierkabinen, dickere Bordkanonen oder gar ein

neues Schiffein zu verdienen. Dabei bietet sich wie gehabt zunächst einmal der simple Handel an, lassen sich hier doch sehr ordentliche Gewinnspannen realisieren. Auch andere Karrieren wie die als Freibeuter oder Prospektor verfügen über eine lange Tradition in der „elitären“ Softwaregeschichte, während Taxi- bzw. Kurier-Jobs, Militärlaufbahnen oder bezahlte



Noch mehr Welten im Weltraum



Von Knall...



Schuß...







SF pur...

50 Sim-Jahre nach den Ereignissen im Vorgänger angesiedelt ist, entfaltet sie sich erstmals auch anhand einer durchgehenden Story. So kann man sich in fast allen Raumhäfen wenigstens ein oder zwei der insgesamt fünf galaxisweiten Magazine zulegen, welche die Ereignisse des jeweils aktuellen Monats aus ihrer ganz eigenen Sicht kommentieren. Und der „Imperial Herald“ betrachtet ein und dasselbe Thema nun mal unter einem völlig anderen (politischen) Blickwinkel als etwa die „Federal Times“, während der „Universal Scientist“ sich in erster Linie mit den Hintergründen des großen Kriegs mit den Thargoiden beschäftigt. Diese inkonsistenten Aliens wurden von den Fans seit ihren Kurzauftritten im ursprünglichen „Elite“ ja schmerzlich vermißt, hier sind sie wieder mit einer großen Spezialmission vertreten!

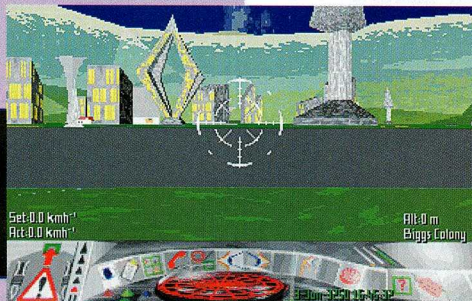
Ob er nun selbst am Rad der Geschichte drehen und somit vielleicht sogar von der Presse gefeierten Helden avancieren oder sich auf einen universal-politischen Beobachterposten zurückziehen will, bleibt dem Spieler freilich völlig selbst überlassen. So oder so wird er sich jedoch nicht ganz aus den alltäglichen Kämpfen mit Piraten und Ordnungshütern heraushehlen können, denn weiter draußen in der Galaxis gelten gewöhnliche Raumfahrer oft schlicht als Feind. Zudem ist die Rangstufenleiter bis hinauf zum begehrten Elite-Status auch für die hiesigen Piloten wieder mit zahllosen Abschlüssen gespickt. Dabei fällt auf, daß gerade die rasanten 3D-Schlachten nun ein gutes Stück schwerer von der Hand gehen: Zum einen taugen die im Vorgänger nahezu nutzlosen Raketen jetzt sehr wohl für den Kampf (leider eben

auch die der Feinde), zweitens muß man nun öfter mit mehreren Widersachern gleichzeitig händeln, und drittens haben die Programmierer den Realismus der Schießereien zurückgeschraubt, so daß einem der Feind meist ziemlich dicht auf der Pelle hockt – was nicht selten zu folgenschweren Kollisionen führt...

Ansonsten wurde aber einmal mehr sehr strikt auf Wirklichkeitsnähe geachtet, etwa indem die nähere kosmische Umgebung von Mutter Erde bis hin zu einer Entfernung von gut 15 Lichtjahren den wirklichen Verhältnissen nachempfunden ist und sich die Planetensysteme der buchstäblich ungezählten Sterne mitsamt allen Monden und Asteroiden an neuesten Erkenntnissen orientieren. Das geht so weit, daß man mit der entsprechenden Ausrüstung in den oberen Atmosphärenschichten der Gasriesen Treibstoff tanken kann, was ja wohl zumindest theoretisch auch tatsächlich möglich wäre.

Nicht nur möglich, sondern sehr wahrscheinlich dürfte es sein, daß sich die Präsentation des Spiels am konkurrierenden Space-Highlight „Wing Commander III“ messen lassen muß. Gegenüber dem Katzenkiller fällt dieses inhaltlich sehr viel komplexere Sternen-Epos da aber zwangsläufig ab, schon weil es trotz aller optischen Qualitäten in gewöhnlichem VGA über den Screen flimmert – dafür aber ohne Einbußen auf praktisch jedem 486er. Der Sound bietet neben dem klassischen „Andockwalzer“ von Strauß noch jede Menge andere, teils ganz neue Tracks, und mit der Maus in der Hand kommt man in diesem Teil der Galaxis bestens klar, wenngleich die merkwürdig verwachsenen Icons anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sind.

UCH  
S-CD  
...zu Knall  
Reis 15%  
und Schluß



Der sichere Hafen



Das Sonnensystem im Überblick



Ein Piraten-Bräter





Hübsches Städtchen...



In der Wurf



Freier Flug für freie Bürger?



Welchen Auftrag nehmen wir denn?

Trotz aller Begeisterung über das geniale Gameplay darf bei der abschließenden Manöverkritik jedoch nicht verschwiegen werden, daß die ersten Verkaufsversionen des Spiels noch in erheblichem Maße mit Bugs durchsetzt waren – ein Umstand, der uns allerlei heiße Diskussionen bescherte (siehe Kommentarbox), bis wir uns schließlich mehrheitlich dazu durchdrangen, ihn nicht auf die Note schlagen zu lassen.

Erstens sollte nämlich inzwischen bereits eine komplett überarbeitete Version erhältlich sein, zweitens können Früh-Käufer beim Hersteller eine umfangreiche Patch-Disk beziehen, und drittens würde eine Abwertung dem Programm letzten Endes nun mal nicht gerecht werden. Immerhin ist First Encounters schließlich nicht weniger als die neue Referenz im All, soweit es um mehr als schieres Ballern geht! (jn)

## REDAKTIONS-QUERELEN:

# Pro & Contra

**Pro-Joes:** Es ist fraglos ärgerlich, wenn ein feines Programm erst nach Installation eines Patches richtig läuft. Andererseits sind die eigentlichen Qualitäten des hochkomplexen Spiels nun mal phänomenal und dürfen nicht wegen technischer „Kinderkrankheiten“ untergehen, die bei Erscheinen dieser Zeilen auf die eine oder andere Art längst behoben sein sollten. Warum in einem solchen Fall also nicht mal drei Augen zudrücken?



**Contra-Misks:** Ein oder zwei kleinere Bugs mögen ja noch angehen, zumal sie heutzutage leider quasi die Regel sind – aber bei einer solchen Käfer-Invasion wie hier? Außerdem können mich massenhaft Planeten ohnehin nicht überzeugen, wenn ich dafür auf die inzwischen übliche SVGA-Präsentation mit Videoclips etc. verzichten muß. Und wurde bei der „Elite“-Saga nicht schon immer Freiraum mit Beliebigkeit verwechselt?

**FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS**

**GAMETEK**

Fliegen, handeln, kämpfen, Erzscherfen – die Weltraum-Simulation schlechthin!

|                                                                                   |            |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|-----|
|  | GRAFIK     | 82% |
|                                                                                   | SOUND      | 83% |
|                                                                                   | STEUERUNG  | 77% |
|                                                                                   | MOTIVATION | 92% |

**URTEIL** **88%**

**Für Geübte**

**Preis:** 119,- DM

**PC**

**Minimal-Konfiguration:** 386 DX mit 4 MB RAM und Singlespeed CD-ROM.

**Optimal-Konfiguration:** Ab einem 486 DX mit 8 MB RAM und Doublespeed-Laufwerk.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, Stick, VGA, SB Pro/16/AWE 32, PAS, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10/MT-32.

**Besonderes:** Sprachausgabe englisch, sonst komplett deutsch.

**AMIGA CD & CD<sup>32</sup>**

War bei Redaktionsschluß noch in Arbeit, soll demnächst erscheinen.



# JEDEM DAS SEINE!



**DIE GROSSEN ENTERTAINMENT-MAGAZINE FÜR AMIGA & PC GIBT'S...**

Jeden Monat neu am Kiosk!



**Aller guten Spiele sind vier: Im letzten Heft wurden mit „Ecstatica“, „Little Big Adventure“ und „Alone in the Dark 3“ die drei derzeit besten 3D-Actionadventures vorgestellt – Origins aktuelles Präsentationswunder komplettiert nun das Kleeblatt!**



# BIOFORGE



**Jede Menge schlagende Argumente**

**S**chöpfer des fulminant-futuristischen Techno-Abenteuers ist Ken Demerest, der bereits durch den Edelrolli „Ultima VII“ zu überzeugen wußte. Für seinen neuen Geniestreich hat er zwar unverkennbar ein wenig in die Richtung von Infogrames' „Dunkelkammern“ geschickt, das ultrarealistisch animierte Ergebnis geriet je-

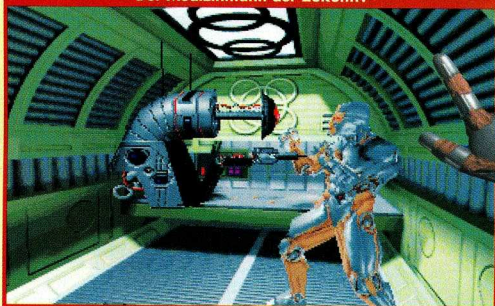
den. Resultat dieses aufwendigen Verfahrens sind ungemein gelenkige Protagonisten, deren Animationen den bisher bekannten Qualitätsrahmen bei weitem sprengen.

Der Futuro-Grusel beginnt mit einem schönen Intro, in dem der gefangene Lex auf eine außerirdische Forschungsstation ver-

frachtet wird, um dort ein paar durchgeknallten Weißkitteln als Versuchskarnickel zu dienen: Mit Hilfe einiger auf dem Planetoiden gefundener Artefakte soll unser Held in eine unbesiegbare Kampfmaschine verwandelt werden. Um das zu verhindern, muß man dem an Amnesie leidenden Lex zur Flucht verhelfen – und das tunlichst bevor der Planet an den periodisch auftretenden Erdbeben zu Grunde geht. Ein solches Beben weckt unseren Robo-Recken just in dem Moment auf, als ihm ein Medizinroboter eine Spritze verpassen will, und schon wird's stressig. Gelingt es nämlich nicht, den stählernen Medizinmann blitzschnell auszuschalten, ist das Spiel schon wieder zu Ende, noch ehe es richtig begonnen hat...

Gekämpft wird hier allerdings noch oft und ausgiebig, etwa gegen maschinelle Ungeheuer, mutierte Tiere oder nervlich zerrüttete Mitgefangene. Zu diesem Zweck finden sich ab und an leistungsstarke Laser, im Normalfall zeigt Lex aber seine Karatekünste: Das ansehnliche Schlagrepertoire von 24 Hieben, Tritten und Sprüngen wird mittels einer Vielzahl von Tastaturkombinationen abgerufen. Oft hilft aber nur noch ein

**Der Medizinmann der Zukunft?**



**Nach ein Prügelknabe**



**Sesam, öffne dich**







Quasi biodynamische Kämpfe...

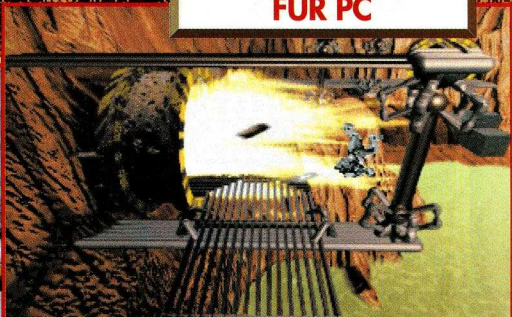
Salto rückwärts nebst Fluchtsprint, schon weil im Kampf für jede Aktion einige Echtzeitsekunden Verzögerung wegen der damit automatisch ausgelösten Animation entstehen. Und wer da mit der etwas überkomplexen Steuerung nicht klarkommt, wird recht bald heftige Verletzungen erleiden und mit einem blutüberströmten Lex durch die Korridore humpeln. Soll der Held überleben, empfiehlt es sich also, die Wunden balmigst durch Umverteilung am mitgebrachten Energie-Gesundheitwandler zu kurieren.

Unterwegs findet sich allerlei Nützliches wie Batterien, Nahrung oder Waffen; alles wird natürlich umgehend ins unbegrenzte aufnahmefähige Inventory gepackt, während die Hände noch je einen Gegenstand zum Einsatz (bzw. zur näheren Betrachtung) bereithalten können. Insbesondere die vielen Logbücher sind da interessant, denn in diesen befinden sich Infos über Lex, die Entstehung der Raumstation, tagebuchähnliche Eintragungen eingekerkelter Leidensgenossen sowie vor allem Zugangscodes für die zumeist verarmten Türen. Zum Öffnen ist meist eine kleine Knobelsequenz fällig, wo man etwa defekte

Stromleitungen überbrückt; auf und an sind auch per Terminal ferngesteuerte Medizinroboter als Schlüsseldienst zu mißbrauchen.

Das klingt ja alles recht schön und ist es auch, bloß daß BioForge unter einem gereißelten Manko zu leiden hat: In Tateinheit mit der wie erwähnt umständlichen Keyboard-Steuerung erschweren die automatisch umschaltenden Sichtperspektiven die häufigen Duelle teilweise ganz erheblich – ohne einen geübten Dirigenten vor dem Monitor hat Lex wenig Chancen im Überlebenskampf. Die simplen Rätsel einlagen sind demgegenüber kaum mehr als Fingerübungen, was das Gameplay zwar ein wenig unausgewogen, aber immer noch sehr unterhaltsam macht. So garantiert hier ja nicht allein die phantastische Grafik für eine feine Atmosphäre, auch der Sound mit seinen Acht-Kanal-Effekten, gruseligen Melodien und der gelungenen deutschen Sprachausgabe erzielt eine räumliche Wirkung und trägt so viel zur Stimmung bei. Wer bei Actionabenteuern den Schwerpunkt auf die Action legt, ist bei BioForge also bestens aufgehoben. (md)

FÜR PC



Ein kleiner Zwischenspur



BIOFORGE

ORIGIN

Futuristisches 3D-Actionadventure in eindrucksvoller Präsentation.



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 89% |
| SOUND      | 85% |
| STEUERUNG  | 68% |
| MOTIVATION | 83% |

URTEIL

82%

Variabel: 3 Stufen

Preis:

119,- DM

PC

**Minimal-Konfiguration:** 486 DX2/50 mit 8 MB RAM, 6 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM.

**Optimal-Konfiguration:** Pentium mit 56 MB freiem HD-Platz und Quadrospeed CD-ROM.

**Unterstützt werden:** Maus, Tastatur, SB/Pro/16/AWE 32, Wave Blaster, General Midi.

**Besonderes:** Komplett deutsch.

Besser Arm ab als arm dran?





### DARK FORCES (LUCAS ARTS)

Von Lucas Arts erwartet man ja entweder Grafikabenteuer oder Action-Flugis aus dem „Star Wars“-Universum – der hiesige Krieg der Sterne orientiert sich aber an den indizierten Baller-Dungeons von ID-Software.

Daß das Spiel von der USK erst ab 18 Jahren freigegeben wurde, ist also nicht weiter verwunderlich, auch wenn man hier auf die Darstellung von Blut verzichtet hat. Positiv fällt auch das Fehlen übermäßig brutaler Waffen auf, negativ muß vor allem die auf das jeweilige Le-

velende beschränkte Save-Option vermerkt werden. Inhaltlich stapft man jedenfalls im Auftrag der Rebellen durch imperiale 3D-



Labyrinth in detailliert texturierter Grafik, um Herrn Vader daran zu hindern, sogenannte „Dark Troopers“ zu bauen. Und das ist ja nun allemal ein edles Ansinnen...

**PC**

**URTEIL**
**76%**
**Preis:**
**129,- DM**


### FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (RENEGADE)

Was kommt dabei heraus, wenn australische Programmierer mit Hilfe eines englischen Softwarehauses einen Flieger über dem Amazonas abstürzen lassen? Na, ein feines Grafikadventure natürlich!

Vor dem Spieler entwickelt sich eine erstaunlich witzige Story, in der es nicht nur darum geht, die Insassen der abgeschmierten Frachtmaschine (darunter ein Hollywood-Starlet) aus dem Dschungel zu retten – wie sich an obskuren Schaulplätzen wie etwa einer geheimnisvollen Lederhosenfabrik leicht erkennen läßt. Optisch wie steuerungstechnisch meint man ein älteres Adventure von Lucas Arts vor

sich zu haben, und der Sound klingt eher nett als schön. Aber Spaß macht's eben doch.

**PC**

**URTEIL**
**74%**
**Preis:**
**99,- DM**


### SHADOW FIGHTER (GREMLIN)

Wer für sein CD32 noch schlagkräftige Argumente sucht und bei demselben Blick auf diese Prügelei werfen: Unterhaltung wird garantiert!

„Rise of the Robots“ nicht so recht findig wurde, der sollte mal einen Blick auf diese Prügelei werfen: Unterhaltung wird garantiert!

Optisch entspricht der CD-Ring zwar völlig der etwa zeitgleich erschienenen AGA-Version, das solide Gameplay und die gelungene Steuerung sind ebenfalls identisch, aber die neu abgemischten Musikstücke klingen hier deutlich besser. Ein Zwei-Spieler-Modus, das variable Zeitlimit und allerlei Special-Moves halten die Motivation unter Dampf; schade nur, daß Computer-Amigos mit CD-ROM nicht in den hiesigen Arenen zugelassen sind. Aber wozu gibt's den Schlagabtausch auch auf Diskette?

**CD32**

**URTEIL**
**81%**
**Preis:**
**69,- DM**
**GEX**
**(CRYSTAL DYNAMICS)**

Mit Plattformen ist das 3DO bislang ja nicht sonderlich gut versorgt, da kommt dieses Hüpfkalb vielleicht gerade recht. Jetzt darf also auch die Multimedia-Konsole große Sprünge machen...

Genaugenommen springt freilich Gecko Gex, und zwar durch elektronische Welten, wo es um typische TV-Themen wie Horror oder Asia-Action geht. Kein Wunder, daß der Mini-Saurier jedesmal erst die Fernbedienung finden muß, bevor er im nächsten Level weiter fernsehucken darf! Ein paar originelle Gecko-Fähigkeiten (z.B. eine lange Fang-Zunge) sorgen dabei für gute Laune, und ein paar launige Talkie-Sprüche hat Gex ebenfalls auf Lager, wenn auch in englischem Idiom. Na bitte, was will man mehr?


**3DO**

**URTEIL**
**73%**
**Preis:**
**119,- DM**





# **RAVENLOFT 2 STONE PROPHET (SSI)**

Bei den Profi-Rollenspiellern von SSI kann man sich offenbar nicht entscheiden, ob nun der rundenmäßige oder der Echtzeit-Kampf zu bevorzugen ist. Die Raben-Reihe jedenfalls fliegt auf Action-Kurs!

Und so darf man hier in stufenlosem 3D rotieren bzw. in allen Richtungen quer durch die Pampa marschieren. Die maximal vierköpfige Party stößt dabei auf Gruselbiester aller Art und soll am Ende einen untoten Ex-Despoten endgültig einsargen. Doch bis dahin ist's ein weiter Weg, denn verglichen mit dem SSI-Kollegen "Menzoberranzan" darf der Spieler hier ein wahres Monster an Umfang erwarten. Nur die Steuerung ist nach wie vor etwas umständlich, und so werden in erster Linie wohl die alten AD&D-Fans Freude am Spiel haben.

| PC                                                                                |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | <b>URTEIL</b><br><b>72%</b> |
| Preis: 119,-DM                                                                    |                             |

# **GUILTY (PSYGNOSIS)**

Der Nachfolger zu "Innocent Until Caught" präsentiert erneut den Langfinger Jack Ladd in einem witzigen SF-Adventure – diesmal muß er sich die Hauptrolle allerdings mit einer rabiaten Galakto-Politesse teilen.

Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er das Abenteuer in Gestalt des Meisters des losen Mundwerks oder in der Uniform jener Gesetzeshüterin angehen will, die Jack auf einen Gefängnisplaneten verschiffen soll. Der Unterschied besteht in den entsprechend abgewandelten Lösungsstrategien; die Story nimmt in jedem Fall alsbald eine unerwartete Wendung. Die nette Optik, die handliche Point & Click-Steuerung und der Sound samt englischer Sprachausgabe bewegen sich auf genüßlichem Niveau, echte Highlights sind aber die witzigen Wortgefechte der beiden Protagonisten.

| PC                                                                                |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | <b>URTEIL</b><br><b>77%</b> |
| Preis: 89,- DM                                                                    |                             |



# **KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING (TEAM 17)**

Sportversorfungen gibt es viele, die Kegelspiele darunter kann man jedoch an einer Hand abzählen. Und für eine so solide wie das vorliegende Bowling-Progi genügt sogar ein Finger!

Auch der Preis ist hier heiß, es soll aber nicht verschwiegen werden, daß trotz der bis zu fünf Computergegner eigentlich erst in menschlicher Runde die rechte Stimmung aufkommt. Die Präsentation ist allenfalls als mäßig zu werten, doch scheint in diesem Fall ohnehin wichtiger

zu sein, daß man auf der Digi-Bahn durchaus seinen Spaß haben kann – sei es im Turnier- oder im Action-Modus.

| AMIGA CD, CD <sup>32</sup> (PC)                                                   |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | <b>URTEIL</b><br><b>64%</b> |
| Preis: 39,- DM                                                                    |                             |

# **PROTOTYPE (NEO)**

Daß in Österreich gute Rollenspiel-Fabrikanten sitzen, wissen wir ja schon länger, aber auch in puncto horizontale Baller-Action brauchen sich unsere Nachbarn nicht zu verstecken! Und das noch dazu am PC, der doch schon rein technisch seine Probleme mit sanftem und schnell-

lem Scrolling hat. Dennoch punktet das Game sogar vorwiegend in den technischen Disziplinen, während Abwechslungsreichtum oder Spielbarkeit durchaus noch zu verbessern gewesen wäre. Für DOSen-Aktionisten ist Prototype freilich

dennoch ein Knaller – und das quasi in jedem Sinn des Wortes.



| PC                                                                                  |                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | <b>URTEIL</b><br><b>78%</b> |
| Preis: 119,- DM                                                                     |                             |



## **SUPER STREET FIGHTER II TURBO** **(GAMETEK)**

In dieser Version gab es die ra-sante Arcade-Prügelei bislang ja nur auf dem 3DO, jetzt dürfen auch DOSen-Fighter kräftig zu-langen: In Capcoms Straßen-kampf geht es Schlag auf Schlag...

Weitgehend mit der Automaten- und da-mit auch der über den Import erhältli-chen Konsolen-Version identisch, werden in der Turbo-Variante drei Geschwin-digkeitsstufen, aufladbare Special-Moves

sowie Handikaps für den Zwei-Spieler-Modus geboten. Somit sind Gameteks groß geratene und hübsch animierte Prügel-



knaben (und -mädeln) die mit Abstand besten PC-Keiler – auch oder vielleicht gerade weil zumindest 8 MB in einem DX/2 erforderlich sind, um den Turbo zu-zuschalten.

**PC**

**URTEIL**
**85%**
**Preis:**
**99,- DM**

## **NBA LIVE 95** **(ELECTRONIC ARTS)**



Der Hersteller bürgt für erst-klassige Sport-Sims wie etwa „NHL Hockey“ oder „FIFA Int. Soccer“ – was auch für diese Konsolen-Konvertierung für den PC gilt!

Genau wie einst am Mega Drive und Super Nintendo zeigt sich das Spielfeld hier aus einer Iso-Perspektive, sieht aber dank

SVGA-Grafik deutlich besser aus als in den Originalversionen. Am nahezu perfekten Handling hat sich nichts geändert, wobei

Pad-Dribbler ebenso gut bedient werden wie Korbwerfer mit ei-nem Joystick. Weil schließlich auch die Statistiken und Regel-Regler unter den Bas-keball-Fans an diesem Spiel ihre helle Freude haben dürfen, kann die Umsetzung als Drei-Punkte-Wurf ge-wertet werden!

**PC**

**URTEIL**
**85%**
**Preis:**
**109,- DM**

Am PC ging Origins Kilra-thi-Hatz ja bereits höchst erfolgreich in die dritte Runde, da dürfen auch die Mac-Besitzer nicht darben: Es wartet eine aufpolierte Fassung der ersten Space-Action mit Kultcharakter.

Umgesetzt wurde dieses Pro-gramm 1:1 vom 3DO, was eine im Vergleich zur PC-Urversion wesentlich schönere Präsen-tation mit sich bringt. So hat man etwa alle Zwischensequenzen neu gestaltet und mit Sprach-ausgabe versehen, während das fesselnde Gameplay voll beibehalten wurde. Positiv ist zu vermerken, daß der actionorientierte Weltraum-Flugi hier nun nicht mehr mit der Pad-Steuerung zu kämpfen hat, was der Spielbarkeit ge-genüber der Konsolen-Variante sehr gut bekommen ist. Also ein Muß für Raum-piloten mit Apple-Cockpit!

## **SUPER WING COMMANDER** **(ORIGIN)**


**MAC**

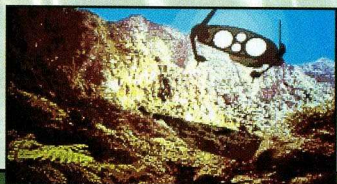
**URTEIL**
**82%**
**Preis:**
**129,- DM**

Auf diversen Systemen wußten die Plattform-Abenteuer des Phy-sikers Conrad Hart ja gut zu ge-fallen, doch inzwischen hat der „Another World“-Nachfolger et-was Staub angesetzt...

Und so ist das Spiel am 3DO halt nicht mehr ein solcher Grafik-Knaller wie zu Zeiten der 16-Bit-Versionen – zumal sich vorliegende Fassung bis auf die gerenderten Zwischensequenzen von denen für Mega Drive und Super Nintendo kaum unterscheidet. Die flüssigen Animationen sind indessen noch wie vor eine Augenweide, auch

## **FLASHBACK** **(DELPHINE/U.S. GOLD)**

die Steuerung klappt immer noch sehr gut. Zumindest wer die älteren Varianten



nicht kennt, mag also seine Freude an diesem futuristischen Action-adventure haben.

**3DO**

**URTEIL**
**72%**
**Preis: 109,- DM (Import)**



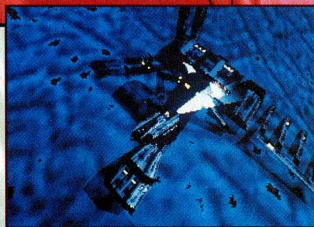
## SONDERANGEBOTE

In der Bewertungsbox stellen wir aktuelle Wiederveröffentlichungen großer Spiele zum kleinen Preis vor – Näheres zu einzelnen Highlights der Budget-Firmen White Label und Power Plus soll der folgende Text klären.

Das CD-Rätselheft **The 7th Guest** ist zwar wegen seiner Funktion als Multimedia-Pionier vorwiegend für Sammler interessant, doch an der originellen Thematik des Adventures **Conspiracy** werden alle Digi-Spione ihre Freude haben – wo sonst darf man für den KGB schnüffeln? Für Freunde realistischer Rennsimulationen empfiehlt sich **Indy Car Racing**, und das düstere SF-Adventure **Beneath a Steel Sky** hat ebenfalls noch

nichts von seinem Reiz eingebüßt. Das gilt auch für das Kyrandia-Abenteuer **Hand of Fate** und das optisch beeindruckende Rollenspiel **Lands of Lore**. All diese Programme von White Label sind reinrassige CD-Versionen mit englischer Sprachausgabe, aber zumeist deutschen Texten und Anleitungen.

Mögen die Re-Releases von Power Plus auch ein nahezu doppelt großes Loch ins Portemonnaie reißen, so sind das Fantasy-Adventure **Dragonsphere** und die futuristisch-originelle U-Boot-Simulation **Subwar 2050** doch ihren Preis ebenfalls locker wert.



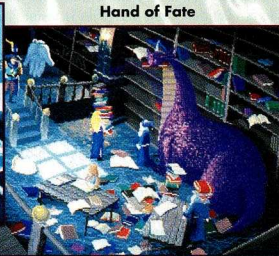
Subwar 2050



Dragonsphere



Indy Car Racing



Hand of Fate

| Titel               | Wertung    | Hersteller  | Preis    |
|---------------------|------------|-------------|----------|
| 7th Guest           | <b>62%</b> | White Label | 24,95 DM |
| Beneath a Steel Sky | <b>81%</b> | White Label | 29,95 DM |
| Conspiracy          | <b>76%</b> | White Label | 24,95 DM |
| Dragonsphere        | <b>83%</b> | Power Plus  | 49,95 DM |
| Hand of Fate        | <b>83%</b> | White Label | 39,95 DM |
| Indy Car Racing     | <b>85%</b> | White Label | 29,95 DM |
| Lands of Lore       | <b>86%</b> | White Label | 39,95 DM |
| Subwar 2050         | <b>81%</b> | Power Plus  | 49,95 DM |

## SOFTGOLD

LucasArts® Adventures



Hier nun drei sehr gute Sammelangebote verschiedener Hersteller, die bei Preisen zwischen 89 und 119 Mark bestes Entertainment auf

Wochen und Monate hinaus versprechen!

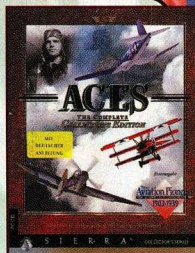
So macht die Sammlung **Lucas Arts Top Adventures** ihrem Namen alle Ehre, denn die Spiele „Monkey Island 2“, „Indiana Jones 4“ und „Day of the Tentacle“ gelten dank schöner Präsentation, superbiert Dank und exzellenter Rätsel bereits als Klassiker. Allerdings wurden hier nur die ursprünglichen (deutschen) Floppyversionen auf CD gebannt, auf Sprachausgabe muß man also verzichten.

Wer dagegen auf die Gesellschaft schöner Frauen nicht verzichten

## COMPILATIONS

kann, der findet in Sierras Schwerenöter Larry Laffer einen Leidensgenossen: **Leisure Suit Larry 1-6** vereint fünf gagreiche Liebesabenteuer (Teil vier der Saga hat ihr Schöpfer Al Lowe ja einfach überspungen) mit den „Laffer Utilities“, dem Larry-Flipper „Big Score“, seinen „Casino Games“, Al Lowes Textadventure-Debut „Softporn“ und zwei Video-Interviews mit dem Star Designer. Die Spiele selbst liegen zwar auch hier in Form der ehemaligen Disk-Versionen auf Schillerscheibe vor, trotzdem kann man diese Sammlung insbesondere Sammlern nur empfehlen. Falls Ihr die Freiheit hingegen über den Wolken sucht, dann findet Ihr sie in der

**Aces Collection** von Dynamix. Enthalten sind alle drei Fliegeraspekte samt sämtlichen Zusatzdiks, wobei „Red Baron“ im Doppeldecker abhebt, während „Aces of the Pacific“ und „Aces over Europe“ den Zweiten Weltkrieg abhandeln. Da der Realismus überall einstellbar ist, eignen sich die Simulationen auch für Anfänger, die hier zudem mit einer Multimedia-Historie verwöhnt werden. (mm)



| Titel                     | Wertung    | Hersteller          | Preis    |
|---------------------------|------------|---------------------|----------|
| Aces Collection           | <b>86%</b> | Dynamix/Sierra      | 89,- DM  |
| Leisure Suit Larry 1-6    | <b>88%</b> | Sierra              | 119,- DM |
| Lucas Arts Top Adventures | <b>91%</b> | Lucas Arts/Softgold | 99,- DM  |



# DER MULTIMEDIA-HIGHWAY

## DAS INTERNET

Wohl nicht zuletzt dank zahlloser Beiträge in den internationalen Medien avancierte das Internet zum Star unter den Netzwerken – hier ein Verkehrsbericht von der Info-Autobahn.

### AM ANFANG WAR DER KALTE KRIEG

Man mag es kaum glauben, aber wir reden hier über eine Institution, die letztes Jahr ihren 25jährigen Geburtstag feierte! Ende der 60er Jahre wollte nämlich das amerikanische Pentagon ein dezentrales Netzsystem, das ohne einen leicht angreifbaren Zentralrechner auskommen sollte. Gerade dieser dezentrale, „demokratische“ Aufbau sorgte schon bald dafür, daß Regierungsstellen, Universitäten, Firmen und Privatpersonen ein schier unglaubliches Informationsangebot zur Verfügung stellten.

### DIE DIGITALE VILLA KUNTERBUNT

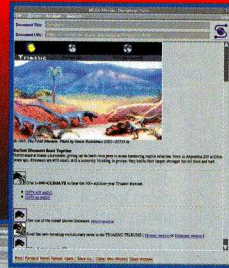
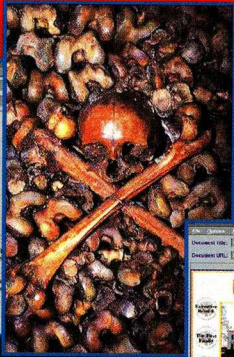
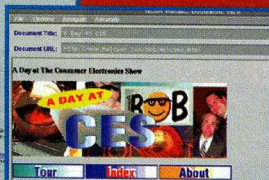
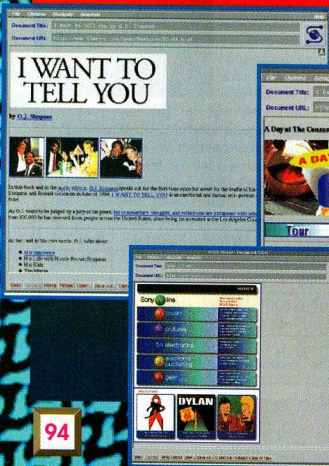
Zu den meistgenutzten Diensten des Internet gehört heutzutage zweifellos die sogenannte „E-Mail“, die das weltweite Senden und Empfangen von elektronischer Post ermöglicht. Jeder Netsurfer besitzt nämlich zu diesem Zweck eine persönliche E-Mail-Adresse – das Weiße Haus ist damit ebenso zu erreichen wie Lieschen Müller aus Tie-

fenbach. Da öde Text-Mails im Zeitalter von Multimedia aber nicht mehr soviel hergeben, wird im Moment kräftig am „MIME-Standard“ gefeilt, der dann auch die Übertragung von Bildern und Tönen ermöglichen soll. Doch auch sonst hat das Netz ja einiges zu bieten: seriöse Diskussionsforen etwa, direkte Online-Unterhaltungen („Chat-Boxen“) und nicht zuletzt die beliebten Multi-User-Dungeons für Rollenspieler aus aller Herren Länder. Dank des „File Transfer Protocol“ läßt sich ein Schlaraffenland aus Utilities, Grafiken, Sounds und Games auf den heimischen Rechner downloaden (sogar der U-Bahn-Fahrplan von New York ist zu haben), und das „World Wide Web“, in dem Grafiken, Sounds, Videos und Texte ähnlich wie bei der „Windows“-Hilfsfunktion durch anklickbare Querverweise weltweit vernetzt sind, erlebt derzeit einen besonders stürmischen Boom!

### WIE KOMMT MAN REIN?

Vor den kommenden Jahren muß dem Internet also nicht bange sein, und wer selber gern mal seine Nase hineinstecken möchte, kann das auf verschiedene Weise tun:

Studenten bekommen bereits für ca. 20,- DM pro Jahr eine Zugangsberechtigung an ihrer Uni und können dann von deren Rechenzentrum aus kostenlos auf die Reise gehen. Der Rest der Welt benötigt natürlich seinen eigenen Compi (z.B. PC oder Amiga) samt Modem und muß mit Gebühren zwischen 20,- und 50,- DM monatlich rechnen; dazu kommen noch Kosten für die Telefonverbindung zu den Service-Anbietern. Den nächstgelegenen dieser Anbieter erfragt man bei der Betreibergemeinschaft des Individual Network in Oldenburg unter der Nummer 0441/98 08 556. Darüber hinaus vermittelt IBM in Verbindung mit „OS/2 Warp“ einen Internet-Zugang für ca. 30,- DM im Monat, und auch bei Micro-softs „Windows 95“ scheint sich eine ähnliche Regelung abzuzeichnen. Im Datex-I gibt es jetzt ebenfalls ein Tor ins Internet, und über das sogenannte „Freenet“, welches Überkapazitäten des Erlanger Uni-Rechners nutzt, gelangt man sogar zum normalen Telefon-Tarif ins Netz: einfach per Modem die Nummer 09131/85 81 11 wählen, „CALL FREENET“ eingeben und als Gast (login: gast) einloggen! So, und wer jetzt noch gern ein paar interessante Net-Adressen hätte, der braucht nur nach rechts zu schauen... (M. Semino)



Hier ein paar Beispiele aus dem Netz...



# FISCHE IM NETZ

## MEDIEN & MUSIK

Unter <http://www.hotwired.com/> finden sich die Seiten des US-Kultmagazins „Wired“ und damit die einzig echte virtuelle Zeitschrift. Reizvoll umschmeichelt von Videos und Sound, kann man sich hier dank des Konferenzsystems „Piazza“ auch online unterhalten. Auf andere Weise überzeugt „Pathfinder“, die Netz-Repräsentanz des Time Warner-Konzerns: Es warten elektronische Ausgaben von Magazinen wie „Time“ oder „People weekly“ – der Entertainment-Gigant hat sogar an Spieltests gedacht, und auch die 100 besten Locations für einen Quickie dürften unter dem Stichwort „Sex in America“ Interessenten finden. Wer zu Time Warner will, wählt jedenfalls <http://www.timeinc.com>. Wer sich dagegen die als Soundfiles gespeicherten Musikstücke Hunderter Bands downloaden möchte, sollte unter <http://www.iuma.com> nachschauen. Dort landet man nämlich beim „Underground Music Archive“, das bald auch Livekonzerte aus dem Cyberspace zu bieten hat. Bösartig lange Ladezeiten sind hier allerdings keine Seltenheit!

## MOVIES & TREKKIES

Die „Movie Database“ (<http://www.leo.org/Movies/>) bietet Infos, Kritiken und Videoclips zu Klassikern und aktuellen Hits der

Filmindustrie. Jeder Internaut auf der Welt kann hier seine persönliche Online-Wertung zu einem Film abgeben, daraus wird dann die globale Durchschnittsnote errechnet. Unter der Adresse <http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/index.html> landet man hingegen in der Star Trek-Galaxis: Infos zu den TV-Serien und Kinofilmen rund um die Abenteuer der Enterprise lassen sich hier ebenso abrufen wie nette Bildchen von Spock und Co. – sogar ein Sprachführer in Klingonisch ist mit von der Partie!

## EVENTS, KULTUR & POLITIK

Wer sein Geld für Internet-Gebühren verbraten hat, statt sich ein Flugticket nach Las Vegas zu kaufen, wo Amerikas größte Computermesse, die COMDEX, stattfindet, kann die Highlights dieser Veranstaltung unter <http://www.halcyon.com/comdex/welcome.html> auf einem virtuellen Messerundgang besichtigen. Statt „comdex“ darf man auch „ces“ verwenden und landet dann eben auf der CES. Diese Seiten markieren übrigens einen Trend, denn in Zukunft wird wohl ein ansehnlicher Teil der Produkt-Präsentationen über den Daten-Highway laufen.

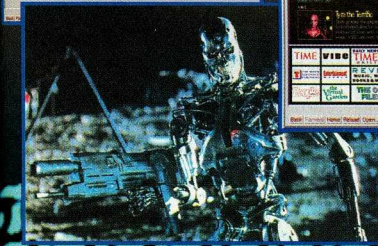
Wen es mehr zu Schöngesteigern zieht, der darf sich auch in den Pariser Louvre einklinken (<http://mistrall.enst.fr/louvre>) und dort Digi-Lisas Lächeln auf den Zahn fühlen – oder man wählt <http://rs6000>.

[bv.uic.edu:80/museum/](http://bv.uic.edu:80/museum/) und landet im virtuellen Dino-Museum. Die Beschreibungen sind hier mit größter Sorgfalt verfaßt, erstklassige Bilder bzw. Videosequenzen sorgen zudem für „Jurassic Park“-Feeling im Internet.

Tja, und werdende Politiker hängen sich schließlich ans Weiße Haus (<http://www.whitehouse.gov>), um das Machtzentrum Amerikas von innen zu begutachten oder Kater Socks einen Gruß im Gästebuch zu hinterlassen. (M. Semino)

## IM NETZ GEFANGEN

Haben die ausgewählten Leckerbissen aus dem Internet gemundet? Dann könnte ja vielleicht Interesse an ähnlichen Adresslisten anderer Netzwerke bestehen. Sollte das der Fall sein, bitten wir um eine Zeitschrift, ob solche Ausflüge auf dem Multimedia-Highway zur Standardrubrik im Heft werden sollen!





# Joker SHOP

**JETZT NUR  
NOCH  
SENSATIONELLE  
29,- DM !**



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! Ehemals für kultige 49,- DM, jetzt nur noch 29,- DM

Nr. 300001

**DAS ERSTE SAMMLER-ANGEBOT:** Der komplette PC Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM



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. 50003

**Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“ samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!**

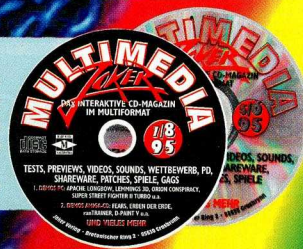
Für leserliche 39,- DM pro Band



Nr. 600001

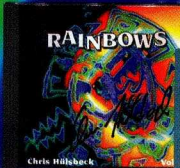
**Multimedia-Beilag-CD:** Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen.

Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



Nr. 100001

**DAS ZWEITE SAMMLER-ANGEBOT:** Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM



Nr. 70001

**Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Turrican“ und jetzt auch „Rainbows“, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!**

Für klingvolle DM 31,- pro CD



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



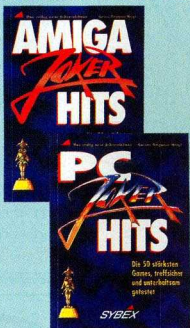
Nr. 200000 / Nr. 400000  
 Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich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



Nr. 100000  
 Horizonsweiterung – 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. 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. 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,-



Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung  
☐ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (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                  | <input type="checkbox"/> 11/91                                                   | <input type="checkbox"/> 9/92  | <input type="checkbox"/> 10/92 | <input type="checkbox"/> 11/92 | <input type="checkbox"/> 12/92 | <input type="checkbox"/> 1/93  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 2/93                                                    | <input type="checkbox"/> 3/93  | <input type="checkbox"/> 4/93  | <input type="checkbox"/> 5/93  | <input type="checkbox"/> 7/93  | <input type="checkbox"/> 9/93  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 10/93                                                   | <input type="checkbox"/> 11/93 | <input type="checkbox"/> 12/93 | <input type="checkbox"/> 1/94  | <input type="checkbox"/> 2/94  | <input type="checkbox"/> 3/94  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 4/94                                                    | <input type="checkbox"/> 5/94  | <input type="checkbox"/> 7/94  | <input type="checkbox"/> 9/94  | <input type="checkbox"/> 10/94 | <input type="checkbox"/> 11/94 |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 12/94                                                   | <input type="checkbox"/> 1/95  | <input type="checkbox"/> 2/95  | <input type="checkbox"/> 3/95  | <input type="checkbox"/> 4/95  | <input type="checkbox"/> 5/95  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 7/95                                                    | <input type="checkbox"/> 9/95  |                                |                                |                                |                                |  |  |
| Straße/Hausnr.                                                                                                               | 100001     | Sammler-Angebot              | <input type="checkbox"/> Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 200000     | Sonderheft                   | <input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Strategie           |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
| PLZ/Ort                                                                                                                      | 300000     | PC Joker                     | <input type="checkbox"/> 6/92                                                    | <input type="checkbox"/> 1/93  | <input type="checkbox"/> 2/93  | <input type="checkbox"/> 3/93  | <input type="checkbox"/> 4/93  | <input type="checkbox"/> 6/93  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 8/93                                                    | <input type="checkbox"/> 9/93  | <input type="checkbox"/> 10/93 | <input type="checkbox"/> 11/93 | <input type="checkbox"/> 12/93 | <input type="checkbox"/> 1/94  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 2/94                                                    | <input type="checkbox"/> 3/94  | <input type="checkbox"/> 4/94  | <input type="checkbox"/> 6/94  | <input type="checkbox"/> 8/94  | <input type="checkbox"/> 9/94  |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              | <input type="checkbox"/> 10/94                                                   | <input type="checkbox"/> 11/94 | <input type="checkbox"/> 12/94 | <input type="checkbox"/> 1/95  | <input type="checkbox"/> 2/95  | <input type="checkbox"/> 3/95  |  |  |
| Datum/Unterschrift                                                                                                           |            |                              | <input type="checkbox"/> 6/95                                                    | <input type="checkbox"/> 8/95  |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 300001     | Sammler-Angebot              | <input type="checkbox"/> Alle PC Hefte von 1993 & Sammelordner                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
| Einfach einsenden an:<br><b>JOKER VERLAG<br/>       JOKER SHOP<br/>       BRETONISCHER RING 2<br/>       85630 GRASBRUNN</b> | 400000     | Megablast                    | <input type="checkbox"/> 1/92                                                    | <input type="checkbox"/> 4/93  | <input type="checkbox"/> 1/94  | <input type="checkbox"/> 2/94  | <input type="checkbox"/> 3/94  | <input type="checkbox"/> 4/94  |  |  |
|                                                                                                                              | 500002     | Mousepads                    | <input type="checkbox"/> Stück                                                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 50003      | Whale's Voyage Rollenspielb. | <input type="checkbox"/> Stück                                                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 600001     | Beilag-CD                    | <input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95                      |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 70001      | Hülsbeck Exklusiv-CD         | <input type="checkbox"/> Turrican <input type="checkbox"/> Rainbows              |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 70002      | Joker Bücher                 | <input type="checkbox"/> Amiga Joker Hits <input type="checkbox"/> PC Joker Hits |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 800001     | Joker-CD für CD-ROM          | <input type="checkbox"/> Stück                                                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              | 900007     | Joker-Telefonkarten          | <input type="checkbox"/> Stück                                                   |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              |                                                                                  |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |
|                                                                                                                              |            |                              |                                                                                  |                                |                                |                                |                                |                                |  |  |

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



August September

1. Di  
2. Mi  
3. Do  
4. Fr  
5. Sa  
6. So  
7. Mo  
8. Di  
9. Mi  
10. Do  
11. Fr  
12. Sa  
13. So  
14. Mo  
15. Di  
16. Mi  
17. Do  
18. Fr  
19. Sa  
20. So  
21. Mo  
22. Di  
23. Mi  
24. Do  
25. Fr  
26. Sa  
27. So  
28. Mo  
29. Di  
30. Mi  
31. Do

# MEHR MULTIMEDIA AB 25. AUGUST

In knapp acht Wochen ist der **JOKER** wieder Trumpf – und sticht mit ausgeklügelten Testberichten, ausführlichen Specials, hintergründigen Infos, preisträchtigen Wettbewerben und feinsten Lösungshilfen zu aktuellen CD-Spielen. Neu abgemischt wird auch die beigelegte Schillerscheibe, wobei wir da heute schon wieder diverse Neuerungen und Verbesserungen versprechen können!

Als testfähige Versionen haben uns die Hersteller folgende Highlights versprochen: **APACHE LONGBOW**, **ACROSS**

**THE RHINE** und **POLE POSITION** für PC- bzw. Amiga-Simulanten, **COMMAND & CONQUER** für Strategen, den knobeligen „7th Guest“-Nachfolger **11TH HOUR** auf PC und Mac, das geniale **LEMMINGS 3D** auf PC und Playstation und das gruselige Adventure **I HAVE NO MOUTH...** sogar für all diese Systeme! Rechtzeitig zum Schulanfang werden wir zu dem **ALLES ÜBER LERN-SOFTWARE** berichten, und wer um die Chancen seiner Hardware bangt, sollte keinesfalls die **GROSSE HER-**

**STELLER-UMFRAGE: WELCHEN SYSTEMEN GEHÖRT DIE ZUKUNFT?** versäumen.

Unnötig zu sagen, daß die nächste Zukunft dem nächsten **MULTIMEDIA JOKER** gehört und man das Heft daher auch keinesfalls versäumen darf – wer jetzt preiswert abonniert, hat damit dank beschleunigter Direktlieferung ohnehin keine Probleme, ansonsten sollte der Besuch am Kiosk für den 25. August unbedingt fest vorgemerkt werden. Liegt der Terminkalender griffbereit?!



## INSERTENTEN

|             |        |              |                |                    |                   |
|-------------|--------|--------------|----------------|--------------------|-------------------|
| Althoff     | 55     | Hübner       | 83             | Profi Soft         | 47                |
| Bergler     | 57     | Impressions  | 31             | Rohrbach           | 55                |
| Blue Byte   | 2      | Joker Verlag | 43, 61, 67, 87 | Starbyte           | 13                |
| Call & Play | 35     | Kröger       | 43             | Topshare           | 83                |
| CCS/MSC     | 77     | Lili         | 17             | TopWare PC Service | 100               |
| Com Mod     | 17     | Media Point  | 25             | Vial               | 71                |
| Cybersoft   | 77     | Media World  | 83             | Poster             | Infogrames        |
| Data House  | 43     | Micronik     | 99             | Poster             | Spectrum Holobyte |
| Exotica     | 38, 39 | MicroProse   | 15, 20, 21     |                    |                   |
| Heimets     | 77     | Presse-Toto  | 77             |                    |                   |



- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.

- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen

- drei 5,25 Laufwerksschächte

- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich

- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten

- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

**499,-**

## Zubehör

Maus-Joystick  
Adapter  
elektronisch

Maus-Joystick  
Adapter mechanisch

Kickstart-ROM

V.1.3 / V.2.05 / V.3.0

V.3.1 für A-500/1200/2000/4000

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000

Umschaltung per Schalter oder automatisch

per Tastendruck, Maus oder Joystick

dto., jedoch mit Flachbandkabel

therm. Leistesteuerung für 12 V-Lüfter



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr

AT-Bus Adapter für A-600/1200

von 2,5 auf 3,5, mit Stromkabel

und 10 cm Festplattenkabel

Doppel AT-Bus

Festplattenadapter

für 2,5 und 3,5 HDD

an A-600/1200 mit Stromkabel

2,5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm

2,5 Festplattenkabel, für 3,5 Schacht

2-fach Umschaltplatine A-600

3-fach Umschaltplatine A-600

für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel

für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0



3-fach Umschaltplatine A-1200

für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.)

und V.3.0 oder V.3.1 (Paar)

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software)

Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software)

Controller

AT-Bus 500/2000

AT-Bus A-500 int. M-TEC

SCSI-Bus OKTAGON 2008

SCSI-Bus FASTLANE Z3

2,5 und 3,5 Festplatten

Amiga 4000 Tower

Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf

3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf

3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf

3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

## Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers.  
Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5,25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse komplett

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungslatune (einzeln)

Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W

(Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine)

Amiga 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers.

Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface

oder PC-Tastatur mit Interface.

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-2000 Tower, 230 Watt

Netzteile für A-2000 Tower, 250 Watt

Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungslatune mit 7 Zorro II/III und

6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-3000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T)

Netzteile für A-4000 Tower, 250 Watt

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers.  
Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungslatune mit 7 Zorro II / III und

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

## A-1200 Bus Erweiterungslatune

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

## A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.

Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

## A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine)

## Laufwerke

### 3,5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Df3:

Farbe: Amiga 880 KB 95,-  
Farbe: Schwarz 880 KB 105,-

### 3,5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör

3,5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5,25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, Metallgehäuse abschaltbar

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-  
SyQuest 270 MB SCSI 679,-  
270 MB Medium 129,-

## Tastatur-Interface

amiga-eigenes, lötfrei

PC-Interface für CD-32

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000

## PC-Interface

für A-600/1200

Installation mit

Folien-Flexkabel (lötfrei)

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur

Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges

Spiralkabel verbunden. Installation mit

Folien-Flexkabel (lötfrei)

Händler Anfragen erwünscht.

## Turbokarten und

## RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-

Blizzard 1230 III/50 479,-

M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel

4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel

## Speichererweiterungen

512 KB RAM - A-500 intern

1 MB RAM - A-500 PLUS intern

1 MB RAM - A-600 intern

mit Uhr und Akku

2 MB RAM - A-500 intern

mit GARY-Adapter Uhr

und Akku abschaltbar

512 MB RAM - A-500 intern

1 MB 32 Bit / 72 pin

2 MB 32 Bit / 72 pin

4 MB 32 Bit / 72 pin

8 MB 32 Bit / 72 pin

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten

für Amiga 2000/3000 dtsh.

für Amiga 4000 dtsh.

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh.

Tastaturgehäuse, leer,

für original A-1200/500 Tastatur

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



FAZT:  
Für den Profi  
der erste wirklich  
komplettentwerfene  
Tower-Systeme!



AMIGA TEST  
Sehr gut  
Amiga 4000 Tower  
10,4  
aus 12  
Amiga 4000 Tower

Tel. 02171 / 2 83 86 - 88  
Fax +49 - 2171 / 2 83 89

**Micronik Computer Service**  
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen  
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9<sup>h</sup> - 13<sup>h</sup> und 14<sup>h</sup> - 18<sup>h</sup>, Sa. 10<sup>h</sup> - 14<sup>h</sup> — An der A3 Ausf. Opladen



# Gesucht - und gefunden!

Sabine Huber, die find ich! Mal schauen. **MÜNCHEN** ....  
**HUBER SAB**... Aha, **Schlossallee 17** ... **TELEFON 089-6520823**. Einfach genial dieses D-Info! Und Mobilfunk hat sie auch .... **0172-1630035**! Spitzenmäßig. So, das hätten wir. Und jetzt brauche ich noch eine Wohnung. Besser ich suche über einen Makler. **MÜNCHEN** .... **IMMO**... oh jeh, sind das viele! Die haue ich besser in eine Mailing-Datei und schreib sie einfach **ALLE** an. Erledigt! Klasse Teil dieses D-Info! **Einfach, gut recherchiert!**



Alles auf nur 1 CD-ROM

**49,95 DM**  
 Unverbindliche Preisempfehlung

**D-Info**  
 Über 30 Millionen Einträge

Die Adress- und Telefonauskunft Deutschlands

Für DOS und Windows

396 000 lesen täglich BILD-München

**Hamburgs TV-Ekel Joachim Steinhöfel (Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht schöne Münchnerin zwecks Heirat**

VON JANNIK SCHLÄGER  
 München - Rüdiger Deyl, Kurzhorn, Ingemar, Grottel, Erhard, Bort, Dreyer, jeder kennt die Geschichte, wenn ein schändliches Schicksal vor sich herschleicht. In Hamburg, das ist anders. Hier haben sie die "Kotzbrocken". Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

Der Reporter hat seine Zusage gegeben. Er wird die Redaktion "Kotzbrocken" besuchen und sie bei ihrer Suche unterstützen. Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

Der Reporter hat seine Zusage gegeben. Er wird die Redaktion "Kotzbrocken" besuchen und sie bei ihrer Suche unterstützen. Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

Der Reporter hat seine Zusage gegeben. Er wird die Redaktion "Kotzbrocken" besuchen und sie bei ihrer Suche unterstützen. Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

Der Reporter hat seine Zusage gegeben. Er wird die Redaktion "Kotzbrocken" besuchen und sie bei ihrer Suche unterstützen. Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

Der Reporter hat seine Zusage gegeben. Er wird die Redaktion "Kotzbrocken" besuchen und sie bei ihrer Suche unterstützen. Die Redaktion "Kotzbrocken" sucht eine schöne Münchnerin zwecks Heirat.

## D-Info im Detail:

- Auswahl eines Ortes über Postleitzahlen- oder Ortsdatenbank
- Suchlisten nach Telefonbüchern, Buchabschnitten, Vorwahlen oder Ortsnetzen
- Alle Telefonteilnehmer gelistet in einem Buchabschnitt
- Alphabetisch sortierte, deutschlandweite Gesamtadressenliste
- Suche über Namen durch eingrenzend, sich anpassende Suche
- Volltextsuche nach verschiedenen Begriffen wie Name, Vorname, Straße, Telefonnummer und Namenszusatz
- Ergebnisspeicherung in einer Suchliste mit optionaler Exportmöglichkeit
- Suchliste mit allen Straßen einer Gemeinde
- Auswahl und Anzeige der in einer Straße vorhandenen Teilnehmer
- Straßenlisten nach Hausnummern oder alphabetisch sortiert
- Bundesweite Identifikation des Teilnehmers über die Telefonnummer
- Regionale und gesamtdeutsche Suche
- Logische Verknüpfung (UND / ODER) von Stichwörtern bei Suche oder Export
- Export-Funktion (ohne Mengenbeschränkung) mit mailinggerechten Daten
- Schnelle Bearbeitung und einfache Bedienung
- Für Personal Computer unter DOS und Windows

**D-Info**

Die Adress- und Telefonauskunft Deutschlands

Über 30 Millionen Einträge!

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare