

JOKER VERLAG

DM 7,- / öS 56,- / sfr 7,- / hfl 9,40 / Lit 8.300 / DR 1.300



MULTIMEDIA

11/12'95

DAS MAGAZIN FÜR INTERAKTIVES ENTERTAINMENT VON CD

NOVEMBER DEZEMBER



**ALLE WEIHNACHTS-
HIGHLIGHTS**

**FÜR PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, SATURN & PLAYSTATION**

**MIT MULTIMEDIA
STADTFÜHRER**

**ZU DEN INTERESSANTESTEN
EVENTS IN DEUTSCHLAND**

**FRANKENSTEIN
INCIDENT AT ROSWELL
STAR TREK OMNIPEDIA
CRUSADER
WIPEOUT
BUG!**

MULTIMEDIA TOTAL

AM PRÜFSTAND:

Microsoft
Windows 95

**AUS LONDON:
MESSEBERICHT ECTS
FÜR AMIGOS: DAS SX³²
FÜR JEDEN PC:
VIDEOSTUDIO
AUF TV-KARTE**

SONDERTeil: LÖSUNGSHILFEN
COMMAND & CONQUER
PHANTASMAGORIA
PRIMAL RAGE
U.V.A.

MULTIMEDIA
JOKER
MULTIMEDIA
JOKER

GENTLEMAN CLUB

Virtual Casino



Monte Carlo *Intimate*

...und das sagt die Presse:

Bestes getestetes Erotik-Spiel
Multimedia Joker 5/6.95

**"Eine der wenigen Vorzeige-CD's
auf dem Erotik-Sektor"**
Erotik Digital 2/95

Top-CD
WIN CD-ROM
Guide 2/95

... eine gute
Wahl
CD-Direkt 4/95

Höchstbewertung
im Erotik-CD-Test
CD-Direkt 6/95

MODERN GAMES

BMS Modern Games Handelsagentur GmbH · Werner-von-Siemens-Straße 28 · 52477 Alsdorf
Tel.: 0 24 04-98 52-0 · Fax: 0 24 04-98 52-25

EDITORIAL

DER DOPPELSCHLAG

Willkommen zu einer Ausgabe, mit der es gleich zwei Events zu feiern gilt: Zum einen steht uns mit diesem November das sechsjährige Verlagsjubiläum ins Haus, zum anderen im Dezember mal wieder der Weihnachtsmann. Daß wir die saisonalen Software-Highlights in ausführlichen Tests abfeiern, ist aber ohnehin eine Selbstverständlichkeit, während wir uns bzw. unseren Lesern zum Geburtstag wieder etliche Neuheiten im Heft schenken – mehr dazu auf dieser sowie allen weiteren Seiten...



Landgericht: Bei Porno-Hatz übers Ziel geschossen

Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus

Wirtschaftlicher Schaden für Computerzeitschriften-Verlag im „offensichtlichen Mißverhältnis“ zur Bedeutung der Sache

Von Eckhard Müller-Jentsch

Der über fünfzigjährige Staatsanwalt hat die Mithras-Verlage, die in München seit 1987 eine Computerzeitschrift herausgibt, wegen Verstoßes gegen das Verbot der Pornographie angeklagt. Die Mithras-Verlage, die in München seit 1987 eine Computerzeitschrift herausgibt, wegen Verstoßes gegen das Verbot der Pornographie angeklagt. Die Mithras-Verlage, die in München seit 1987 eine Computerzeitschrift herausgibt, wegen Verstoßes gegen das Verbot der Pornographie angeklagt.

Landgericht: Bei Porno-Hatz übers Ziel geschossen

Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus

Wirtschaftlicher Schaden für Computerzeitschriften-Verlag im „offensichtlichen Mißverhältnis“ zur Bedeutung der Sache

Von Eckhard Müller-Jentsch

Der über fünfzigjährige Staatsanwalt hat die Mithras-Verlage, die in München seit 1987 eine Computerzeitschrift herausgibt, wegen Verstoßes gegen das Verbot der Pornographie angeklagt. Die Mithras-Verlage, die in München seit 1987 eine Computerzeitschrift herausgibt, wegen Verstoßes gegen das Verbot der Pornographie angeklagt.

DER BEFREIUNGSSCHLAG

Zunächst aber eine besonders gute Nachricht: Während andere betroffene Fachverlage die jüngsten Beschlagnahmen wegen Annoncen für vorgeblich pornographische Erotik-CDs widerspruchslos akzeptierten, haben wir gegen diese offensichtliche Ungerechtigkeit und Gefährdung der Pressefreiheit gekämpft – und gewonnen! In einem viel beachteten Grundsatzurteil (u.a. berichtete „Focus“ über das Thema, und die „Süddeutsche Zeitung“ textete sogar die Headline „Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus“) hob die 11. Strafkammer am Landgericht München I den Beschluß wegen Unverhältnismäßigkeit auf und schob weiteren Vorfällen dieser Art durch die glasklar formulierte Urteilsbegründung einen Riegel vor. Der Staatsanwalt hinter der Affäre muß seine obskuren Profilierungsversuche nun in einer Dienstaufsichtsbeschwerde sowie anlässlich von Schadensersatzforderungen verantworten.

DAS PHÄNOMEN

Für PC-User scheint es derzeit nur ein Thema zu geben: „Windows 95“. Das mit Spannung erwartete und mit Vorschußlorbeeren bedachte Betriebssystem von Microsoft soll ja insbesondere multimedialen Anwendungen zu gute kommen, weshalb wir es in dieser Ausgabe unter just diesem Gesichtspunkt auf Herz und Nieren getestet haben – mit sehr vielversprechenden Ergebnissen!



DER HOFFNUNGSTRÄGER

Unter den Konsoleros sorgt dagegen Sonys neue CD-Konsole für Gesprächsstoff: Kann die Playstation den am Boden liegenden Konsolenmarkt frisch beleben? Ist sie wirklich das ultimative Digi-Spielzeug, oder sollte man doch besser zu etablierten Konkurrenzprodukten wie Segas Saturn oder das 3DO greifen? Und wird die Marketing-Macht des Elektronik-Giganten ausreichen, um auch gegen kommende Hardware wie Nintendos Ultra 64 zu bestehen? Erste Aufschlüsse gibt die erste Playstation-Software, zu bewundern in diesem Heft!



DIE NEUHEITEN

Gerade unter dem Aspekt der Jubiläumsfeierlichkeiten wollen wir zum guten Schluß aber noch zwei Extravaganzen dieser Ausgabe herauspicken. So starten wir eine Reihe mit multimedialen Stadtführern, wo die deutschen Metropolen auf ihre thematischen Besonderheiten abgeklopft werden. Den Anfang machen Events und Entwicklungen im heimatischen München; Frankfurt, Hamburg oder Berlin werden folgen. Und wer das Heft mit der Beilag-CD erworben hat, auf den wartet ein besonderes Schmankerl im Magazin-Teil: Ab sofort können sämtliche Videos per simplem Klick in einen Fullscreen-Modus umgeschaltet werden! Na, denn viel Spaß beim Anschauen, Lesen und (Weihnachten) feiern.



11/12 MULTIMEDIA JOKER:

SPIELE

PC CD-ROM

Ascendancy	84
Battle Beast	92
Battle Isle 3	80
Burn: Cycle	94
Capitalism	82
Crusader	38
Destruction Derby	32
Fade to Black	25
Frankenstein	19
Heroes of Might & Magic	93
Kurztests: Budget	95
Magic Carpet 2: The Netherworlds	86
Need for Speed	94
NHL 96	26
Phantasmagoria	40
Pinball Illusions	94
Primal Rage	22
Q-Pop	93
Rayman	24
Sim Isle	18
WipEout	33
WWF Wrestlemania – The Arcade Game	92

MAC

Burn: Cycle	94
Frankenstein	19
Primal Rage	22
Sim Isle	18

AMIGA & CD³²

Benefactor	92
Fears	88
Super Skidmarks	90

3DO & JAGUAR-CD

Alone in the Dark	94
Flying Nightmares	92
NHL 96	26
Primal Rage	22

SATURN & PLAYSTATION

Bug!	36
Crusader	38
Destruction Derby	32
Digital Pinball	93
Fade to Black	25
NHL 96	26
Rayman	24
Primal Rage	22
Ridge Racer	34
Street Fighter – The Movie	20
Virtual Hydlide	93
WipEout	33

SOFTWARE

PC CD-ROM

3D Game Creation System	67
Chippendales	72
Cubasis Audio	66
Das All – Eine Enzyklopädie	70
Das Bi-Ba-Butze-Haus	68
Das große Data Becker Lexikon	71
D-Atlas	70
Die Geheimnisse Ägyptens	72
Die vierfüßigen Freunde	68
Incident at Roswell	64
Michelangelo	71
Pamela Anderson	72



SOFTWARE: Wer sich unter dem Weihnachtsbaum ein angeblich echtes, wenn auch seziertes Alien, schöne, wenn auch nackte Menschen, eine umfangreiche Enzyklopädie zur Enterprise, ein digitales Tonstudio, einen Spiele-Baukasten oder lehrreiche Software für den Nachwuchs wünscht, bitte sehr: Auf den entsprechenden Testseiten stellen wir die aktuelle Multimedia-Software in Wort und Bild vor!

SPIELE: Alle Weihnachts-Hits für alle Systeme in einem Heft – samt den ersten Tests zu CD-Games für Sonys brandneue Playstation! Im Sinne eines gut bestückten Gabentisches wird diese Ausgabe vom Nikolaus persönlich als Wunschliste anerkannt: Mehr Struktur, Kompetenz, Bilder und Angaben zu Genre, Altersempfehlung und benötigter Hardware kann sich selbst das Christkind nicht wünschen!



Roswell – The Original	64
Spiel mit uns im Park	68
Star Trek Omnipedia	62

MAC

Cubasis Audio	66
Die vierfüßigen Freunde	68
Incident at Roswell	64
Roswell – The Original	64
Spiel mit uns im Park	68
Star Trek Omnipedia	62

CD³² & CD-i

Incident at Roswell	64
Roswell – The Original	64

HARDWARE

Das Fernsehstudio in der DOSe:	
Movie Media	29
Multimedia für die Amiga-Konsole:	
Das SX ³²	28

SPECIALS

Das Multimedia-Betriebssystem für den PC: „Windows 95“	74
Messe-Nachlese: ECTS London '95	10
Multimedia-Stadtführer, Teil 1: München	58
Preis Ausschreiben: Der Sound für Sieger	44

RUBRIKEN

Abo-Coupon	63
Charts	78
Comic	77
Editorial	3
Impressum	56
Joker Shop	96
Kleinanzeigen	56
Leserbriefe	14
Lösungshilfen	45
News-Schnipsel	7
Siebertreppchen	56
Terminkalender/Poster	50
Vorschau	98
Wegweiser	6



HARDWARE: Auf PC-User und Amiganer warten zum Fest der Feste harte Fakten über zwei sehr empfehlenswerte Neuanschaffungen: Die eine macht aus der DOSe ein vollwertiges Videostudio samt Schneiderraum und TV-Empfang, die andere das CD³² zum vollwertigen AGA-Computer – auf Wunsch inklusive Festplatte, Floppylaufwerk und Zusatz-RAM! Wenn es also dieses Jahr auch ein bißchen mehr sein darf...

SPECIALS: In dieser Ausgabe verlosen wir musikalische Multimedia-CDs samt Player, beleuchten ausführlich das neue PC-Betriebssystem „Windows 95“, lassen sämtliche Messe-Neuheiten der „ECTS London '95“ nochmals Revue passieren und starten vor allem eine Reihe mit Stadtführungen für multimedial Interessierte – erstmalig werden in einer Zeitschrift alle einschlägigen Events vorgestellt!





DAS HEFT

Die Struktur: Zur leichteren Auffindbarkeit bestimmter Artikel haben wir die Seiten des Multimedia Jokers mit einem in Muster und

Farbe wechselnden Rahmen umgeben – Software für den PC ist z.B. orange umrandet, solche für das Saturn beige, 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 unser „Diskus“-

HIER EINE 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%



Maskottchen mit einem passenden Gesichtsausdruck. Unterhalb des Bewertungskästchens befindet sich schließlich die Technik-Ecke, in der An-

gaben zu System, Hardware-Konfiguration (besonders interessant für PC-Soft) und zu Besonderheiten stehen.

DIE CD ENTHÄLT:

1. Das Magazin (für PC und Mac) mit Textbeiträgen, Spielsequenzen, Videos und Slideshows zu

PHANTASMAGORIA
FADE TO BLACK
PRIMAL RAGE
MAGIC CARPET 2
BATTLE ISLE 3
DIE SIEDLER II
PAX IMPERIA 2
SCHLEICHFAHRT
TOUCHÉ
STONEKEEP
POWER SPORTS SOCCER
ROSWELL – THE ORIGINAL
STAR TREK OMNIPEDIA
MESSEBERICHT VON DER ECTS IN LONDON
WETTBEWERB „LESERCLIP“
JOKER-TV: „URLAUBSVERHANDLUNGEN“

2. Die DOS-Partition mit

2.1. Amiga-Spieledemos zu

FEARS
GLOOM
BEHIND THE IRON GATE
SPERIS LEGACY
STAR CRUSADER
SUPER STREET FIGHTER II
SUPER STREET FIGHTER II (AGA)
VIROCOPI
WHALE'S VOYAGE II
WHEELSPIN

2.2. Amiga-Demos

BOSNISK METALL
DEEP
GENERATION X
MAN ON THE MOON
PLANET M.

2.3. Amiga-PD

DELUXE GALAGA
PSYCHO SQUARES
SPRINGTIME
THESIUS XII



2.4. PC-Spieledemos zu

BLEIFUSS
MAGIC CARPET II
THE DIG
EMPIRE II
FATAL RACING
Q-POP
Q-POP SCREENSAVER
NEED FOR SPEED
TALISMAN
WORMS

2.5. PC-Shareware

1994 POOL GAMES
ANDROMEDAS ERBE
CRAZY CHANGE
CUBASIS-DEMO
ENERGIE-MANAGER
GLÜCKSWAND FÜR „WINDOWS“
IT'S CRAZY
KELLOGG
KRYPTON EGG
OSCAR

TRICKY QUIKY GAME
ESCAPE FROM RAGOR
SKUNNY KARTS
THE MAGIC CIGARETTES

2.6. Patches zu aktuellen PC-Spielen

3. Die Mac-Partition mit

3.1. Spieledemos und Shareware für den Mac

FRANKENSTEIN
ACTION DOME
CHIRAL
CITADEL OF DEAD
EL-LIXIR
GOLD PUSHER
SPACE INVADER
ULTIMA 3

3.2. Mac-Utilities (Shareware)

BIG SECRET
MAC COUNTDOWN CALENDER
IMAGE MASTER
GUILLotine
ATARI EDITOR



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.

Die PC-Demos lassen sich ganz einfach installieren, indem man im Hauptverzeichnis der CD den Befehl „DEMO“ aufruft und dann den Anweisungen folgt. „Windows 95“-Benutzer starten den Installer von der DOS-Eingabeaufforderung aus. Sollte der Auto-Installer im Einzelfall 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 funktioniert leider noch nicht ganz so bequem, sollte jedoch nach einem Blick in den „LIESMICH.TXT“ der Amiga-Schublade keinen Ärger verursachen: Man wechselt per „Shell“ ins Amiga-Verzeichnis („CD CD0:AMIGA“) und ruft dann den DMS-(Ent-)Packer mit „EXECUTE RENNICH.EXE“ auf. Zudem muß man ein ISO-fähiges Filesystem haben, was aber bei fast jedem der Fall sein dürfte.

Die Videos des Magazinteils lassen sich nun auch im Fullscreen-Modus abspielen! Dazu klickt man auf die hier gleich mal abgebildeten wunderhübschen Größer- und Kleiner-Buttons. Viel Spaß dabei!

VIDEO-KONTROLLE



NEWS

SCHNIPSEL



Politik soll der Schule eine Prämie gönnen
 Ein Artikel in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über die Bedeutung der Politik in der Schule.

Wunder im Meer
 Ein Bericht in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über die Entdeckung eines neuen Tieres im Meer.

Kulturelle Bedeutung der Ornatamente
 Ein Artikel in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über die kulturelle Bedeutung von Ornatemen.

Tierchen von
 Ein Artikel in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über die Entdeckung eines neuen Tieres.

Politik soll der Schule eine Prämie gönnen
 Ein Artikel in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über die Bedeutung der Politik in der Schule.

Ein Urteil für
 Ein Artikel in der Zeitschrift 'Der Spiegel' vom 12. April 1994, S. 48, über ein Urteil.

KOSMISCHE PREISE



Wer „Ascendancy“ testet, darf auch **Ascendancy-Preis ausschreiben** machen. Und wer sich in den Weltraum begibt, darf die richtige Ausrüstung nicht vergessen – schon gar nicht, wenn er sich dort (wie beim aktuellen Stratego-Hammer von **Softgold**) mit Unmengen von oft recht böswilligen Aliens herumschlagen muß. Als anerkannt korrekte Ausrüstung wird von uns daher verlost:

- 4 x **ASCENDANCY-JACKE**
- 4 x **ASCENDANCY-TASCHENRECHNER**
- 4 x **ASCENDANCY-TERMINPLANNER**

Als Gegenleistung verlangen wir lediglich eine Postkarte mit dem Namen des Programmerteams, das für den brandneuen Krawall im All verantwortlich zeichnet. Kleiner Tip für Rudi Ratlos: Ein beschrifteter Rücken kann hier entzücken! Ever entzückendes Kärtchen samt Gewinnwunsch geht an den:

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



NEUES VOM INFO-HIGHWAY

Meist machen Mailboxen und Netzwerke nur dann Schlagzeilen, wenn's gerade mal wieder Ärger gegeben hat – vornehmlich mit dem Staatsanwalt. Als kleiner Ausgleich hier ein paar gute Neuigkeiten:
 Auch **Coca Cola** nennt mittlerweile eine Internet-Homepage sein eigen – über <http://www.cocacola.com> sind die Kult-Trinker zu erreichen. Dort wird dann etwa ein „Verbraucherbriefkasten“ bereitgehalten, Werbespots aus Funk und Fernsehen dürfen bestaunt werden, und

ein paar kleine Zockereien sind ebenfalls im Angebot.
 Der weltweit größte Online-Dienst noch vor CompuServe ist mit 3,5 Mio. Mitgliedern **America Online**. Das stimmt natürlich nur, wenn man das noch etwas weitmaschiger gestrickte Internet beiseite läßt, aber dahinter steckt ja auch kein kommerzieller Anbieter. In Deutschland haben die Online-Amis zwar erst einen Feldversuch laufen, doch bis Weihnachten wollen sie auch hierzulande offiziell loslegen. Und zwar zusammen mit **Bertelsmann**, was ja ganz gut paßt, handelt

GATEWAY 2000 EUROPE

es sich dabei doch wiederum um die zweitgrößte Mediengruppe der Welt... Last but not least betreibt der PC-Direktversender **Gateway 2000** seit jüngstem eine Mailbox für den Kundensupport. Unter der gebührenfreien Nummer **0130/82 94 42** gelangt man an BIOS-Updates, neue Treiber und andere Nützlichkeiten.



OOOPS!



Habt Ihr gewußt, daß sogar Redakteure irren können? Wir haben im letzten Heft über die Zusammenarbeit von **Attic** und **Sir-Tech** in Sachen „Druidenzirkel“ berichtet. Dabei handelt es sich jedoch nicht um den Beginn einer

wunderbaren Dauerfreundschaft, sondern um ein Einzelprojekt; ansonsten sind die Sirs nach wie vor mit **Softgold** verbandelt. Wir haben die Hüte bereits abgenommen und Asche in den Salzstreuer gekippt...



FSK VS. USK

Wenn Film und Spiel zusammenwachsen, dann läuft das unter dem Begriff „Multimedia“. Okay, bloß die Jugendschützer scheinen noch nicht so weit zu sein – derzeit entbrennt ein Kompetenzkampf der zuständigen Gremien!

Da hatten sich die Softwarehersteller zusammen mit dem **Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)** endlich darauf verständigt, nach dem Vorbild der **Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)** ihre eigene Überwachungseinrichtung einzuführen, die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**. Die **USK-Prüfer** arbeiteten sich auch flott in die Materie ein und kamen bislang in schöner Regelmäßigkeit zu durchaus vertretbaren Altersempfehlungen. So waren denn auch alle Beteiligten mit dem bisherigen Testlauf zufrieden. Alle? Nein, ein unbeugsamer Ju-

gendschützer aus Rheinland-Pfalz (Jugendschutz fällt in die Zuständigkeit der Länder) wollte plötzlich nichts mehr von der **USK** wissen und möchte lieber die **FSK** auch an die Software ranlassen. Wird die bundesweite Anerkennung der **USK** damit gekippt? Müssen wir in Zukunft **FSK**-Noten zu den Tests schreiben? Und wenn, könnte es damit zusammenhängen, daß diese Institution ihren Sitz zufälligerweise in Rheinland-Pfalz hat?

Noch steht nichts fest, noch wissen wir die Antworten auf all diese Fragen nicht. Aber dafür gehen wir gelegentlich ins Kino. Und da läuft z.B. der auch Jugendlichen zugängliche Abenteuerstreifen **Congo** – wo in einer Szene das indizierte „D...“ am Monitor vor sich hin blutet! Ein einzelner Ausreißer? Nun, in **Das Netz** wird munter „Warzenschwein 1A“ gezoxt, und den genaueren Inhalt dieses ID-Mach-

werks hier auch nur anzudeuten, würde uns mit mindestens drei Beinen ins Gefängnis bringen! Ist das nun schon verbotene Werbung für indizierte Software oder noch künstlerische Freiheit? Und vor allem: Wenn die Sache der für Filme zuständigen **FSK** bei der Altersklassifizierung gar nicht aufgefallen ist – kann man dieses Gremium in Sachen Spiele dann ernsthaft der **USK** vorziehen?



DER AMIGA LEBT!

Auf der Londoner ECTS und der Internationalen Funkausstellung in Berlin war erstmals das jüngste Baby der Escom-Tochter „Amiga Technologies“ zu bewundern – das Komplettpaket „Amiga Magic“.

Beim Auspacken fällt zuerst ein **A1200** aus dem Schaumstoff, dann stellt man fest, daß auch einige Anwenderprogramme

wie **TurboCalc 3.5** oder **Personal Paint 6.4** mit von der Partie sind – bis das Auge des Betrachters endlich auf **Pinball Mania** und **Whizz** zur Ruhe kommt. Nur das passende CD-ROM-Laufwerk muß man sich leider immer noch selbst besorgen. Je nach Festplatten-Ausstattung kostet das Digi-Zauberset **Amiga Magic** jedenfalls zwischen 699,- und 999,- DM.



STELLUNGSPROBLEME



Schreibtischtäter und Gymnastik? Wo kämen wir da hin! Das Kamasutra für Bürohengste wurde auch noch nicht geschrieben, also bleibt nur die Hardware-Lösung für die verspannte Rückenmuskulatur: ein höhenverstellbarer Tisch. Sitzen oder stehen, vor dem Vierbeiner von **Pelzel & Zaliukas Design** kann man beides. Viel mehr als Monitor, Tastatur und eine Packung Gelenkschmiere paßt allerdings nicht auf die Tischplatte,

so daß vor allem Tower-Besitzer besser ganz laaange Kabel für ihr Kellerkind anschaffen. Und das tun sie geschickterweise, bevor sie den **Lindbergh Multimedia-Arbeitstisch** kaufen, denn der erleichtert das Nummernkonto in der Schweiz um satte 2.200,- DM plus MwSt. Alle nun immer noch Interessierten humpeln zum Fachhandel oder zu: **Pelzel & Zaliukas Design**
Hohfederstr. 40
90489 Nürnberg

DAS TASTATUROFON

Wen die widernatürliche Trennung von Tastatur und Telefon schon lange ärgert, der schnappt jetzt seine letzten 690 Mark und investiert sie beim Fachhändler in das „Phoneboard“ von „Codis“.

Als Gegenleistung kriegt er dann ein in das PC-Keyboard integriertes Telefon mit allen

Schikanen (z.B. Lautsprecher für Freisprechbetrieb und Telefonnummernarchiv auf der Festplatte), das auch bei ausgeschaltetem Rechenknecht ganz normal funktioniert. Zum Lieferumfang des **Phoneboard** gehört sogar ein spezieller Kopfhörer – damit muß man dann wirklich keinen einzigen Finger mehr von der Tastatur nehmen...



DIE STEUERERKLÄRUNG

Ein Game kann letztlich immer nur so gut sein, wie es das benutzte Eingabegerät erlaubt – wer hier Grund zur Klage hat, sollte vielleicht mal einen Blick auf diese



brandaktuellen Alternativen werfen!

Dazu sollte sich freilich ein **Saturn** oder ein **CD-i** im Haushalt befinden: Seganer dürfen z.B. mit fünf neuen Pads von **Spec-travideo** liebäugeln, die allesamt Auto-feuer, Slow Motion und extralange Kabel besitzen – das Topmodell läßt sich sogar auf bestimmte Funktionen programmieren. Die Preise liegen zwischen 20,- und 50,- DM, also durchaus noch im Lowcost-Bereich. Beim knapp 130 Mark teuren **Sega Saturn Arcade Racer** handelt es sich dagegen zweifelsohne um ein Highend-Steuerrad. Etwas gewöhnungsbedürftig ist es trotzdem, aber für Autorennen gar nicht mal so übel. Last not least wäre das **CD-i Control Pad TP 520** von **Tecno Plus**

zu erwähnen, das u.a. drei Tempostufen zu bieten hat. In der limitierten Erstauflage für knapp 40 Märker liegt übrigens als Bonus ein Zweispieler-Splitkabel bei.



WIRTSCHAFTSKRIEG ABGEWENDET

Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin konkurrierten noch zwei verschiedene Systeme um den CD-Standard von morgen, jetzt hat man sich auf einen gemeinsamen Kompromiß geeinigt: Markteinführung ist Herbst 96!

Sony und **Philips** wollten die einseitig bespielbare **MMCD** einführen, das fast 30 Firmen starke Entwicklerkonsortium um

Toshiba und **Matsushita/Panasonic** setzte dagegen auf den digitalen Doppelwhooper **SDDVD**. Tatsächlich kommt nun aber die **Digital Video Disc (DVD)**, welche mit 4,7 Gigabyte die siebenfache Speicherkapazität der heutigen Silberlinge besitzt und dazu noch doppelseitig bespielbar ist. Und natürlich läßt sich die Scheibe gleichermaßen für Audio-, Video- und Computerdaten verwenden, bloß

(wieder-) beschreibbar ist leider auch die neue Super-CD noch nicht.

SONY

PHILIPS

TOSHIBA

Panasonic

DAS LOCH IM NETZ

Die Software des kalifornischen Herstellers „Netscape“ stellt so eine Art Quasi-Standard für Benutzer des Internet bzw. des World Wide Web dar. Bis vor wenigen Wochen galt er auch als sicherer Standard...

Doch nun gelang es zwei Erstsemester-Stu-

denten (!), mit einem gewöhnlichen PC (!!) innerhalb von einer Minute (!!!) den eingebauten Verschlüsselungscode für Privatdaten (z.B. Kreditkartennummern) zu knacken. Der Hersteller war natürlich entsetzt und versprach sofortige Abhilfe. Der ganze Vorgang dürfte aber nicht nur die In-

ternet-Benutzer nervös machen: **Netscape** war erst Anfang August an der US-Börse eingeführt worden, wo die vielversprechende Technologieaktie schon am ersten Handelstag von 28 auf 71 Dollar stieg. Zum Redaktionsschluß notierte sie bereits deutlich niedriger, nämlich bei rund 50 Dollar.

DIE MESSENACHLESE



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW – LONDON '95

Wir präsentieren Euch das Beste vom Besten, was die Herbst-ECTS den Zockern zu bieten hatte – auf der „Beilagscheibe“ in Form von Videos und Demos, hier alphabetisch nach Spieltiteln sortiert und für alle Systeme!

AFTERMATH (Playstation, Saturn)

Laut INTERPLAY ist dies das erste 2D-Plattformspiel, das die 32-Bit-Konsolen wirklich ausnutzt. Nachzuprüfen, sobald Superheld Vic durch zwölf Levels voller Überraschungen fliegt und hüpf.

AH-64 LONGBOW (PC)

Der „F-15“-Designer Andy Hollis hat diese Heli-Simulation für ORIGIN geschaffen; sie soll sich von anderen Apache-Versoftungen durch ihren hohen Realismus abheben. Man darf gespannt sein!

ALIEN TRILOGY (Playstation und Saturn)

Drei Filme auf einen Schlag will ACCLAIM hier versofen, und der erste Eindruck der auf 18 Levels verteilten 3D-Dungeons war gar nicht übel – insbesondere die Aliens sahen wunderbar scheußlich aus...

ALLIED GENERAL (PC, Mac)

Der Nachfolger zu „Panzer General“ rollt den Zweiten Weltkrieg aus alliierter Sicht noch mal auf. Das rundum verbesserte SSI-Strategical enthält auch einen Szenarioeditor und erlaubt die Kommunikation mit menschlichen Offizierskollegen.

BEAVIS AND BUTTHEAD'S VIRTUAL STUPIDITY (PC)

Dumm, dümmer, Beavis & Butthead: Einen VR-Helm wird man für dieses VIACOM-

Game nicht brauchen, wohl aber einen Multimedia-PC, damit man auch die sonoren Originalstimmen der beiden MTV-Blödmänner hören kann. Cool, was?

BLADEFORCE (3DO)

Für das 3DO gab es wenig Exklusives auf der Messe, man wartet wohl erst die M2-Erweiterung ab. Die löbliche Ausnahme der Regel war dieser schöne, originelle und ziemlich futuristische Actionheli von der 3DO COMPANY selbst.

BLEIFUSS (PC)

Hier beweist VIRGIN, daß tolle Arcade-Rasereien nicht nur auf 32-Bit-Konsolen möglich sind, ein Pentium tut's auch. Das Demo auf unserer Beileg-CD soll Euch schon mal Appetit auf die SVGA-Boliden machen!

CASPER (Playstation, Saturn, 3DO)

Der niedliche Film-Geist wird nun auch zum Star eines knuddeligen INTERPLAY-Actionadventures. Dabei soll er 20 Aufgaben lösen – und darf zur Entspannung mal eben so durch die Wand fliegen...

CHAOS ENGINE 2 (CD32)

Noch schöner, noch intelligenter und dank Splitscreen noch besser für zwei Spieler geeignet soll die Fortsetzung des Klassikers der Bitmap Brothers werden, den WARNER INTERACTIVE nächstes Jahr veröffentlicht.

CHEWY: ESC VON F5 (PC)

Ein brüllend komisches Adventure aus deutschen Landen mit schrillen Zeichentrickgrafiken à la Lucas Arts? Das ist kein Widerspruch in sich, wenn man BLUE BYTE und unserem Messeindruck glauben darf!

DESCENT (Playstation, Saturn, Mac, 3DO)

Für PC-Piloten ist er längst ein Klassiker, auf den Konsolen hebt der SF-Flugi erst im nächsten Jahr ab. Die Multiplayer-Option soll bleiben, den Soundtrack und die Grafik will INTERPLAY dagegen noch verbessern.

DIE SIEDLER II (PC)

65.000 Untertanen erkunden und besiedeln neue Regionen, wie hört sich das an? Genau, nach der Fortsetzung eines großen wirtschaftlichen Erfolges für BLUE BYTE!

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER (PC, Playstation)

Der Film hatte zumindest wegweisende Computereffekte – wenn die SONY-Versoftung auch so toll wird, muß einem um das sichtlich von „Alone in the Dark“ inspirierte Adventure nicht bange sein.

FORMULA 1 GRAND PRIX 2 (PC)

Obwohl der Perfektionismus von Designer Geoff Crammond eher an unseren Schumi erinnert, schwirrte auf der Messe das



Gerücht herum, Damon Hill werde für dieses MICROPROSE-Game in die Kamera des Werbefotografen lächeln. Und die Spieler freuen sich dann hoffentlich über die aktualisierten Details der Formel-1-Simulation.

GABRIEL KNIGHT II: THE BEAST WITHIN (PC)

Daß bei einem diesseits des Weißwurst-äquators angesiedelten Horroradventure von SIERRA so bewährte Oberbayern wie König Ludwig II auftreten, werden Monarchisten sicher gerne sehen – aber Werwölfe?!

GENDER WARS (PC, Mac, Playstation, Saturn)

Nach Völkern und Bürgern bekriegen sich nun auch noch die Geschlechter, weia! Aber solange es nur in diesem isometrischen Actionadventure von SCI ist...

GLOOM II (CD³²)

BLACK MAGIC hat anscheinend das Geheimnis der ungehemmten Dungeonvermehrung entdeckt: Außer dem Nachfolger sollen bis Ende des Jahres eine „Deluxe“-Ausgabe und eine Datadisk zur Amiga-Action erscheinen!

HELLFIRE ZONE (PC)

Praktisch kein professioneller Simulant will auf seinen eigenen Apache-Flugi verzichten, daher läßt GAMETEK bald einen Action-Indianer in die SVGA-Luft gehen.

HIVE (PC)

Die TRIMARK-Weltraumballerei für „Windows 95“ erinnert etwas an „Rebel Assault“. In einigen Levels wird man sich dabei sogar frei in der tollen Grafik bewegen können, anstatt einer festen Flugbahn zu folgen!

INDYCAR RACING II (PC)

PAPYRUS will die legendäre US-Rennserie diesmal in SVGA auf den Screen bannen. Außerdem hat man an Gameplay und Steuerung geübt und die aktuellen Daten der 95er Saison eingebaut.

KINGDOM O' MAGIC (PC, Mac, Playstation, Saturn)

Schräge Fantasy-Abenteuer gibt es zur Genüge, aber mit diesem SCI-Game könnten neue Höhen des Irrsinns erreicht werden: Als Hauptdarsteller fungiert entweder ein Schlangemensch oder eine sehr großzügig dekolletierte Dame – Normalos stehen den wandlungsfähigen Handlungsablauf eh nicht durch...

LOADED (Playstation, PC)

Es sieht nur im ersten Moment wie ein „Gauntlet“-Klon aus; tatsächlich hat GREMLIN hier ein traumhaft schönes Ballerspiel in der Pipeline, das mit Vogelperspektive, irren Charakteren und aufwendigen Grafikeffekten brillieren soll.

LONE SOLDIER (Playstation)

Rambos digitaler Zwillingbruder läuft sich schon warm, um in den vier Welten dieses Arcade-Shooters u.a. ein südamerikanisches Regime und Aliens zu bekämpfen. Die buchstäblich mörderische 3D-Grafik will TELSTAR für deutsche Söldner allerdings noch entschärfen.

MAD TV 2 (PC)

Videsequenzen, eine Mehrspieleroption und die Echtzeituhr sind dabei, wenn die verrückte Programmanager-Sim von GREENWOOD wieder auf Sendung geht. Nur Fernsehen ist schlimmer!

PRO PINBALL – THE WEB (PC, Playstation, Saturn)

Einen einzigen Flipper setzt EMPIRE uns

hier vor, allerdings einen mit auf SGI-Workstations gerenderten Grafiken in einer Auflösung bis zu 1.024 x 768 Pixeln und 64.000 Farben, die mit 60 Bildern pro Sekunde scrollen. Dazu gibt's Bonus-Arcadegames, sechs Multibälle, einen Soundtrack mit 20 Stücken und und und.

QUAKE (PC)

Jay Wilbur, der Boss von ID SOFTWARE, stellte die neue Dungeon-Hatz höchstpersönlich in London vor. Die 3D-Action enthält Rollenspielelemente und einen Soundtrack von Trent Reznor, der sonst „Nine Inch Nails“ in den Lautsprecher hämmert.

RAN SOCCER (PC, Playstation)

Mit dieser Soccersim will GREMLIN wohl der FIFA angst machen: Bis zu 20 Fußballer können sich an der wunderhübschen Grafik sattsehen, die zudem aus mehreren Perspektiven bespielbar ist.

REBEL ASSAULT II (PC)

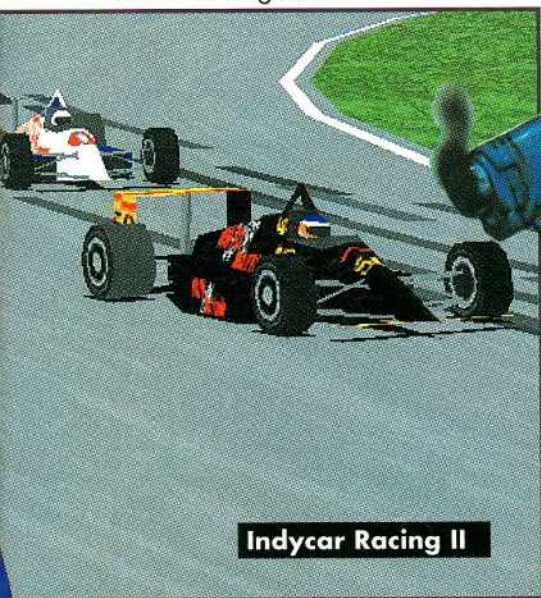
Schöner, schneller und origineller soll der Nachfolger zum meistverkauften CD-Spiel aller Zeiten werden. Wenn man die gefilmten Schauspieler im Star Wars-Look gesehen hat und die bisherigen Leistungen von LUCAS ARTS ins Kalkül zieht, könnte da was dran sein...

SEGA RALLY (Saturn)

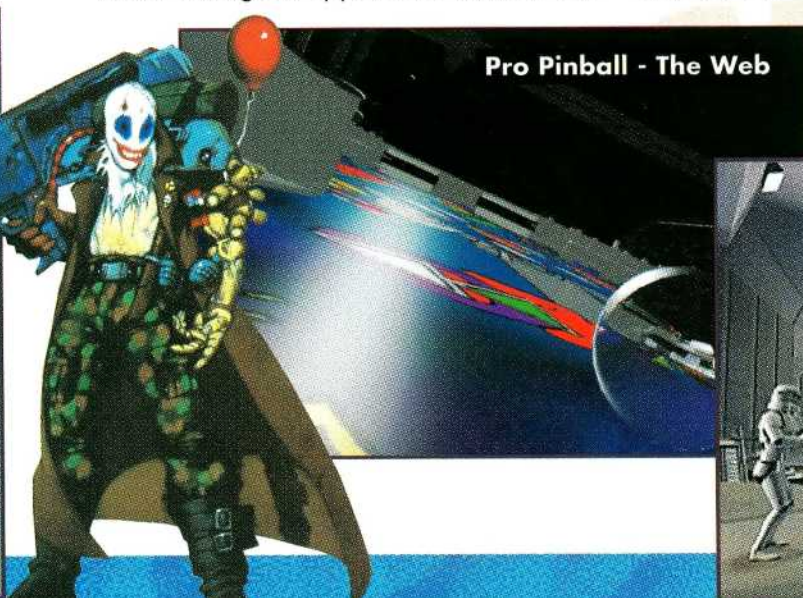
Bei der Fortsetzung von „Daytona USA“ möchte SEGA die Rennfans nicht nur mit fotorealistischen Grafiken, sondern auch mit verbessertem Gameplay überzeugen.

SHELLSHOCK (PC, Playstation, Saturn)

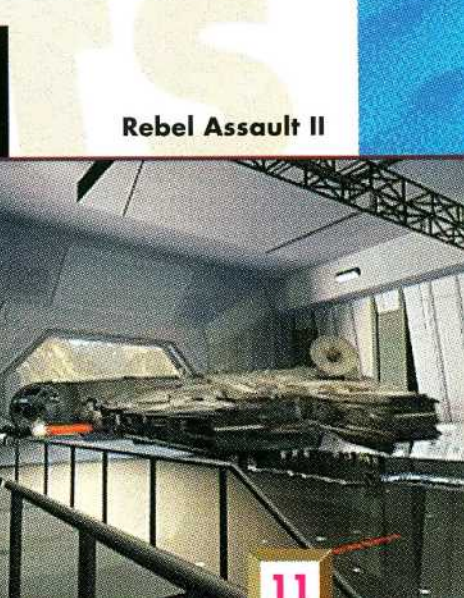
Panzer-Action im Stil des uralten „Battle Zone“ war schon lange nicht mehr da. Das will CORE DESIGN ändern – aber mit einer Optik, die sehr wohl auf der Höhe der Zeit ist!



Indycar Racing II



Pro Pinball - The Web



Rebel Assault II

SHREDFEST (Playstation)

Bis zu vier Snowboarder dürfen sich hier ins Tal stürzen, während die von ELECTRONIC ARTS engagierten Rockmusiker und zünftige Videos für Stimmung sorgen.

STONEKEEP (PC)

Seit ungezählten Messen erzählt INTERPLAY diesen Witz: Der Rolli Stonekeep kommt noch vor Weihnachten raus! Wer kann noch lachen?

SUPER LOOPZ (CD³²)

Der Vorgänger war ein geniales Denkspiel, der aufgebohrte Nachfolger soll noch süchtiger machen – sagt AUDIOGENIC.

TFX: EF 2000 (PC)

Lange bevor das reale Vorbild flügge wird, schicken Martin Kenwrights Mannen den Eurofighter in den Digi-Himmel. Bei der Messevorführung sorgte der DID-Flugi mit der filmreifen Grafik jedenfalls für offene Münder!

THE DARKENING (PC)

ELECTRONIC ARTS ließ sich nicht lumpen und hievte Stars wie Jürgen Prochnow und Christopher Walken auf die Besetzungsliste des in Europa (ein Novum!) abgedrehten „interaktiven Spielfilms“. Im Februar erfahren wir mehr über die finstere SF-Story.

THREE SKULLS (PC)

Niedliche Zeichentrick-Abenteuer unter Cowboys wollen uns REVISTRONIC und WARNER INTERACTIVE bieten. Immerhin

haben die beteiligten Animatoren einst einen gewissen Feivel in den Wilden Westen geschickt...

TIME GATE (PC)

Dieser Titel soll laut INFOGRAMES insgesamt dreimal Programm werden. Das erste hört zusätzlich auf den Namen **Knight's Chase** und ist ein Actionadventure mit leichten Anklängen an „Alone in the Dark“.

TOPGUN: FIRE AT WILL (PC, Playstation)

Aufwand buchstabiert man auf amerikanisch MICROPROSE: Der Actionflugi enthält nicht nur Musik und Szenenausschnitte aus dem Film, sondern auch eigens dafür gedrehte Zwischensequenzen. Noch diesen Winter geht's ab in die Wolken.

TORIN'S PASSAGE (PC)

Nein, SIERRA veräppelt Euch nicht, Al Lowe, der geistige Vater von Larry Laffer, entwickelt tatsächlich gerade ein jugendfreies Comic-Abenteuer – Spaß sollen allerdings auch Erwachsene daran haben.

VIEWPOINT (Playstation)

Auf der Arcade-Konsole Neo Geo war diese scrollende Ballerei in Iso-3D schon bombastisch, was aber ELECTRONIC ARTS nicht davon abhält, die Version für die Playstation nochmals zu verbessern.

VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn)

Damit die Polygon-Kämpfer beim zweiten Mal härter zuschlagen können, will SEGA sie mit Texture-Mapping überziehen. Na ja, wenn's hilft...

WARHAMMER (PC, Playstation)

Die Tabletop-Lizenz wird von MINDSCAPE doppelt versoftet: **Dark Crusaders** und **Shadow of the Horned Rat** sollen recht strategisch werden, in puncto Präsentation denkt man über die Unterstützung von VR-Helmen nach.

WATERWORLD (PC, Mac, Playstation, 3DO)

Kevin Costners bislang größte Pleite der Filmgeschichte kriegt zwei Versoftungen von INTERPLAY spendiert: recht strategisch von Intelligent Games („Sim Isle“) für PC und Mac – und in einer Actionvariante zusätzlich für 3DO und Playstation.

WING COMMANDER IV (PC)

Satte neun Millionen Dollar hat Chris Roberts u.a. für die Dreharbeiten verpulvert, damit auch die neueste Folge der interaktiven Spaceflugi-Saga den hohen Ansprüchen von ORIGIN genügt. Das dürfte lediglich die Kilrathis nicht freuen – zumal sie nicht mehr mitspielen dürfen!

WORMS (PC, Mac, CD³², Playstation, Saturn, 3DO)

Mit dem von Team 17 programmierten Game will OCEAN wohl „Lemmings“ Konkurrenz machen, und dabei schrecken die Engländer vor nichts zurück. Oder habt Ihr schon mal von explodierenden Schafen als Waffen gehört?!

Z (PC)

Den alphabetisch korrekten Schlußpunkt verdanken wir WARNER INTERACTIVE bzw. den Bitmap Brothers, die mit Hochdruck an diesem Echtzeit-Strategical à la „Command & Conquer“ arbeiten. (mm)



Shredfest

Waterworld

Topgun: Fire At Will



Wing Commander



Warhammer



The Darkening



Torin's Passage

ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN: EIN ANTI-HIGHLANDER AUF ABWEGEN

Nur für PC CD-ROM

Auf diesen Helden hat die Welt gewartet: Archibald Applebrook, Büchereiangestellter einer winzigen Stadt in Schottland, Retter aller verfolgten Bücherwürmer und Inhaber des großen Verdienstkreuzes der Karteikarten-Schreiber. Bis zu dem Tage, da er ein uraltes Expeditionstagebuch findet. Zusammen mit der hübschen Reporterin Melanie Mockingbird, macht er sich auf die Suche nach einer geheimnisvollen Stadt im Vulkan. Ein Antiheld im Schottenrock, der mit allem geizt – nur nicht mit Humor. Denn irgendwie kommt alles anders: Fast jeder entpuppt sich als Agent, fast jeder kennt nur sein eigenes Ziel, und Archibald muß natürlich, wie das nun mal so ist, die Welt ganz alleine retten!



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

Archibald Applebrook ist ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil. Voller verrückter Ideen, Animationen, abgedrehten Soundeffekten, durchgeknallten Dialogen und höchst erstaunlichen Musikstücken.

Bit für Bit eine Attacke auf die Lachmuskeln.

Features:

- über 65 bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken in brillanter Qualität
- jede Menge Soundeffekte, Dialoge, Musikstücke und Geräusche
- ein Riesen-Aufgebot an hervorragenden Comic-Animationen
- alle Dialoge vollständig mit digitalisierter Sprache ausgestattet
- Introfilm im Comic-Stil, Länge 2 Minuten

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER



SOFTWARE 2000





REDE & ANTWORT

GELIEBT, GELOBT, GEMAHNT

Mein Abo-Coupon dürfte wohl Beweis genug sein, daß Ihr es halbwegs hinbekommen habt, ein systemübergreifendes Multimedia-Mag herauszubringen. Halbwegs deshalb, weil noch einiges an Arbeit auf Euch zukommt, bis der MM Joker sicher auf beiden Beinen steht. Daher gleich meine Vorschläge:

1) Ich bin Besitzer eines A2000 mit CD-ROM, kann also Amiga-CDs verwenden, nicht aber CD³²-Spiele-Scheiben. Ich würde es daher sehr begrüßen, wenn Ihr diese beiden Sachen besser trennen könntet. „Erben der Erde“ etwa ist geeignet für Amiga-CD und CD³², daher dürft Ihr dies im Wertungskasten auch behaupten. Andere Titel wie „Road Kill“, „Tower Assault“ oder „Skeleton Krew“ hingegen laufen nur am CD³² oder vielleicht am AGA-Amiga mit CD-ROM.

2) Toll fand ich die technischen Leistungsvergleiche zwischen den diversen CD-Konsolen und die Softwaretests für diese Systeme. Pluspunkte gibt es auch für den Bericht über Acclaims „Advanced Technology Group“. Die Internet-Thematik reißt mich dagegen weniger vom Hocker; im kleinen Rahmen bringt das nämlich zuwenig an Informationen, dafür müßtet Ihr schon ein eigenes Heft machen!

3) Um dem Platzmangel bei den „Kurz & Knackig“-Tests entgegenzuwirken, solltet Ihr bei solchen Mini-Artikeln die Größe des Bewertungskästchens etwas herunterschrauben. So würde sich sicher niemand die Augen verletzen, dennoch gäbe es mehr Platz für Text.

Außerdem könntet Ihr die Angabe des Listenpreises streichen, weil die kaum jemandem etwas nützt. Wer nicht gerade bei den großen Kaufhausketten Kunde ist, bezahlt ohnehin nie den vollen Preis, und zudem gibt es im Heft genügend Anzeigen, die darüber informieren, was der Versandhandel für das jeweilige Teil berechnet.

4) Das Fenster zum CD-Inhalt auf Seite 6 muß unbedingt vergrößert werden und die korrekten Verzeichnisnamen enthalten.

5) Ein Lob für Eure Screenshots! Es scheint, als zahle sich das glattere Papier aus. Allerdings könntet Ihr bei Multisystemtests ruhig mal entsprechende Vergleichsfotos abdrucken.

6) Wo sind die Hits und Mega-Hits?

7) Könnte man sich nicht eine Befestigungsmethode für die Beilag-CD ausdenken, bei der man nicht so leicht das ganze Heft zerreißt?

8) Wären nicht zu allen getesteten Spielen im CD-Mag so phantastische Videos machbar wie bei „Vollgas“ in der vorletzten Nummer? Stefan Sieck, Berlin

Okay, dann versuchen wir mal, „halbwegs“ vernünftig zu Deinen Fragen und Anregungen Stellung zu nehmen:

1) Deine gute alte „Freundin“ in allen Ehren, doch mittlerweile ist der AGA-Chipsatz nun mal der Stan-

dard in der Amiga-Welt – zumal jetzt, wo A1200 und A4000 wieder verkauft werden. Unter „Amiga-CD“ ist daher zu verstehen, daß besagtes Programm zu einem solchen Rechner mit CD-Laufwerk kompatibel ist. Sollte in Einzelfällen auch ein älterer Chipsatz ausreichen, so wollen wir das gern im Test mit einem Sätzchen erwähnen. Zufrieden?

2) Lob und Tadel sind hiermit offiziell zu Kenntnis genommen.

3) Übersichtlichkeit kann doch eigentlich keine Sünde sein, genau wie Angaben zum vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis kaum schaden können – immerhin reicht die Skala da von 29 Mark bis über 149 Mark!

4) Tatsächlich wurde unser „Wegweiser“ bereits mit vorliegender Ausgabe verbessert, doch machen die kompletten Pfadangaben auf dieser Seite wenig Sinn: Wer die CD nicht hat, dem nützen sie nichts, und wer sie hat, dem nützen sie auch nichts – er hat ja die CD...

5) Recht hast Du, wir werden uns in Zukunft bemühen, verstärkt Vergleichsfotos der verschiedenen Systeme in den Tests unterzubringen. Versprochen!

6) Hits und Megahits werden bisher nur in unseren Schwesternmagazinen PC JOKER und AMIGA JOKER vergeben; muß sich das

ändern? Wir bitten um weitere Meinungen!

7) Während die Druckerei noch über andere Methoden der CD-Aufbringung nachsinnt, empfehlen wir Dir den Erwerb einer Rastierklinge.

8) Aufwendige Videos zu wirklich ALLEN auf der CD vorgestellten Programmen sind aus technischen Gründen (mangelnder Speicherplatz, spezielle Programmcodes ect.) noch nicht möglich, aber wir arbeiten daran!

Als ich kürzlich durch den Supermarkt schlenderte, trieb mich die Sucht zum Kiosk, wo ich Euer Magazin erblickte – eine Zeitschrift, die mir wegen ihrer CD-Beilage schon länger aufgefallen war. Eigentlich wollte ich sie ja auch gar nicht kaufen, aber das Sommerloch saß mir halt im Nacken. Zu Hause angekommen, verglich ich das Heft mit dem PC Joker und kam zu dem Schluß, daß es (mit Schillerscheibe) zwar besser ist als dieser, aber eben auch wesentlich teurer. Wenn ich mir nämlich beide Hefte regelmäßig kaufen würde, müßte ich durchschnittlich fast 20 Mark pro Monat anlegen – viel besser wäre es doch, wenn ich mit 10 Mark auskäme und dafür dann gleich zwei CDs hätte!?

Nein, im Ernst: Die Qualität stimmt zwar, der Preis aber nicht unbedingt. Wo wir gerade beim Preis/Leistungsverhältnis sind, könntet Ihr nicht eine entsprechende Benotung in Eure Bewertungskästchen einfügen? Und bei den Videos auf Eurer CD habe ich ein zwar immer erkennbares, aber nicht ganz sauberes Bild. Wie hoch muß die Auflösung unter „Windows“



sein? Oder benötige ich ein spezielles Programm zur Unterstützung?
Christian Schulte, Hagen

Gute Nachrichten: Ab der Ausgabe 12/95 wird es auch den PC JOKER optional mit CD geben – und zwar für nur 14,80 DM! Auf dieser randvollen Scheibe wirst Du massenhaft Spiele, Demos, Patches usw. finden, aber eben kein so aufwendiges CD-Magazin wie hier, da es zu diesem Preis nun mal nicht realisierbar wäre. Tja, jedem das Seine...

Eine Benotung des Preis/Leistungs-Verhältnisses hat sich bereits vor Jahren in einem Feldversuch in unseren Schwestermagazinen nicht bewährt, und die Qualität der CD-Videos hängt weniger von der gewählten Auflösung und mehr von der Farbtiefe ab: Mit nur 256 Farben läuft das CD-Magazin zwar, sieht aber nicht allzu umwerfend aus. Falls Du hingegen auf die kleinen Problemchen anspielt, die wir in der letzten Ausgabe mit der Umstellung auf das Quicktime-Format hatten, die sind inzwischen Geschichte!

DIE AMIGA-ECKE

Leider fanden sich auf der ersten Multimedia-CD, die ich mir voller Spannung kaufte, nur einige Amiga-Demos, die sogar erst noch auf Diskette kopiert werden mußten. Ich hoffte auf die zweite Nummer, doch hatte sich wenig geändert – nur ein paar Demos mehr, dafür fielen die MPEG-Animationen weg. Immerhin dachtet Ihr über den Wegfall der Mac-Partition nach, aber auch im dritten Heft gab es keine grundsätzlichen Verbesserungen, abgesehen vom erweiterten PD-Teil. Daß Ihr nicht ins kalte Wasser springen wollt, verstehe ich schon, aber mit der Escom-Übernahme wird das Amiga-Potential sicherlich wieder steigen – viel-

leicht produziert Ihr sogar mal eine eigene CD für den Amiga Joker? Das Heft selbst ist allerdings wirklich informativ und zeigt, was auf anderen Rechnern up to date ist.

Thomas Daniel, Bickenbach

Wir sind stets um weitere Unterstützung für den Amiga bemüht, doch dazu später mehr – hier ein streng vertrauliches Geheimnis: Derzeit laufen in der Tat Verhandlungen, um in Kürze auch den AMIGA JOKER optional mit CD anbieten zu können!

Als ich Euer Magazin samt Beilag-CD am Kiosk sah, besorgte ich mir gleich ein Exemplar – schließlich bin ich als CD-RÖMER immer froh, an neue Scheiben zu kommen. Daher fand ich es bei der zweiten Nummer sehr erfreulich, daß der Umfang an Amiga-Soft so deutlich gesteigert wurde. Weiter so!

Steffen Umbriel, Ohrdruf

Worauf Du Dich verlassen kannst!

MAC WEG?

Anscheinend geht es Euch derzeit darum, ob die Mac-Tauglichkeit der CD einer Amiga-Partition weichen soll. Ich bin voll und ganz für diesen Vorschlag: Einen Mac haben nur die allerwenigsten, dagegen verfügen allein schon drei Leute aus meinem Umfeld über einen Amiga mit CD-ROM. Also weg mit dem Mac und mehr Material für den Amiga!

Thomas Pursch, Freudenberg

Mac oder Amiga, das sollte bald nicht mehr die Frage sein: Da wir unter „Windows 95“ unsere CD nun mit längeren Filenamen brennen können, wird es in Zukunft wohl möglich werden, den Amiga ohne eine eigene Partition (und den damit erforderlichen Weg-

„Eine der erfolgreichsten Consumer-messen Europas“



Die große Consumermesse, auf der Sie alles sofort kaufen können
Köln, Messegelände, Halle 10 & 11,
vom 10. bis 12. November 1995

Zum ersten Mal auf der Computer '95:
Amiga Technologies GmbH
Apple Computer GmbH

SEE YOU!!!

Hotline

086 42 / 89 99 53

Mailbox

086 42 / 13 36

ISDN 086 42 / 89 99 52

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP

ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 342 38
Ein Unternehmen des
Medienkonzerns GONG

PRO
Concept

Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Fax 02 34 / 946 88 44

EINTRITTSKARTENSERVICE

Karten für Erwachsene	à 20 DM	DM
Karten für Schüler/Studenten	à 15 DM	DM
plus Vorverkaufsgebühr	2 DM	DM
GESAMTPREIS		DM

Lieferung nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.

Name:

Straße:

Plz./Ort:

Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen):

Bestelladresse: APC & TPC, Kartenservice COMPUTER '95,

Dorfstr. 17, 83236 Übersee/Chiemsee



fall der Mac-Abteilung) optimal mit Icon-Handling etc. zu unterstützen. Durch die Umstellung der Videos von AVI auf das auch vom Mac lesbare Quicktime sparen wir zudem noch einiges an Platz ein!

1) Erst einmal möchte ich Euch zu dieser erstklassigen Neuzüchtung, dem Multimedia Joker, gratulieren. Mir als 1200er-Besitzer kam die Beilag-CD als Futter für mein handzahmes Overdrive gerade recht. Und zu Eurer Mac-Umfrage aus dem 7/8er-Heft sage ich ausdrücklich: Jawoll, schafft die Mac-Partition ab und bringt mehr Amiga-Soft auf die CD! Davon abgesehen haben mir die Grafikdemos auf Eurer ersten CD sehr gut gefallen – könntet Ihr davon nicht öfter mal was bringen? 2) Nun ein bißchen Kritik: In Eurem Hardware-Vergleich (5-6/95) habt Ihr geschrieben, daß der Amiga „nur“ ca. 200.000 Farben gleichzeitig darstellen könne, der PC aber mit Hilfe von Grafikkarten 16,7 Millionen. Nun, wenn man in den Amiga eine Grafikkarte einbaut (z.B. „Picasso 2“ oder „Cybervision 64“), kann er durchaus mithalten. Ähnlich der Sound – beim PC erwähnt Ihr die Steckkarten, beim Amiga nicht. 3) Würdet Ihr mir verraten, woher ich einen Motorola 68070, wie er nach Eurer Auskunft im CD-i steckt, beziehen kann?

Jan Gabor, Alzey

1) Kommt Zeit, kommen weitere Grafikdemos für den Amiga – wie in der Antwort auf den vorangegangenen Brief beschrieben.

2) Hier handelt(e) es sich um eine Frage des Konzepts: Während Grafik- und Soundkarten am PC mit seiner offenen Architektur quasi zur Grundausstattung gehören und somit die absolute Norm darstellen, sind solche Erweiterungen am Amiga die absolute Ausnahme – schon weil sie in der Praxis nur von einer Handvoll Anwendungspro-

grammen unterstützt werden.

3) Der 68070-Prozessor ist das Kind eines Spezialdeals zwischen Motorola und Philips, bei dem der 68000er an die Erfordernisse des CD-i angepaßt wurde. Daraus ergibt sich, daß ein Nachkauf kaum möglich oder lohnend ist: Der Chip ist ausschließlich für die Philips-Konsole konzipiert und leistet trotz der hohen Versionsnummer nicht viel mehr als der gewöhnliche 68000er.

Vom Multimedia Joker bin ich recht begeistert – endlich mal 'ne Scheibe, die auch was für die Amiganer bringt! Gut, die erste Ausgabe war noch ein bißchen flach, aber die zweite stimmt auch von der CD her: aktuelle Demos, und die Entpackerei finde ich nicht so schlimm. Schön wär's natürlich schon, wenn man alles auf Mausclick direkt von der Scheibe spielen könnte...

Apropos, Ihr schreibt, daß Ihr eventuell den Mac von der CD verbannen wollt. Das fände ich nicht gut, auch wenn sich wohl nur wenige über diese Partition freuen. Aber wer einen Mac hat, der findet ja sonst ohnehin kaum etwas! Daniel Fahrländer, Gernsbach

Erst mal seien gestreßte Amigos damit getröstet, daß auch PC-Demos meist erst installiert und teils auch entpackt werden müssen – direkt von CD starten nur wenige. Und dann sei Dir noch ein Lob für Deine wahrhaft multimediale Gesinnung gezollt: Man findet leider viel zu selten User, die auch über den Tellerrand ihres Systems hinausblicken können!

AUS DEM TIEFEN SÜDEN

Es hat ja ein Weilchen gedauert, aber mittlerweile ist der Postillion mit den Hiobsbotschaften aus dem tiefen Süden auch bis in un-

sere Hansestadt an der Elbe vorgedrungen. Also, was war da los? Die Justiz soll eins Eurer Hefte (und diverse Computermagazine anderer Verlage) beschlagnahmt haben, weil Ihr angeblich pornographische Anzeigen abgedruckt hattet? Hm, ich nehme doch an, daß es sich hier um die se Scheiben handelt, die man in jedem Laden erwerben kann? Ich fürchte, das müßt Ihr einem begriffsstutzigen Norddeutschen mal näher erklären. Gehört so ein Theater zur bayerischen Folklore, oder muß man das etwa ernst nehmen?

Sven Petersen, Hamburg

Weil uns der unerquickliche Vorfall mittlerweile wahrlich zu den Ohren heraushängt, hier die Kurzfassung: Ein Münchner Staatsanwalt hielt die Aktfotos auf (von der USK mittlerweile ab 16 Jahren freigegebenen!) Erotik-CDs aus Gründen, die nur er selber kennt, für pornographisch und ließ voreilig diverse Magazine, die solche Software bewarben, am Kiosk beschlagnahmen. Wir fanden das unverschämt und vor Gericht etwas einsichtigeren Menschen – weshalb sich der übereifrige Sittenwächter jetzt ziemlich allein auf weiter Flur wiederfindet...

ZUR BRUST GENOMMEN

In Ihrem letzten Heft fiel mir beim Aufschlagen gleich der ersten Seite der Kitt aus der Brille, um es mal gelinde auszudrücken: Die dralle Frauenbrust sprang mir förmlich ins Gesicht, und der Verweis, auch die letzte Seite des Umschlags in Augenschein zu nehmen, verschlug mir komplett die Sprache. Das Niveau Ihres Magazins rutscht mit solchen Annocen auf das eines billigen Sex-Blättchens ab – ist das Ihre Absicht? Ich bin sicherlich kein prüder Zeitgenosse, aber unter

Berücksichtigung der Tatsache, daß auch Jugendliche (z.B. mein elfjähriger Sohn) Ihr Magazin lesen, finde ich es unverantwortlich, solche Anzeigen abzudrucken. Ich weiß nicht, welche Einstellung Ihr Chefredakteur oder Herausgeber hat, aber ich möchte doch unterstellen, daß hier in puncto Jugendschutz erheblicher Handlungsbedarf besteht. Andere Magazine haben hier übrigens die Konsequenz gezogen und drucken keine Sex-Anzeigen mehr ab!

Rolf Vogelpohl, Münster

Obzwar hier weder der Herausgeber noch die Chefredaktion oder sonstwer der Ansicht ist, daß eine dralle Frauenbrust für jugendliche Leser eine unzumutbare Belastung darstellt, halten auch wir die besagte Anzeige in der letzten Ausgabe für geschmacklich verfehlt – weshalb sie ja auch in diesem Heft nicht mehr auftaucht.

HARDWAREFEHLER?

Ich habe ein seltsames Problem mit meinem Amiga 1200: Sobald er auf das Diskettenlaufwerk oder auf das CD-ROM zugreift, entstehen auf dem Bildschirm störende horizontale Streifen. Am Netzteil kann es nicht liegen, da es genügend Leistung abgibt. Eine Fachwerkstatt erklärte mir nun, daß es sich um einen Hardwarefehler handle, der bei allen 1200ern auftritt und durch den Einbau von Widerständen behoben werden könne. Kann das sein, und besteht die Möglichkeit, das Problem mit einigen Handgriffen selbst zu beseitigen?

Jürgen Hilbig, Colditz

Ferndiagnosen sind schwierig, zumal ohne genaue Angabe der Konfiguration. Dennoch können wir nicht recht an einen prinzipiellen Hardwarefehler glauben,



denn davon hätte man inzwischen wohl schon flächendeckend gehört, nicht wahr? Wir empfehlen daher einen wirklich kompetenten Reparaturservice (z.B. „DCE Computer Service“, Kellenbergstr. 19a, 46145 Oberhausen) zu konsultieren, wo auch mit kalkulierbaren Festpreisen gearbeitet wird: Die Reparatur eines 1200ers sollte nicht mehr als 180,- DM kosten.

PLAYSTATION & 3DO

- 1) Welche Adventures und Rollenspiele werden für die Playstation erscheinen?
 - 2) Was kostet die Zusatzhardware zum Abspielen von CD-Videos?
 - 3) Werden auf Eurer CD auch Playstation-Programme sein?
 - 4) Wie wäre es mit mehr Tests für die Playstation?
- D. Tschär, Bünde

- 1) Für die nächste Zukunft sind „Discworld“ und „Myst“ angekündigt.
- 2) Das entsprechende Gerät ist noch nicht verfügbar, weshalb auch noch kein Preis feststeht.
- 3) Natürlich wird das CD-Magazin auch Videos von Spielen für die Playstation bieten, nur mit spielbaren Demos ist aus technischen Gründen so schnell wohl nicht zu rechnen...
- 4) Wie wäre es mit den Seiten in vorliegender Ausgabe?

Nach monatelanger Wartezeit endlich wieder ein MM Joker: Doch ich als 3DO-Fan kam einmal mehr zu kurz! Leider entwickelt auch Ihr Euch immer mehr zu einer PC-Zeitschrift, denn bis jetzt habt Ihr in drei Ausgaben gerade mal neun Spiele für das 3DO getestet – dabei gibt es für dieses System über hundert Games, für Saturn und Playstation jedoch erst eine Handvoll. Ich verstehe auch gar nicht, warum das 3DO

immer wieder so schlecht abschneidet (etwa im Special über die Zukunft der Systeme); Panasonic schlägt hier doch genau den richtigen Weg ein, indem die Firma demnächst eine 64-Bit-Erweiterung herausbringt. So kann man neben entsprechend ausgerüsteten Neuerscheinungen auch alle alten Programme weiter nutzen. Desgleichen gibt es keine Kompatibilitätsprobleme zwischen deutschen und importierten CDs. Schade auch, daß auf Eurer CD wie selbstverständlich nur PC, Mac und CD³² vertreten sind!

Hans-Robert Nenke, Berlin

Leider machen sich Neuerscheinungen für das 3DO derzeit ziemlich rar, hinter mangelnder Berichterstattung steckt somit gewiß keine böse Absicht unsererseits. Zudem ist die Tripp-Hawkins-Maschine in ihrer jetzigen Form (wie Du selbst andeutest) nicht konkurrenzfähig zur aktuellen Hardware von Sony und Sega, man wird also die Marktentwicklung abwarten müssen.

AB GEHT DIE POST!

Wir freuen uns über alle Zuschriften mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen, wobei Briefe von allgemeinem Interesse auf diesen Seiten abgedruckt werden – alle übrigen Zuschriften beantworten wir gerne persönlich, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, der Absender zu entziffern ist und auf dem Umschlag folgende Adresse prangt:

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

HOL DIR DEN



INS REGAL



ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

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

Bestelladresse:

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

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

SIM ISLE

Missions In The Rainforest



Auf dem Weg ins 20. Jahrhundert

Kleines Video, großes Vergnügen



Anders gesagt: Matthew Stibbes Programmiererteam („Imperium“) von der englischen Insel hat für Maxis eine sehr komplexe SIMulation entworfen, bei der 25 urige Eilande im asiatischen Regenwald nacheinander auf den aktuellen Stand der Zivilisation gebracht werden sollen. Die Aufgaben unterscheiden sich von Insel zu Insel, mal muß man für geplante Bauvorhaben umfangreiche Rodungen durchsetzen, dann soll der Spieler wieder das Wohlbefinden von mindestens 75 Prozent der Bevölkerung erringen oder den Einheimischen die Geburtenkontrolle ausreden.

Die grundsätzliche Vorgehensweise bleibt aber immer gleich, denn der Motor jeglicher Entwicklung ist ein gesunder Staatshaushalt. Um ihn zu pflegen, kann man maximal 24 Experten anheuern (und wieder feuern), die sich z.B. um das Schulwesen kümmern, Fabriken errichten, Im- und Exportgeschäfte betreiben oder Hotelanlagen bauen. Das möglichst auf mehreren Säulen ruhende Wirtschaftsleben darf aber nie zu Lasten des Umweltschutzes gehen – sonst gibt's Knatsch mit den Insulanern, die Touristen bleiben aus, und die Weltöffentlichkeit ist verärgert. Wer sich jetzt immer noch unterfordert fühlt, kann ja mal ein Insel-Kuhdorf in eine blühende Großstadt verwandeln oder eine florierende Luxusgüter-Industrie (Autos, Designermöbel etc.) aus dem Boden stampfen; zur Belohnung

Hübsche Inseln in klimatisch bevorzugter Lage gelten als klassisches Aussteigerziel – hier dagegen werden Polit- und Wirtschaftsprofis mit ökologischem Augenmaß zum Einstieg in die herrschende Klasse aufgefordert.

tauchen dann plötzlich Naturkatastrophen aus dem Nichts auf! Umgekehrt darf man aber auch ohne Druck arbeiten bzw. üben und ein Inselchen ganz nach eigenem Gusto gestalten.

Okay, die isometrische Spielgrafik wirkt trotz SVGA etwas klobig und farbarm, doch machen hier ruckfrei ablaufende Mini-Videos wieder Boden gut. Dazu gesellen sich atmosphärische Musik, passende Effekte wie Baggerlärm oder Raubtierfauchen und eine zunächst etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung. Man sollte auch unbedingt das mitgelieferte Tutorial spielen, um das komplexe Gameplay zu verstehen – denn wer es verstanden hat, darf sich auf viele unterhaltsame Stunden auf dem Inselthron freuen! (mic)



Ihr Helferlein kommt...

Die Sonneninsel



SIM ISLE

MAXIS/INTELLIGENT GAMES

Anspruchsvolle Wirtschaftssim zwischen Ökologie und Ökonomie



GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	82%

URTEIL

78%

Für Experten

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis: 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX/33 mit 8 MB RAM und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P60 mit 8 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplett englisch.

MAC

Auch der Apple-Rechner sollte inzwischen bei ganz ähnlichen Bedingungen im Regenwald gelandet sein.

FRANKENSTEIN

Through The Eyes Of
THE MONSTER

Mary Shelleys schauriger Schmöker hat schon viele filmische und digitale Wiedergeburten erlebt – und die neueste aus dem Adventure-Labor von Interplay ist sicher nicht die schlechteste!

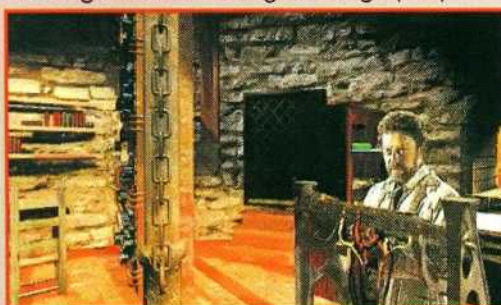


Das Labor eines Wahnsinnigen (Mac)

Eine waschechte Literaturversoffung liegt hier allerdings nicht vor, denn der Spieler sieht die fotorealistisch gerenderten 3D-Örtlichkeiten samt den darin agierenden Schauspielern mit den Augen von Philip Werren – er wurde fälschlicherweise des Mordes an seiner Tochter beschuldigt, aufgeknüpft und von Dr. Frankenstein („Frank’n Furter“ Tim Curry) wieder ins Leben zurückgeholt. Nun setzt Philip natürlich alles daran, den wahren Mörder seines Kindes ausfindig zu machen...

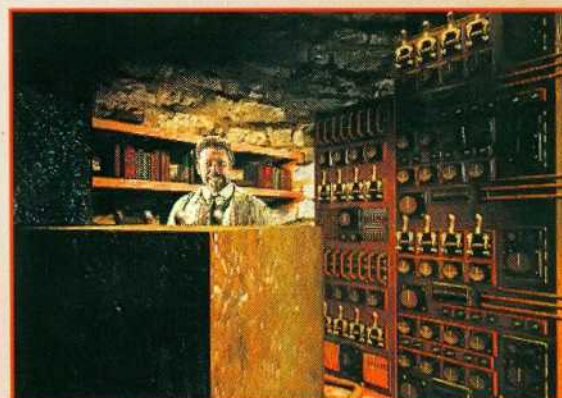
Dazu durchwandert der monströse Spieler bzw. das verspielte Monster im Point & Click-Verfahren die Gärten, Kerker und Geheimgänge von Frankensteins Schloß und sammelt vor allem Infos zu den dort herumstehenden Apparaturen: Vielleicht kann man sie früher oder später ja selbst benutzen, um damit dem lieben Gott ins Handwerk zu pfuschen? Davor müssen jedoch noch viele Zeitungen, Schlüssel und andere Gegenstände gefunden, untersucht und im Inventory verstaut werden. Kommt man dabei dem überall herumwerkelnden Franky oder etwaigen Besuchern zu nahe,

werden automatisch ablaufende Digi-Gespräche angeboten. Die Rätsel selbst sind genretypisch und nicht immer ganz logisch aufgebaut, auch übersieht man in den oft recht düsteren Locations leicht den einen oder anderen Weg. Aber dieses Adventure will ohnehin mehrfach durchgespielt sein, denn die Reihenfolge der getätigten Aktionen bestimmt den Handlungsverlauf ganz entscheidend mit. Die Maussteuerung ist simpel, aber effektiv; im übrigen könnte man sich höchstens über die durchschnittlichen Animationen beklagen, denn von den herrlich gestalteten Hintergründen über die tadellosen Schauspielerleistungen bis hin zu den ganz in Moll gehaltenen Violinklängen wird Atmosphäre besonders groß geschrieben. Wer sich gern in klassischer Erzählmanier gruselt, liegt hier also genau im richtigen Sarg! (md)



Tim Curry als Dr. Frankenstein (Mac)

Eine merkwürdige Apparatur (PC)



Noch lacht der Meister

FRANKENSTEIN

INTERPLAY

Opulent präsentiertes Grusical mit viel Atmosphäre.



GRAFIK	84%
SOUND	81%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	82%

URTEIL

81%

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: nicht geprüft

**Preis: 129,- DM (PC) bzw.
119,- DM (MAC)**

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33, 8 MB RAM, 14 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte, „Windows 3.1“ und kompatible Soundkarte.

Optimal-Konfiguration: Pentium 60, 16 MB RAM, 14 MB auf der HD, Quadrospeed-Laufwerk, „Windows 95“ und kompatible 16-Bit-Soundkarte.

Unterstützt werden: Maus, „Windows“-Applikationen, General MIDI.

Besonderes: Komplett deutsch.

MAC

Identisch mit der PC-Version. Benötigt wird zumindest ein Performa mit System 7.1, Double-speed-Laufwerk und 8 MB RAM.



Jeder Konsole ihre Straßenkämpfer! Und was könnte für die neuen Multimedia-Maschinen von Sega und Sony wohl passender sein als eine CD-Umsetzung des auf Capcoms Megaseller basierenden Kinoerfolgs?

Van Dammed in alle Ewigkeit: Das neue Prügelspiel basiert nicht mehr auf den alten, gezeichneten Charakteren der bisherigen Arcade-, Konsolen- und Computerversionen, sondern lässt die belgische Dampfmaschine, Kylie Minogue und Raul Julia in digitalisierter Form aufeinander einschlagen. Dabei orientieren sich die Mimen freilich am bewährten Serienkonzept: Wie einst beim mittlerweile gut acht Jahre alten Spielhallen-Original vertrimmen sich auch hier immer zwei Prügelknaben bzw. -mädel gegenseitig unter Zeitdruck nach allen Regeln der Kunst. Die Kämpfe gehen über zwei aus maximal drei Runden und werden mit den genreüblichen Tritten, Schlägen und Spezialattacken ausgefochten – genauer gesagt hat jede(r) der 14 Kämpfer(innen) ein individuelles Spezialitätenrepertoire. Das meiste davon ist von früheren Straßenschlachten her bekannt, aber zumindest einige neue Moves sind den Programmierern inzwischen eingefallen. Abwechslung ins Spiel bringt auch der sogenannte Supermodus, der dem erfolgreichen Fighter einen weiteren Sonderschlag spendiert.

Wer nicht mal am Bildschirm einen persönlichen Freund verdreschen will, kann sich natürlich auch einen Kämpfer seiner Wahl schnappen und damit die übrigen CPU-Chaoten niederbügeln. Oder er sucht sich den nun wirklich ganz neuen Movie-Modus aus, bei dem man als Colonel Guile alias Jean Claude van Damme die trainierten Fäuste schwingt und zwischen den einzelnen Auseinander-

setzungen die Handlung des Films teils in Bildern, teils in Fullscreen-Videosequenzen erzählt bekommt. Überhaupt bedient sich die Präsentation schamlos beim Leinwandvorbild, was für die ordentlich animierten Recken genauso gilt wie für die fotorealistischen, aber kaum bewegten Hintergründe und den Soundtrack mit etwas Sprachausgabe. Auch die Steuerung ist grundsolid, desgleichen das Gameplay – was irgendwie schade ist, denn die schickere Arcade-Vorlage gleichen Namens wäre vielleicht auch 1:1 umzusetzen gewesen.

Alles in allem werden die Fans des Genres hier somit zwar anständig bedient, doch an die Referenz-Prügeleien von Saturn („Virtua Fighter“) und Playstation („Tohshinden“) kommen die schlagkräftigen Filmstars eben nicht ganz heran. (mic)



Der Tritt des Bisons



Echt „guile“ Action!



Sturm auf Bisons Festung



Keilerei mit Kylie

STREET FIGHTER – THE MOVIE

CAPCOM/ACCLAIM

Schlagkräftige Film-bzw. Automatenumsetzung mit Realo-Recken in solider Serientradition.



GRAFIK	77%
SOUND	82%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	72%

URTEIL

75%

Variabel: 8 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 99,- DM

SATURN

Anleitung deutsch, Spiel englisch, Pad-Belegung frei konfigurierbar.

PLAYSTATION

Grafisch etwas besser als die Saturn-Fassung, dafür etwas schwieriger zu steuern.



APACHE LONGBOW



- eine Hubschraubersimulation mit einem Höchstmaß an Realitätsnähe
- Dauerspannung durch viele atemberaubende und herausfordernde Missionen
- 3D-Grafiken von einer unglaublichen Detailgenauigkeit
- originalgetreue Bewaffnung sowie authentisches Cockpit und Instrumentenboard
- Feinde mit eigenen Kampfhubschraubern
- Non-Stop-Action im Arcade Modus
- Simulation von Einsätzen oder Kampagnen in drei Krisengebieten
- alle Karten sind vom Original-Terrain übernommen
- Netzwerk-Option für bis zu 16 Spieler, Direkt-Spielmodus für zwei Spieler; Modem zu Modem Spiel



Digital Integration

Published by

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



„Apache Longbow ist eine unwiderstehliche Mischung aus Simulation und Strategiespiel“



„über 100 packende Missionen und ein realistisches Flugmodell lassen Apache Longbow sowohl für den Einsteiger als auch für den Fortgeschrittenen zu einem echten Flugerlebnis werden.“



„... somit ist Apache Longbow durch motivierendes Gameplay und interessantes Missionsdesign der neue Häuptling unter den Heli-Sims.“

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

**STIEHE AUCH
BEILEG-CD**



Randale im Jurassic Park

Wenn konvertierte Arcade-Recken aufeinander einschlagen, macht sich am heimatischen Monitor oft nur noch das große Gähnen breit, so oft bekommt man das in letzter Zeit zu sehen. Die hiesigen Prügel-Dinos aus grauer Vorzeit lassen die Münder allerdings aus ganz anderen Gründen offenstehen!

In der Spielhalle hat Automaten-Veteran Atari Games (wurde mittlerweile übrigens gänzlich vom Time Warner-Konzern geschluckt) die Saurier von der Leine gelassen, wozu immerhin 30 Digi-Bändiger erforderlich waren: Unter der Leitung von Dennis Harper und Jason Leong entstanden derart aufwendige Stop-Motion-Animationen, wie man sie bisher nur aus dem Kino kannte.

Den insgesamt sieben Echs liegen dabei Bewegungsskizzen und Drahtmodelle zugrunde, deren Glieder mit einer Latexhaut und Haaren bekleidet, per Air Brush koloriert und dann vor laufender Kamera Schritt für Schritt bzw. Frame für Frame um jeweils nur wenige Millimeter weiterbewegt wurden. Angefangen beim mächtigen T-Rex Sauron über den King Kong-Sprößling Blizzard bis hin zum phanta-

stischen Kobrasaurier Vertigo setzt sich am Screen somit jeder Schritt, jeder Hieb und jeder Tritt aus Dutzenden von Einzelbildern zusammen – bei rund 70 Sequenzen pro Charakter ist leicht auszurechnen, wie lange da allein das Animationsteam mit dem Ablichten und Digitalisieren beschäftigt war. Die Frage lautet jetzt natürlich, ob dieser Aufwand auch auf Computern und Highend-Konsolen adäquat zur Geltung kommt.

Nun, läßt man die überflüssige Vorgeschichte um schockgefrorene Götter, die jetzt nach einem Jahrtausend währenden Tiefschlaf in Sauriergestalt um die Vorherrschaft über das Menschengeschlecht rangeln, beiseite, bleibt in Sachen Gameplay schon mal bestialisch solider Kampfsport übrig: Bevor der Gong ertönt und der Ring freigegeben wird, sind Din-

ge wie Zeitlimit, Anzahl der Continues oder die Rundenzahl zu regeln – soll bei Treffern kein roter Fleck die Prähistorie beschmutzen, muß zudem der Blutmodus ausgewählt werden. Darüber hinaus dürfen sich zwei Spieler gegenseitig Handikaps auferlegen, während Solisten das Können des Computergegners auf 16 Stufen genau eichen oder (am PC) Statistiken darüber abrufen dürfen, wie oft welcher Dino wie lange die Faust aufs Auge bekommen hat. Selbstredend kann sich der Spieler im Training mit den genreüblichen Hieben, Kicks, Kombi- und Finishing-Moves sowie je rund fünf (durch nicht sonderlich komplexe Steuerungsaktionen auszulösende) Spezial-Attacken vertraut machen und so Erdbeben hervorrufen, Feuerbälle speien, riesige Eiszapfen wortwörtlich aus dem Boden stampfen oder gar eines der im Hintergrund agierenden Menschlein verdrücken, um etwas Energie nachzutanken. Im Wettbewerb stehen dann auch gelegentliche Bonusmatches an, wo man z.B. unter Zeitdruck Flugsaurier einfängt. Nicht zu vergessen, daß die Teilnahme an zwei (Team-) Modi winkt, die selbst der Originalautomat nicht zu bieten hatte: „Tug-of-War“ und „Endurance“.

Im Finale stellen sich dem mutigen Kämpfer dann sämtliche sieben Urviecher erneut entgegen, und spätestens hier erweist sich die Benutzung eines Pads als Segen – PC-Besitzern ist von Analog-Sticks oder der Ta-



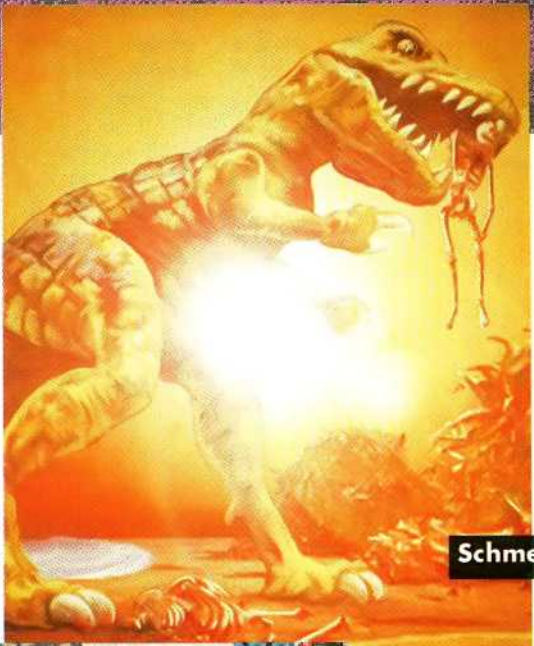
Vom Drahtgerüst zum Latex-Saurier



Letzte Lackierarbeiten, dann ist das Modell fertig



FÜR PC, MAC, CD-KONSOLEN



Schmeckt's?



Auf einen gro-
ßen Klotz
gehört ein
grober Keil!



Da rutschen
die Geranien
vom Fenster-
sims



statur dringend abzuraten, da insbeson-
dere Special-Moves damit kaum auszulö-
sen sind. Dafür kommt die DOSen-Version
der Arcade-Vorlage zumindest auf Rech-
nern mit 16 MB RAM und schneller CPU
optisch sehr nahe, während weniger Spei-
cher zu Lasten der Animation und der Aku-
stik (Musik, Effekte und ein bißchen
Sprachausgabe) geht. Noch originalge-
treuer sehen freilich die Konsolenfassungen
aus, und allen Umsetzungen gemeinsam
sind die 2D-Seitenansicht mit Parallax-
scrolling für räumlichen Eindruck, bunt ani-
mierten Hintergrundkulissen (Ruinenstadt,
Vulkan, Eiswüste, Dschungel ect.) und
wahrlich bildschirmfüllenden Kampfmon-
stern.

Unter dem Strich ist Primal Rage damit
trotz des wenig innovativen Gameplays
technisch originell genug, um den
Straßenkämpfern und Polygon-Prüglern der
Genre-Konkurrenz einen Hieb unter die
Gürtellinie zu verpassen – wer
ein wahrhaft monströses Beat`em
Up sucht, wird gewiß lieber hier
zuschlagen! (rl)



Und das ist
nur ein Teil
des Primal
Rage-Teams...

PRIMAL RAGE

TIME WARNER INTERACTIVE

Kämpfende Urzeitgiganten als be-
eindruckender Spielhallenimport.



GRAFIK	89%
SOUND	78%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	80%

URTEIL

81%

Variabel

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: ab 109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33 mit 4
MB RAM und 2 MB auf der HD.

Optimal-Konfiguration: Ab einem Pentium 60
mit 16 MB RAM.

Unterstützt werden: Tastatur, Stick, Pad,
VGA, SB/Pro/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultra-
sound, General MIDI.

Besonderes: Drei Versionen auf einer CD (für
4, 8 und 16 MB RAM), deutsche Anleitung, eng-
lische (oder japanische) Screentexte.

MAC

Kommt Mitte November und soll, entsprechende
Hardware vorausgesetzt, mit der PC-Version iden-
tisch sein.

3DO

Bis auf etwas geschrumpfte Saurier und eine mo-
difizierte Steuerung identisch mit dem Automaten.

JAGUAR-CD

Wie 3DO, bloß ist die Animation einen Tick rucke-
liger.

Playstation

Vergleichbar mit der PC- und Arcade-Version, doch
machen hier die vier Steuerbuttons am Standard-
Pad Probleme – der Nachkauf eines Arcade-Joy-
sticks schafft Abhilfe.

SATURN

Womöglich die beste Konvertierung: Die Steuerung
klappt astrein, und die Saurier sind so groß und
bunt wie am Automaten – daß dem kleinen Gra-
fikspeicher der Sega-Konsole einige Animations-
Phasen zum Opfer fielen, bleibt in der Hitze des Ge-
fechts unbemerkt.

RAYMAN

Der ursprünglich als exklusives Zugpferd für Ataris glücklose Jaguar-Konsole gedachte Springheld von Ubi Soft hüpfert demnächst lieber über PC, Saturn und Playstation. Tja, des einen Leid, des anderen Freud...

Nach dem Betrachten des Movie-Intros erwartet man sich allerdings noch nicht gar soviel von den 32-Bit-Plattformen der Franzosen: Erzählt wird die nervtötend langweilige Story von den Untaten eines Bösewichts in einer Comic-Welt. Auch das dazugehörige Game sieht zunächst wie ein durchschnittliches Standard-Hüpfical aus – aber was die Designer im weiteren Spielverlauf an Ideen zusammengetragen haben, hätte glatt für zwei Action-Abenteuer gereicht!

Rayman schlägt sich in den sechs Welten zu je rund zehn Unterabschnitten mit fiesen Indiana Jones-Karikaturen herum und erlebt rutschige Kletterpartien in achterbahnartigen Instrumenten-Bauten. Später pirscht er in Begleitung eines Leuchtkäfers durch finstere Höhlen, trifft auf witzig gestaltete Großgegner und im Finale schließlich den Obermottz Mr. Dark. Darüber hinaus muß der nette Strahlemann eine autscrollende Flucht durch tödliches Moorgebiet meistern und in Zwergengestalt engste Schluchten durchkriechen. Zu seinem und des Spielers Glück begegnet er aber auch einer guten Fee, die ihm (nach und nach verbesserte) hilfreiche Din-

ge und Fähigkeiten mit auf den beschwerlichen Weg gibt: Fäustlinge mit dosierbarer Power lassen die Feinde zur Seite fliegen, mit Sprintschuhen ist Rayman schneller unterwegs, außerdem kann er Kletterblumen pflanzen oder seine Ohren als Helikopterrotor benutzen. Erleichtert wird das Heldenleben auch durch Rücksetzpunkte, Energieboni und Bonusrunden, wo man gegen die Stoppuhr um Extraleben hüpfert.

Das abwechslungsreiche, aber teils knochenharte Gameplay wird erstklassig präsentiert: Mitreißende Ohrwürmer und zum Geschehen passende FX umschmeicheln das Ohr; die durch vertikales und horizontales Mehrebenen-Scrolling räumlich wirkende Grafik bezaubert mit vielen Farben, hübschen Nebel- bzw. Lichteffekten und stimmungsvollen Details – Blumen wiegen sich im Wind, Schmetterlinge flattern umher, zwischendurch hoppelt ein Fliegenpilz durchs Gras. Und nachdem auch die Steuerung paßt, strahlt der Spieler bald mit dem Helden um die Wette! (rl)



Der Weg hierher ist hart erarbeitet...



Wer wird denn so viel Wind machen?



RAYMAN

UBI SOFT

Ideenreiche Cartoon-Plattformen in bunten Bonbonfarben.



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

URTEIL

83%

Für Geübte

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

119,- DM

PLAYSTATION

Deutsche Anleitung, Spielstände werden als Levelcode oder auf Memory-Card gespeichert.

SATURN

Ein paar Grafikeffekte mehr, dafür etwas weniger Musik als auf der Playstation; Spielstände landen im Backup-RAM oder auf der Memory-Card.

PC

Die bald folgenden Versionen für DOS und „Windows 95“ werden sich durch kleine Abstriche bei Optik und Sound unterscheiden.

FADE TO BLACK

Alle paar Jahre ist eine grafische Revolution fällig: Was „Alone in the Dark“ oder „Ultima Underworld“ gelang, hat nun auch der inoffizielle Nachfolger zu „Flashback“ geschafft – den Sprung in den Optik-Olymp!

Extra für diesen freudigen Anlaß wurde der schon beim Vorgänger tätige Held Conrad B. Hart aus dem künstlichen Tief-schlaf gerissen. Er soll anno 2190 als wissenschaftliches Mitglied der Widerstandsbewegung die Menschheit retten. Und zwar vor den Morphs, die jede Lebensform imitieren können und unter der Fuchtel eines mysteriösen Superhirns stehen – das unsereins nun mal nicht leiden kann.

Die sechs umfangreichen Welten von Fade to Black bestehen aus zwölf oder (bei Versagen) 13 Abschnitten, in denen man auch mal fliegen darf, was zu einem mehr oder weniger glücklichen Ende führt. Natürlich ist auch eine schöne Frau im Spiel, von deren Rettung der konkrete Handlungsverlauf abhängt. Ihn hat man sich als Mixtur aus „Alone in the Dark“, „Flashback“ und einem 3D-Ballerdungeon vorzustellen: Während Conrad durch die flüssig scrol-lenden Gänge wandert, hüpfet oder rennt, wechselt ständig die Perspektive, was der Spieler teils auch selbst beeinflussen kann.

Dabei stößt er nicht nur auf die bei Actionadventures üblichen Sammel-Items, Schußwechsel und Rätsel, sondern auch mal auf einen tattrigen Professor, den man lebend durch Morph-verseuchtes Territorium bringen muß.

Die filmreif animierte Polygon-Grafik mit den gerenderten Zwischensequenzen haben wir schon als revolutionär gewürdigt, die umfangreiche Soundbegleitung (inkl. deutscher Sprachausgabe) ist kaum schlechter, nur mit der Steuerung muß man sich erst anfreunden. Ist aber halb so wild, schon weil ein Demo-Modus die Vorgehensweise teilweise vorführt und unfaire Stellen praktisch nicht existieren. Außerdem gibt's ein Automapping vom Allerfeinsten, ein Radar sowie ein, allerdings relativ umständliches, Inventory. Summa summarum ist Fade to Black trotz dieser winzig kleinen Schwächen ein echter Geniestreich, dessen ebenso abenteuerlicher wie actionreicher Inhalt hält, was die sensationelle Präsentation verspricht! (mm)

Ein schöner Rücken kann auch entzücken

Fliegen darf man auch ...

Knast oder Ausnützerzelle?

Das ist für dich, Kleiner!



FADE TO BLACK

**DELPHINE SOFTWARE/
ELECTRONIC ARTS**

Spannendes Actionadventure in richtungsweisendem 3D-Ambiente.



GRAFIK	94%
SOUND	91%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	88%

URTEIL

89%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis:

109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 21 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P90 mit 69 MB auf der HD und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, Joystick, Joypad, CH Flightstick, Thrustmaster, VGA, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Roland MT-32, Ultrasound, General MIDI.

Besonderes: Komplett deutsch.

PLAYSTATION

Die angekündigte Umsetzung hat den Redaktionsschluß leider knapp verpaßt.

SPIELE

FÜR PC & CD-KONSOLEN

NHL 96

Zum dritten Mal begibt sich Electronic Arts aufs aktualisierte Glatteis: Wer glaubt, die Kufencracks hätten sich dafür lediglich eine neue Jahreszahl ans Trikot geheftet, erlebt eine angenehme Überraschung!



Schwingt die Kufen!

Zunächst schlittert man in das umfangreiche Optionsmenü, wo man sich wie gehabt für Freundschaftsmatch, Playoffs oder den Saisonbetrieb sowie eine Drittellänge von fünf, zehn oder zwanzig Minuten entscheiden darf. Dabei ergibt sich der Schwierigkeitsgrad nicht mehr allein aus den gebündelten Fertigkeiten der beteiligten Spieler: In drei Stufen wird zusätzlich die CPU-Konkurrenz ausgebremst. Das Regelwerk läßt sich ebenfalls zu rechtbiegen, falls keine Unterbrechungen wegen Abseits, Zwei-Linien-Pässen etc. den Spielfluß hemmen sollen. Bekanntheit mit den neu eingeführten Fünf-Minuten-Strafen machen später vor allem Boxfans, welche die nun möglichen Raufeinlagen im Stadion ausprobieren. Dort agiert entweder eine stets fitte Topformation, oder man setzt auf Realismus und wechselt ermüdete Reihen manuell oder automatisch aus. Während sich Konsoleros um die Konfiguration naturgemäß nicht kümmern müssen, geht der PC-Skater tunlichst mit einem Highend-Pentium aufs Eis, um in den vollen Genuß der phantastischen Präsentation

zu kommen. Erst dann kriegt man hier sämtliche optischen Schmankerl (Spiegeffekte etc.) aus elf verfügbaren Kameraperspektiven in bester Qualität zu sehen, ansonsten müssen eben Dinge wie Auflösung und Detailgrad heruntergeregelt werden. Und es ist schon eine Pracht, wie Gretzky und Co. mit beeindruckenden Dreh- und Zoomeffekten toll animiert dem Puck nachjagen, während anheizende Orgelklänge, knackige Songs, stimmige Kommentare und prächtige Sound-FX für Atmosphäre sorgen. Dabei gehorchen die Cracks und neuerdings auch der Goalie einer intuitiven Steuerung, die sowohl Anfängern als auch ausgebufften Profis viel zu bieten hat. Das Pad ist übrigens erste Wahl, und die kommt via Adapter bis zu vier Spielern zugute, die mit- oder gegeneinander antreten können – per Modem sogar auf Distanz. Ansonsten gibt's einen cleveren Replay-Recorder, durch Videos aufgelockerte Statistiken, speicherbare Leistungslogbücher sowie Transfers und einen Spielereitor für die 28 Teams. Oder anders gesagt: Eis mit Still! (st)

NHL 96

ELECTRONIC ARTS

Schlicht die neue Referenz im Digi-Sport!



GRAFIK	92%
SOUND	89%
STEUERUNG	90%
MOTIVATION	94%

URTEIL

92%

Variabel

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis:

99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 6 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P120 mit 16 MB RAM, 15 MB auf der HD und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, Joystick, Pad, Gravis Grip 4-Player-Adapter, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound.

Besonderes: Komplett deutsch, Modem-Option.

**SATURN
PLAYSTATION
3DO**

Auf den Konsolen ist das Eis ab Januar heiß!

TEUFLISCH GUT!

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1944 - Across the Rhine	99,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Amerika 1861-65 - Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bling! (dt.)	79,95 *	79,95
CivNet (dt.)	99,95 *	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command & Conquer	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95 *
Cyberia (dt.)	AKTIONSPREIS 59,95	

Der Druidenzirkel (dt.)	99,95 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Fade to Black (dt.)	99,95	
FIFA Soccer 96	89,95	
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo	69,95 *	69,95
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95 *
Jewels of the Oracle	79,95 *	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Lemmings 3D	79,95 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Marco Polo	79,95 *	
Mechwarrior 2	89,95	89,95 *
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Navy Strike (dt.)	99,95 *	
NBA Live '95	99,95	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95 *	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95 *	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizard 2000	69,95 *	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Police Quest Collection (dt.)	89,95 *	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95 *	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamer - Bleifuß	59,95 *	
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Shanghai - Great Moments (dt.)	89,95 *	
Silent Hunter	79,95 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95 *	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95 *	
Terminal Velocity	69,95	69,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Thunderscape	79,95 *	
Top Gun (dt.) „Fire at Will“	109,95 *	
Total Distortion	79,95 *	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
Virtua Chess (dt.)	89,95	
Vollgas - Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2 (dt.)	79,95 *	
Warhammer	89,95 *	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,95 *	
Werewolf vs. Comanche	79,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Anstoss & Anstoss World Cup	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Bureau 13	29,95	29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)	39,95	39,95
Dark Sun 2 (e.d.A.)		19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Dragon Lore (dt.)	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
F-14 Fleet Defender	39,95	19,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	9,95
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Megarace	29,95	
Menzoberranzan (e.d.A.)		19,95
Monkey Island 1 bzw. 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	39,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.d.A.)	49,95	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Ravenloft 2 - Stone Prophet	49,95	
Rebel Assault (engl.dt.Ut.)	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
SSN 21 Seewolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	29,95	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	29,95	29,95
Ultima 7 (CD=e.d.A., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
WarCraft: Orks & Humans	39,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM - Terror from the Deep	59,95	

Software der anderen Art

	CD	Disk
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!		

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	359,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95

Joysticks

Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Unser Tip des Monats:

Battle Isle 3 Schatten des Imperators

Aller guten Dinge sind drei! Im dritten Teil der Battle Isle-Saga müssen Sie wieder Ihr ganzes strategisches Geschick unter Beweis stellen!
- komplett in deutsch, benötigt Windows -

CD-ROM **79,95**

Fast geschenkt!

Legend of Kyrandia 2
PC Disk

North & South
CD-ROM

Beneath A Steel Sky
PC Disk

je **9,95**

Keine Hexerei!

Master of Magic

Das Strategie-Fantasy-Abenteuer von Microprose
jetzt zum magischen Preis!

CD-ROM **39,95**

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM - Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Ab
03.11.95
endlich
auch in
Hamburg

MULTIMEDIA FÜR DIE AMIGA-KONSOLE: DAS SX³²

Bisher war das CD³² nur ein CD-Player für verspielte Scheiben, doch ein Nachrüstkit von DCE Computer macht den Filius in der Amiga-Familie jetzt zur vollwertigen Multimedia-Plattform!



Aufgeräumt: die SX³²-Platine

DIE INSTALLATION

Da die Konsole ohnehin auf dem A1200 basiert und sich von diesem 32-Bit-Rechner lediglich durch fehlende Tastatur und Anschlußmöglichkeiten für Massenspeicher und externe Peripherie unterscheidet, lag eine Erweiterung wie das (kürzlich von FX³² umgetaufte) SX³² quasi in der Luft. Wer nun die vollen Möglichkeiten eines Computers mit CD-Laufwerk nutzen will, braucht die neue Steckplatine nur in den Modulschacht auf der Rückseite des CD³²-Gehäuses einzustecken, schon stehen an der hinteren Deckplatte des SX³² Anschlüsse für Floppy, RGB- oder VGA-Monitor sowie serielle und parallele Schnittstellen für Drucker und Modem zur Verfügung. Dazu kann die Komplettkonfiguration eine 2,5"-Festplatte sowie bis zu 8 MB auf RAM-SIMMs intern enthalten; eine Akku-Uhr gehört ohnehin zum Lieferumfang. Und anders als bei der ähnlich konzipierten Erweiterungsbox „SX-1“ rufen hier auch keine nach außen ragenden Gehäuseteile Wackelkontakte oder gar Systemabstürze hervor.

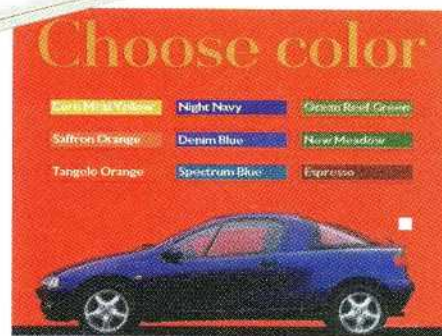
DER BETRIEB

Nach dem Einschalten verhält sich das CD³² jetzt exakt wie ein A1200: Ob Workbench, AGA-Spiele, PD-Anwendungen, Multimedia-Tools oder die Beilags-CD die-

ses Magazins, jede aktuelle Amiga-Software wird ohne Murren abgespult. Aber auch für das CD³² erstellte Programme profitieren vom Anbau, da die Grenzen des internen Backup-RAMs gesprengt werden und man nun beliebig viele Spielstände auf HD oder Floppy abspeichern kann – zudem vermag die 68020-CPU durch das schnelle RAM-Interface 3D-Grafik mitunter um den Faktor 2.3 zu beschleunigen! Andererseits quittieren einige CD³²-Oldies wie z.B. „Wing Commander“ vorhandenes Fast-RAM mit Grafikfehlern oder Abstürzen, weshalb ein Abschalteknopf am SX³² begrüßenswert gewesen wäre. Ansonsten stört eigentlich nur die Aufforderung zum Einlegen des Gerätes „DF0:“ beim Booten von HD ohne angeschlossene Floppy, doch läßt sich das ja leicht durch eine veränderte Startdatei beheben.

DAS FAZIT

Das alltagstaugliche SX³² macht die CD-Konsole also zum vollwertigen Multimedia-Computer, für den es mit Autorenensoftware wie „Scala“ oder den Videobearbeitungsprogrammen und Animationstools der „SSA“-Reihe nicht bloß Spiele gibt. Und wo lassen sich schon preiswerter überzeugende Präsentationen erstellen als mit



Multimedia am CD³²: Scala



Mit dem SX³² auch konsolentauglich: unsere „Beilagscheibe“

einem solchen Komplettsystem aus CD³², SX³², HD, RAM (1 MB ist oft ausreichend) sowie eventuell Floppy, Tastatur und einer von DCE für Ende des Jahres angekündigten MPEG-Erweiterung für digitales Vollvideo? (rl)

Hardware-Erweiterung, mit der sich das CD³² zur A1200-kompatiblen Multimedia-Plattform hochrüsten läßt.

Anschlüsse: Zusätzlich zu Standard-Ports RGB/Video- und VGA, parallel, seriell, Floppy, RAM-SIMMs und HD

Preise:

Basismodul
Tastatur
Floppy
Festplatte
Speicher

449,- DM
ab 69,- DM
ab 99,- DM
ab 139,- DM (30 MB)
ab 69,- DM (1 MB)

Bezug: DCE Computer, Tel.: 0208/660673

DAS FERNSEHSTUDIO IN DER DOSE: MOVIE MEDIA

Weder TV-Tuner noch Videobearbeitungs- oder gar Grafikkarten für den PC sind heutzutage noch besonders ungewöhnlich – diese Komplettlösung zum ausgesprochen moderaten Preis ist es sehr wohl!



DIE TECHNIK

Was Peacock da alles auf einem Board untergebracht hat, ist erstaunlich: Erstens hat man mit der Movie Media nämlich eine Grafikkarte im Rechner, deren Herzstück der legendäre Tseng ET 4000 W32-Chip bildet – legendär vor allem wegen seiner Kompatibilität, da es kaum Hard- oder Software (inkl. „Windows 95“) gibt, die nicht gern mit ihm zusammenarbeitet. Erzielbar ist damit eine maximale Auflösung von 1.280 x 1.024 Pixeln bei 256 Farben; bunter wird's mit 1.024 x 768 Pixeln und 65.536 Farben bzw. 800 x 600 Pixeln und 16,7 Millionen Farben. Dazu bieten 2 MB DRAM genügend Speicherplatz auch für größere Datenmengen.

Zweitens handelt man sich hier einen TV-Empfänger samt Videotextdecoder ein, der praktisch vor keiner Signalquelle kapituliert: PAL, SECAM und NTSC sind selbstverständlich, man kann ihn an die Antenne, ans Kabel, den Videorecorder (auch S-VHS) und sogar an eine Spielekonsole anschließen. Drittens und vor allem läßt sich die empfangene Bilderflut entweder einzelbildweise oder als komplette Filmsequenz auf der Festplatte speichern – eine Filmminute verschlingt ca. 15 MB. Anschließend dürfen bis zu zehn Streifen gleichzeitig und nach Herzenslust bearbeitet werden: Schneiden, Mischen, Überblendungen, Bild-in-Bild-Effekte und nachträgliches Betiteln sind möglich. Eher ein Gag als wirklich sinnvoll ist dagegen der rotgrüne 3D-Modus, in dem man das fertige Werk auf Wunsch betrachten kann; nicht zuletzt schon deshalb, weil die erforderliche 3D-Brille gar nicht mitgeliefert wird.

DIE PRAXIS

Die Bildqualität der Grafikkarte erwies sich als sehr gut, und auch der TV-Teil kann es locker mit Flimmerkisten der gehobenen Mittelklasse aufnehmen. Insbesondere franst das Bild (wie anderswo immer noch üblich) am Rand nicht aus, und die Farben erscheinen wunderbar klar. Die Videobearbeitungssoftware ist allerdings nicht allzu komfortabel und versprüht eher den spröden Charme einer Sharewarelösung. Zudem werden die Filme nur im Bitmap-Format gespeichert; wer sie in anderen Programmen verwenden will, muß sie daher zuerst mit einer (ebenfalls nicht im Lieferumfang enthaltenen!) Extrasoftware ins übliche AVI-Format konvertieren.

DAS FAZIT

Abgesehen von den erwähnten Einschränkungen kann die Peacock Movie Media rundum überzeugen: Für nicht mal 700 Steine erhält man ein hardwaretechnisch hochklassiges Komplettpaket, das TV-Empfang und Spielgrafik ebenso ermöglicht wie hochinteressante Spielereien mit Urlaubsvideos oder Fernsehbildern. (mic)



So sieht das TV-Bild via Movie Media aus



Die Videobearbeitung macht's möglich: Schicky & Micky

Steckkarte für Grafik, TV- und Videotextempfang sowie nachträgliche Bildbearbeitung.

Grafikprozessor:	ET 4000 W32i (ISA) oder ET 4000 W32p (VLB)
Auflösungen:	1.280 x 1.024 mit 256 Farben 1.024 x 768 mit 65.536 Farben 800 x 600 mit 16,7 Mio Farben
TV-Tuner:	Kabeltauglich, für PAL-, SECAM- und NTSC-Signale
Eingänge:	Antenne, CVBS/FBAS, S-VHS
Ausgänge:	Monitor, Audio
Preis:	ca. 670,- DM



Spacegames CD professional
Die besten Weltraum-Action Spiele für Ihren PC. U.a. enthalten: Asteroid, Battle Star, Blasteroids, Galaga, Major Striker, Overkill, Spacebats, Thunder Zone, Win Trek, uvm.
Art.-Nr. S004.....nur 14,90 DM



205 Games Edition 3/95
Die aktuellste Mustang Spiele-CD. 205 PD & Shareware Spiele aus den Bereichen Aktion, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows.
Art.-Nr. G005.....nur 9,90 DM



Die Flight CD
Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware-Szenarien und AddOns zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ohrenschauspiel.
Art.-Nr. D011.....nur 22,90 DM



Night Owl 17
Die bekannte Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellsten Ausgabe. Enthält Bürosoftware, Spiele, ClipArts, DTP, Fonts, Animationen, DFÜ, Utilities, Magazine, uvm.
Art.-Nr. N001.....nur 39,90 DM



Astronomie CD Professional
Diese CD enthält ausgewählte Programme zu Thema Astronomie wie z.B.: Astrocalc, PC-Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Eclipse, Solar System, PC-Sonnenbahn, usw.
Art.-Nr. A003.....nur 14,90 DM



Razor Mix Volume 4
CD-ROM mit 20 Programmen versch. Thematik u.a. Gehälter & Bezüge, Banl- & Postleitzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik, 70 Treiber und erste Win 95-Programme
Art.-Nr. R002.....nur 17,90 DM

Bestellen können Sie alle CD-ROM's bei:
Tilly's CD-ROM-Shop
Graf Adolf Straße 24
51429 Bgl. Bensberg
Telefon 02204/57086 Telefax 02204/57096



Pinball CD professional
Auf dieser CD finden Sie folgende Flipper-spiele: Willi's Pinball, Super Android, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Protec Pinball, Julietta und Spider Pinball
Art.-Nr. P009.....nur 14,90 DM



Sportgames CD professional
Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radrennen und Turmspringen. Lassen Sie sich dieses Sportspektakel nicht entgehen.
Art.-Nr. S003.....nur 14,90 DM



Megastorm Games Doppel-CD
Mehr als 1000 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CD's, Action, Arcade, Abenteuer, Denkspiele, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Mindscape-Bonus-CD.
Art.-Nr. M004.....nur 29,90 DM



Communication II
Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Leben benötigen. Massenweise Programme für: BTX, ISDN, Internet, Voicemail, Compuserve, uvm.
Art.-Nr. C006.....nur 49,90 DM



Soft World 95
95 Programme für Win 95 wie z.B.: Dienstprogramme, Datenübertragung, Programmierung, Bürosoftware, Musik/Sound, Grafikbearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, uvm.
Art.-Nr. S002.....nur 25,90 DM



Top Win 95
Diese günstige CD-ROM enthält brandneue Programme und Utilities für Windows 95.
Art.-Nr. T013.....nur 24,90 DM



Win pack 95
Alles, was Sie jetzt brauchen. Windows 95-Softwarekatalog, interaktive Antwortsammlung, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit Spiele, uvm.
Art.-Nr. W003.....nur 66,90 DM



C64'er CD-ROM für Amiga und PC
Diese CD enthält u.a. 120 "64er"-Programmervideodisketten von 8/84 - 5/94 als Disk-Images, 100 "64er"-Sonderheftdisketten, "Personal C64" in der neuesten Version, und vieles mehr.
Art.-Nr. C003.....nur 27,90 DM



D-Atlas für Windows
Routenplanung für Deutschland. Über 14.000 Orte, 104 Bereichskarten und 24 Citypläne. Europa-Atlas mit über 4.000 Orten 23 Citypläne. World-Atlas mit Städten und Ländern.
Art.-Nr. D009.....nur 47,90 DM



D-Info 1995
Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Auswahl eines Ortes über die PLZ, Bundesweite Identifikation des Teilnehmers über die Telefon Nr. Für DOS und Windows
Art.-Nr. D007.....nur 47,90 DM



D-Jure Deutsche Gesetze Gesamtausg.
Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersichtsliste mit Paragraphenüberschriften, komfortable Suchfunktionen, Notizfunktion zu den Gesetzestexten, Ausdruck der Gesetze.
Art.-Nr. D010.....nur 47,90 DM



Geo City Route
Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD sind 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte. Dynamisches Zoomen im Stadtplan mit höchster Detailtreue.
Art.-Nr. G006.....nur 89,90 DM



GeoGrafix
Der Reise- und Informationsatlas mit Routenplaner, Vektorkarte mit Bundes-, Landes-, Kreisgrenzen, frei zoom- und skalierbar, Ausführliche Hotelführer, uvm.
Art.-Nr. G004.....nur 89,90 DM



Geo Route
Egal wohin sie wollen. Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die vollelektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße.
Art.-Nr. G002.....nur 59,90 DM



Intr'acter Volume 1 Music Interaktiv
Inteaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos.
Art.-Nr. I002.....nur 29,90 DM



ADAC Special Gebrauchtwagen 95
Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM: ca. 700 in Deutschland erhältliche Gebrauchtkfz's mit Preisen ab Baujahr 1986 in der großen Multimedia-Datenbank.
Art.-Nr. A002.....nur 69,90 DM



ADAC Special Auto 1995
Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM: ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimedia-Datenbank. Großes Farbbild zu jedem Auto.
Art.-Nr. A001.....nur 69,90 DM



Motorrad Disc Vollversion 2
Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reifenfreigaben, 3000 Händler, Auspuffanlagen mit Sounds und mehr als 4000 Farbbilder.
Art.-Nr. M001.....nur 49,90 DM



WinBTX Mozart (Vollversion)
Ein Multimedia BTX-Decoder mit Features wie z.B.: CEPT-Protokoll, Photo-BTX, BTX-Sound- und Sprachausgabe, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen & turboschneller Bildaufbau.
Art.-Nr. W002.....nur 37,90 DM



Ran an die Kohle '95
Das Programm für jeden Arbeitnehmer. Verringern Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch legale Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar!
Art.-Nr. R003.....nur 25,90 DM



Focus Ratgeber Medizin
1000 deutsche Top-Ärztinnen und -Ärzte: Was Sie leisten. Vierzehn Krankheitsfelder: Wie man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist.
Art.-Nr. F003.....nur 149,80 DM



Das Wunder unseres Körpers
Die faszinierende Entdeckungsreise in das innere des menschlichen Körpers mit Bau und Funktion des Organismus. 172 Animationen, 45 Minuten gesprochener Text, 100 Farbbilder.
Art.-Nr. D015.....nur 249,00 DM



Deutsche Rechtschreibung
Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitete und aktualisierte Fassung mit 115.000 Stichwörtern.
Art.-Nr. D014.....nur 54,90 DM



Video News 95 INTERAKTIV!
100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Kommentaren und ca. 200 Bildern. Zusätzlich 24 Filmausschnitte.
Art.-Nr. V001.....nur 28,90 DM



PC Lexikon INTERAKTIV
Lexikon mit über 2000 Fachbegriffen, 340 Bildern, Animationen und Audiodateien rund um den PC, inkl. 3 Ratgebern zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben.
Art.-Nr. P007.....nur 54,90 DM



PC Check
Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Pentiumtest, RS Commander Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Performance)
Art.-Nr. P010.....nur 39,90 DM



Patchwork 2 & 3 Doppel-CD
Patches, Treiber, Freshups für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garantiert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber, Patches usw. für Windows & OS/2.
Art.-Nr. P008.....nur 46,90 DM



WordStar 2.0
Textverarbeitung und DTP in einem Paket. Ob einfaches Memo, Serienbrief oder farbenfrohe Broschüre. Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen.
Art.-Nr. W004.....nur 89,00 DM



Der rosarote Panther
Der schärfste und coolste Kater jetzt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildschirm-Entertainment der Extraklasse mit: extravaganten Bildschirm-schonern, Filmausschnitten und Bildern.
Art.-Nr. D012.....nur 64,90 DM



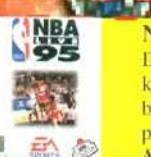
NHL Hockey 95
Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams. Videoclip-Highlights der echten NHL-Action und NHLPA-Spieler. Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafiken
Art.-Nr. N002.....nur 99,90 DM



Fifa International Soccer
48 internationale Teams und 960 Spieler mit jeweils 13 untersch. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation. Begleitet von digitalisierten Sprechchören und Buhrufen.
Art.-Nr. F004.....nur 99,90 DM



Rugby World Cup 1995
Lebensecht modellierte Spieleranimationen in 3D. Verblüffend realistisches Gameplay. Rucks, Mauls, Lineouts, Scrums. Original Videosequenzen runden dieses Spiel ab.
Art.-Nr. R004.....nur 99,90 DM



NBA Live 95
Durch die einzigartige Feldperspektive, kombiniert mit hochauflösenden Präsentationsbildschirmen im TV-Stil, ist NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie.
Art.-Nr. N003.....nur 119,90 DM



Mirage
Ein mystischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält ca. 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken.
Art.-Nr. M003.....nur 119,90 DM



Fuzzy's World Weltraum Minigolf
So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten losgelöste Bahnen. Fuzzy's World unterstützt alle wichtigen Sprachen der Erde.
Art.-Nr. F009.....nur 46,90 DM

DESTRUCTION DERBY

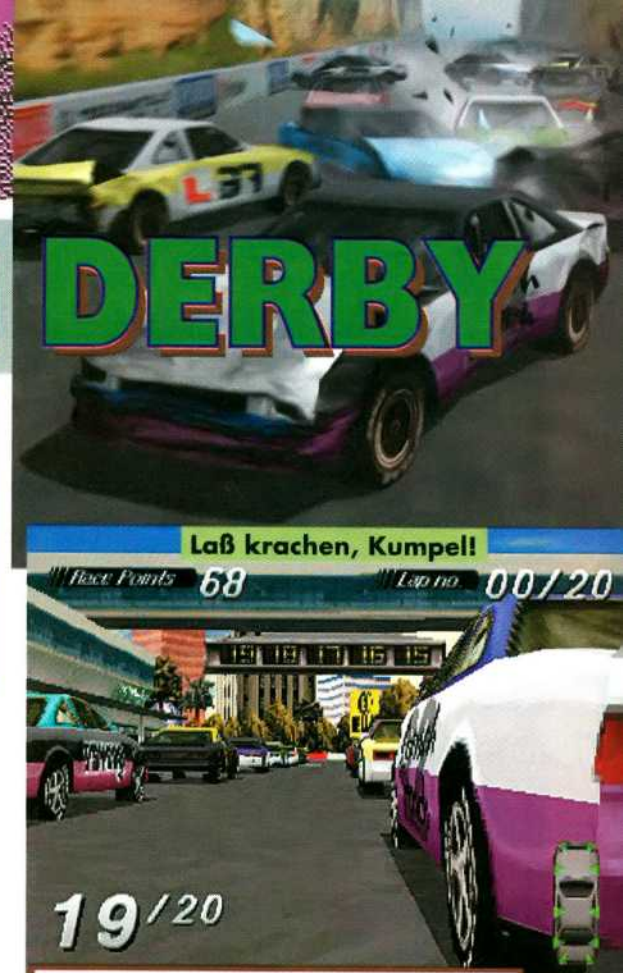
Der Sonderpreis für die meisten Spielmodi in einem Programm geht diesmal an das britische Reflections-Team. Aber die Schöpfer des Amiga-Klassikers „Shadow of the Beast“ haben sich noch mehr Meriten verdient!

Inhaltlich dreht sich bei diesem Renn- und Rempelspiel alles um die bekannten Stockcars, von denen drei unterschiedlich benutzerfreundliche Modelle nach der starken Hand des Spielers rufen. Dieser hat nun mehrere Möglichkeiten, die 19köpfige Digi-Konkurrenz nur Staub und schlechte Plazierungen schlucken zu lassen: Beim „Wrecking Racing“ genügt es nicht, sich im Feld ganz nach vorne zu kämpfen – man muß dabei auch seine Gegner möglichst elegant rammen, denn das bringt ebenfalls Punkte. Die etwas härtere Variante gab dem Spiel den Namen, denn beim „Destruction Derby“ fahren sich die Kontrahenten in einer riesigen Arena ge-

genseitig so lange in die Blechteile, bis die B-Note stimmt. Eher die hohe Kunst der Selbstverteidigung wird dann im „Total Destruction-Modus“ geübt; hier gewinnt, wer am längsten ohne Totalschaden überlebt. Dazu kommen noch zwei klassische Rennvarianten, nämlich das normale „StockCar“, wo allein die Platzierung entscheidet, und „Time Trial“, bei dem solo gegen die Uhr gefahren wird. Diese beiden Modi „Wrecking Racing“ und „StockCar“ kann man auch als Meisterschaft bestreiten, wo nacheinander alle Strecken zu absolvieren sind; der Auf- bzw. Abstieg in den fünf Ligen richtet sich dann nach der Gesamtpunktzahl am Saisonende. Schließlich darf man all das auch mit bis zu 19 Mitspielern ausprobieren, die entweder nacheinander oder via Verbindungskabel mit zwei Rechnern bzw. Konsolen (und zwei Games) parallel antreten können.

Die blitzschnelle 3D-Grafik hat hübsche Texturen und vier verschiedene Perspektiven aufzuweisen, aber nicht übermäßig viele Details – dazu kommen ein paar weitgehend unauffällige Grafikfehler. Der Techno-Sound erfreut zwar nur Taubstumme, das Geheule der Motoren, Zuschauer und Stadionsprecher entzückt dafür jeden. Zudem steuern sich die Crashcars nach einer gewissen Einarbeitungszeit sehr gut, obwohl die Übersicht hin und wieder zu wünschen übrig läßt. Aber vor allem hat das Spiel etwas, was selbst eingeschworene Anwender hinter ihrem PC hervorlocken kann: Flair, Spannung und Dramatik.

Zu diesen Rennen kann man Sony, Psygnosis und den Playstation-Besitzern also nur gratulieren – und bald auch den PC-Piloten, die sich auf eine 1:1-Umsetzung freuen dürfen. (mic)



19/20

DESTRUCTION DERBY

SONY/PSYGNOSIS

Rasen, Rempeln & Rammen – aber streng nach Vorschrift!



GRAFIK	82%
SOUND	69%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	83%

URTEIL

80%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 129,- DM

PLAYSTATION

Rundenrekorde und Spielstände auf Memory-Card speicherbar.

PC

Diese Version schrammte haarscharf am Redaktionsschluß vorbei, sollte inzwischen aber bereits erhältlich sein.



Wenn es nach Psygnosis geht, findet der Rennsport der Zukunft nicht mehr auf der Straße statt, sondern etliche Zentimeter darüber: In der Formel 3.600 flitzen Luftkissengleiter über haarsträubende Berg- und Talbahnen.

wipeout



Zu empfehlen: die optionale Verfolger-Perspektive



Mach Platz, Alter!



Damit liegt das wohl aus Marketing-Gründen so eigenartig geschriebene wipeout auf einer Linie mit Bullfrogs „Hi-Octane“, das Wohnzimmer-Schumis fürs nächste Jahrhundert ja ein ähnliches Schicksal prophezeit. Die neue Schwebetechnik verlangt den Piloten hier auch einiges ab; so wollen Schluchten mit genügend Tempo und korrektem Driftwinkel angegangen sein – sonst muß das Vehikel durch eine Abschlepp-Drohne vor dem Sturz bewahrt und wieder auf den rechten Weg gebracht werden. Andererseits kann man mit der Luftbremse ungeahnte Kehren und Stunts hinlegen, und wer am Start den Schub richtig dosiert, beschleunigt schlagartig von Null auf Maximaltempo.

Die Wahlmöglichkeiten zu Beginn unterscheiden sich dagegen kaum von denen der zeitgenössischen PS-Konkurrenz: Man sucht sich einen der vier in puncto Beschleunigung und Straßenlage unterschiedlichen Gleiter aus; dann kann man als Solist entweder auf einem frei bestimmbaren Kurs gegen die Zeit (und die Computergegner) fahren oder sich für eine komplette WM anmelden. Zwei stolze Konsolenbesitzer dürfen (per Link-Kabel) Kopf-an-Kopf-Rennen austragen oder ge-

gen das CPU-Feld antreten. Es gibt sieben Strecken, die z.B. in der Wüste oder auf dem Gletscher angesiedelt sind und ein paar markante Eigenheiten aufweisen: 90-Grad-Kurven bilden eher die Regel als die Ausnahme, die Piste führt oft achterbahngleich in die Tiefe, breite Straßen verengen sich überraschend zu schmalen Schluchten. Gottlob findet man auch laufend Sammel-Extras für Turboboosts, Schutzschilde, Minen, Raketen oder Zielsuchprojekte. Fast noch nützlicher sind die Continues – jedenfalls, bis man sich an das relativ komplexe Handling der Fahrzeuge gewöhnt hat und die Raffinessen des Gameplays voll auskosten kann.

Bei „Ridge Racer“ fällt der Einstieg leichter, dafür macht wipeout mehr her: Das Render-Intro ist sehenswert, die flüssig scrollenden 3D-Strecken sind mit vielen Details, tollen Lichteffekten und ordentlich animierten Fahrzeugen bestückt. Dazu treiben gelungene Techno-Rhythmen von Bands wie „Orbital“ die Piloten an; demnächst sollen sie auch als eigene Soundtrack-CD veröffentlicht werden. Kurzum, hier wartet eine echte Herausforderung, selbst für Profis, die anderswo locker Bestzeiten herausfahren! (rl)

WIPEOUT

PSYGNOSIS

Raffiniertes Futuro-Rennen mit gewöhnungsbedürftigem Handling.



GRAFIK	87%
SOUND	85%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	81%

URTEIL

82%

Variabel

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 109,- DM

PLAYSTATION

Mehrsprachig angeleitet, Link-Option für Duo-Gameplay, Spielstand/Tabellen werden auf Memory-Card gespeichert.

PC

Die demnächst veröffentlichte Umsetzung wird sich nur durch kleine Optik-Retuschen unterscheiden.

RIDGE RACER



rien getrieben rast der Spieler durch eine flüssig gezoomte Großstadt, durch Tunnels und über Strandpromenaden. Trotz zweier Perspektiven (Cockpit- und Heckansicht) ist die Optik auf Dauer jedoch ein bißchen eintönig, zudem gibt's gelegentlich kleine Grafikfehler – was aber wie beim Sega-Gegenstück kaum auffällt. Abwechslungsreicher ist der leider

Pate stand mal wieder ein Spielhallenautomat der renommierten Arcade-Profis („Pole Position“, „Final Lap“), die diesmal keine Formel-1-Boliden ins Rennen schicken, sondern getunte Sportwagen – auf Wunsch sogar mit Automatikschaltung.

Davon stehen auf der Sony-Konsole zunächst einmal vier zur Auswahl, die man auf die abschnittsweise unterteilte Strecke schicken kann, wo schon elf CPU-Konkurrenten mit zuckendem Gaspedal warten. Anders als bei Segas „Daytona“ führen dabei kleine Rempelen oder das Austesten der Seitenbegrenzungen nie zum totalen Crash, sondern bringen die Karosse nur ein wenig ins Schlittern und dem Fahrer somit etwas Zeitverlust ein. Im härtesten der drei Schwierigkeitsgrade ist die Streckenführung leicht erweitert, während der Time-Trial-Modus immer zur Verfügung steht: Hier wird nur gegen die Zeit und jenen legendären gelben Flitzer gerast, der schon seit Monaten durch die Fachpresse geistert. Mangelndes Tempo kann man Ridge Racer jedenfalls nicht vorwerfen, denn wie von Fu-



Wer bremst, hat Angst!

etwas dudelig klingende Sound, dafür arbeitet die Steuerung wieder recht exakt; bloß die Kollisionsabfrage könnte ihren Job noch eine Spur ernster nehmen.

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich zwanglos, daß wir es hier mal wieder weniger mit einer ernsthaften Simulation als mit einer flotten Actionraserei zu tun haben. Das beweisen auch die eingebauten Gimmicks: Anfangs kann man z.B. bei einer Ballerei im Stil von „Galaga“ Aliens verschrotten, wodurch sich die Auswahl der angebotenen Vehikel dann von vier auf zwölf vergrößert. Auch ein spiegelverkehrtes Befahren der Strecke ist möglich, wie man das schon aus „Daytona“ kennt. Tatsächlich gibt es noch etliches mehr zu entdecken bei diesem Game, das viel Spaß auf hohem Geschwindigkeitsniveau verspricht.

Namcos Autoraserei gehörte zu den ersten Games, die in Japan für die Playstation ausgeliefert wurden. Jetzt erfahren auch europäische Digi-Piloten, warum sich das Teil dort vom Start weg zum Kassenschlager entwickelte!



Brücke in Sicht

Kurzum, wer sich abseits von störendem Realismus dem schieren Temporausgleich hingeben will, der wird sich bei Ridge Racer weltmeisterlich amüsieren! (mic)

RIDGE RACER

NAMCO

Tempo- und gagreiche Actionrennen ohne ernsthaften Simulationsanspruch.



GRAFIK	84%
SOUND	76%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	79%

URTEIL

80%

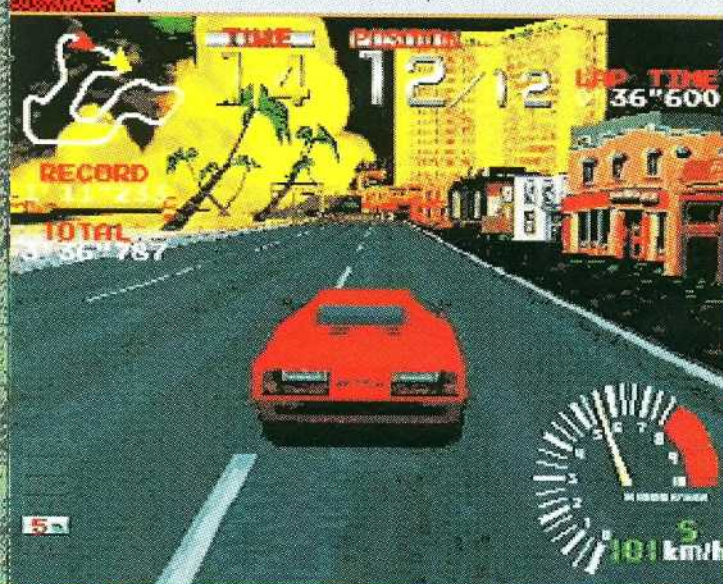
Variabel: 5 Stufen

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis: ca. 119,- DM

PLAYSTATION

Das Pad ist frei konfigurierbar (auch Namcos Neg-Com-Joypad wird unterstützt), Rundenrekorde werden auf der extra zu kaufenden Memory-Card gespeichert.



Rasanz vor Eleganz!



Eleganz vor Rasanz

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



NEU

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: **DORTMUND-Hörde** · Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Software-Versand

Sammel-Nr.: **(02 81) 9 52 98-0**

Fax: **(02 81) 9 52 98-10**
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird **SERVICE** groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CDRom

3D Lemmings

DA 89,99

11th Hour	DA	x89,99
A4 Network	DV	79,99
Aces o. t. Deep Data 3,5"	DV	39,99
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	DV	94,99
Action Soccer	DV	74,99
Adams Family Pinball	DA	67,99
Air Power	DV	74,99
Aladdin 3,5" Diskette	DA	59,99
Albion	DV	i.V.
Aliens	DV	77,99
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99
Apache Longbow	DV	79,99
Ascendancy	DV	79,99
Aztec: Empire	DV	i.V.
Battle Isle 2 + Data	DV	69,99
Battle Isle 2 / 3,5" Disk.	DV	39,99
Batman Forever	DV	x84,99

Battle Isle 3

DV 82,99

Bioforge	DV	87,99
Bioforge Data	DV	x49,99
Bleifuß	DV	54,99
Bundl. Manag. Hatt./3,5"	DV	77,99
Buried in Time	DV	79,99
Burn Cycle	DV	79,99
Caribbean Disaster	DV	89,99
Championship Manager 2	DV	x89,99
Civilization	DV	39,99
Clearing House	DV	69,99
Colonization 3,5" Disk.	DV	49,99
Comanche Compilation	DV	69,99

Command Conquer

DV 89,99

Command & Conquer 2	DV	i.V.
Conquest of New World	DV	i.V.
Crusade	DV	84,99

Crusader

DV 79,99

Cybermage	DV	x82,99
Cyberspeed	DV	x77,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Day of Tentacle	DV	39,99
Darker	DA	79,99

ca. mitte November

Der Druidenzirkel

DV x82,99

Destruction Derby	DA	89,99
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	x69,99
Dungeonmaster 2	DV	87,99

ca. Mitte November

Elisabeth 1

DV x89,99

Fade to Black	DV	84,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
Fighter Duel	DA	x67,99



Stonekeep

deutsche Version
ca. mitte November

CD-ROM

89,99

Flight o. Amaz. Queen	DV	79,99
Frankenstein	DV	94,99
FX - Fighter	DV	79,99
Games Cheat	DV	29,99
Gene Wars	DV	x82,99
Grand Prix Manager	DV	x89,99
Hardball 4	DA	79,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DV	x89,99

Heroes of Might & Magic

DV 82,99

HI - Octane	DV	87,99
Hollywood Pictures	DV	79,99

HUGO 3

DV 69,99

Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Jewels of Oracle	DV	84,99



Warcraft 2

CD-ROM
deutsche Version
mitte November

79,99

Kaiser deluxe	DV	59,99
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV	62,99
Knights o. Xentar	DV	89,99
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lukas TOP Adventure	DV	78,99
o Day of Tentacle		
o Indiana Jones 4		
o Monkey Island 2		
Lost Eden	DV	79,99
Magic Carpet 1+ Data	DV	94,99
Magic Carpet 1 Data	DV	39,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Mechwarrior 2	DV	79,99
Micromachines 2	DA	74,99

Monopoly

DV 69,99

Mortal Coil	DV	59,99
Myst / voll deutsch	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	87,99

NBA Live 96	DA	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Panzer General 2	DV	x77,99
Perfect General 2	DA	79,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99

Anfang Dez./Wind. 95

Panzer-General 2

DV x77,99

Phantasmagoria	DV	87,99
Pinball Fantas. Del.	DA	69,99
Pinball Illusions	DA	64,99
Pinball Wizard 2000	DA	69,99

ca. Ende November

Pole Position

DV x89,99

PC-CDRom

Angebote!

solange Vorrat reicht!!

Space Marines	DV	82,99	CD 1942 Pacific A.W. Gold	DA 49,99
Space Quest 6	DV	79,99	CD 7th Guest	DA 24,99
Star Trek 3/Final....	DV	99,99	CD Anstoss+Worldcup	DV 29,99
Star Trek Omnipedia	EV	74,99	CD Beneath Steel Sky	DV 29,99
Steel Panther	DV	77,99	CD Civilization	DV 39,99
SU-27 Sukhoi	DV	74,99	CD Dawn Patrol	DV 29,99
Stonekeep	DV	x94,99	CD Day of Tentacle	DV 39,99
Superkarts	DA	89,99	CD Der Patrizier	DV 39,99
Terminal Velocity	DA	69,99	CD Die verrückte Rally	DV 39,99

ca. Mitte November

TFX 2000 Eurofighter

DV x84,99

Theme Park	DV	74,99	CD NHL Hockey 94	DA 34,99
------------	----	-------	------------------	----------



11th Hour

CD-ROM
deutsch. Version
ca. mitte November

89,99

Thunderscape	DV	77,99	CD Pirates Gold	DV 34,99
Thunderhawk 2	DA	x79,99	CD Privateer + aller Data's	DA 34,99
Tilt Flipper	DA	54,99	CD Rebel Assault	DV 39,99
Top Gun „Fire at Will“	DV	x99,99	CD Sim City	DV 24,99
Trivial Pursuit	DV	74,99	CD Space Hulk	DV 34,99
Ul Unser Autorennen	DA	69,99	CD Star Trek 1	DV 29,99
US Navy Fighter Data	DV	44,99	CD Strike Command+Data's	DA 34,99
US Navy Fighter Gold	DV	89,99	CD Syndicate +Data	DV 34,99
USS Triconderoga	DV	79,99	CD System Shock	DV 34,99
Vollgas	DV	84,99	CD UFO	DV 39,99
Warcraft	DA	77,99	CD Ultima 7 Compilation	DA 34,95
Warcraft 2	DV	79,99	CD Ultima Underw. 1+2	DA 34,95
Werewolf vs. Comanche	EV	69,99	CD Wing Armada	DA 34,99
Westwood Compilation:			CD Wing Command. 2+Data's	DA 34,99
o Kyrandia 1	DV		PC 3,5 F14 Fleet Defender und	
o Kyrandia 3	DV		Missionsdiskette	DA 24,99
o Lands of Lore	DV			
Whales Voyage 2	DV	79,99	Original Creative Labs Produkte:	
Willi Lembkes Manager	DV	59,99	Soundblaster 16 Value	
Windows 95/Update		195,-	mit IDE	179,99
Wing Commander 3	DV	97,99	Soundblaster 16 Pro	
Wing Commander 4	DV	x97,99	mit IDE	249,99
Wipeout	DA	89,99	Soundblaster 16 Pro	
Woodruff and.....	DV	77,99	mit IDE und CSP	299,99
X-Wing incl. Missionsdisketten und			Soundblaster AWE 32	
10 Bonusmissionen	DA	62,99	Value mit IDE	359,99
"Z"	DA	67,99		

Formula One Grand Prix 2

Erscheinungstermin
ca. Ende November

Vorbestellungen empfohlen! CD-ROM

voll deutsch

99,99



Gravis Analog Pro	59,99
Gravis Game Pad	39,99
Gravis Eliminator Card	39,99
Gravis Firebird	119,99
Gravis Phoenix	189,99

Thrustmaster Produkte:

Joyst. Flight 2	149,99
Joyst. Flight Pro	269,99
Joyst. F 16	289,99
Mark II Wappon - Control System	199,99
Lenkrod T1 incl. - Fußpedale	259,99
Paddles	219,99

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:

Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV = voll englisch · i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung



Hier bekommen die Saturn-Besitzer genau das, was sie mit dem Erwerb ihrer hoch gelobten 32-Bit-Konsole verdient haben: ein ebenso unterhaltsames wie innovatives Hüpfical, das dem Genre ganz neue Perspektiven eröffnet!

Unsere Einleitung könnte zwar ohne weiteres in einem unbeobachteten Moment der Werbeabteilung von Sega entsprungen sein, trotzdem darf man sie ruhig beim Wort nehmen. Im Unterschied zu Jump & Runs herkömmlicher Bauart hüpfert der Held hier nämlich nicht nur über zweidimensional scrollende Plattformbauten – er taucht dazu auch gewissermaßen in die dritte Dimension ein und läuft „in den Screen hinein“. Einen ähnlichen, aber nicht annähernd so hübsch gemachten Effekt kann man bisher bloß bei den „3D Lemmings“ für PC und Playstation bestaunen. Etwaige Schwierigkeiten, die mit einer derart drastischen Genre-Erweiterung von Optik und Gameplay einhergehen könnten, haben die Gamedesigner bravourös gemeistert: Die Steuerung des springlebendigen Hauptdarstellers Bug hat man trotz der zusätzlichen Handlungsmöglichkeiten auf Antrieb im Griff. Und sollten sich bei ihren ge-

meinsamen Spaziergängen tatsächlich mal größere Sichthindernisse zwischen Bug und sein Herrchen vor dem Monitor schieben, zoomt die schlaue Kamerafunktion sofort zurück und sichert so den ungestörten Blick auf die quirlige Hüpf-Milbe samt ihrem näheren Umfeld.

Recht so, denn obwohl kein Zeitlimit Druck macht und somit genügend Muße für ausgiebige Erkundungsgänge bleibt, droht doch zu jeder Sekunde und aus jeder Richtung Ungemach. So kommen etwa in der anfänglichen Graswelt Bienen (von der Anleitung liebevoll „Bee-52“ genannt) in ganzen Flugstaffeln angeschwirrt und starten wahre Kamikaze-Attacken; in der Wüste benutzen Schlangen ihren bunten Sombrero als kräfteaubenden Frisbee, und im Sumpf bedrohen Kröten den Hüpfhelden mit dem Todessprung. Wer dann noch die ebenfalls in je drei Abschnitte unterteilten Meer-, Eis- und Spinnenwelten durchquert hat, darf sich selbst auf die Schulter klopfen!

Die 3D-Umgebung beherbergt manche Überraschung



Guckt er nicht herzig?

Durch die Wüste





Ein Sonnenuntergang voller Gefahren



Wer fürchtet sich vor dem Katapult-Pilz?

Denn leicht ist das Game wahrlich nicht, auch wenn Energiefässer, Extraleben, Bonus-Diamanten, begrenzt haltbare Schutzschilde und andere Sammel-Items den flotten Käfer ebenso unterstützen wie Continues, Abkürzungen und Bonusspiele, in denen er z.B. Statuen (= Zusatzleben) einsammeln kann. Für gelegentlichen Verdruß ist ja dennoch gesorgt: Manchmal entscheidet die Kollisionsabfrage einfach zugunsten des Angreifers, nach dem Verlust eines der drei (Anfangs-) Leben findet man nur wenige Rücksetzpunkte vor, und Levelcodes fehlen gleich ganz. Auch die verfügbaren Continues werden erst nach einer komplett (inkl. Endgegner!) absolvierten Welt dauerhaft im Backup-RAM gesichert – wer die Konsole vorher abschaltet, muß das zuletzt besuchte Szenario also wieder ganz von vorne anfangen.

Natürlich ist Bug dem Geschehen nicht hilflos ausgeliefert: Zu Beginn macht er seinen Gegnern kurzerhand per Kopfsprung den Garaus, später darf er auch (in begrenzter Zahl) Stromschläge verteilen, um sich spucken oder Felsen verschieben, um den Weg freizumachen. Hin und wieder sind darüber hinaus kleinere Logeleien angesagt, und zwar meist in Form witziger Plattform-Aufzüge oder Puzzles der Sorte „Schalter A legt Presswerk B lahm“. Ansonsten kommt es vornehmlich darauf an, immer den Überblick zu behalten – selbst wenn inmitten einer verzwickten Brücken-

konstruktion ganz überraschend die Perspektive wechselt und ein heimtückischer Angriff erfolgt! Damit man dabei das Lachen nicht verlernt, wird jede Aktion von lustigen Grafik-Gimmicks, flotter Begleitmusik, vielen (englischen) Kommentaren und perfekt arrangierten Soundeffekten begleitet.

Insbesondere ist aber die sehr zeitgemäße Optik dafür verantwortlich, daß man sich hier oft mehr an einen TV-Cartoon als an ein Videospiel erinnert fühlt. Die beeindruckend flüssig gescrollte 3D-Umgebung mag zwar nicht gerade ein Wunder an Abwechslungsreichtum sein, aber sehr detailliert ausgearbeitet ist sie allemal. Zudem wird sie von wirklich sehenswerten Sprites bevölkert, die ebenso wie das Intro auf einer 3D-Workstation gerendert wurden. Besonders die Animationen sind da ein echter Brüller – allen voran Bugs schier unglaubliche Muskelspiele, wenn man ihn zu lange allein stehen läßt. Anders ausgedrückt: Trotz der kleinen Macken im Design und der großen Ansprüche an das Können des Spielers kollidiert hier ein ausgewachsener Meilenstein des Plattform-Genres mit dem Saturn – ein Naturereignis, das sich kein Eigner von Segas neuer High-Tech-Hardware entgehen lassen sollte! (rl)

Ein hartes Stück Arbeit liegt hinter jedem Besucher der Meerwelt...



Hüpfangriff von oben

FÜR SATURN



BUG!

SEGA

Spritziges Gag-Hüpfical mit innovativer 3D-Optik.



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

URTEIL

83%

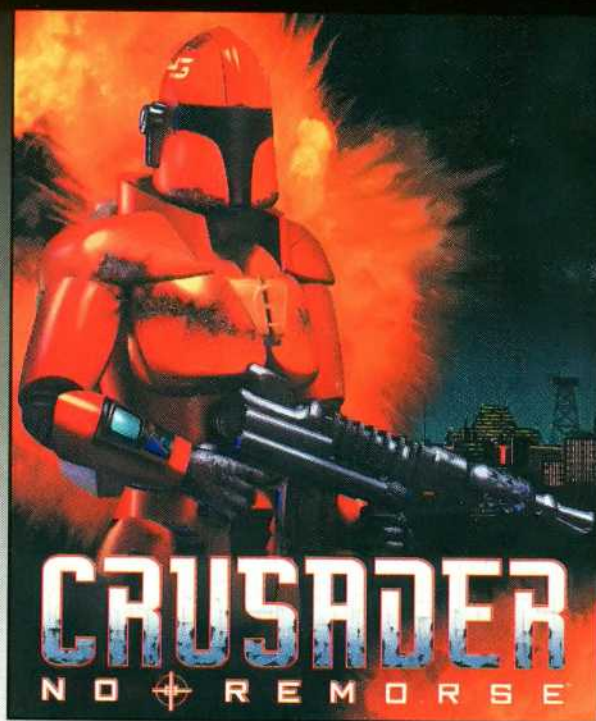
Für Könner

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis: 119,- DM

SATURN

Deutsch angeleitet, drei Continues, Spielstände werden ins Backup-RAM gespeichert.



Keine Angst, hier muß niemand unter dem Kreuz kämpfen, mag das Spiel auch nach den mittelalterlichen Religionskriegen benannt sein. Nein, bei diesem Actionadventure in Iso-3D geht's höchst futuristisch zur Sache!



Ein Schlüsselerlebnis veranlaßte den hiesigen Hauptdarsteller zum Seitenwechsel: Bisher stand er als „Silencer“ im Dienst der korrupten Regierung, aber die nächsten 15 Aufträge erfüllt er für den Widerstand. Allzu schwer wird ihm die Umstellung nicht fallen, auch wenn die Ex-Kollegen nun zu seinen Gegnern gehören – in gewohnter Manier eines Elitesoldaten ballert, sprengt und knobelt er sich durch Raffinerien, Militärbasen und andere Anlagen des neuen Feindes.

Der Fan actionreicher Abenteuer könnte dagegen durchaus überrascht sein über die Gefährlichkeit der Aufträge: Videokameras schieben allort Wache, Selbstschußanlagen, Minen und bewegliche Explosivkörper sorgen für Bombenstimmung, ja selbst ganz normale Schußwechsel haben ungewohnte Tücken – z.B. lösen versehentlich getroffene Ölfässer meist eine wahre Umweltkatastrophe aus! Aber man darf auch selber wirklich alles in handlich kleine Stücke zerballern, solange man noch genügend Munition für seine 13 großen und kleinen Knarren hat. Und schließlich muß hier auch viel nachgedacht werden, etwa darüber, wo sich Codekarten für Türen verstecken mögen, wo Lebensenergie und Batterien aufzuladen sind und wie bzw. wohin man einen Roboter steuert.

Akustisch präsentiert sich das düstere Zukunftsszenario mit einem Tick zu fröhlicher Musik und Sprachausgabe, grafisch in ein-

drucksvollem Iso-SVGA mit erstklassigen Animationen und Video-Zwischensequenzen. Gut, rein technisch mögen echte 3D-Spiele wie „Fade to Black“ zukunftsweisender sein, doch dafür gibt's hier viel mehr nette Details – exemplarisch sei nur auf Drehstühle verwiesen, die sich bei Beschuß auch tatsächlich drehen. Auch die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten des Helden sind nicht zu verachten: Gehen, Laufen, sich ducken, Schleichen, Seitwärtsrollen und blitzschnelle Drehungen beherrscht er aus dem Effeff. Per Tastatur hat auch der Spieler damit kaum Probleme, nur die Maussteuerung scheint sich oft mit der Gegenseite verschworen zu haben. Klares Fazit: Crusader bietet jede Menge Unterhaltung in schicker Verpackung – gekauft! (mm)



Psst, hier kommt der Silencer!



Explosiv, die Gegend...



Energie für energische Helden

CRUSADER – NO REMORSE

ORIGIN

Das beste SF-Actionadventure in Iso-3D seit langem!



GRAFIK	82%
SOUND	77%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	82%

URTEIL

80%

Variabel: 4 Stufen

USK-Freigabe: ab 18 Jahren

Preis: 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 30 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P100 mit 12 MB RAM, 55 MB auf der HD und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32.

Besonderes: Saveoption, diverse Sound- und Grafikmodi. Die deutsche Version verzichtet auf Blut, Schreie und brennende Leichen.

JEDEM DAS SEINE!



**AB 17. NOVEMBER
FÜR 14,80 DM AUCH ALS
PC JOKER TOTAL
MIT CD!**



**AB 24. NOVEMBER
FÜR 19,80 DM AUCH MIT
VOLLVERSION
DES HITS**

„EISHOCKEY MANAGER“

DIE GROSSEN ENTERTAINMENT-MAGAZINE FÜR AMIGA & PC GIBT'S...

*Jeden Monat neu am
Kiosk!*



PHANTASMAGORIA

Wie oft wurde uns schon die perfekte Synthese aus interaktivem Film und klassischem Adventure versprochen? Oft. Und wie oft wurde das Versprechen gehalten? Nur einmal: Erst mit dieser Schauermär läutet Sierra das Zeitalter der tatsächlich multimedialen Abenteuer am PC ein!

Die wegen ihrer schier endlosen Fantasy-Reihe „King's Quest“ als brave Märchentante verrufene Stardesignerin und Sierra-Chefin Roberta Williams hat mit diesem Schocker in Wahrheit keine 180-Grad-Wendung hingelegt, sondern ist einfach zu ihren Wurzeln zurückgekehrt. Bereits in den Gründertagen des kalifornischen Familienunternehmens entwarf sie nämlich ein Gruseladventure namens „Haunted House“, welches seinerzeit für den Apple II erschien. Daran knüpft Roberta nun gewissermaßen wieder an, obwohl der Horror im Zeitalter der Silberscheibe natürlich eine ganz neue Dimension erreicht...

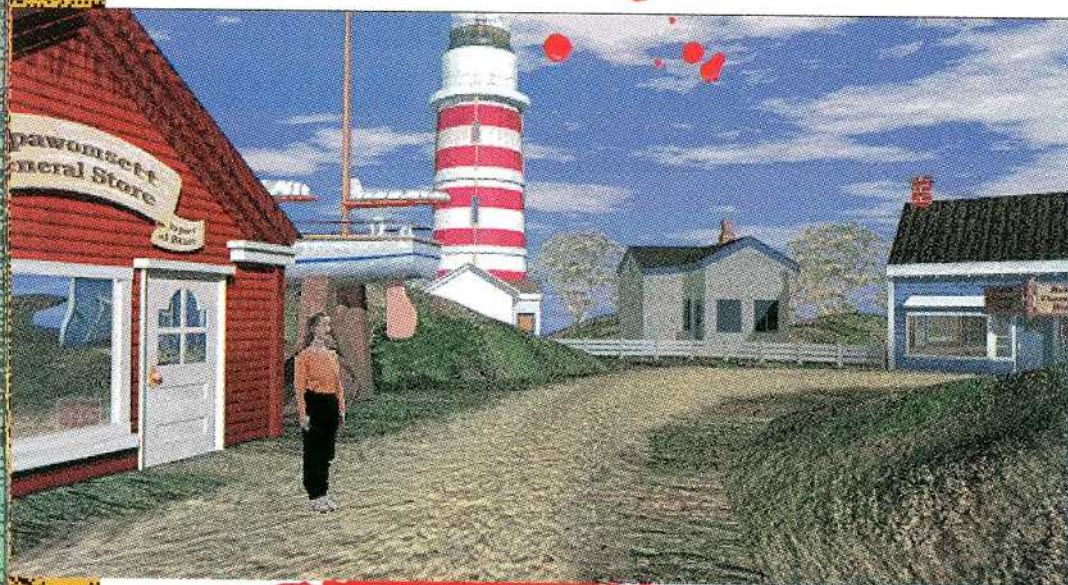
Zur Story: Die Bestsellerautorin Adrienne Delaney und ihr fotografierender Gatte Don erwarben eine alte Prunkvilla in einem abgelegenen Küstenkaff, damit die nette Blondine in aller Ruhe ihren neuen Roman verfassen kann. Doch dann entdeckt sie im

Haus eine verborgene Krypta und befreit daraus versehentlich einen mächtigen Dämon, der sich fortan in Dons Kopf einnistet. Davon merkt Adrienne zunächst freilich wenig, sie wundert sich bloß über die zunehmend häufigeren Wutausbrüche ihres Gemahls. Langsam ergreift der Wahnsinn aber vollends von Don Besitz, und seine Frau stellt ganz private Ermittlungen an. Dabei lernt die Autorin eine Reihe seltsamer Leute kennen, vor allem die skurrilen Bewohner des Städtchens. Darunter ein schmieriger Immobilienmakler, die überaus gesprächige Besitzerin eines Antiquitätenladens und der örtliche Methusalem Malcolm, welcher anscheinend mehr über ihr Spukhaus weiß, aber gut von Hund und Gouvernante abgeschirmt wird. Doch die schaurige Wahrheit bleibt nicht lange im dunkeln: Illusionist Carno, der erste Besitzer des Anwesens, stand offenbar mit dem Teufel im Bunde – und sei-

ne fünf Gattinnen standen ihm nicht lange im Wege, sondern verschwanden allesamt unter mysteriösen Umständen...

Und so ist auch im heimatischen Spukschlößchen alsbald der Teufel los, denn die schrille Haushälterin Harriet und ihr tumber Sohn halten Séancen ab, scheinbar aus dem Nichts erklingen marker-schütternde Schreie, und allüberall finden sich nach und nach Geheimgänge, versteckte Aufzüge oder unbekannte Zimmer. Bis in Carnos altem Privattheater der Vorhang zum grausigen Finale hochgeht, hat Adrienne jedenfalls viele erschreckende Visionen zu überstehen, allerlei Gefahren zu meistern, diverse erhellende Gespräche zu führen und einen ganzen Sack voller Rätselnüsse zu knacken – während der Spieler das Gameplay eines klassischen Adventures im Videoambiente eines interaktiven Hollywood-Films genießt.

Trotz der realen und teilweise sehr überzeugend vor surrealen Computer-Kulissen agierenden Schauspieler ist der gebotene Handlungsspielraum bei Phantasmagoria nämlich erheblich größer als bei anderen Multimedia-Produktionen. So darf man nach Belieben durch die beeindruckend gestalteten Räumlichkeiten wandern, viele der gotisch anmutenden Gemächer werden dazu sogar aus wechselnden Perspektiven dargeboten. Außerdem kann man die meisten der herumliegenden Ge-



Noch ist alles friedlich...

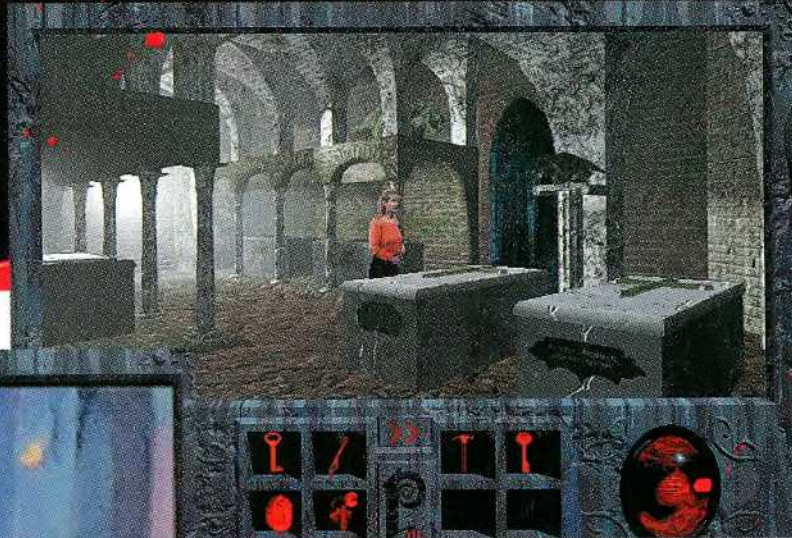
...in der kleinen Stadt





Carno weiß, wie man Frauen den Kopf verdreht!

Im tiefen Keller



Auch die Romantik kommt nicht zu kurz

deutlich an: Sämtliche Hintergründe wurden zunächst per Hand gemalt, dann gerendert und anschließend mit den vor einem Blue Screen gefilmten Akteuren zum Leben erweckt. Die Illusion mag nicht immer ganz perfekt sein, aber gut sehen die so entstandenen Szenen schon aus, zumal die Crew mit Freude bei der Sache war – speziell Victoria Morsell in der Hauptrolle spielt ausgezeichnet. Und auch das Geld für Tiertrainer und Effekt-Spezialisten aus der Traumfabrik war während des dreimonatigen Produktionsmarathons gut investiert. Kräftig unterstützt wird der optische Eindruck von einem monumentalen Soundtrack, wo sich romantische Klaviermusik und erhabener Chorgesang à la „Carmina Burana“ mit geschickt zur jeweiligen Situation passenden Streichern und Paukenschlägen abwechseln – hier schafft die Musik auf gleiche Weise Atmosphäre, wie man das aus dem Kino kennt!

genstände aufheben und manipulieren, wobei zu jedem Objekt eine drehbare 3D-Darstellung abrufbar ist. Und wenn wir schon bei den technischen Neuerungen sind, sei auch der seit „King's Quest VII“ deutlich verbesserte Mauscursor nicht verschwiegen: Der Pointer verändert hier sein Aussehen, wenn er einen interessanten Gegenstand berührt, zudem erledigt man damit alle wichtigen Aktionen direkt; also ohne dazwischengeschaltete Icon-Klickerei.

Während Heldin und Spieler CD für CD die sieben einzeln anwählbaren Kapitel der dämonischen Story durchwandern, steigert sich das Entsetzen von Abschnitt zu Abschnitt. Der verhältnismäßig friedliche Anfang ist vornehmlich zum Kennenlernen des alten Hauses und der neuen Steuerung

gedacht, aber in Kapitel vier tauchen schon die ersten echten Schockeffekte auf. Man kann aber jederzeit auf eine unblutige Version umsteigen, falls sich die unzensurierte Fassung doch als zu starker Tobak erweisen sollte. Wer dagegen einmal nicht mehr weiterweiß, darf das eingebaute Orakel befragen, welches dann mehr oder weniger verschlüsselte Hinweise verkündet.

Was nun die aufwendige Präsentation dieses Digi-Schockers betrifft, so merkt man ihr die Gesamtkosten von vier Millionen Dollar



Frische Füllung nach Hausmacher-Art



Ein verschrobener Dörfler



SIERRA GOES TO HOLLYWOOD

Den Trend hin zu aufwendigen Multimediaproduktionen haben nahezu alle großen Spielefirmen erkannt. So dreht etwa Origin gerade die letzten Szenen des im Frühjahr erscheinenden „The Darkening“ in den renommierten Pinewood Studios, wo auch einige James Bond-Streifen entstanden sind. Und Lucas Arts griff bei „The Dig“ tief in die Trickkiste des Schwesterunternehmens Industrial Light & Magic, das bereits bei „Star Wars“ kräftig gezaubert hatte. Doch Sierra ging noch einen ganzen Schritt weiter: In der Nähe von Los Angeles (und damit auch Hollywood) wurde eigens für Spieleproduktionen ein Aufnahmestudio mit allen Schikanen errichtet! Vor allem Blue Screen-Effekte gehören zur Spezialität des Hauses, das durch die Nachbarschaft zur Filmmetropole auch vom Know How der dort ansässigen Experten zehren kann. Damit sich die Investition möglichst bald auszahlt, hat das Studio ein prall gefülltes Auftragsbuch: Fest eingeplant oder zum Teil sogar schon abgedreht sind neben der Fortsetzung von Phantasmagoria auch „Gabriel Knight 2“ und der nächste Teil der Serie „Police Quest“.

Virtuelle Folter im Sierra-Studio

Das Beste an Phantasmagoria aber ist die sorgfältig ausgedachte und entwickelte Geschichte, die vielleicht ein wenig langsam in Gang kommt, dann aber wirklich zupackt und auch Elemente wie Sex und Humor aufbietet. Nein, was das betrifft, muß sich Roberta Williams kaum hinter den Großmeistern des Horrorgenres wie Edgar Allan Poe, Stephen King, Clive Barker oder Alfred Hitchcock verstecken. Verstecken wird sich so mancher dagegen hinter seinem Monitor wollen, wenn die Splat-

tereinlagen zum Einsatz kommen: Besonders gegen Ende hin nehmen Folter, Blut und abgetrennte Gliedmaßen ein wenig überhand. Daher hat die englische Fassung auch nur eine USK-Freigabe ab 18 Jahren bekommen, während die deutsche (sie müßte inzwischen erhältlich sein) so weit entschärft werden soll, daß man sie bereits 16jährigen zumuten kann. Für Spieler jeden Alters eine Zumutung ist es hingegen, daß man ausgerechnet im letzten und actionreichsten Kapitel nicht mehr abspeichern kann, wodurch kurz vor Torschluß etliche Szenenwiederholungen den Geduldsfaden auf eine harte Zerreißprobe stellen.

Kleine Abzüge bei der B-Note waren somit unvermeidlich, konnten aber weder unsere Begeisterung noch die Gesamtbewertung schmälern: Mit Phantasmagoria ist Sierra das erste multimediale Horroradventure geglückt, das diesen Namen auch in wirklich jeder Beziehung verdient! (mic)

PHANTASMAGORIA

SIERRA

Grausig-schönes Horrormärchen mit knallharten Schockeinlagen.



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

URTEIL

88%

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: ab 18 Jahren

Preis:

149,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 SX/25, 8 MB RAM, 5 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte.

Optimal-Konfiguration: P90, 16 MB RAM, Hexspeed-Laufwerk, Truecolor SVGA-Karte, „Windows 95“.

Unterstützt werden: Maus, SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, General MIDI und „Windows 3.1“.

Besonderes: 7 CDs, komplett englisch, Videoformat anwählbar, integrierte Hint-Funktion. Eine entschärfte deutsche Version ist in Vorbereitung.

Harriet in Aktion

Heinzelmann und Rübezahl

Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

SBC 675 STEREO SUBWOOFER SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt, 60 Watt/2-Wege Subwoofer-System, 5 Band Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischerregler, Kopfhörerbuchse, Externe Lautsprecheranschlüsse, unverbindliche Preisempfehlung **DM 249,-**



SV 721 AEROSPACE DE LUXE

Magnetisch abgeschirmt, 2 x 30 Watt, Lautstärkereger, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Kabelfernbedienung mit LCD-Display, 12 Volt Netzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**



SBC 625 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 20 Watt, Lautstärkereger, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, 9 Volt Netzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**



**SV 719
AEROSPACE ALPHA**
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 5 Watt, Lautstärkereger, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien oder 9 Volt Netzteil mögl. (nicht enthalten)
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



**SBC 630
STEREO-LAUTSPRECHER-SATZ**
2 x 35 Watt/2-Weg System, Frequenzbereich 50 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance- und Mischerregler, Bass-/Höhenregler, Kopfhörerbuchse, Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
unverbindl. Preisempfehlung **DM 179,-**

Jöllenbeck

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

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85,00
AD&D Dragon Dice	DA	94,00
AD&D Realm (win 3.1)	DA	94,00
Air Power	DV	89,00
Aladdin	DA	59,00
Armored Fist	EV	59,00
Bling	DV	64,00
Bill Elliotts NASCAR	EV	69,00
Brett Hull Hockey 95	DA	79,00
Bundesliga Manager 3	DV	69,00
Bureau 13	DA	79,00
Caribbean Disaster	DV	89,00
Crusade	DA	84,00
CyCores	DA	75,00
Dark Sun 2	DA	79,00
Death or Glory	DV	79,00
Dschungelbuch Win 95	DA	59,00
Earth Siege	DV	85,00
Earth Siege Datedisk	DA	55,00
Elite 3-1st Encount.	DA	79,00
Fairway to Heaven	DV	69,00
Fighter Wing	DA	66,00
Flight Commander 2	DV	74,00

Flight a.t. Amazon Q.

Hardball 4	DA	79,00
HUSGI	DV	69,00
Legions (Win)	EV	59,00
Lion King	EV	64,00
Maria's Game Gallery	EV	74,00
Manzoherren	DA	79,00
Metal Marines (Win)	DV	59,00

Navy Strike

Reunion	DV	72,00
Sensible Golf	DV	59,00
Sensible W.A. Soccer	DV	75,00
Sunder	DV	69,00
Sim City 2000	DV	85,00
Sim Tower (Win)	DV	79,00
Space Academy	DA	64,00
Super Karts	DA	89,00
System Shock	DV	74,00
Theme Park	DV	74,00
Ice Fighter	DV	89,00
Tiny Troops	DV	64,00
Tower Assault	DA	55,00
Transport Tycoon	DV	69,00
Trick or Treat	DA	54,00
Turrican 2	DA	72,00
Unnatural Selection	DV	69,00
Unracons: Roughness 95	DA	79,00
Wolfbane	DA	54,00
X-Com: Terror I.I.D.	DV	89,00

IBM/PC-Sonderangebote

Cyberbikes	DA	49,00
Grand Prix	DA	39,00

Gunship 2000	DA	39,00
Hole in One	DA	49,00
Indiana Jones 4	DV	49,00
Indiana Jones Desk	DV	29,00
Monkey Island 2	DV	44,00
Nectaris	DV	29,00
Primes Gold	DV	39,00

Railroad Tycoon Del.

Schutz im Silbersee	DV	39,00
Sim City 2000 URK	DV	44,00
Star Crusader	DV	29,00

Star Crusader

Transport Tycoon WE	DV	39,00
---------------------	----	-------

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149,00
Aerospace Boxen 720	DV	74,00
Joystick SV-207	DV	45,00
Gravis Analog Pro	DV	69,00
Gravis Soundpad	DA	44,00
Gravis Joystick sw.	DV	54,00
Gamecard SV-211	DV	36,00
Optix Joystick 205	DV	69,00
Optix Trackstick 208	DV	89,00
Raiden Joystick 206	DV	32,00
Tecna PC-Mouse	DV	29,00
Topstar Joystick 227	DV	36,00
Trackstick SV-204	DV	64,00
Gravis Analog Pro I.	DV	59,00
Pro Pad SV-231	DV	35,00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	89,00
Across the Rhine	DV	89,00
Action Soccer	DV	69,00
Descent under Mount.	DA	94,00
AD&D Dragon Dice	DA	94,00
AD&D Realms War	DA	94,00
Air Power	DV	89,00
AI User's Jr's Racing	DA	59,00
Albans	DA	79,00
Alone in the Dark 3	DA	84,00
Apache Longbow	DV	74,00
Arctus America	DV	79,00

Ascendancy

Astronom. Entdeckung	DV	84,00
Atlas	DV	59,00
Aufschwingung Del.	DV	69,00
Barron Forever	DA	94,00
Battle Beast	DV	79,00
Battle Isle 2 & Data	DV	69,00
Berlin Connection	DV	89,00
Bermuda Syndrom	DV	84,00
Bling	DV	69,00
Broforce	DV	89,00
Blind Date	DA	58,00

Blodwings	EV	89,00
-----------	----	-------

Blue Planet 2000

Brett Hull Hockey 95	DA	79,00
Burgate 13	DA	79,00
Buried in Time	DV	79,00
Burn Cycle	DA	95,00
Burning Steel 3	DA	79,00
Caribbean Disaster	DV	89,00
Celebrity Poker	DV	64,00
Civilization Net	DV	94,00
Clayfighter 2	EV	94,00
Comanche & Missions	DV	59,00

Command & Conquer

Conquest a.t.a. World	DA	94,00
Crusader-No Remorse	DV	99,00
Cyber Judas	DV	79,00
Cyberia	DV	79,00
Cybermage-Darklight	DV	89,00
CyCores	DA	75,00
Dark Sun 2	DA	79,00
Dark Universe	DV	79,00
Der Schwarze Auge 2	DV	79,00
Der Coach	DV	79,00
Des Koiters Kleider	DV	58,00
Descent	DA	85,00
Double Switch Win 95	EV	79,00
Driving Need I-Speed	DV	94,00

Dungeon Master 2

Dining Table (Win95)	DA	94,00
EA Sports Rugby	DA	79,00

Elite 3-1st Encount.

Extraction	DA	58,00
Fade to Black	DV	89,00
Fairway to Heaven	DV	69,00
Fifa Soccer 96	DV	94,00
Flight Commander 2	DV	79,00
Flight a.t. Amazon Q.	DV	79,00
Flight Simulator 5.1	DV	129,00
Flight Unlimited	DV	93,00
Frankenstein (Win)	DA	104,00

Full Thrott. Vollgas

FX Fighter	DA	84,00
Hardball 4	DA	79,00
Heart of the Darkness	DV	79,00
Heart of the Darkness	EV	89,00
Hi Octane	DV	89,00
Human Recall	DV	99,00
Incredible Machine 2	DV	69,00
Jagged Alliance	DV	94,00
John Madden 96	DA	94,00
Jurassic: Alien Logic	DA	79,00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94,00
Kingdom: Far Reaches	DA	95,00

Kiyoko-Nacht der D.	DV	59,00
Kyrodin 3	DV	79,00
Last Dynasty	DV	79,00
Little Big Adventure	DV	89,00
Live Action Football	DA	79,00
Loadstar	EV	69,00
Lords of Midnight	DV	89,00
Lost Eden	DV	79,00
Lucas Arts Air Cdn.	DA	89,00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109,00
Lucas Arts Top Adv.	DV	79,00
Machovelly I. Prinz	DV	89,00
Mad News	DV	79,00

Magic Carpet 2

Magic Carpet Plus	DV	89,00
Mario Polo	DV	69,00
Maria's Game Gallery	EV	79,00
March Commander	DA	94,00
Mecharrior 2	EV	84,00
Mecharrior 2.0	DV	89,00
Metal Marines (Win)	EV	69,00
Myra (komp. dt)	DV	66,00
Nascar Racing	DA	79,00

Navy Strike

NBA Jam Tournament	DA	94,00
NBA Live 95	DA	89,00
Networks 41	DA	79,00
NFL Quarterback 96	DA	94,00
NHL Hockey 96	DV	94,00
Paradise in the Park	DA	79,00
Panzergeneral	DA	59,00
Perfect General 2	DA	79,00
PGA Tour Golf 96	DA	94,00
Phantasmagoria (Win)	DV	89,00
Pinball Wizard 2000	DV	69,00

Primal Rage

Prisoner of Ice	DV	79,00
Psycho Pinball	DA	79,00
Ravenloft 2	DA	79,00
Revolution X	DA	94,00
Sensible Golf	DV	64,00
Sensible W.A. Soccer	DV	75,00
Silent Hunter	DA	79,00
Silverback	DV	72,00
Sim Ant	DV	79,00
Sim City 2000 Deluxe	DV	99,00

Warlords II - Deluxe

Warriors	DA	69,00
Waterworld Action	DA	94,00
Waterworld Strategy	DV	94,00
Whale's Voyage 2	DV	79,00
Whales Voyage 2 Win	DV	79,00
Wing Com. Armada win	DA	69,00
Wing Commander 3	DV	99,00
Wolfenstein	DA	59,00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79,00
X-Com: Terror I.I.D.	DV	89,00
Zack & Night Team	DV	79,00
Zappelin ext. Vers.	DV	69,00
Zombie Dinos	EV	79,00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	DA	24,00
Amnesia: World Cop E.	DA	29,00
Beneath Steel Sky	DA	24,00
Bundesliga Manager 1	DV	19,00
Commander Blood	DV	39,00
Cyberbikes	DA	49,00
Das Schwarze Auge 1	DV	49,00

Sim City 2000 win	DV	119,00
Sim Tower (win)	DV	89,00
Sim Town	DV	74,00
Simon the Sorcerer 2	DV	79,00
Skull Golf Biplan	DA	94,00
Space Academy	DV	69,00
Space Quest 6 (Win)	DV	89,00
Star Trek: Omega	EV	69,00
Star Trek: JR Enh.	EV	94,00
Star Trek: Next Gen.	DV	89,00
Steel Panthers	DA	79,00

Stonekeep

Tank Commander	DA	59,00
Theme Park	DV	79,00
Theme Worlds	DA	79,00
Thunderscape	EV	79,00
Tilt	DA	74,00
Tiny Troops	DV	69,00
Total Distortion	DA	89,00
Transport Tycoon	DV	89,00
Trail by Magic	DA	59,00
Trick or Treat	DA	59,00
Turrican 2	DA	65,00
Ultimate Football	EV	89,00
Unracons: Roughness 95	DA	79,00
US Navy Fighters +	DV	94,00
USS Ticonderoga	DV	79,00
USS Ticonderoga W95	DA	89,00
Virtual Soccer	DA	94,00
Virtus Quantum G. 2	DV	79,00
VR Baseball (Win)	DA	94,00

Warlords II - Deluxe

Warriors	DA	69,00
Waterworld Action	DA	94,00
Waterworld Strategy	DV	94,00
Whale's Voyage 2	DV	79,00
Whales Voyage 2 Win	DV	79,00
Wing Com. Armada win	DA	69,00
Wing Commander 3	DV	99,00
Wolfenstein	DA	59,00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79,00
X-Com: Terror I.I.D.	DV	89,00
Zack & Night Team	DV	79,00
Zappelin ext. Vers.	DV	69,00
Zombie Dinos	EV	79,00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	DA	24,00
Amnesia: World Cop E.	DA	29,00
Beneath Steel Sky	DA	24,00
Bundesliga Manager 1	DV	19,00
Commander Blood	DV	39,00
Cyberbikes	DA	49,00
Das Schwarze Auge 1	DV	49,00

Dawn Patrol Classic	DV	25,00
Dragon Lore	DV	49,00
EA Demo CD Sampler 2	DV	7,00
Floppy Filter	DV	48,00
Game Deaths	DA	25,00
Hand of Fate	DV	39,00
Hole in One	DA	49,00
Hole in One	DA	24,00
Judy Car Racing	DA	49,00
Jungle+Desert Strike	DA	49,00
Labyrinths of Time	DA	29,00
Loops of Love	DV	39,00
Master of Magic	DV	49,00
Manzoherren	DA	39,00
Monkey Island 2	DV	39,00
Nectaris	DV	39,00
Nerves of Steel	DA	29,00

NHL Hockey Classic

Nerves of Steel	DA	29,00
-----------------	----	-------

Nectropolis

PGA Tour Golf (Win)	DV	39,00
Firsties Gold	DV	29,00
Populous:Powermanger	DV	39,00
Power Up	DA	39,00
Privateer Classic	DA	29,00
Rand McNally World	EV	49,00
Shadow Caster Class.	DA	29,00
Space Hulk Classic	DV	29,00
SSN-21 Seawall Class.	DV	29,00
Star Trek 25th Ann.	EV	29,00
Strike Com. Classic	DA	29,00
Subwar 2050 & Miss.	DV	29,00
Syndicate Plus Class.	DV	39,00
Talor ver. Rallye	DV	39,00

Ultima 7 Compilation

Ultima Underw. 1 & 2	DA	29,00
US Navy Fighter Data	DV	39,00

Virtuosa Classic

Wing Com. 2 Classic	DA	29,00
Wing Com. Armada Cl.	DA	29,00
Wings of Glory Enh.	DV	49,00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

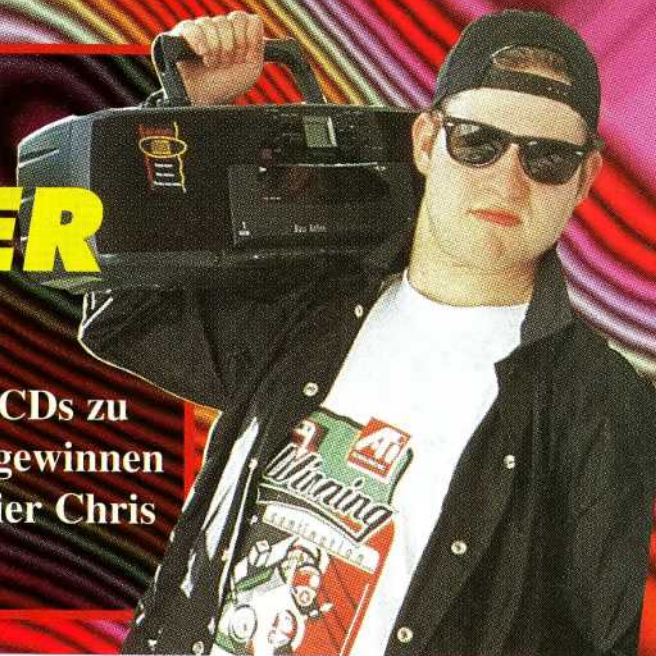
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Cybersoft-Versand: Leimnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

DER SOUND FÜR SIEGER klingt gut!

Multimedia, das hat viel mit Musik und noch mehr mit CDs zu tun. Also könnt Ihr hier viele multimediale Musik-CDs gewinnen und dazu die passenden Player – dafür steht Soundmagier Chris Hülsbeck mit seinem klangvollen Namen ein!



Bevor wir zu den technischen Details der Verlosung schreiten, wollen wir Euch erst noch ein wenig den Mund wässrig machen: Der im ganzen Digi-Land für seine Kompositionen gerühmte Chris hat nämlich zur „Computer '95“ eine neue Scheibe namens „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection 1“ produziert. Darauf befinden sich nicht nur aktuelle Songs und ein Best-of-Mix von Titeln seiner anderen CDs, sondern auch ein 200 MB starker Softwareteil mit z.B. einem Musikeditor zum Selberkomponieren, einem TFMX-Player für DOS sowie tonnenweise WAV- bzw. AIFF-Samples aus des Meisters persönlicher Soundlibrary – bereits fertig zur Weiterverarbeitung und in bestmöglicher Qualität abgespeichert. Selbstverständlich könnt Ihr dieses neueste Meisterwerk von Chris Hülsbeck hier

absahnen, dazu seine anderen Platten. Und darüber hinaus kriegen die Herrschaften auf den teuren Plätzen auch die passende Hardware zum Abspielen der klingenden Köstlichkeiten. Und weil wir gerade in Spendierlaune sind, haben wir uns sogar noch was für Euch ausgedacht, nämlich unsere gefürchtete...

PREISFRAGE: WELCHER BEKANNTE SONG DER ROLLING STONES MACHT WERBUNG FÜR „WINDOWS 95“?

Die richtige Antwort wäre auf einer Postkarte zu notieren, die uns bis zum 12. Dezember 1995 (Einsendeschluß) erreichen muß. Ausgeschlossen sind lediglich der Rechtsweg, die traurigen Tröten des Joker Verlags und die Mit-

arbeiter der Chris Hülsbeck Medienproduktion. Nachdem der Name gerade gefallen ist, verraten wir Leuten, die sich nicht auf Fortuna verlassen wollen, an dieser Stelle schnell noch die komplette Adresse, bei der sie alle bisher erschienenen CDs von Chris käuflich erwerben können: **Chris Hülsbeck Medienproduktion, Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 63225 Langen, Tel. & Fax: 06103/28435**. Allen anderen wünschen wir natürlich viel Glück – und enthüllen ihnen zugleich das Geheimnis der richtigen Adresse für diesen Wettbewerb:

**Joker Verlag
„Sound für Sieger“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**



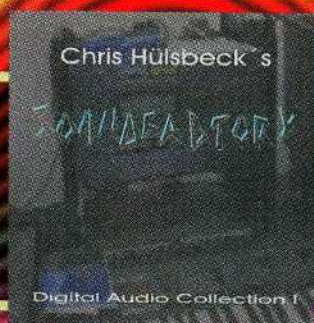
1. PREIS

- 1 Philips CD-Radiorecorder
- 1 CD „Shades – Chris Hülsbeck Vol. 1“
- 1 CD „To be on top – Chris Hülsbeck Vol. 2“
- 1 CD „Rainbows – Chris Hülsbeck Vol. 3“
- 1 CD „Turrican Soundtrack“
- 1 CD „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection 1“



6. – 20. PREIS

Je 1 CD „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection 1“



2. BIS 5. PREIS

Je 1 portabler Philips CD-Player
Je 1 CD „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection 1“



NOTARZT

Was wäre Weihnachten ohne das eine oder andere Computerspiel unter dem Tannenbaum? Vermutlich nur halb so schön. Und damit das Fest wirklich ein schönes wird, hat der Notarzt auch diesmal wieder für notleidende Abenteurer, Prügelknaben und Tüftler allerlei Tips und Tricks parat, damit die Winterabende nicht gar zu lang werden.

11/12
95

Doch damit auch im neuen Jahr keine leeren Seiten diese Rubrik zieren, sind wir natürlich weiterhin auf Eure Mitarbeit angewiesen. Schließlich rechnet es sich ja für Euch, 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 die schwere Redaktionsarbeit ein wenig zu erleichtern, sollten längere Beiträge stets auf Papier und als ASCII-Textfile auf Diskette vorliegen. Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

Joker Verlag
„Notarzt“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

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

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern

**089/46 38 23 und
089/460 58 22**

Gelöst

Command & Conquer
Creature Shock
Phantasmagoria

Cheats zu

Jagged Alliance

Tips zu

FX Fighter
Primal Rage

Command & Conquer

Komplettlösung für GDI

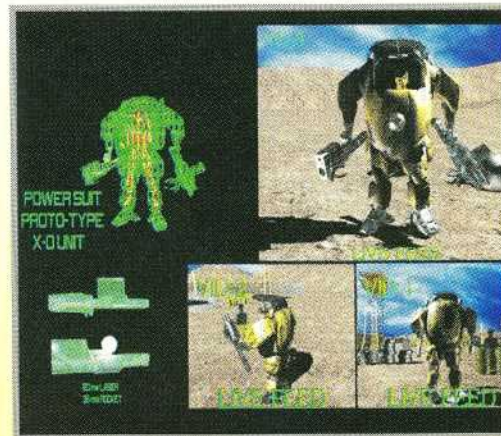
Marco Hacke hat Command & Conquer auf der Seite der GDI (Global Defense Initiative) gelöst. Fast alle Taktiken lassen sich aber auch für die andere Seite anwenden.

Allgemeine Kampfhinweise. Für den Fußeinheitennahkampf eignen sich die Flammenpanzer der NOD und die Grenadiere der GDI am besten. Rak-Zeros niemals allein angreifen lassen. Ihre Feuerkraft ist zwar sehr stark, jedoch lassen sie sich schon mit einem Grenadier-Volltreffer vernichten. Fußeinheiten möglichst getrennt bewegen und angreifen lassen. Typische Nahkampfwaffen wie Flammenwerfersoldaten oder -panzer mit weitreichenden Waffen angreifen (Raketenwerfer, Mammut-Tanks) oder aus der Luft (Orcas) vernichten. Bei der Verteidigung alle Einheiten zu einer geschlossenen Front aufbauen, nach dem Schema: Panzer, Nahkampfeinheiten nach vorn, Raketenwerfer und weitreichende Waffen (Stahlhagel, Artillerie) nach hinten. Gegner lassen sich auch fast immer anlocken. Hierzu mit einem schnellen Fahrzeug

(Wüstenjäger, Kampfbuggy, NOD-Mot) zum Feind fahren, einen Schuß abfeuern und dann an einer Reihe eigener Einheiten vorbeifahren. Da der Feind immer die Einheit angreift, die ihn zuerst angegriffen hat, können eigene schwere Einheiten (z.B. Panzer) ihn beim Vorbeifahren vernichten. Sobald die Basis in der Lage ist, Verteidigungsposten zu bauen, diese Möglichkeiten nutzen und die eigene Basis absichern. Da solche Posten nur direkt neben Gebäuden errichtet werden können, folgenden Trick anwenden: Von den Gebäuden ein oder zwei Befestigungen (am sinnvollsten erweisen sich Sandsäcke) weglegen und am Ende den Verteidigungsposten bauen. Die verwendeten Sandsäcke wieder verkaufen, und schon hat man Abwehrstellungen, die nicht direkt neben Gebäuden stehen.

Im späteren Spielverlauf sollte die eigene Basis auch rundum mit Mauern, Zäunen oder Sandsäcken abgesichert werden. Die Tiberiumfelder, in deren Nähe sich kein „Tiberium-Baum“ befindet, der Samen ausspuckt, sollten nie völlig geplündert werden. Strategisch am wichtigsten sind alle Gebäude, die Einheiten produzieren können. In späteren Missionen ist es auch sehr vorteilhaft, den Bauhof möglichst schnell

einzunehmen, um zu verhindern, daß der Gegner gerade erst vernichtete Basisbefestigungen neu baut und damit die soeben eroberten Gebäude zerstört. Da der Computer die dumme Eigenschaft hat, zerstörte Gebäude immer wieder an der gleichen Stelle zu errichten, ist es sinnvoll (besonders bei den verschiedenen Verteidi-



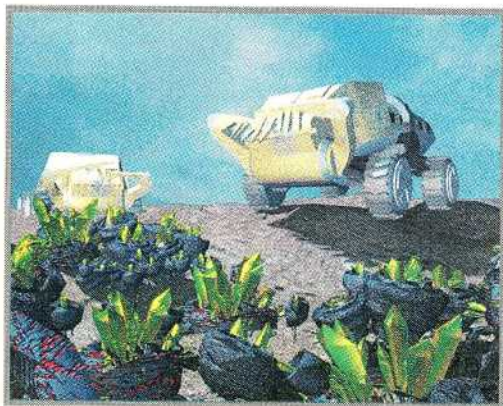
gungsanlagen), dort einfach eine eigene Einheit zu platzieren, um dies zu verhindern. Beim Erobern der Tiberiumraffinerie darauf achten, daß sich der Sammler gerade zum Abladen dort aufhält, da auch er miterobert wird.

Baureihenfolge

Zunächst einen Bauhof bauen, dann sollte ein Kraftwerk (später auch Großkraftwerke) folgen. Um Androiden zu produzieren, müssen dann Kasernen errichtet werden. Es folgt das Radar, das später durch eine Kommunikationszentrale ersetzt wird, anschließend sind Raffinerie, Waffenfabrik, Heliport, Werkstatt und zum Schluß ein Silo an der Reihe.

Missionsbeschreibungen

1. Mission: Mit dem Kreuzer die beiden Geschütztürme im Westen an der Küste



zerstören und Basis aufbauen. Anschließend alle Gegner vernichten, es handelt sich lediglich um einen Buggy und einige Androiden.

2. Mission: Nachdem die eigene Basis verteidigt ist, mit dem MBF rechts neben der Kaserne einen Bauhof errichten und anschließend ein Kraftwerk bauen. Dann Kaserne reparieren und Einheiten produzieren. Mit den drei Invasoren Gebäude einnehmen und den Rest zerstören.

3. Mission: Nach der Ankunft die Basis in der südwestlichen Ecke der Karte errichten. Ein riesiges Tiberiumfeld befindet sich direkt nördlich der Basis, ebenso ein größeres im Osten. Der Gegner hält sich im Norden in der Mitte der Karte auf. Zuerst genug Einheiten produzieren und die Flarak-Stellungen vernichten. Zur Basis des Gegners gelangt man nur durch zwei schmale Wege, die sich nördlich der eigenen und am östlichen Kartenrand befinden. Nachdem die Befestigungen vernichtet sind, die Basis entweder einnehmen oder zerstören.

4. Mission: So schnell wie möglich nach Süden und dann nach Osten bewegen und dort den Fluß überqueren. Um den Wald herumfahren und nun nach Süden, wo die Brücke überquert wird. Dort nach Westen ins Dorf fahren, wo Verstärkung wartet. Damit können jetzt problemlos alle Gegner vernichtet werden.

5. Mission: Die Einheiten nach Süden über die Brücke und dann nach Osten bewegen. Dort die Basis übernehmen und die passierte Brücke sichern. Anschließend auch die Flußübergänge im Osten sichern und dort das Tiberium abernten lassen. Wenn genug Einheiten zu Verfügung stehen, Fluß überqueren und im Norden den rechten Teil der gegnerischen Basis angreifen. Jetzt ist es kein Problem mehr, den Rest zu zerstören.

6. Mission: Mit dem Kommandoboot auf der kleinen Insel vorsichtig alle NOD-

Fußeinheiten ausschalten. Wenn dies geschehen ist, die Flarak-Stellungen in die Luft jagen. Nun per Helitrans auf die andere Seite, dort möglichst alle Fußeinheiten und Flaraks vernichten. Dann zum Westeingang der Basis fliegen und hineinstürmen. Im nordwestlichen Teil der Basis befindet sich das Radar-Gebäude, dieses erobern, und es erscheint "Missionsziel erreicht".

7. Mission: Sobald das MBF angekommen ist, Basis errichten und das Tiberium einsammeln. Die Engstelle im Osten durch einen Wachturm und einige Einheiten absichern, mit allen weiteren Einheiten Angriffe aus dem Norden abwehren. Wenn genügend Einheiten vorhanden sind, die drei Zugänge zur Feindbasis „abdichten“, damit die NOD-Sammler an kein Tiberium mehr kommen. Nun ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Gegner kein Geld mehr hat. Dann angreifen und alle Produktionsgebäude einnehmen. Damit dürfte die Lage unter Kontrolle sein!

8. Mission: Zu Beginn sofort die Werkstatt und die Kraftwerke reparieren. Bei den Fahrzeugen haben die M1A1-Panzer und die Stahlhagel-Raketenwerfer Vorrang. Mit einigen Einheiten nun die Stadt westlich bewachen und auch die Brücke nördlich der eigenen Basis sichern. Tiberium ist zwischen der Basis und der Stadt reichlich vorhanden. Wenn alle Einheiten repariert sind, Großangriff auf die NOD-Basis im Norden starten, am besten von beiden Seiten gleichzeitig.

9. Mission: Die Sammler über die Brücke fahren und dort Tiberium abbauen lassen. Wenn der Helitrans die Fußsoldaten auf der Südseite des Flusses abliefern, abspeichern. Mit diesen dann die beiden Geschütztürme angreifen, anschließend Einheiten in den Helitrans und auf die andere Seite des Flusses transportieren. Inzwischen sollte die Basis möglichst viele Einheiten herstellen. Diese dann nach Südwesten am Flußufer entlang zur gegnerischen Basis bewegen, aber kurz vorher anhalten. Mit den Fußeinheiten die beiden weiteren Geschütztürme vernichten. Wenn die RAK-Kreuzer kommen, mit den nördlich positionierten Einheiten die Basis angreifen. Möglichst schnell das Flugfeld erobern und alle Kraftwerke zerstören, damit die Lasertürme keine Energie mehr bekommen.

10. Mission: Am Ankunftsort Basis aufbauen und darüber das Tiberium abbauen. Möglichst früh den Geschützturm im Norden zerstören. Die beiden Gänge im Norden zu machen, dann ORCA-Hubschrauber produzieren und damit alle Geschütztürme vernichten. Jetzt nur noch Panzer herstellen. Wenn die eigene Seite stark genug ist, die gegnerische Basis vernichten.

11. Mission: Sofort nach Ankunft alle Fußeinheiten und das MBF nach Südosten der Küste entlang bewegen. Den auftauchenden Panzer vernichten. Dann dem Weg weiter folgen. Wenn im Norden eine Schlucht erscheint, dort hochgehen. Jetzt wieder Richtung Nordwest bis zu einer Y-Weggabelung, dort nach Norden marschieren, bis die Schlucht endet. Von hier an nach Osten bis zum Kartenrand laufen und dort die Basis aufbauen. Südlich da-

von liegt auf einer kleinen Insel ein riesiges Tiberiumfeld. Das Gebiet mit Fußeinheiten erforschen, um Gegner frühzeitig mit mehreren ORCA-Hubschraubern vernichten zu können. Mit Helikoptern die Basis gegen Flammenwerferpanzer verteidigen. Wenn alles steht, zuerst mit den Orcas alle Geschütztürme an der Küste zerstören. Möglichst immer die Sammler der Bruderschaft vernichten, wenn diese zum Tiberiumfeld im Westen wollen. Wer es soweit geschafft hat, wird keine Probleme mehr haben, die Basis zu erobern. Ist das erledigt, durch den Fluß fahren und die restlichen Gebäude aus der Welt schaffen. Jetzt landet ein Helitrans in der NO-Ecke der Landkarte. Dort Agent Delphi in den Hubschrauber steigen lassen, und schon ist die Mission geschafft.

12. Mission: Nach der Ankunft sofort nach Westen zur GDI-Basis laufen und dort alle wichtigen Gebäude reparieren. Wenn alles instandgesetzt ist, M1A1-Panzer und Grenadiere produzieren und damit die beiden Basiseingänge absichern. Nun einige Einheiten in den Nordwesten der Karte bewegen, dort nach Osten durch den Fluß laufen und die beiden NOD-Stellungen zerstören. Eine Einheit auf die Kiste bewegen und die 2.000 Credits einsacken. Anschließend wieder zurück zur Basis. Wenn kein Geld mehr vorhanden ist, alle Gebäude bis auf die Waffenfabrik und die Kaserne verkaufen und davon Einheiten produzieren. Nun durch den Ausgang im Westen die Basis verlassen und bis zum Ende des

RN-Computer

R.Nickel, Klever Weg 81, 25779 Herrnhut

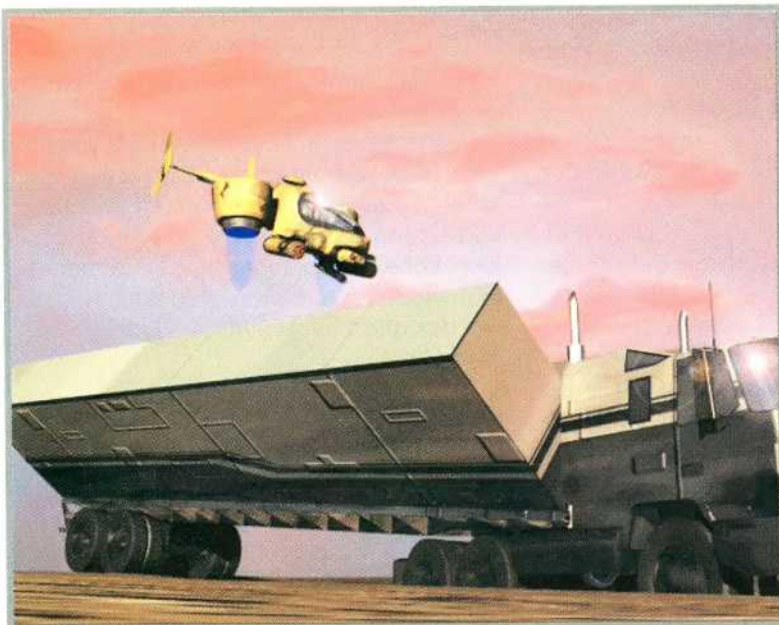
Tel. 04836/9213

Air Havoc dt.V	74,95
Aladdin dt.A	67,95
Apache Longbow dt.V	80,95
Ascendance dt.V	85,95
Battle Isle3 dt.V	85,95
Bioforge dt.V	98,95
Civ Net dt.V	91,95
Command&Conquer dt	94,95
Daedalus Encounter dt.V	95,95
Decent dt.A	88,95
Der Reader dt.V	80,95
Elite 3 dt.V	52,95
Fade to Black dt.V	91,95
Flight Unlimited dt.V	95,95
FX-Fighter engl.	85,95
Hi-Octane dt.V	88,95
Hollywood Pictures dt.V	81,95
Jagged Alliance dt.V	94,95
Kiyeko u. d. Diebe d.Na.	64,95
König der Löwen dt.A	66,95
Lucas Arts Top Advn.	79,95
Magic Carpet II dt.V	86,95
MechWarrior 2 engl.	86,95
Micro Machines 2 dt.A	66,95
NBA Live 95 dt.A	94,95
Need for Speed dt.V	85,95
One Must Fall 2097 dt.V	68,95
Panzer General dt.A	83,95
Pitfall Win95 dt.V	85,95
Prisoner of Ice dt.V	88,95
Primal Rage dt.A	85,95
Schwarze Auge 2 dt.V	83,95
SimTower dt.A	78,95
Slipstream5000 dt.V	74,95
Star Trek TNG dt.V	99,95
Terminal Velocity dt.A	72,95
The Last Dynasty dt.V	86,95
Vollgas dt.V	88,95
Whales Voyage2 dt.V	79,95
X-Com Terr.f.t.Deep dt	54,95
Weitere Titel lieferbar! Druck und Preis- irrtümer vorbehalten. Preisdatum 10/95 unsere kpl. Liste mit Hard u. Software bitte Telefonisch anfordern.	

Tiberiumfeldes fahren. Dort den Fluß überqueren und möglichst weit nach Norden bewegen. Irgendwann ist es möglich, von einem Hügel aus auf die Feindgebäude zu feuern. Wenn diese zerstört sind, mit Panzern und Fußsoldaten die Geschütze vernichten und die Basis stürmen.

13. Mission: An der Ankunftsstelle sofort alle Standardgebäude bauen und von Norden aus mit Mauern und Befestigungstürmen absichern, alle Einheiten zum Schutz der Basis einsetzen. Die Tiberiumvorkommen im südlichen Teil der Karte dürften locker ausreichen, um eine dem NOD überlegene Armee aufzubauen. Möglichst bald die Flarak-Stellungen im südlichen Teil der NOD-Basis vernichten. Da dem Gegner auf die Dauer die Tiberiumvorkommen im Norden der Karte nicht reichen, lassen sich die Sammler, welche nach Süden fahren, problemlos vernichten. Wenn die eigenen Streitkräfte groß genug sind, die Feindbasis im Zentrum der Karte angreifen, anschließend den Durchgang der gerade eingenommenen Basis verschließen. Jetzt dürfte es auch kein Problem mehr sein, die nächste Gegnerbasis im Norden zu zerstören.

14. Mission: Nach der Ankunft alle Einheiten nach Osten zur Brücke bewegen, diese überqueren und auf der rechten Felsseite entlanglaufen. Wenn diese zu Ende ist, noch ein Stück östlich



weiter und dort den Durchgang für alle Gegner abdichten. Erst wenn keine NOD-Einheiten mehr angreifen, einige Einheiten das Gelände untersuchen lassen und alle geflüchteten Einheiten zerstören.

15. Mission: Nach der Ankunft über die Brücke fahren und am Kartenrand den Bauhof errichten. Jetzt schnell Raffinerie, Kaserne und Radar bauen. Die Engstelle nördlich der Basis mittels Mauern verschließen und dort einen Befestigungsturm bauen. Als nächstes für die eigene Basis auch von östlicher Seite einmauern, aber südlich offenlassen. Nun eine Waffenfabrik bauen, einen zweiten Sammler produzieren und damit möglichst schnell die Tiberiumvorkommen in der südlichen Mitte der Karte einsammeln. Nun die eigenen Streitkräfte verstärken (M1A1-Panzer und ORCA-Hubschrauber). Die Heliports mit Hilfe von Sandsäcken auf der kleinen Insel südlich der Basis bauen. Jetzt die Geschütztürme nördlich der eigenen Basis vernichten, um Zugriff auf das Tiberium in der Mitte der Karte zu bekommen. Die Basis an der oberen Engstelle bis zum nördlichsten Ende erweitern. Inzwischen Kommunikationszentrale bauen. Den Laserturm direkt vor unserer Basis mit Orcas zerstören. An dieser Stelle später eine zweite Basis errichten, dort eine Waffenfabrik aufstellen und diese als Primärbauwerk markieren. Ab jetzt Mammut-Panzer bauen. Direkt nördlich unserer Zweitbasis befindet sich auch eine kleine Basis der Bruderschaft, die eingenommen wird (die beiden Lasertürme dort vernichten und unbedingt das Flugfeld einnehmen). Von jetzt an ist es machbar, ungehindert nach Norden zur Hauptbasis vorzurücken. Möglichst alle Kraftwerke des Gegners zerstören, anschließend zum Gegner vorrücken, seine letzten Einheiten vernichten und schließlich den Tempel in Schutt und Asche legen. Finito!

P.S.: Wer das Spiel mit der Bruderschaft spielt, darf nach der letzten Mission ein weltbekanntes Ziel zerstören, z.B. den Eiffelturm. Mal schauen, was Chirac dazu sagt...

DIE TOLLE BEILAG-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!

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

Keine Sorge, wir haben so was schon geahnt und deshalb ein Kontingent für „Spätzünder“ reserviert. Soweit auf Lager, 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...



BESTELLADRESSE:

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

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

Phantasmagoria

Komplettlösung

Manuél Ceglarek hat sich dem nächtelangen Alptraum von Sierra für Euch ausgesetzt und kann nun die Komplettlösung liefern.

Kapitel 1

Zunächst geht es in die Küche, wo nach einem Gespräch mit Don in der Kommode ein paar Streichhölzer gefunden und mitgenommen werden. Anschließend wird im Eßzimmer der Kamin genauer untersucht. Hier entdeckt man einen Schürhaken, der ebenfalls eingesteckt wird. Auch der Kamin im Hauptsaal wird genau unter die Lupe genommen, und damit wandert die Zeitung in das Inventory. Dann steigt man hinauf in den ersten Stock, wo sich Adrienne in Carnos Raum begibt und ein kleines Nickerchen macht.

Ausgeschlafen geht's weiter in Maries Schlafzimmer, wo sich die Horror-Spielkarten befinden. Nun ein Stockwerk höher in Adriennes und Dons Schlafzimmer. Im linken Schrank lassen sich fünf Dollar finden, die gleich eingesackt werden. Zurück ins Erdgeschoß, wird in der Küche im Vorratsraum ganz hinten rechts die Lampe eingeschaltet. Der Teppich wird inspiziert und fördert eine Geheimtür zutage, die sich mit dem Schürhaken öffnen läßt. Nun werden die Streichhölzer entzündet, und man steigt die Treppe hinab. Im Keller liegt ein Hammer, der nur darauf wartet, mitgenommen zu werden. Zurück im Hauptsaal wird versucht, die Tür rechts neben dem Kamin zu öffnen, doch leider ist sie verschlossen, und somit geht es mit dem Auto ab ins Dörfchen.

Im blauen Haus befindet sich Bob Tomkins, seines Zeichens Makler. Nachdem er zweimal angesprochen und nach dem Schlüssel befragt wurde, wird der Karteikasten durchsucht, in dem sich das Gesuchte findet. Zurück in der Villa, kann nun endlich die verschlossene Tür geöffnet werden. Sie führt ins Arbeitszimmer, auf dessen Schreibtisch eine Statue steht, die sich nach genaueren Betrachten als Brieföffner entpuppt (Statue auf Auge, Kopf anklicken). Der Kamin ist zugemauert. Mit Hilfe des Brieföffners wird dieser Zustand jedoch schnell geändert, und dahinter kommt eine Kapelle zum Vorschein. Das Buch wird vom Altar genommen und die Kiste darunter geöffnet. Nun nimmt das Schicksal seinen Lauf...

Kapitel 2

Zunächst geht es wieder ins Dorf, um Dons Rohrreiniger zu besorgen. Dazu wird mit dem Verkäufer gesprochen. Bezahlt wird mit den fünf Dollar, wodurch Adrienne ganz nach Sierra-Manier wieder vollkommen pleite ist. Weiter hinten im Laden

befindet sich ein Faß mit kostenlosem Fleisch, und was umsonst ist, kann gestrost mitgenommen werden. Nun wandert man in die Scheune, wo der Stall zweimal untersucht wird. Anschließend verdient auch noch das Geschirr eine genauere Inspektion. Wieder im Haus, steigt man in den ersten Stock. Dort klopft Adrienne dezent an der Badezimmertür und überreicht Don den Rohrreiniger, womit das zweite Kapitel abgeschlossen wäre.

Kapitel 3

Im Garten befindet sich neben allerlei Grünzeug auch Cyrus, der Adrienne in die Scheune führt. Dort wird zwecks Befreiungsaktion die Leiter erklimmt und die Mistgabel mit dem Kran benutzt. Der alten Frau (Harriet) wird nun das Kranende in die Hand gegeben. Nach einem kurzen Gespräch mit den beiden geht's wieder die Leiter hoch – in dem Loch, in dem Harriet steckte, findet sich ein alter rostiger Nagel, der mit dem Hammer aus dem Keller herausgezogen wird.

Wieder im Haus, steigt man in den zweiten Stock, doch die Tür rechts neben der Treppe ist von innen verschlossen. Also wird die Zeitung unter der Tür durchgeschoben und der Nagel aus der Scheune in das Schlüsselloch gesteckt. Der Schlüssel fällt hinunter, und es muß nur noch die Zeitung herausgezogen werden, um ihn zu bekommen. Damit geht's ab in den Turmraum, wo die Kommode inspiziert und das Buch genommen wird. Anschließend schweift Adriennes Blick durch das Fenster, wo sie ein kleines Haus im Wald entdeckt. Es folgt eine kurze Fahrt ins Dorf, von wo aus es nach links geht, um schließlich an einem Haus anzukommen. Der bellende Hund wird kurzerhand mit einem Stück Fleisch abserviert. Nun wird zweimal an die Tür geklopft. Der alten Meckerziege wird das Buch übergeben, und der Weg zu Malcolm ist frei. Dieser erzählt einige interessante Dinge über Carno.

Kapitel 4

Im Hauptsaal wird dreimal mit Harriet gesprochen, dann zweimal mit Cyrus. Dieser wird nun an der Gruft vorbei verfolgt. Freundlicherweise wirft er einen Baumstumpf um, was Adrienne ermöglicht, die Schlucht zu überwinden. Von nun an geht es weiter in Richtung Treibhaus, nicht jedoch, ohne die herumliegende Linse mitzunehmen. Im Häuschen wird ganz links die Schaufel angeklickt, wodurch eine kleine Zwischensequenz erscheint. Danach wird der große Topf einer etwas genaueren Besichtigung unterzogen. Von Graven gepackt, läuft man schnell wieder hinaus, wo zunächst die Linse mit dem Fernrohr benutzt wird. Jetzt noch ein kleiner Blick durchs Fernrohr, und im Turm wird ein zweites, bisher unentdecktes Fen-

ster sichtbar. Also wird der Neugierde gefrönt und der Turm aufgesucht. Dort schlägt man die Holzwand mit dem Hammer ein und entdeckt einen zweiten Raum. In ebendiesem steht eine Truhe, die geöffnet und um eine alte Brosche erleichtert wird. Ab geht's zum Hauptsaal, wo das fünfte Kapitel beginnt.

Kapitel 5

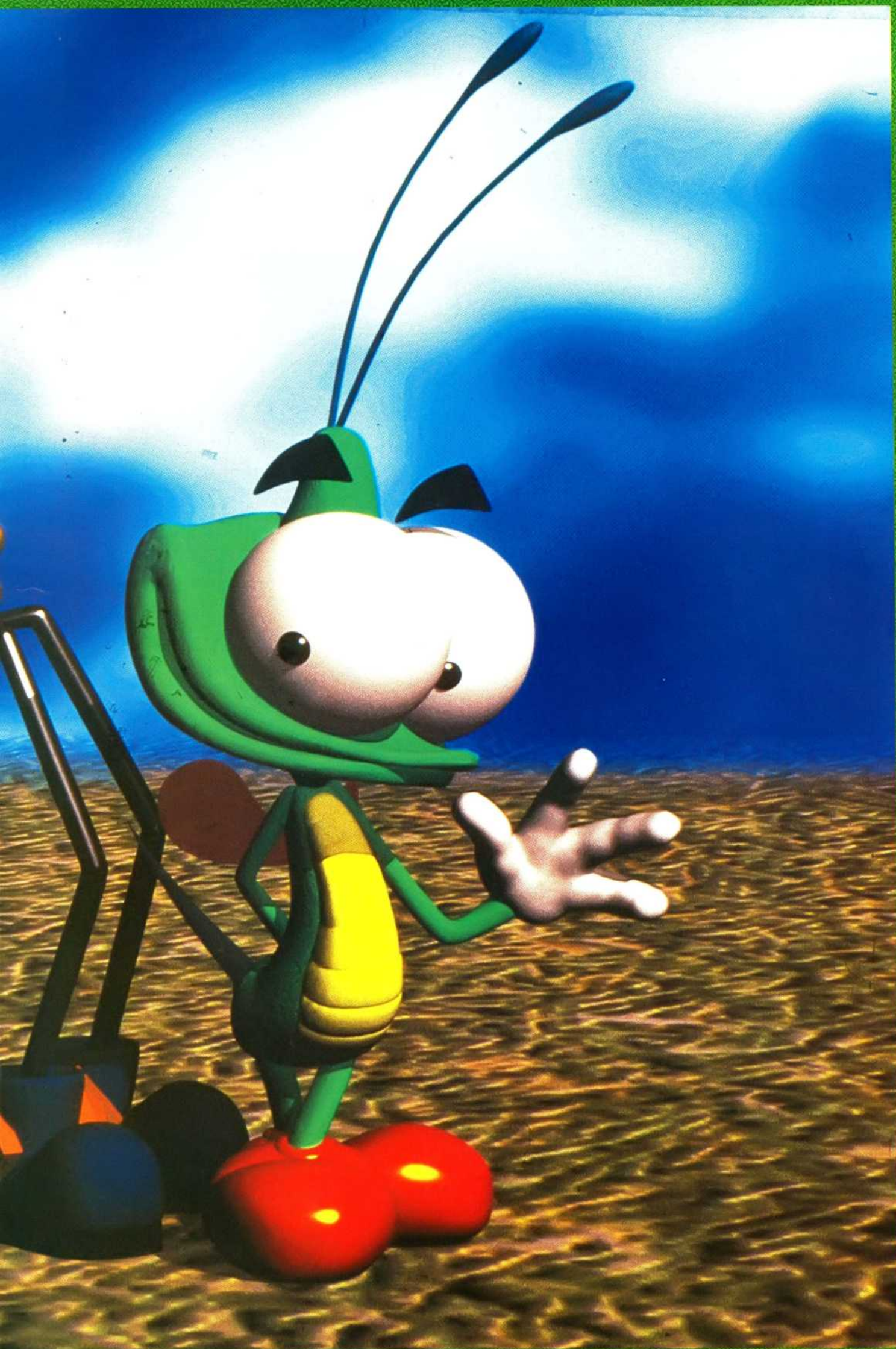
Zunächst steigt man in die Dachkammer und schaut in den Spiegel hinter dem Holz. Dann begibt man sich im ersten Stock neben der Treppe beim Folterstuhl erneut zum Spiegel, und auch der im Eßsaal wird genauestens betrachtet. Nun besucht man Harriet und Cyrus im Stall. Ein wenig später im Wintergarten im dritten Stock wird der Projektor auf dem Altar inspiziert und anschließend der Geheimknopf auf der Wand gedrückt. Jetzt steht ein langer Marsch durch die vielen Gänge bevor, um endlich im Theater anzukommen.

Kapitel 6

Im Theater im Erdgeschoß wird der Filmprojektor angeworfen und die Show genossen. Dann rückt man vor dem Spiegel im Umkleideraum nochmals die Kleidung zurecht und nimmt das Foto von Malcolm und Carno aus dem Schrank (in der dunklen Ecke rechts). Anschließend geht es mal wieder durchs Dorf in Malcolms Haus, wo der alten Schachtel das Foto gezeigt wird.

Kapitel 7

Das letzte und schwerste Kapitel steht bevor. Man sollte speichern, solange es noch möglich ist! Zunächst geht es wieder ins Theater im Erdgeschoß, wo ein Hemd auf dem Boden liegt. Darin befindet sich die Stoffpuppe, die Adrienne von Don geschenkt bekam. In der Kapelle im Osten des ersten Bildes läuft man zum Geheimgang, der nach langem Wandern in der Familiengruft endet. Von Maries Grab wird flugs das Kreuz eingesackt. Zurück im ersten Stock, geht man ins Badezimmer, wo Don eine volle Ladung Rohrreiniger ins Gesicht bekommt. Dann wird schnell das Zauberbuch auf dem Tisch geschnappt. Im Theater kriegt Don dann die olle Puppe zurück. Sobald er steht, wird der Hebel links von Adrienne gezogen, wodurch der Göttergatte Rückenschmerzen verspürt. Doch dann taucht auch schon „das Böse“ auf, was Adrienne zu einem kleinen Spurt in Richtung Geheimgang veranlassen sollte. Von dort aus geht es den nordöstlichen Gang entlang, der Abgrund wird über die Wasserleitung überwunden. Dann ganz fix die Treppen runter und durch die Tür. Diese wird schnell mit dem Riegel auf der linken Seite verbarrikadiert, und man rennt auf den Altar. Man legt das Zauberbuch darauf und schnappt sich den Talisman von Carnos Leiche. Man legt ihn auf das Buch und durchsticht mit der Brosche Adriennes Finger. Zu guter Letzt wird noch das Kreuz über das Buch gehalten: Das Monster wird zerstört, und Adrienne kommt wieder gefahrlos aus dem Haus, um später im zweiten Teil vielleicht auf Mönnerschau zu gehen...



SEGA™





1995

NOVEMBER

1 ... **Mittwoch** (Allerheiligen)

2 ... Donnerstag

3 ... Freitag

4 ... Samstag

5 ... **Sonntag**

6 ... Montag

7 ... Dienstag

8 ... Mittwoch

9 ... Donnerstag

10 ... Freitag

11 ... Samstag

12 ... **Sonntag**

13 ... Montag

14 ... Dienstag

15 ... Mittwoch

16 ... Donnerstag

17 ... Freitag

18 ... Samstag

19 ... **Sonntag**

20 ... Montag

21 ... Dienstag

22 ... **Mittwoch** (Buß und Betttag)

23 ... Donnerstag

24 ... Freitag

25 ... Samstag

26 ... **Sonntag**

27 ... Montag

28 ... Dienstag

29 ... Mittwoch

30 ... Donnerstag

1 ... Freitag

2 ... Samstag

3 ... **Sonntag**

4 ... Montag

5 ... Dienstag

6 ... Mittwoch

7 ... Donnerstag

8 ... Freitag

9 ... Samstag

10 ... **Sonntag**

11 ... Montag

12 ... Dienstag

13 ... Mittwoch

14 ... Donnerstag

15 ... Freitag

16 ... Samstag

DEZEMBER

17 ... **Sonntag**

18 ... Montag

19 ... Dienstag

20 ... Mittwoch

21 ... Donnerstag

22 ... Freitag

23 ... Samstag

24 ... **Sonntag**

25 ... **Montag** (1. Weihnachtsfeiertag)

26 ... **Dienstag** (2. Weihnachtsfeiertag)

27 ... Mittwoch

28 ... Donnerstag

29 ... Freitag

30 ... Samstag

31 ... **Sonntag**

Im NOVEMBER sollen u.a. erscheinen:

Elder Scrolls II

Harvester

Wing Commander III

Theme Park

Sim Isle

für PC

für PC

für Mac

für Playstation,

Saturn

für PC

Im DEZEMBER sollen u.a. erscheinen:

Heart of Darkness

Panzer General II

Chessmaster 5000

Waterworld (Strategy)

Waterworld (Action)

für PC

für Win 95, Mac

für PC

für PC, Mac

für PC, Playstation,

Saturn

MESSEN und EVENTS

10.-12. Nov.

11. Nov.

24.-26 Nov.

Computer '95

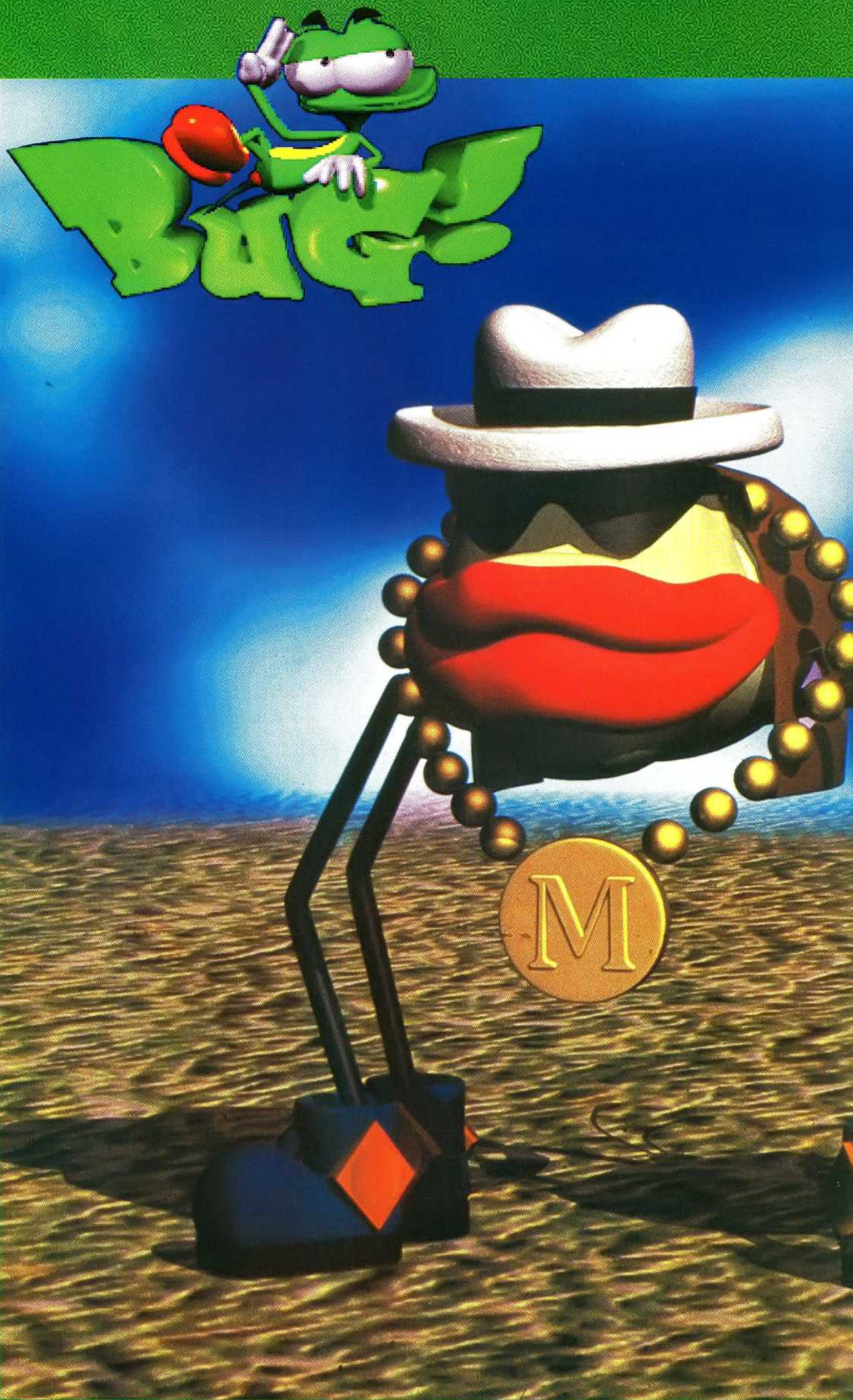
Messegelände, Hallen 10 + 11,
Köln

Rheinthal Electronica '95

Hardt-Halle, Durmersheim

bits & fun '95

M.O.C. Veranstaltungszentrum
München-Freimann



Creature Shock

Komplettlösung

Torsten Hammer hat Hilfe für alle Abenteurer parat, die sich in Virgins Action-Mix verlaufen haben. Die Anzahl der Schüsse bezieht sich dabei auf den Schwierigkeitsgrad leicht bis normal, bei der schweren Stufe sind entsprechend mehr nötig.

Level 1

Hält man den Mausknopf gedrückt, hat man Dauerfeuer. Man sollte versuchen, den Gegnern auszuweichen und nicht nur alle abzuschießen. Beim Endmonster erst einmal in die linke oder rechte obere Ecke verziehen und den Schild wieder aufladen, dabei nach Möglichkeit den feindlichen Raumschiffen und Schüssen ausweichen. Wenn der Schild fast vollständig aufgeladen ist, auf Höhe des Bauches des Endmonsters gehen und so lange wie möglich versuchen, auf die Bordkanonen des Schiffes zu schießen, dabei aber die Schildenergie im Auge behalten, um nicht vorzeitig zu explodieren. Beträgt die Energie nur noch zwei Balken, sofort wieder nach oben gehen und „ausruhen“. Nach ein paar Versuchen sollte der erste Level geschafft sein.

Level 2

Zunächst ein kleiner Tip mit auf den (beschwerlichen) Weg: Nicht auf alles, was sich bewegt, schießen, sondern erst einmal verwundbare Punkte ordern. Diese zeigen sich in der Veränderung des Fadenkreuzes der Laserkanone. Die erste Schlacht sollte leicht zu bewältigen sein. Jedes Monster ist schon nach dem ersten gezielten Treffer verwundet, und nach zwei bis drei landet es im Jenseits. Auf jeden Fall muß der rechte Weg eingeschlagen werden. Zwar führen alle wieder irgendwo zusammen, doch das Monster hinter der rechten Tür ist besonders leicht aus der Welt zu schaffen. Der Schwachpunkt dieses Wesens liegt auf seinem Bauch: ein gezielter Schuß, und es ist hin. Folgt man dem Weg, sieht man auf der linken Seite einen Kokon, den man öffnet, um 150% Energie in der Waffe zu haben. Bei der nächsten Weggabelung geht's dann nach links, anschließend wird dem Weg gefolgt. Bereiten die fliegenden Ungeheuer Frust, so macht Euch nichts daraus, sie rauben Euch nur ein bis zwei Prozent der Lebensenergie. Ihr Schwachpunkt ist der Kopf. Zielt Ihr darauf, verzieht sich so ein Vieh. Als nächstes wendet Ihr Euch nach rechts, dort wartet schon das erste schwere Monster. Sein Schwachpunkt sind die Augen. Fleißige Ballermänner schaffen die Bestie schnell, aber weniger Geübte sollten ihr Fadenkreuz auf der linken Bildschirmseite (Mitte) lassen, denn die erste Bewegung geht in diese Richtung. Danach kann man eine Smartbomb loslassen – aber nur, wenn das Monster die Augen offen hat.

Nun nach rechts und wieder den Weg entlang. Sollte jemand hier schon über die Hälfte der Lebensenergie verloren haben, wird es schwierig. An der folgenden Kreuzung geht's nach links, dann wieder links – das wäre der kürzere Weg. (Wendet Ihr Euch nach rechts, wartet in einer Höhle ein ähnliches Ungetüm.) Wandert man gleich nach links, ist ein Gitter zu durchkriechen und der Hund mit gezielten Schüssen in die Augen zu erledigen. Danach weiter; in der Höhle angekommen, wird erneut der Kokon geöffnet, um 225% Energie zu erhalten. Nun wieder den Weg zurück, der Hund verdrückt sich von alleine. Wieder in der Höhle, läuft man sofort nach links (wo man herkam), um dem Monster nicht zu begegnen. Bei der nächsten Gabelung geht's ebenfalls nach links, dort bringt Euch der Weg zu einer Art Höhle, in der wieder eine Ballerei wartet. Benutzt hier häufig den Schutzschild (rechte Maustaste), um nicht zuviel Lebensenergie zu verschwenden. Auf keinen Fall danach den Kokon öffnen, denn es hüpfert ein netter mutierter Hund heraus, außer diesem (unter Abzug von Lebensenergie) gibt's nichts zu holen. Dem nächsten Gang folgt man und wendet sich bei der nächsten Gelegenheit nach links. Wieder in einer Art Raum angekommen, wird das Monster beseitigt, indem man auf die Schwanzspitze zielt (zuerst auf der linken Seite des Bildschirms, dann auf der rechten, auch hier öfter den Schutzschild gebrauchen). Nach etwa acht bis zwölf Treffern sollte auch dieses Problem erledigt sein.

Jetzt geradeaus, also gegenüber von dem Gang, aus dem Ihr gekommen seid. Beim nächsten Raum haltet Ihr Euch unbedingt links, es wartet mal wieder eine Ballerei. In der nächsten Höhle sollte man zunächst fast alle nur herunterschließen und dann vom Boden fegen. Ist es geschafft, wartet in der folgenden Gruft bereits der Endgegner des Levels. Die vermeintlich rettungsbedürftige, verzweifelte Jungfrau ist nun also äußerst böse geworden. Hier sollte man noch mindestens 20% Lebensenergie besitzen, sonst fängt man schneller, als einem lieb ist, den Level noch einmal an. Der verletzbare Punkt bei dieser unliebsamen Zeitgenossin sind wie so oft die Augen. Hier auf jeden Fall auch die rechte Maustaste benutzen. Jeder Treffer raubt ihr ca. zwei Prozent Lebenssaft, das heißt, nach etwa 50 Treffern sollte das Wesen vernichtet bzw. die Frau gerettet sein.

Level 3

Schaltet hier die Detailstufe mit „T“ aus, sonst findet Ihr Euch nicht mehr zurecht. Außerdem nützt Dauerfeuer wenig, da man vor lauter Explosionen die Sonde aus den Augen verlieren würde. Wie schon in der Zwischensequenz erwähnt: Man folge der Sonde, aber immer der richtigen (blauen), denn öfter taucht eine zweite (rote) auf. Mit ein bißchen Übung und etwas Geschick ist auch diese Aufgabe gelöst, und die Zwischensequenz zeigt die Landung auf dem Planeten.

Level 4

Auch hier gilt: kein unnötiges Dauerfeuer, den wunden Punkt ausmachen und gezielte Schüsse abgeben. Noch ein Tip: Man sollte den Weg nachzeichnen, um besser zurückzufinden. Hier wählt man den mittleren Weg. Das im nächsten Raum auftauchende Monster kann nur durch Schüsse ins große Auge beseitigt werden, danach folgt man dem Weg. Den Kokon kann man öffnen, um seine Lebensenergie wieder auf 100% zu bringen. Bei der nächsten Abzweigung geht's nach links und danach sofort wieder nach rechts. Das Monster des folgenden Raumes ist ziemlich hartnäckig. Als erstes sollte man nach vorn laufen und nach oben sehen. Dann wird auf den roten Punkt geschossen, der sich an der Decke bewegt und ab und zu aufleuchtet. Nach vier erfolgreichen Treffern verabschiedet sich auch dieses Vieh. Wieder aus dem Raum raus, den folgenden Gang entlang und nach rechts. Nach einer Weile kommt man in einen weiteren Raum, wo von oben ein Monster herunterkommt. Sein Schwachpunkt ist, wie bei vielen in diesem Level, das Maul. Wenn auch dieser Gegner über den Jordan gehüpft ist, geht man weiter und biegt bei der nächsten Gelegenheit links ab.

Im folgenden Raum findet man wieder einen Kokon, den man öffnen sollte, um 150% Energie für Waffe bzw. Schild zu erhalten. Man erreicht eine Röhre, die sich ein Monster als Zuhause ausgesucht hat, es kann jedoch recht leicht mit einem Schuß in den Mund erledigt werden. Man folgt der Röhre, wendet sich nach erfolgreichem Abschluß des nächsten Schußwechsels nach rechts und kriecht zum nächsten Abschnitt.

90 90 90 Spendenkonto
bei allen Banken und
Sparkassen

**JA, ICH WERDE
NICHTRAUCHER!**



Dort schaut man hoch, klettert zum oberen Gang und weiter in die gleiche Richtung. Noch ein letztes Monster ist zu erledigen. Seine Schwachpunkte sind ein roter Punkt neben der Bordkanone (diese wird durch einen Treffer zerstört) und rote Punkte an den Gelenken der Blechmaschine. Der sich anschließende Raum beherbergt die Erfüllung der Missions, nämlich mehrere gezielte Schüsse auf das herumstehende Maschinenteil. Danach ganz schnell raus, denn bald fliegt alles in die Luft. Nach der Zwischensequenz befindet man sich schon im fünften Level.

Level 5

Dieser Level ist der kleinste, aber schwerste. Hier muß man zwar nur ein Ungetüm beseitigen, doch dafür ist es das schlimmste.

An der ersten und einzigen Kreuzung wendet man sich nach links, man begegnet dem Vieh dreimal hintereinander. Das erste Mal ist es noch relativ einfach zu beseitigen, indem man auf den Streifen auf seinen Kopf schießt, wenn jener rot aufblinkt. Erfolgt ein Schlag, wird er mit dem Schutzschild abgewehrt. Explodiert das Biest, taucht es hinter einem auf. Sein Schwachpunkt sind jetzt die Augen. Doch zuvor sollte man nach der Zwischensequenz auf das Fließband springen. Hat man jetzt 50% von dessen Lebensenergie weggebläst (zwei Schüsse genügen), ob mit Hilfe einer Smartbomb oder auch nicht, sieht man wieder eine nette kleine Zwischensequenz. Nun folgt einem das Vieh, und man muß wieder auf die Augen schießen. Danach ist man auf der Brücke des Raumschiffes, das ist der schwie-

rigste Teil des Spiels. Bis hier sollte man alle drei, mindestens aber zwei Smartbombs aufgehoben haben. Der Schwachpunkt befindet sich auf dem Apparat, den das Alien auf dem Rücken trägt. Dort befindet sich oben in der Mitte ein kleines rotes Feld, das auf und zu geht. Mehrmals darauf schießen, wenn es offen ist, oder Smartbombs loslassen. Doch leider hört sich das leichter an, als es ist, da sich das Miststück ziemlich stark hin und her bewegt und auch von einer Seite auf die andere fliegt. Das wichtigste ist, daß man die Schildenergie im Auge behält und jeden (!) Schlag abblockt. Nur schießen, wenn man wirklich sicher ist, zu treffen, und das Alien sich relativ ruhig verhält. Hat man es zur Hölle geschickt, darf man sich über die nette, kleine Endsequenz freuen.

HEFTPFLASTER UND MULLBINDEN

PC CD-ROM

PRIMAL RAGE

Sebastian Will hat für alle Dino-Brutalos die Special-Moves von Primal Rage herausgefunden. Die Tasten müssen jeweils gedrückt gehalten und dann die Bewegungen ausgeführt werden (V = vorwärts, R = rückwärts, O = oben, U = unten).

Armadon

Iron Maiden: Tasten 1 + 2 + 4; O/V
Bed o Nails: Tasten 2 + 3; O/U
Mega Charge: Tasten 1 + 3; R/U/V
Charge: Tasten 1 + 2 + 3; VU/V/VO
Spike Shot: Tasten 2 + 4; R/RO/O
Spear Twister: Tasten 1 + 4; VU/U/RU
Gore n' Throw: Tasten 1 + 2 + 3; V/R
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4;
O/VO/V/VU/U

Blizzard

Mega Punch (short): Tasten 1 + 3; R/V
Mega Puch (long): Tasten 2 + 4; R/V
Lightning Jab: Tasten 1 + 4;
V/VU/U/RU/R/RO
Air Throw: Tasten 2 + 3; VU/RO/VU/RO
Freeze Breath: Tasten 1 + 2 + 4; U/O
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4;
RO/O/VO/V/VU/U

Chaos

Grab n' Throw: Tasten 2 + 4; V/R
Ground Shaker: Tasten 2 + 3; R/RO/RU
Power Puke (fast): Tasten 1 + 4; O/V
Power Puke (slow): Tasten 2 + 3; O/V
Shoulder Block: Tasten 1 + 3; V/V
Stunning Fart: Tasten 2 + 3,
VU/V/VO/O/RO/R
Arse Bumper: Tasten 2 + 4; RU/VO/U
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4;
V/VU/U/RU/R/RO/O

Diablo

Torch: Tasten 1 + 3; O/V
Hot Food: Tasten 2 + 4; OR/UV
Inferno Flash: Tasten 2 + 3 + 4; O
Fireball (slow): Tasten 2 + 4; VU/V/VO
Fireball (fast): Tasten 1 + 3; VU/V/VO
Jump Attack: Tasten 1 + 4; RO/VU

Raging Head: Tasten 1 + 4; RU/U/VU
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4; U/O/U
Sauron

Earthquake Stomp: Tasten 1 + 2 + 4; O/U
Cranium Crusher: Tasten 1 + 4; U/O
Primal Scream: Tasten 1 + 3; U/O
Flesh Stripper: Tasten 2 + 3; U/O/U
Throat Thrower: Tasten 2 + 4; V/R
Power Roar: Tasten 1 + 3; R/V
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4; U/O/U/O

Talon

Brain Crasher: Tasten 2 + 3; R/O/V
Pounce & Flip: Tasten 2 + 3; V/U/UV
Francic Fury: Tasten 1 + 4; U/V
Clawgrabber: Tasten 2 + 4; U/V
Clawslasher: Tasten 1 + 3 + 4; U/V
Speedmax: Tasten 1 + 3; nichts weiter
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4; V/VU/U

Vertigo

Venom Spit (fast): Tasten 2 + 4; V/V
Venom Spit (slow): Tasten 1 + 3; V/V
Teleport(low): Tasten 2 + 4; U/U
Teleport(high): Tasten 2 + 4; U/O
Voodoo Spell: Tasten 2 + 3; R/R
Sharp Sting: Tasten 2 + 3; V/V
Sling Tail: Tasten 1 + 3; R/R
ManEater: Tasten 1 + 2 + 3 + 4;
U/UV/V/VO/V

FX FIGHTER

Auch für FX Fighter haben wir die Special-Moves parat – und zwar wurden sie von Gerd Brost spendiert! (V = vorwärts, R = rückwärts, O = oben, U = unten)

Asraf

Genickbrecher: V/U und gleichzeitig Taste 1
Energiestoß: V/U/V und gleichzeitig Taste 1
Feuerball: R/V und gleichzeitig Taste 1
Heavy Uppercut: R/Taste 1

Venam

Swipe Punch: V/Taste 1
Knietritt: R/Taste 2
Drehschlag: V/R/Taste 1
Gift spucken: R/V/Taste 1

Sheba

Schwerer Klauenschlag: R/Taste 1
Spring-Drehtritt: R/V und gleichzeitig Taste 2
Frank'n Steiner: V/V/Taste 2
Klauenangriff (geduckt): U/Taste 1/Taste 1

Mahnon

Ellbogenschlag: R/Taste 1
Rollangriff (geduckt): U/V/Taste 1
Harter Tritt: V/U und gleichzeitig Taste 2
Lava spucken: R/V und gleichzeitig Taste 2

Kiko

Knief-Wurf: R/U und gleichzeitig Taste 1
Dreifach-Tritt: zweimal Taste 2
Zwei-Hand-Schlag: V und gleichzeitig Taste 1
Wurfstern: R/V und gleichzeitig Taste 1

Cyben

Fallenlassen: O/Taste 1 (muß nahe am Gegner sein)
Rotor-Arm: V/V und gleichzeitig Taste 1
Raketen-Schlag: R/V und gleichzeitig Taste 1
Rundtritt: U und gleichzeitig Taste 2

Jake

Doppelschlag/Tritt: V/R/Taste 1
Schlag ins Gesicht (3x): V/V und gleichzeitig Taste 1 (muß nahe am Gegner sein)
Schulter-Schlag: V und gleichzeitig Taste 1
Drehschlag: V/R und gleichzeitig Taste 1

Siren

Hub-Wurf: O und gleichzeitig Taste 1 (muß nahe am Gegner stehen)
Überwurf: RU und gleichzeitig Taste 1 (muß nahe am Gegner stehen)
Knietritt: V und gleichzeitig Taste 2

JAGGED ALLIANCE

Aron Wilhelm beseitigt sämtliche Geldprobleme bei Sir-Techs kultigem Strategiehammer, und zwar mit einer kleinen HEXerei:

Zunächst sollte man sich ein paar gute Söldner aussuchen und im eigenen Sektor speichern. Dann merkt man sich den Sold und wandelt in hexadezimal um. Anschließend verläßt man das Programm und sucht mit einem Hex-Editor den Namen des jeweiligen Söldners. Gleich darauf steht der Sold in Hex-Werten, und zwar zweimal. Deshalb beide Werte überschreiben, am besten mit „14 00“ – und schon sind alle Probleme gelöst.

7th LEVEL.



BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

Bestell-Nr.
76896 40494 2

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

Siegertreppchen

Herzlich willkommen bei der nunmehr dritten Ausgabe des Siegertreppchens, wo regelmäßig all diejenigen geoutet werden, die bei den Verlosungen im letzten Heft einen Preis kassieren konnten!

Und da uns das Outen zur lieben Gewohnheit geworden ist, geht's jetzt auch gleich weiter. Diesmal werden wir nur die Glückspilze aus den „Multimedia Charts“ auflisten – wer beim Preisausschreiben das große Los gezogen hat, bekommt seinen Gewinn ja direkt vom edlen Spender bzw. hat ihn gar bereits. Also nun zu sechs von jenen, die uns bei der Ermittlung der Leser-Charts durch ihre Hitlisten so tatkräftig unterstützt haben: Je ein Top-Spiel für ihr System schicken wir an

*Martin Röttges, Erfurt
Holger Richter, Bochum
Michaela Singer, Eberbach
Volker Busch, Berlin
Herbert Meißner, Rostock
Patrick Widmann, Hamburg*

Im nächsten Heft werden diese Rubrik wiederum viele Namen zieren, schließlich gibt es auch in dieser Ausgabe eine Menge abzugreifen. Also: Mitmachen, wir drücken Euch auf jeden Fall die Daumen!

MULTI-MARKT

BIETE HARDWARE

Verkaufe Sega Saturn + zweites Joypad + Daytona USA (alles originalverpackt), Neupreis 900 DM, für 600 DM! Tel.: 08106/302634 (Anrufbeantworter).

BIETE SOFTWARE

PC-Software, CD-ROM, Disk, Postfach 520, A-1100 Wien.

CD-ROM: Wing Commander III 70 DM, Wings of Glory 50 DM, Wolfpack 50 DM, Seawolf 50 DM, Flight of the Amazon Queen 50 DM. Tel.: 0341/6880526.

Aktuell Software für den PC. Liste gratis anfordern bei: T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien.

VERSCHIEDENES

CD-ROM: FIFA Soccer, Pinball Dreams Deluxe, Rise of the Robots, Larry 6; nur je 30 DM. Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Kyandia 1 - 3, Indy 3 + 4, Goblins 1 - 3, King's Quest 5 - 7, Larry 5 + 6; je 5 DM. Tel.: 02203/295638.

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

kostet

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

Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

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

WICHTIG!!

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

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (msh)
Michael Schnelle (mic)

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay
Christine Rothmeier

Joker Shop
Petra Laubenberger

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 Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb

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

Erscheinungsweise

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: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in 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 Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977

TOP 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten
hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

* Ausgesuchte Spitzenqualität

* Exklusiv-Software

* Selbststartend

* Für Einsteiger
geeignet

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Jede Disk nur 5,50 DM

Wir liefern sämtliche Software
meist innerhalb von 24 Stunden
auf farbigen Qualitätsdisketten
aus. Alle Programme laufen auf
allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen
Softwarekomplexen mit
mehreren Disketten steht der
Preis hinter dem Programm. Alle
anderen Disketten ohne
Preisangabe kosten
nur 5,50 DM!
Also jetzt:
Aussuchen & Bestellen

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint
002 DPaint Praxis
003 Malkurs
004 1000 starke Sprüche
005 Deluxe Lotto
110 Adress Master
111 Amiga Base
006 Amiga Test
007 Astronomie
112 Computer Lexikon
008 Cross
009 Data Easy
010 Deluxe Copy
141 Star Demomaker
113 Anfänger Kurs
011 Komfort Workbench
114 Amiga Atlas
012 Diagramm Profi
013 Bilanz
014 Autokosten
015 Icon Disk
016 Juke Box
115 Game Maker Set
116 Label Maker
017 Main Actor
018 Disk Track Editor
019 Video/Film Verwaltung
020 Notizblock
021 M-More
022 Disketten Retter
023 Kassabuch 3.0
117 Pro Tracker
118 Das Telefonbuch
135 C64 Emulator-Pack
136 Run It
119 Scramble Deluxe
137 Giga Übersetzer
024 Diskettenverwaltung
025 Top Timer
026 Turbo Title
120 Data Master
121 3D Demo
138 Alpha & Omega
027 Chip Shop
028 Roots 2.0 von Sanity
122 9 Fingers
123 End of Misery
124 Sequential Techno
029 Rave Hour
030 ARTE
031 Let's Party
125 Capt'n Hirni
032 Leck mich...
126 16 Mio. Farben
033 Multi Megamix III
127 Oddyssey
142 Peace of Mind
034 Protracker Musik
139 Skizzo Demo II
035 Artwave & Ethic
143 Speed
036 Substance
037 The End
038 Trickfilme
039 Slide'n Musik
- Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96 !!!
Tipp, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto...und...
Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung.
Mit allen denkbaren Computereinfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER !!!
Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM
Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM
Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM
Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuer Nummer, Spaß-Abend, Infos...! 10,- DM
100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
Wahnsinns Welt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
Das erstklassige Siegerdemo der Party '94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!
Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
Compilation Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM
Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.
Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!
Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
Total abgefahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM
Dutzende Überraschungen. Orbit-Station, Hummipolustikus... Nur A1200, A4000!
Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM
Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...
High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 040 New Lemmings
041 Lemmingoids
100 Lemm.Olympiade
042 Operation Lemm.
043 Brettspiele I
130 Brettspiele II
044 Mensch ärgere...
045 Scräbel
046 5 mal 5
101 Power Pack
047 Das PEPSI Game
048 Punicia Oase
049 Hydro Zone
050 Karamalz Cup
051 VL - Das Spiel
052 Memory
053 Aztec Challenge
054 Battle Cars II
055 Blocks
056 Bomb Pac
107 Conquest & Dom.
102 System Defender
058 Kopfgeldjäger
103 Dr. Mario
059 Dragon Tiles
060 Space Taxi
061 Quantum
062 Megaball II
063 Paratroid II
064 Popeye
104 Riskant
065 Sky Chase
066 Slot Cars
067 Shanghai '93
068 Super Pacman '92
069 Super Puzzle
070 Familienabend
105 Power Tetris
071 Die Simpsons
072 Tonga
073 Top Secret
074 Wilder Westen
075 Willi Wurm
076 Wonderland
131 Spielhölle
132 Game-Pack 1
133 Game-Pack 2
140 Todesfahrt
134 Hell Simulator
106 Total Fire
077 Jurassic Parallax
078 Alf Disk
107 Cindy
079 Der rasende Reporter
080 David Copperfield
081 Military Show
082 NASA Show
083 Op. Täuschungen
108 Roulette De Luxe
109 Reality Show
- 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.
100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.
Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM Der Renner!
...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
Originalspiel der Sat1-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dilemma, Poker, Tetrisvarianten... für 10,- DM
Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfieber, Fischfang, Nil-Überquerung.
Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und, und...
Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeittunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.
Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.
Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBSI
Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
Weltraum-Ballerspiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballern. 10,- DM
Killerspiel. Gefährliche Jagd in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.
Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
Legende vom C64: Tolles Raumschiff-Taxi-Spiel für geschickte Joystick-Künstler.
Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
Tolle C64-Konvertierung. Brisanter Jump'n'Run-Game.
Original RTL-Game Show mit über 3000 Antworten. 10,- DM
Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles... Wild-West live... Top-Action!!!
Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM
Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM
Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlumpf-Hüp-Jagd. 15,- DM
Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20,- DM
Superrealistischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details, Ballerhit! 15,- DM
Hubschrauberkampf! Steuern Sie Ihren Hubschrauber wie ein Profi! 10,- DM
Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM
Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein!!!
Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
Sie werden die Verdröhrtheit der Bilder nicht verstehen können.
Eine Spezial-Version aus der Szene: Sagenhaft gemütliche Grafik. 10,- DM
Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM


**Mallander
Computer GmbH**
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Die Nr. 1
in Deutschland
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Rufen Sie uns einfach an und
geben Sie die Bestellnummern
durch. Sie können auch
schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM
Versandkosten:
Inland Bar: 2,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Inland Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt
vor Ihrer Haustür
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

DER MULTIMEDIA-STADTFÜHRER

TEIL I: MÜNCHEN

Wer beim Stichwort Multimedia immer nur an CDs für seinen Rechner denkt, hat wahrscheinlich noch gar nicht bemerkt, welche Revolution das öffentliche Unterhaltungsangebot seit einiger Zeit erlebt. Macht aber nichts, wozu gibt's schließlich uns?

Daß der Startschuß für unseren Reiseführer durch die deutschen Hochburgen in Sachen Digi-Tourismus ausgerechnet in der bayerischen Landeshauptstadt fällt, hat erst mal praktische Gründe; schließlich sind wir mit dem Geschehen in der Nähe der Joker-Weltzentrale persönlich am besten vertraut. Aber darüber hinaus gilt München nicht umsonst als innovatives High-Tech-Zentrum: Wo Companies wie Siemens oder Silicon Graphics an Zukunftstechnologien basteln, da sind wegweisende Unterhaltungsmöglichkeiten naturgemäß nicht weit – die folgenden Beispiele illustrieren es:

DAS INTERNET-CAFE

In Amerika gibt es In-Treffs mit Zugang zum Datenhighway schon länger, seit dem 15. September lädt auch in München eine Kneipe zum täglichen Net-Surfing ein – nach Aussagen der Initiatoren TLK, SpaceNet und A. Saadani ist man damit bisher der einzige Anbieter in Deutschland. Das **Internet Cafe** in der Nymphenburger Straße hat momentan vier frei zugängliche PCs mit „Windows 95“ und Internet-Anschluß in Betrieb, ein Ausbau um weitere vier Computer ist fest geplant. Man kann dort E-Mails gratis versenden, alle anderen Dienste kosten 5,- DM pro halbe Stunde, also nicht die Welt. Die italienische Küche hält die Datencowboys und

girls in Form, damit niemand beim Abtanzen ab 23 Uhr schwächelt, denn bis 4 Uhr morgens legt ein DJ u.a. von den Gästen mitgebrachte CDs auf. Und über die Adresse „www.icafe.spacenet.de“ werden natürlich auch Reservierungen entgegengenommen.



Ein Drink an der Internet-Bar gefällig?



Die Website des Internet-Cafes im WWW



Der Netz-Zugang im Cafe ist preiswert

Reiche Auswahl an Soft- und Hardware bei News & More



Virtueller Einkaufs-Bummel am Terminal

Die schicke Fassade des Multimedia-Kaufhauses



NEWS & MORE

Ein ganzer Multimedia-Supermarkt bereichert seit dem 21. September den Münchner Außenbezirk Fröttmaning: Auf rund 800 qm bietet **News & More** eine reiche Auswahl an (Konsolen- und PC-) Spielen sowie User-Software, sämtliche Computer-Zeitschriften, gedruckte sowie auf CD gestanzte Bücher zum Thema, Musik-Schillerscheiben, Kaufvideos und CD-is. Sechs Toptitel sind jederzeit an verschiedenen Monitoren spielbar, und die Computer-Terminals ermöglichen neben dem Zugang zum Internet auch den Bummel durch ein virtuelles Kaufhaus.

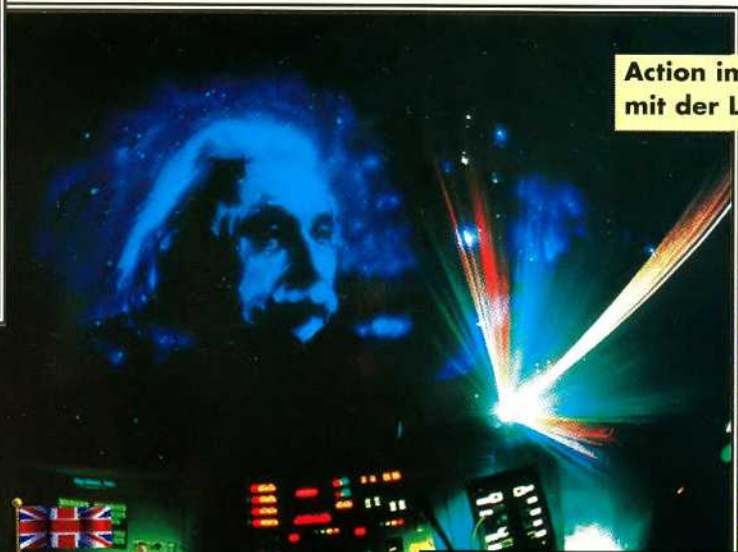
FORUM DER TECHNIK

Im November 1992 wurde das weltbekannte Deutsche Museum um eine Attraktion reicher: Das **Forum der Technik** soll Brücken schlagen zwischen dem Wissenschaftler im Labor und den späteren Konsumenten der neuen Technik. Das tut es mit zahlreichen Veranstaltungen und Seminaren sowie zwei herkömmlichen Kinosälen und zweien der ganz anderen Art. Dabei handelt es sich einmal um das **IMAX-Kino** mit einer 350 qm großen, gewölbten Leinwand, 17.000-Watt-Tonanlage für 6-Kanal-Surround-Sound und einem leistungsfähigen 70-mm-Filmprojektor für ein Seherlebnis von unglaublichem Realismus. Gezeigt werden im stündlichen Wechsel jeweils rund 45 Minuten lan-

ge Dokumentationen („Grand Canyon“, „Wunderwelt der Meere“, „Blue Planet“ etc.), aber auch mal ein Konzertfilm mit den Rolling Stones. Wer die 11,90 DM Eintritt (Rabatte und Kombi-Tickets gib'ts ebenfalls) berappt hat, darf sich auf ein 3D-Feuerwerk gefaßt machen, das den Zuschauer buchstäblich mitten ins Geschehen hineinzieht! Seit Dezember 1993 beherbergt man zudem das modernste **Planetarium** der Welt. Die kombinierte Präsentationspower des Sternen-Projektors „Zeiss Modell VII“ mit transputergesteuerten Laseranlagen, einem Videoprojektor-System mit sieben Bildplattenspielern, einer Nebelmaschine und satter 12.000-Watt-Akustik im 6-Kanal-Surround-Verfahren ermöglicht sehenswerte Sternen-Dokus und Darstellungen des aktuellen Himmelsgeschehens. Der eigentliche Clou sind aber die tollen Shows, bei denen bis zu 270 Zuschauer mit dem Weltraum-Teleskop Hubble in fernste Sternenregionen entschweben, beeindruckende Laser-Projektionen erleben oder sich von der SNAP-Lasershow mitreißen lassen. Freitag und Samstag nacht darf dann bei der „LaserMania“ gegroovt werden. Die Eintrittspreise entsprechen denen des IMAX-Kinos, die Vorstellungen finden täglich statt.



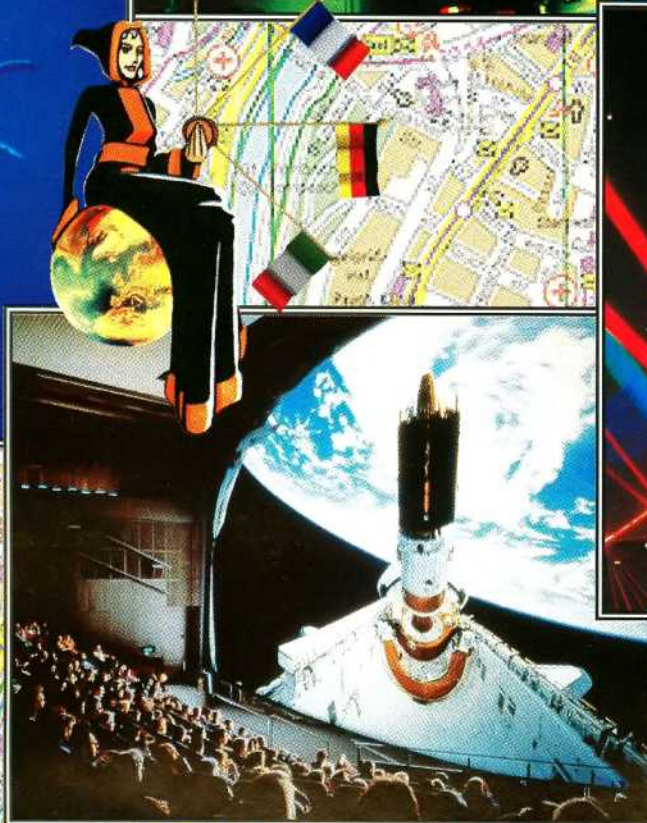
Schöner das Firmament nie funkelt: die gewölbte Planetariums-Leinwand



Action im Planetarium mit der Lasershow



Beeindruckende Bilder: das IMAX-Kino



Fast wie bei der NASA: Raumflug im IMAX



Musikerlebnis der planetaren Art: die Pink Floyd-Show

BAVARIA FILMTOUR

In den Bavaria-Filmstudios in Geiselgasteig entstanden und entstehen TV- und Kino-Produktionen wie „Marienhof“, „Die unendliche Geschichte“ oder „Enemy Mine“. Weniger bekannt sind die von Frühjahr bis Herbst täglich mehrfach stattfindenden Führungen über das Gelände. Dabei kann man Kulissen und aktuelle Dreharbeiten besichtigen, Film-Tricks live begutachten, Stuntshows bestaunen und sogar kleine Schauspielkurse absolvieren. Unabhängig von der Filmtour besuchbar ist der neueste Publikumsmagnet der Bavaria-Studios, das **Showscan Kino** – es verhilft jeweils 40 Zuschauern auf hydraulisch bewegten Sitzbänken zum Höllentrip ihres Lebens! Gezeigt wird das „Abenteuer in der Teufelsmine“, eine halsbrecherische Berg- und Talfahrt durch eine vollständig gerenderte 3D-Welt unter Tage. Man nimmt Platz in einer virtuellen Lore und düst einen Steilhang hinab, legt sich über vulkanischen Abgründen in die Steilkurve, fällt urplötzlich einige Meter tiefer und kommt polternd auf darunterliegenden Schienen wieder auf. Es folgen Explosionen und die Verfolgungsjagd mit einer Geisterlore (teilweise im Rückwärtsgang!), ehe man nach rund fünf Minuten schließlich wieder das Tageslicht erblickt. Die hydraulisch aufgehängten Sitzgruppen kippen, rütteln und „stürzen“ dabei exakt synchron zur Handlung auf der Leinwand, Ventilatoren und 20.000 Watt THX-Surround-Boxen mit extremem Tiefbaß unterstützen die Illusion. Wer anschließend immer noch nicht genug hat, darf sich auch an einem futuristischen Gleiter-Rennen à la „Krieg der Sterne“ beteiligen: Bei „Space Race“ erlebt der Zuschauer einen Katapultstart ins Weltall, kracht auf einem Raumstations-Rundkurs gegen die Kontrahenten und ist

heilfro, wenn er nach endlos langen fünf Minuten sich und sein inzwischen übel ramponiertes Gefährt wieder sicher landen sieht.

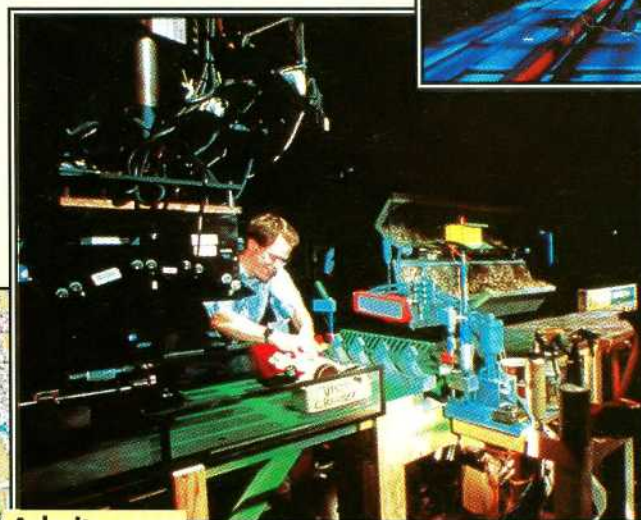
Hinter beiden Filmen steckt Kino- und Computertechnik vom Feinsten: Die Modell-Tricks des 1991 gedrehten Raumrennens sind wegweisend, und für die Computeranimationen des 1993 auf der Imagina-Messe preisgekrönten Teufelsritts bastelte ein Zehner-Team drei Monate auf neun SGI-Maschinen an 30.000 Polygon-Objekten und den Steuerprogrammen für Explosionen, Gasblasen, Wolken und die Aufhängung der Schienen. Die in einer Auflösung von 4.000 x 4.000 Pixeln berechneten und auf hochauflösenden 70-mm-Film umkopierten Einzelbilder werden mit 60 Frames pro Sekunde (also zweieinhalbmal schneller als üblich!) abgespult, was der Qualität sichtbar zugute kommt. Wer sich selbst davon überzeugen will, kann das für 10,- DM für beide Filme noch bis Ende November tun; danach legt das Showscan-Kino seine Winterpause ein – was die Bavaria-Filmtour schon einige Wochen zuvor getan hat. (rl)



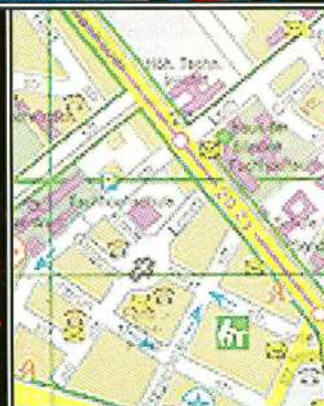
Der Eingang zum Showscan-Erlebnis



Space Race



Arbeiten am SF-Movie



Abenteuer in der Teufelsmine

FREMDENFÜHRER GESUCHT!

Dieser Beitrag war der erste, aber sicher nicht der letzte in unserer multimedialen Städteführer-Serie. Für die kommenden Ausgaben rechnen wir aber fest mit Eurer Mitarbeit: Falls also auch in Eurer Nähe richtungsweisende Events der interessanten Art stattfinden, solltet Ihr gleich zu Fotoapparat und Textverarbeitung greifen. Nicht ungeschickt wäre es freilich, wenn Ihr Euch dazu mit uns kurzschließt, um die Einzelheiten (Umfang, Bildmaterial, Honorar) abzuklären. Ortskundige Multimedialisten wenden sich an den:

Joker Verlag
„Multimedia-Reiseführer“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Tel.: 089/46 37 00
Fax: 089/460 49 77

TELE-INFO

Internet-Cafe, Tel.: 08105/38 69 53
News & More, Tel.: 089/381 92-128
Forum der Technik, Tel.: 089/211 25-0
Bavaria Filmtour, Tel.: 089/649 37 67



DIME CITY



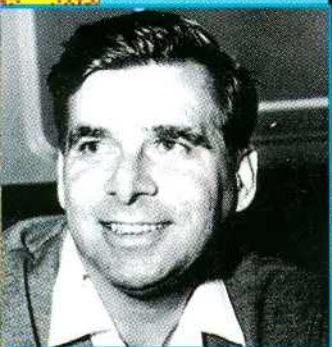
Die Gangstersimulation des Jahres!
Seien Sie böse!
Seien Sie gefährlich -
spielen Sie DIME CITY!

LEXIKA

FÜR PC & MAC



STAR TREK OMNIPEDIA



Der Enterprise-Schöpfer Gene Roddenberry

Zwei der zahllosen Trekkie-Lexika in gedruckter Form ist jetzt der Sprung ins Multimedia-Universum gelungen: „Star Trek Encyclopedia“ und „Star Trek Chronolgy“. Faszinierend, würde Mr. Spock sagen...

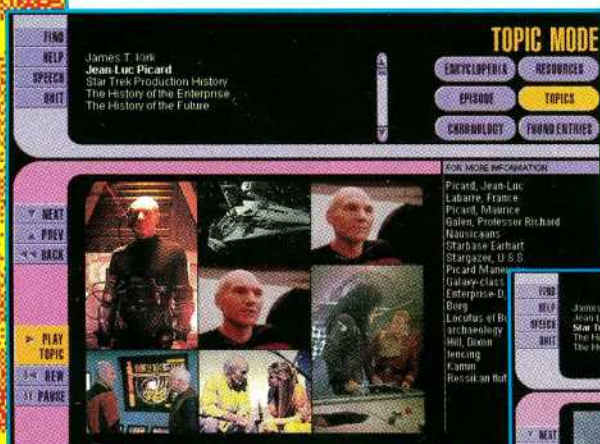
...und damit recht behalten, soweit es die wahren Fans der Enterprise betrifft: Hier finden sich mehr als 1.000 Einträge und über 100 Videoclips! Wer also schon immer wissen wollte, welche Schiffe noch unter dem berühmten Namen ausgelaufen sind, ist hier ebenso an der richtigen Adresse wie alle, die Inhaltsangaben zu den Serienepisoden (die Abenteuer der Originalcrew und die der „Next Generation“ sind vollständig vertreten, „Deep Space Nine“ nur mit der ersten Staffel) und den ersten Kinofilmen oder Biographien der Captains Kirk und Picard samt Ausschnitten und Fotos aus dem jüngsten Streifen „Generations“ suchen. Zudem kann man einen Blick auf Technik und Geschichte der Erde bis ins 24. Jahrhundert werfen und Infos zur Entstehung und den Darstellern der Serien abfragen, wobei

Updates stets den neuesten Stand garantieren sollen. Eine Suchfunktion für Begriffe wurde dabei genauso implementiert wie anklickbare Querverweise in sämtlichen Texten. Zu einigen Beiträgen kommt Mark Lenard, der Darsteller von Spocks Vater Sarek, zu Wort, und als kleiner futuristischer Gag befindet sich Spracherkennungssoftware zur Kommandoeingabe via Mikro mit an Bord der CD.

So schön das alles ist und so gut die Videoclips digitalisiert wurden, der Schnitt ist oft zusammenhanglos, und bei den Fotos hätte man sich mehr als nur 256 Farben gewünscht. Auch mangelt es der Programmstruktur ein wenig an Übersichtlichkeit, obwohl die Maussteuerung durchaus in Ordnung geht – im Gegensatz zur kaum praxistauglichen Spracherkennung. Und wenn inhaltlich auch die „Star Trek“-Zeichentrickserie völlig ignoriert wurde, bietet Omnipedia insgesamt doch viel Wissenswertes für Fans. Und wer kein Fan ist, der will vom Gebotenen ohnehin nichts wissen... (mash)

Von Captain Picard...

...bis Kathryn Janeway, Captain der neuen ST-Serie „Voyager“



STAR TREK OMNIPEDIA

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Multimediales Nachschlagewerk für Trekkies.



PRÄSENTATION	74%
HANDHABUNG	70%
UMFANG	81%
SACHGEHALT	76%

URTEIL

75%

Für Fans

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

109,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk und „Windows 3.1“; die Spracherkennung benötigt ein Mikro.

Optimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX/50 mit Quadrospeed CD-ROM.

Unterstützt werden: Maus, Tastatur und alle zu „Windows“ kompatiblen Sound- und Videokarten.

Besonderes: Komplett englisch, Spracherkennungssoftware.

MAC

Ab einem LC-III bzw. Performa mit 256-Farben-Monitor, System 7.01, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD und Doublespeed CD-ROM – für Spracherkennung wird ein Power Macintosh oder Quadra A/V samt Plinktalk-Mikrofon benötigt.

GESCHENKT: EIN SCHICKER SAMMELORDNER ZU JEDEM ABO!



**GRATIS FÜR JEDEN
NEUABONNENTEN: EIN
SAMMELORDNER FÜR
ZWEI JAHRGÄNGE IM
WERT VON 15,- DM!!!**

Ein Abo bringt Ordnung ins Leben: Da liefert der Postbote die Hefte stets frühzeitig an der Haustür ab, man spart ordentlich Geld dabei und kriegt jetzt auch noch einen exklusiven Designer-Ordner gratis dazu!!!

Kurz und sehr gut, wer den Coupon auf dieser Seite ausfüllt und sofort an unseren Abo-Service schickt, bekommt fortan alle sechs Ausgaben eines Jahres für nur 40,- DM (Ausland: 47,- DM) direkt vom Briefträger in die Hand gedrückt – zusätzlich zur Ersparnis gegenüber dem Ladenpreis übernehmen wir die Kosten für das Porto und eine ebenso umweltschonende wie wettersichere Verpackung! Das gilt selbstredend auch für alle, die den MULTIMEDIA JOKER PLUS CD abonnieren, nur daß sie noch mehr Geld sparen: Mit der runden Scheibe gibt's das Magazin ein volles Jahr lang für runde 100,- DM (Ausland: 120,- DM) statt der kiosküblichen 118,80 DM!

Ehrensache, daß wir die Hefte in beiden Fällen so frühzeitig verschicken, daß man als Abonnent noch vor allen anderen über die neuesten Multimedia-Trends informiert ist. Ehrensache auch, daß sich das Abo zwar praktischerweise automatisch verlängert, Ihr aber rechtzeitig von uns informiert werdet, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt. Und als ob das alles noch nicht genug Vorteile wären, **SCHENKEN WIR AB SOFORT JEDEM NEUABONNENTEN DEN BRANDNEUEN SAMMELORDNER ZUM MULTIMEDIA JOKER – IM EINZELKAUF WERDEN FÜR DAS GUTE STÜCK DAGEGEN ZUSÄTZLICH 15,- DM FÄLLIG!**

Wer also eine komplette und komplett aufgeräumte Sammlung (der Ordner faßt locker zwei Jahrgänge!) haben und dabei noch ordentlich viel Geld sparen will, der weiß jetzt ja, was er zu tun hat: Stift suchen, Coupon ausfüllen, und ab mit der Post.

MULTIMEDIA ABO-COUPON 40,- DM

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 Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

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

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

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

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

Datum / 2. Unterschrift _____

MULTIMEDIA PLUS CD ABO-COUPON 100,- DM

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 Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

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

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

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

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

Datum / 2. Unterschrift _____

ROSWELL - THE ORIGINAL & INCIDENT AT ROSWELL

Gleich zwei Hersteller haben sich jetzt eines mysteriösen Vorfalles angenommen, der zwar nahezu 50 Jahre zurückliegt, doch erst kürzlich wieder durch die Presse geisterte: Wir schwangen das Testskalpell bei multimedialen Alien-Autopsien!

ZUR SACHE

Fest steht, daß am 4. Juli 1947 bei Roswell im amerikanischen New Mexico ein unidentifiziertes Flugobjekt abstürzte. Umstritten ist jedoch die Aussage des Kommandanten der

nahegelegenen Air-Base, welcher kurz darauf erklärte, bei dem Objekt handle es sich tatsächlich um ein UFO, dessen außerirdischen Insassen man sogar seziiert habe – denn in der Folge ließ ein General der Airforce verlautbaren, für die ganze Aufregung sei nur ein Wetterballon verantwortlich ge-

wesen. Jedenfalls tauchte nun vor einigen Wochen ein angeblich echtes Filmdokument über die angebliche Autopsie an einem angeblich echten Alien auf. Und die nicht nur angeblich multimediale Aufbereitung des Geheimnisses ließ dank Romware bzw. OmniMedia auch nicht lange auf sich warten...

ROSWELL - THE ORIGINAL

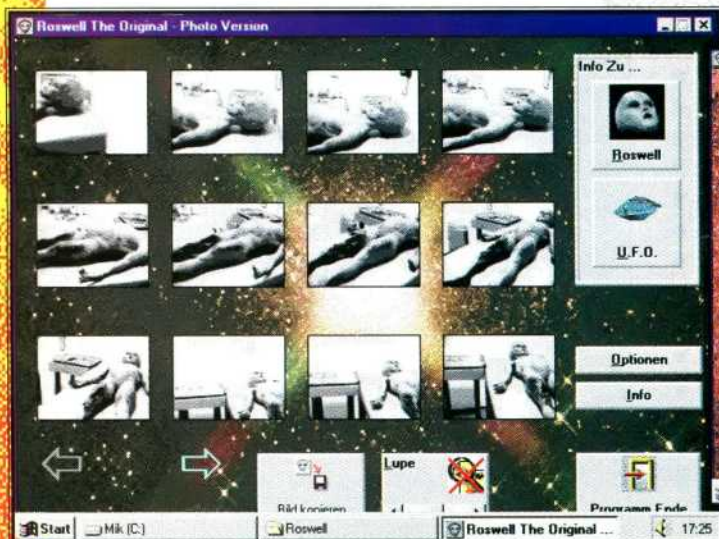
Der deutsche Hersteller Romware hat aus den Vorgängen um die schillernde Scheibe gleich drei Schillerscheiben produziert, nämlich eine systemübergreifende MPEG-CD sowie eine unter „Video for Windows“ laufende Filmvorführung und eine nicht animierte Slideshow für den PC. Auf allen Versionen wurde zudem noch ein bebildeter Beitrag abgelegt, der mit Text oder Sprachausgabe über den Roswell-Fall im speziellen und UFOs im allgemeinen informiert. Dabei haben die Autoren zwar akribisch recherchiert, scheuten jedoch auch vor „Fakten“ aus eher zweifelhaften Quellen nicht zurück. Egal, denn am interessantesten ist ohnehin das Kernstück des Ganzen: die Obduktion. Dieses Material ist speziell als

etwa 16minütiges Video recht ekelig anzusehen, doch auch für die bildschirmfüllenden Standbilder der Foto-Fassung braucht man einen standhaften Magen.

Technisch gibt es hier wie dort wenig zu bemäkeln (zumaal Vorlagen von teils ohnehin sehr bescheidener Qualität wiedergegeben werden), bloß hätte man sich auch für die AVI-Version unter „Windows“ einen Vollbildmodus gewünscht. Wo es sich machen ließ, wurden aber stets alle Bildvorlagen sauber digitalisiert, während der Sound allein unter MPEG halbwegs rauschfrei aus den Boxen schallt. Die Steuerung der Video- und Audioplayer ist sinnvoll aufgebaut, Fehlbedienungen sind praktisch ausgeschlossen. Und das Fazit? Nun, soweit man sich für das umstrittene Thema interessiert, wartet weniger Umfang als beim britischen Konkurrenzprodukt, doch dafür gibt es zusätzliche Hintergrundinformationen, z.B. über Theorien zum Leben auf fremden Planeten.



Ein Außerirdischer unter MPEG



Das Foto-Alien

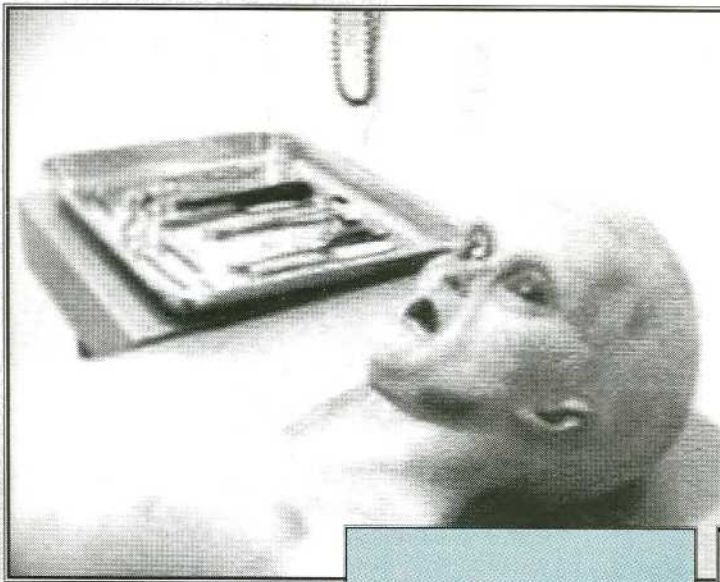


Sah das UFO etwa so aus?



Oder so?

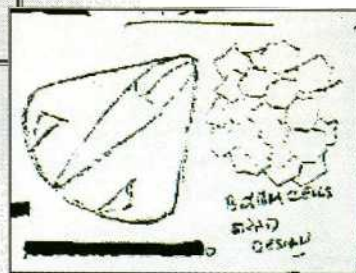
INCIDENT AT ROSWELL



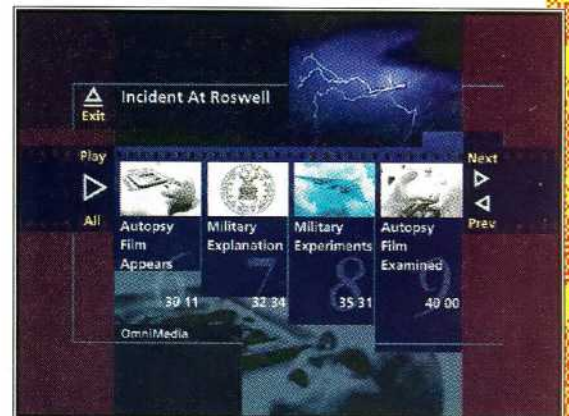
Alien oder Michelin-Männchen?



Verblüffende Ähnlichkeit: eine F-117A...



...und das angebliche UFO



Hier das Hauptmenü

Bei OmniMedia wurde das zerschnipselte Alien auf immerhin noch zwei CDs aufgebahrt, wovon eine den MPEG-Standard unterstützt, während die andere auf PC und Mac lauffähig ist. So oder so kann von Interaktion kaum die Rede sein, denn außer dem „originalen“ Autopsie-Film wird nur eine 50minütige Dokumentation des britischen Fernsehens zum Thema geboten. Dabei kommen mehrere Augenzeugen, ehemalige Militärs und sogar ein Pathologe zu Wort, und es werden natürlich die verschiedensten Theorien erörtert. Auf der Hybrid-CD findet sich eine dem CD-i ähnliche Benutzeroberfläche, in der markante Punkte des Videos herausgehoben sind und

direkt angewählt werden können. Zudem läßt sich eine Schallleiste mit Funktionen wie schneller Vorlauf, Pause etc. einblenden. Nur können die „Quicktime“-Filme natürlich nicht mit der in Bild und Ton sehr sauberen MPEG-Fassung konkurrieren, denn während da optisch noch ausreichende Qualität geboten wird, stört starkes Rauschen das Verständnis der (in allen Versionen) ausschließlich englisch sprechenden Interviewpartner. Zudem reagiert die Maussteuerung arg nervös, es fehlt eine Spielzeitanzeige (sowie ohne MPEG-Decoder ein Vollbildmodus), und die Zusammenstellung des Materials wirkt ein wenig chaotisch. Insgesamt also mehr Quantität als Qualität. (mash)

ALIEN ODER GUMMIPUPPE – EIN REDAKTIONS-DISPUT

Während mit Martin ein reiner Zweifler diese Tests verfaßt hat, meint Joe doch ein Körnchen Wahrheit in den grobkörnigen, unscharfen und verwackelten Aufnahmen erkennen zu können – hier einige Argumente aus dem redaktionellen Streitgespräch.

Martin: Klarer Fall, hier soll gutgläubigen UFOlogen eine schlecht gemachte Gummipuppe als Alien verkauft werden – wer mag schon glauben, daß eine so wichtige Autopsie so schlecht mitgefilmt wurde?!

Joe: Ein starkes Argument, doch andererseits stammt das verwendete Filmmaterial laut der deutschen Fernsehversion nach einer Untersuchung durch Kodak sehr wahrscheinlich aus dem Jahr 1947. Und nach Angaben eines medizinischen Experten soll auch die verwendete Schnitttechnik authentisch sein.

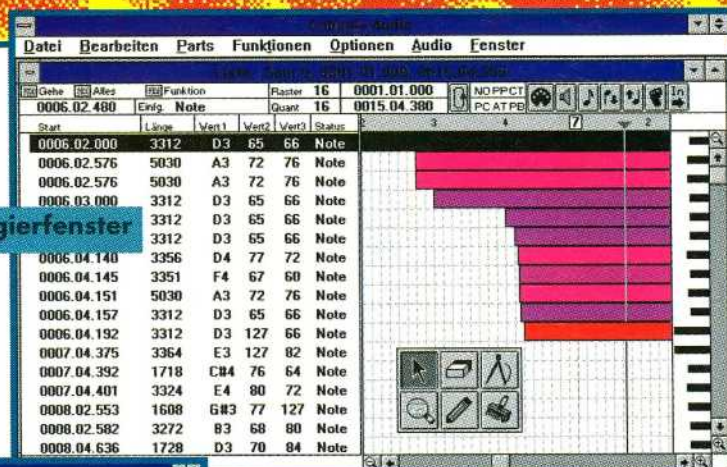
Martin: Und du bist ganz sicher, daß diese sogenannten Experten samt ihren Expertisen echt sind?!

Joe: Natürlich nicht, aber unabhängig von deren Glaubwürdigkeit gibt es zumindest zu denken, daß es sich bei dem Roswell-Film dann schon um eine sehr aufwendig gemachte Fälschung handeln würde. Falls es Aliens gibt, hoffe ich jedenfalls stark, daß sie dieses Material nie zu sehen kriegen...

	ROSWELL – THE ORIGINAL			INCIDENT AT ROSWELL	
	MPEG-CD	AVI-VERSION	PHOTO-CD	MPEG-CD	HYBRID-CD
PRÄSENTATION	77%	69%	46%	79%	63%
HANDHABUNG	75%	75%	70%	70%	61%
SACHGEHALT	72%	72%	61%	68%	68%
UMFANG	60%	60%	42%	72%	72%
URTEIL	71%	70%	44%	70%	63%
PREIS	69,- DM	69,- DM	69,- DM	79,- DM (Import)	79,- DM (Import)
USK-FREIGABE	nicht geprüft	nicht geprüft	nicht geprüft	nicht geprüft	nicht geprüft
HERSTELLER	Romware	Romware	Romware	OmniMedia	OmniMedia
SYSTEMVOR-AUSSETZUNGEN	PC 486 SX/25 mit 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-LW, „Windows 3.1“ plus kompatibler Soundkarte bzw. CD ³² , CD-i oder Mac, jeweils mit MPEG-Karte bzw. -Modul	PC 486 SX/25 mit 4 MB RAM und 15 MB auf der HD, SVGA, Doublespeed-LW, „Windows 3.1“ plus kompatibler Soundkarte	PC 386 SX/25 mit 4 MB RAM und 11 MB auf der HD, SVGA, Singlespeed-LW, „Windows 3.1“ plus kompatibler Soundkarte	PC 486 SX/25 mit 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-LW, „Windows 3.1“ plus kompatibler Soundkarte bzw. CD ³² , CD-i oder Mac, jeweils mit MPEG-Karte bzw. -Modul	PC 486 SX/25 mit 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-LW, „Windows 3.1“ plus kompatibler Soundkarte bzw. Mac mit 68030-Prozessor und Doublespeed-LW

CUBASIS
audio
DAS KOMPLETTE
MUSIKPAKETCUBASIS
audio

Das Arrangierfenster



Der Audiopool

Man müsste Klavier
spielen können...

Für musikalische Digi-Arrangements der professionellen Art gibt es schon seit zehn Jahren einen internationalen Quasi-Standard – aber erst jetzt ist er auch den PC-Komponisten zugänglich!

Bisher benötigten Tonschöpfer mit gehobenen Ansprüchen einen Atari-Rechner und „Cubase“, nun hat der Hersteller Steinberg von der Sache her nahezu identische Umsetzungen seines Klassikers für „Windows“ und den Mac vorgelegt. Wer Noten lesen kann, kann damit auch Songs arrangieren oder komplett umkrempeln, sein Werk mit Gesangseinspielungen aufpeppen oder gar eine vollständige Symphonie einspielen – dank den 64 x 16 MIDI- sowie vier zusätzlichen Audio-Spuren sind der Kreativität hier kaum technische Grenzen gesetzt.

Es besteht die Wahl zwischen drei Darstellungsformen, denn die Tonspuren können als Balken, Noten oder Keyboard-Blöcke angezeigt werden. Mit einem MIDI-fähigen Eingabegerät, einem Mikro oder auch direkt am Bildschirm lassen sich die einzelnen Spuren nacheinander einspielen und „bei laufender Musik“ per Maus/Icons bzw. Tastatur und Pulldown-Menüs bearbeiten. Dafür stehen umfangreiche Hilfsmittel zur Verfügung, beispielsweise werden temporäre Schwankungen und falsche

Noten automatisch bereinigt, die Spuren können verdoppelt, verschoben, aufgesplittet und transponiert werden, zudem darf man die Ton- und die Taktart, die Geschwindigkeit, die Anschlagdynamik und die Instrumentierung beliebig variieren. Schließlich warten noch 100 vorgefertigte (plus die selbsterstellten) WAV- und AIFF-Audiofiles mit maximal 44,1 kHz darauf, über einen separaten Stereomixer in die vier zusätzlichen Audio-Spuren eingespeist und synchronisiert zu werden.

Das Digi-Tonstudio ist in verschiedenen Ausführungen („Cubase Lite“, „Cubasis“, „Cubase Audio“ und die Maximalvariante „Cubase Score“) zu Preisen zwischen 200 und 1.500 Mark für alle Ansprüche bzw. Geldbeutel erhältlich. Die vorliegende Version bietet für knapp 450 Mark echtes 4-Spur-Harddisk-Recording, eine intuitiv bedienbare Maussteuerung und vielfältige Editiermöglichkeiten. Die karge Optik ist im Interesse der Übersicht sogar erwünscht – alle Musiker mit einem IBM-kompatiblen Kompositionssklaven werden es zu schätzen wissen! (md)

CUBASIS AUDIO
STEINBERG

Extrem leistungsstarkes Digi-Tonstudio, mit dem u.a. auch Stevie Wonder arbeitet!



PRÄSENTATION 55%
HANDHABUNG 92%
UMFANG 87%
MOTIVATION 90%

URTEIL **88%**

Für Musiker

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: **449,- DM**

PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX mit 8 MB RAM, 6 MB auf der HD, „Windows 3.1“, 16-Bit Soundkarte und Singlespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: 486 DX2 mit 16 MB RAM, 120 MB auf der HD, „Windows 95“, Wavetable-bestückter 16-Bit-Soundkarte und Doublespeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, MIDI-Interface, GS/GM oder XG-kompatible MIDI-Instrumente, Mikro, Drucker.

Besonderes: Komplett deutsch, Packung enthält 2 Disks und eine CD.

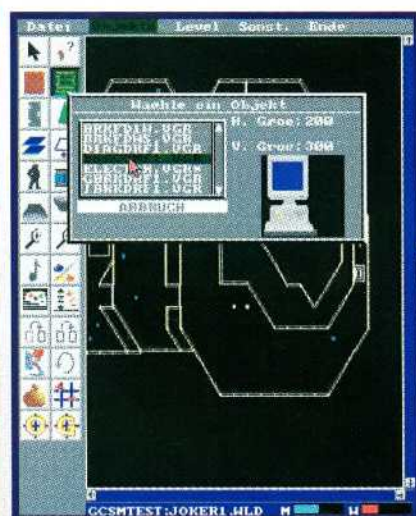
MAC

Die Version für Apple-Rechner ist ab Dezember erhältlich.

3D GAME CREATION SYSTEM



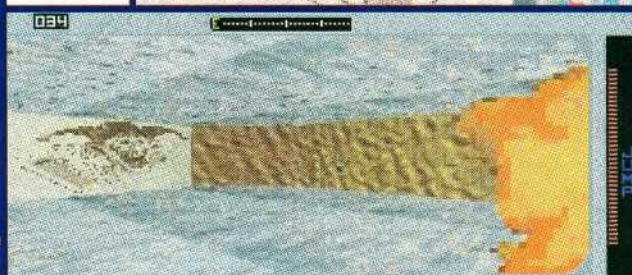
Da lacht das
Spielerherz



Der Editor



GCS PAI



Im Joker Dungeon



3D-Actionspiele sind vielfältiger Kritik ausgesetzt: Der eine findet die Story schwach, anderen ist die Grafik zu blutrünstig, wieder andere würden lieber ihren Chef als Endgegner sehen – alles machbar!

Der Hersteller verspricht, daß jeder mit diesem Tool 3D-Ballerdungeons der bekannten, aber größtenteils indizierten Machart selbst erstellen kann, und das ohne jegliche Programmierkenntnisse. Der Clou daran: es stimmt! Einfache Scrollkerker im Stil von „Warzenschwein 1A“ sind damit schon nach ein paar Stunden kreiert, wer mehr haben will (insbesondere mehr animierte Objekte), muß allerdings mit einem erheblich größeren Zeitaufwand rechnen – dafür stecken in dem fertigen Spiel dann aber auch etliche Bonbons, etwa Gasgranaten oder aus der Ferne zündbare Bomben.

Das Herzstück des Programms ist der „Worldeditor“, mit dem sämtliche Karten und Objekte in die Eigenkreation eingebunden werden. Dazu gehören neben den (nicht gerade zahlreichen) fixfertigen Wandtexturen, Zombies, Möbelstücken etc. auch die mit dem mitgelieferten Malprogramm erstellten – zudem lassen sich alle gängigen Fremdformate wie Paintbrushgrafiken, WAV- und MIDI-Sounds

oder FLI-Animationen anstandslos importieren. Nur für ein integriertes Optionsmenü mit den üblichen Wahlmöglichkeiten Speichern, Laden usw. muß extra bezahlt werden.

Was schließlich unter dem Strich herauskommt, hängt natürlich in erster Linie von der Kreativität des Designers ab, die grafische Qualität der kommerziellen Vorbilder läßt sich mit diesem System jedoch nie ganz erreichen. Schmerzlich vermißt haben wir auch eine Multiplayer-Option, so daß der eigene Held immer ein einsamer (Monster-) Jäger bleibt. Viel Lob verdienen sich dagegen die deutsche Benutzerführung, das übersichtliche, locker geschriebene Handbuch und nicht zuletzt die Großzügigkeit des Herstellers: Er verzichtet auf jegliche Lizenzgebühren für das fertige Spiel, das der Dungeonbaumeister somit frei kopieren und sogar verkaufen darf. Kreative Geister handeln sich hier also eine Menge Spaß ein – aber auch wochenlange Arbeit, wenn's mal etwas aufwendiger sein soll! (ole)



Wir basteln uns ein Abenteuer

3D GAME CREATION SYSTEM
PIE IN THE SKY SOFTWARE

Entwicklungstool zum Erstellen eigener 3D-Actionorgien.



PRÄSENTATION	62%
HANDHABUNG	81%
UMFANG	68%
MOTIVATION	74%

URTEIL 72%

Für kreative Dungeonbaumeister

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 99,- DM ohne bzw.
129,- DM mit
Menüprogramm

PC

Minimal-Konfiguration: 386er mit 4 MB RAM, 12 MB auf der HD und VGA-Karte.

Optimal-Konfiguration: Für komplexe Spiele sei ein Pentium mit 8 MB RAM empfohlen.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus und alle zum Soundblaster kompatiblen Karten.

Besonderes: Komplett deutsch, das fertige Spiel darf frei verwertet werden.

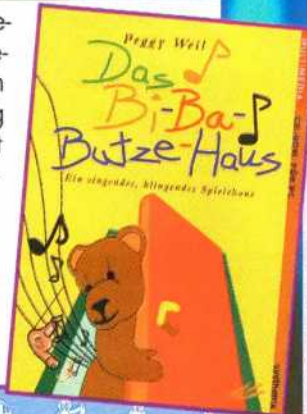
TIERISCHES FÜR JUNGE MENSCHEN

Stadtkinder, die Tiere nur aus Zoo, Fernsehen oder allenfalls dem benachbarten Taubenschlag kennen, aufgepaßt: Vielleicht stimmt ja zumindest am Computer die Artenvielfalt noch?

DAS BI-BA-BUTZE-HAUS

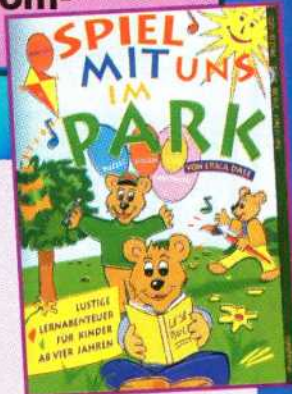
Das titelgebende Gebäude hat systema unter „Windows 3.1“ errichtet und die sechs Zimmer darin knuddeligen Teddybären als Wohnraum zur Verfügung gestellt. Wer die Bärenhöhle mit der Maus erforscht, entdeckt herumliegendes Spielzeug oder Küchengeräte und darf Lichtschalter und Toilettenspülungen betätigen, wobei jeder angeklickte Gegenstand einen Soundeffekt oder eine kleine Animation zutage fördert – zuweilen ertönen auch Kinderlieder und -reime. Das mag der angepeilten Zielgruppe auch eine Weile Spaß machen, zumal die grafische Gestaltung simpel, aber doch ansprechend geriet, der Ton sauber digitalisiert wurde und die deutsche Sprachausgabe gut verständlich ist. Der Lerneffekt hält sich jedoch in Gren-

zen, da die vom Eleven ausgelöste Reaktion (z.B. ein Vers) oft genug herzlich wenig mit dem beklickten Objekt zu tun hat. Empfehlenswert ist das Programm daher allenfalls zum „Ruhigstellen“ des Nachwuchses.



SPIEL MIT UNS IM PARK

Dieser Hybridpark wurde ebenfalls von systema entworfen und darf sowohl unter „Windows“ als auch mit einem Mac besucht werden. Auch hier sind die Bären los, wobei jeder der fünf Petzis für ein Betätigungsfeld steht: Mit einem kleinen Malprogramm lassen sich etwa Bildchen erstellen, und nach dem System „Verbinde die Zahlen“ entstehen Zeichnungen – ausgedruckt kann das Werk leider weder da noch dort werden. Neben Spielen wie Memory oder Labyrinth-Knocheleien gibt es dann noch einen Sprachtrainer, wo einem Bild das richtige Wort (welches auf Wunsch auch vorgelesen wird) zugeordnet werden muß. Sicher, grafisch darf man sich auch hier keine Meisterleistung erwarten, doch ist die Präsentation samt Musik und Sprachausgabe insgesamt doch technisch recht gut und letzten Endes auch kindgerecht; schon wegen der intuitiv beherrschbaren Steuerung. Und weil auch die Motivation nicht zu kurz kommt, ohne daß die kleinen User überfordert würden, kann man den Besuch in diesem Spielpark guten Gewissens empfehlen.



DIE VIERFÜSSIGEN FREUNDE

Das interaktive Hybrid-Bilderbuch von ARTainment Multimedia zeigt unter „Windows 3.1“ und auf dem Mac zehn verschiedene Tiere (Nashorn, Giraffe, Elefant etc.) und liefert dem Betrachter über drei Renderwürmer auch gleich die passenden Infos zu den auch in ausmal- und dann ausdrückbarer Version vorliegenden Grafiken: Ein Klick auf die diversen Körperteile bringt Erklärungen auf den Screen, die als Text bzw. Sprachausgabe in insgesamt vier Sprachen vorliegen. Spielchen wie „Wirf den Ball“ und ein paar Videoclips im Briefmarkenformat lockern die grafisch adrett gemachte Tierchau zusätzlich auf. Auch die Steuerung geht in Ordnung, bloß ist der Sound arg dumpf und rauscht auch noch stark. Wir meinen daher, daß der Sprößling mit einem Besuch im Zoo besser bedient ist – dort wartet vielleicht weniger Interaktion, aber dafür gibt's mehr Tiere... (mash)



	Das Bi-Ba-Butze-Haus	Spiel mit uns im Park	Die vierfüßigen Freunde
Präsentation	66%	69%	67%
Handhabung	60%	77%	71%
Interaktion	24%	72%	63%
Unterhaltungswert	46%	69%	60%
Urteil	42%	70%	64%
Altersgruppe	Ab 3 Jahren	Ab 4 Jahren	Ab 3 Jahren
Preis	79,- DM	59,- DM	69,- DM
Hersteller	systema/voyager	systema/Tungaroo Software	ARTainment Multimedia/T. Maher
Minimal-konfiguration	PC: 486 SX/25, SVGA, 4 MB RAM, 400 KB auf der HD, „Windows 3.1“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte	PC: 486 SX/25, SVGA, 4 MB RAM, 400 KB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte MAC: System 6.07, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk	PC: 486 SX/25, VGA, 4 MB RAM, 30 MB HD-Platz, „Windows 3.1“, Maus, Singlespeed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte MAC: System 6.07, 4 MB RAM, Singlespeed-Laufwerk
Optimal-konfiguration	PC: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 8, 4 MB auf der HD	PC: 486 DX2/66, 8 MB RAM MAC: 8 MB RAM	PC: Pentium P60, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk MAC: 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk
Unterstützt werden	Maus, alle zu „Windows“-kompatiblen Karten	Maus, alle zu „Windows“-kompatiblen Soundkarten	Maus, alle zu „Windows“-kompatiblen Soundkarten
Besonderes	Deutsche Sprachausgabe	Deutsche Sprachausgabe	Sprachausgabe und Bildschirmtexte in 4 Sprachen, Malprogramm mit Druckoption, Videos



VOKABEL- UND GRAMMATIKTRAINER

VENI VIDI VICI

Um die lateinische Sprache zu beherrschen, ist ein gezieltes und effektives Lernen von großer Bedeutung. Für alle, die auch noch Spaß und Unterhaltung ins Lernen bringen wollen, ist der neue Vokabel- und Grammatiktrainer LATEIN 3.1 genau das Richtige.

LATEIN

Schluß mit langweiligen Büchern und unflexiblen Vokabeltrainern! LATEIN 3.1 ist in mehrjähriger, enger Zusammenarbeit mit Schülern und Lehrern entwickelt worden und genau auf die Bedürfnisse der lateinischen Sprache zugeschnitten. Das Programm kann an den jeweiligen Wissensstand individuell angepaßt werden, d.h. LATEIN 3.1 ist ein nützlicher und hilfreicher Begleiter von der ersten Latein-Stunde an.

Zu den besonders herausragenden Eigenschaften von LATEIN 3.1 gehören z. B. der komfortable Vokabel-Editor und die sehr flexible schriftliche Abfrage bei Vokabeln und Grammatik. So erkennt LATEIN 3.1 z. B. vertauschte Stammformen, mehrfache Übersetzungsmöglichkeiten einer Vokabel oder Abkürzungen bei der Formenbestimmung. Neben einem Abfragemodus mit Fehlerwiederholung und einem Karteikastenprinzip gibt es zusätzlich den neuentwickelten Lernmodus, in dem die Vokabeln vor der Abfrage erst einmal richtig gelernt werden können. Das Highlight des großen Grammatiktrainers sind die exakten deutschen Übersetzungen, die LATEIN 3.1 zu jeder einzelnen Form generiert! Abgerundet wird das Programm-Paket u. a. durch die Lexikon-Funktion, die schriftliche oder mündliche Abfrage, den Vokabeltest-Ausdruck (für Lehrer interessant), die statistischen Auswertungen der Testergebnisse und vieles mehr...

Auch die Presse begeisterte sich für LATEIN:

„...LATEIN ist ein gut strukturiertes, umfangreiches Lernprogramm, das beim Lateinpauken eine gute Hilfestellung bieten kann...“ D.T. 6-7/93

„...Alles in allem ist LATEIN ein leicht zu handhabendes Lernprogramm, das... sehr preiswert ist...“ DOS INTERNATIONAL 10/93

„... Dank der vielfältigen Möglichkeiten und Funktionen kann dieses Programm als sehr leistungsfähig bezeichnet werden. Es steht mit seinem recht guten Preis-Leistungs-Verhältnis somit an der Spitze der Latein-Lernprogramme... und kann seine Konkurrenten übertreffen...“ D.E.R. 4-5/94

LATEIN 3.1 gibt es zum günstigen Preis von nur **DM 59,-**

P.S.: LATEIN 3.1 ist universell gehalten, d.h. es paßt zu jedem Schulbuch. Wer sich jedoch einen Grundwortschatz mit knapp 2.000 Vokabeln anlegen will, kann eine Zusatz-Diskette für nur DM 10,- mitbestellen.



Coupon oder formlosen Brief an:



**LATEIN SOFTWARE
ABELN**

Postfach 1101
49435 Steinfeld

Erhältlich für PC.

Lieferung erfolgt auf 3,5"-Disketten

- ☐ Ich bestelle LATEIN 3.1 für 59,- DM
☐ Ich bestelle die Zusatz-Diskette für 10,- DM

Zahlungsart:

- ☐ Ich bezahle per V-Scheck (Ausland: Euroscheck!)
☐ Ich bezahle per Nachnahme (plus NN-Gebühr)

Der Versand erfolgt zuzüglich 5,- DM Versandkosten
(Ausland: 10,- DM)

Name:

Straße:

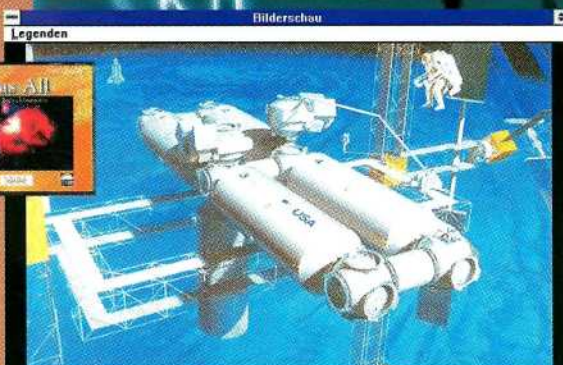
PLZ, Ort:

Datum, Unterschrift

KURZTESTS

SOFTWARE MIXER

DAS ALL – EINE ENZYKLOPÄDIE (E.M.M.E. INTERACTIVE)



10 von 23: Die zylindrischen Aufenthalts- und Labormodule als Kern der im nächsten Jahrhundert geplanten Raumstation Freedom.

Arme Schlucker ohne eigenes Spaceshuttle in der Garage dürfen Mutter Erde jetzt trotzdem vom Weltall aus bewundern – vorausgesetzt, sie besitzen wenigstens einen PC mit „Windows 3.1“ und Silbertriebwerk!

Hier ist natürlich noch mehr zu sehen: Rund 1.500 Farbbilder, 1.000 Texte, 150 3D-Animationen und einige Videos dokumentieren die Geschichte der Raumfahrt seit Beginn der 50er Jahre. Alle aktiven Sternfahrernationen wie die USA, UdSSR/GUS und ihre europäischen Kollegen sind dabei mit an Bord. Die Technikbegeisterten ködert man mit der Vorstellung der existierenden bzw. erst geplanten Fahr- und Flugzeuge für den Weltraumbetrieb; Satelliten und Raumstationen sind selbstverständlich ebenfalls vertreten, wobei die Macher besonders an dem Projekt

„Freedom“ einen Narren gefressen haben. Weiterhin gibt's Infos zu den Planeten unseres Sonnensystems und den einschlägigen naturwissenschaftlichen Grundlagen (Gravitation etc.) sowie eine Zeittafel.

Grafisch ist das Multimedia-Lexikon ganz ordentlich gestaltet, speziell die Qualität der (wenigen) Videos erstaunt – bedenkt man, daß die Vorlagen teilweise schon 30 Jahre auf dem Buckel haben! Dafür

ist es auch im CD-All sehr still, abgesehen von der Titelmusik und einer Handvoll gesprochener Kommentare. Die Steuerung geht in Ordnung, nur der Preis scheint uns etwas zu hoch angesiedelt: schließlich hat die gedruckte Konkurrenz auf diesem Gebiet auch viel Schönes zu bieten.



PC



URTEIL

62%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis:

119,- DM



D-ATLAS (TOPWARE)

merkwürdiger Bonus sogar Polen aufgenommen. Die jeweils befolgte Detailgenauigkeit ist allerdings nur schwer nachzuvollziehen – Deutschland ist z.B. mit 14.000 Orten vertreten, die EU mit schlappe 4.000, aber der Polen-Atlas hält stolze 24.000 menschliche Ansiedlungen parat. Ansonsten sind die üblichen Funktionen vertreten; man kann bestimmte Städte suchen, den (Zoom-) Maßstab und den Detailgrad variieren oder sich die benötigte Fahrzeit, den Benzinverbrauch etc. für die gewählte Strecke errechnen lassen. Zur eigentlichen Reiseplanung teilt man dem Programm einfach Ausgangs-, Zielort und gewünschte Zwischenstationen mit, kurz darauf erhält man wahlweise die kürzeste, schnellste oder die Standard-Route, welche sich natürlich auch ausdrucken läßt.

Die Grafik mag nicht gerade ein Kunstgenuß sein, dafür ist sie zumindest recht übersichtlich, eine flotte Soundkulisse

wird eh niemand erwarten. Weniger schön sind die Menüs gemacht, so daß man verhältnismäßig viel Zeit mit der Einarbeitung verbringt. Alles in allem läßt sich diese Art der Reisevorbereitung daher nur bedingt empfehlen.

PC



URTEIL

55%

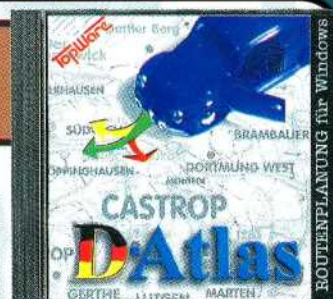
USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

49,- DM

Den Platz zwischen normaler Straßenkarte und hochmodernem Navigationssystem im Auto selbst halten die digitalen Routenplaner besetzt – ein akzeptabler Kompromiß oder nur rausgeworfenes Geld?

Wie immer kommt es ganz auf den im Einzelfall gebotenen Leistungsumfang an. Beim D-Atlas für „Windows“ ist er zunächst einmal größer, als das D im Titel verspricht: Neben der Bundesrepublik wurden nämlich überblicksweise auch die EU, die ganze Welt und als etwas





DAS GROSSE DATA BECKER LEXIKON (DATA BECKER)

Können Brockhaus und Meyer jetzt einpacken, oder vermittelt die multimediale Alternative aus Düsseldorf nur Allerweltswissen im schicken „Windows“-Kleid? Schwierige Frage!

Aber wir wissen ja, wo wir nachschlagen müssen – und finden auf den zwei CDs insgesamt 50.000 Einträge, die neben der gängigen A bis Z-Ordnung auch eine Einteilung in acht verschiedene Wissensgebiete kennen. Moderne Digitaltechnik macht aber noch mehr möglich, vor allem das Suchen und Verknüpfen von Informationen nach selbstgewählten

Kriterien bzw. Stichwörtern. Praktisch übernimmt der Rechner hier die mühselige Kärrnerarbeit, die der Verwender eines gedruckten Nachschlagewerks selbst leistet, wenn er mit Hilfe der Verweise auf andere Einträge nach und nach das gesamte Wissen zu einem Thema zusammenträgt. Dazu kommen noch ein paar Dinge, die vielleicht nicht lebensnotwendig sind, aber doch der Bequemlichkeit dienen oder den Schöngest im Lexikonbenutzer ansprechen: eingestreute Bilder, Videoclips (mit Vollbildmodus) und Soundsamples, ein veränderbarer Schriftsatz und der „Windows“-typische Boxen-Komfort. Eher als Gimmicks anzusehen sind dagegen das enthaltene Quiz und

das Lexikon im Lexikon mit allgemeinen Redewendungen in vier Sprachen. Die optische und akustische Präsentation ist nach den Maßstäben des Genres geradezu erstklassig, und die vorbildliche Benutzerführung läßt diesen guten Eindruck auch auf Dauer bestehen. Was die vielfältigen Suchfunktionen angeht, ist das Werk den gedruckten Kollegen sogar überlegen, während diese vom Umfang her nach wie vor die Nase vorn haben. Fragt sich nur, wie lange noch...



PC



URTEIL

76%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 69,- DM

MICHELANGELO (E.M.M.E. INTERACTIVE)



Das Werk von Buonarroti Michelangelo, dem vielleicht wichtigsten Maler und Bildhauer der Renaissance, ist ebenso umfangreich wie berühmt. Einen vergleichbaren Status dürfte dieses „Windows“-Werk kaum erreichen...

Immerhin vereint der Silberling über 350 Großtaten des Meisters in (zoombarer) Fotoform, gut 200 Seiten Text, haufenweise Sprachausgabe und einigen wenigen Videos. Natürlich gibt es auch die obligate Zeittafel mit allen aufregenden Begebenheiten dieses ungewöhnlichen Künstlerlebens; viel mehr Spaß macht es jedoch, Michelangelos

Wirken quasi „direkt vor Ort“ in Florenz, Rom etc. zu begutachten. Ergänzend sind Statements von einigen seiner Zeitgenossen enthalten, etwa von Machiavelli, Martin Luther und Lorenzo de Medici. Besondere Erwähnung verdient die Sixtinische Kapelle im Vatikan, denn hier kann man eine der raren Videosequenzen aufrufen. Und als Kuriosität am Rande sei auf das Ver-

schiebe-Puzzle mit Michelangelo-Gemälden hingewiesen. Daß zuwenig Videos vorrätig sind, haben wir jetzt oft genug gesagt; ansonsten wurden die Bilder aber sehr schön digitalisiert, zudem hat man jede Menge Kommentare und passend gewählte Musik zur akustischen Entschädigung aufgenommen. Leider sind auch die Menüs nicht optimal gelungen, was oft eine ziemliche Klickerei zur Folge hat. So bleibt unterm Strich wieder nur der Hinweis auf entsprechende Bildbände im Buchhandel.

Das Gewölbe der Sixtinischen Kapelle

Allgemeine Beschreibung
Diese Verzierung ist in drei verschiedene Register aufgeteilt: entlang der Wände ziehen sich Lünetten, die die „Vorfahren Christi bis Abraham“ darstellen. Im äußeren Bereich des Gewölbes befinden sich Kappen, auf denen abwechselnd „Propheten und Sibyllen“ thronen, während auf den vier



Die Sixtinische Kapelle, Innenansicht, Vatikan, 1508-12

PC



URTEIL

58%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 99,- DM



DIE GEHEIMNISSE ÄGYPTENS (E.M.M.E. INTERACTIVE)

onen nicht zu einem besseren Reise-
prospekt verkommt, hat man ihr
zusätzlich eine Datenbank mit teils
recht interessanten Infos verpaßt. So
findet man etwa Berichte von Ar-
chäologen und allerlei Aufklärendes
über frühzeitliche Schifffahrt, Wis-
senschaft, Waffen und Kunst. Außer-
dem kann man auf der Landkarte
einzelne Orte anklicken, um sich ge-
zielt bestimmte Informationen zu be-
sorgen.



**Wie die unvermeidlichen Pyra-
miden, Kamele und Nilsegler auf
der Packung bereits andeuten,
geht's hier einzig und allein um
das klassische Ägypten. Und Al-
tertumsforscher sind bekanntlich
Kummer gewöhnt...**

Klar, daß da weder die Steinhäufen von
Giseh noch die Königsgräber in Luxor
fehlen dürfen. Vorgestellt werden sie je-
weils in Bild und Ton, zuweilen auch mit
einem kleinen Filmchen. Damit die Sight-
seeing-Tour durch das Reich der Phara-

Die Präsentation ist überhaupt nicht ge-
heimnisvoll, sondern durchweg liebe-
voll gemacht, bloß können die netten
Bilder und die aufwendige Musikbe-
gleitung halt nicht darüber hinweg-
täuschen, daß das Ältestmichste am
alten Ägypten die wirr und inkonse-
quent gestalteten Menüs sind. Sie sind
das eigentliche Geheimnis auf dieser
unter „Windows 3.1“ laufenden Schei-
be – doch selbst in unserer wüsten Re-
daktion fand sich niemand, der es lö-
sen wollte...

PC



URTEIL

49%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis:

99,- DM

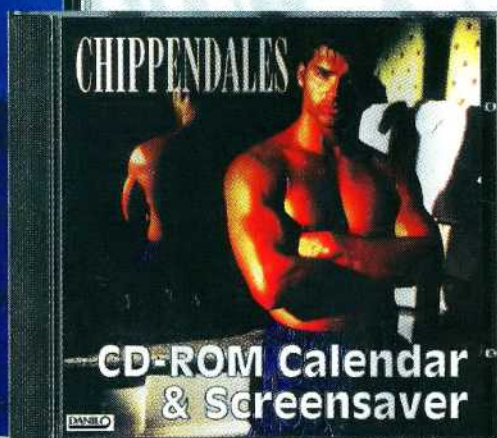
CHIPPENDALES & PAMELA ANDERSON (DANILO)

**War für Euren elitären Ge-
schmack immer noch nicht das
Richtige dabei? Na, dann haltet
Euch gut fest, denn das Exo-
tischste haben wir uns mal wie-
der bis zum Schluß aufgehoben!**

Einen Digi-Terminkalender kann jeder
brauchen, und gegen einen Screensaver
ist ebenfalls nichts einzuwenden. Und

warum sollten so nützliche Dinge nicht
auch mit halbnackten Menschen garniert
werden? Eben. Der Macho greift dabei
zu Pamela, die ihm 13 Fotos von sich in
Kombination mit einem Bildschirm-
schoner bzw. einem bis 1997 gültigen
Terminkalender mit allen üblichen (auch
Alarm-) Funktionen offeriert. In identi-
scher Ausstattung („Windows 3.1“,

SVGA) treten die Chippendales an, der
Macha den Tag zu versüßen, während
sie ihn am Screen organisiert. Was, Ihr
verstehet nur Stilmöbel? Kinder, die Chip-
pendales sind eine weltberühmte Män-
ner-Striptruppe! Aber keine Angst, we-
nigstens hier lassen sie die Hosen immer
an – klar, für schlappe 19 Mäuse Trink-
geld!



PC



URTEIL

61%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

je 19,- DM

Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*

Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung
DM 99,95



SV 240 PC FLIGHT FORCE*

Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung DM 69,95

Die innovative Joystick-Generation

SV 205 PC OPTIX*

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation. inkl. MEGA ZOOM (3,5" Disk)

unverbindliche Preisempfehlung
DM 69,95



SV 231 PC PROPAD 4

Das digitale PC Pad mit 4 Tasten. Jump'n Run in Perfection!

unverbindliche Preisempfehlung
DM 39,95

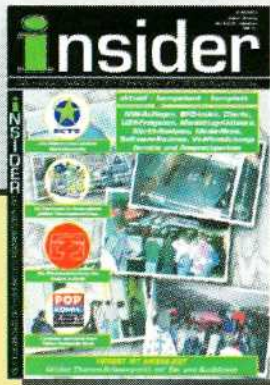
Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

* 3 Jahre Garantie

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

für nur

30,- DM

insider ABO-COUPON

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

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: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch: ☐

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

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

Datum / 2. Unterschrift _____

Das Multimedia-Betriebssystem für den PC

WINDOWS 95

Ein Medienrummel ohnegleichen begleitete die Einführung des neuen Betriebssystems von Microsoft – verwandelt sich der PC damit tatsächlich in ein weltweit vernetztes Multimedia-Studio? Wir wollten es genau wissen und haben unsere redaktionellen Zukunftsforscher auf diese Frage angesetzt!

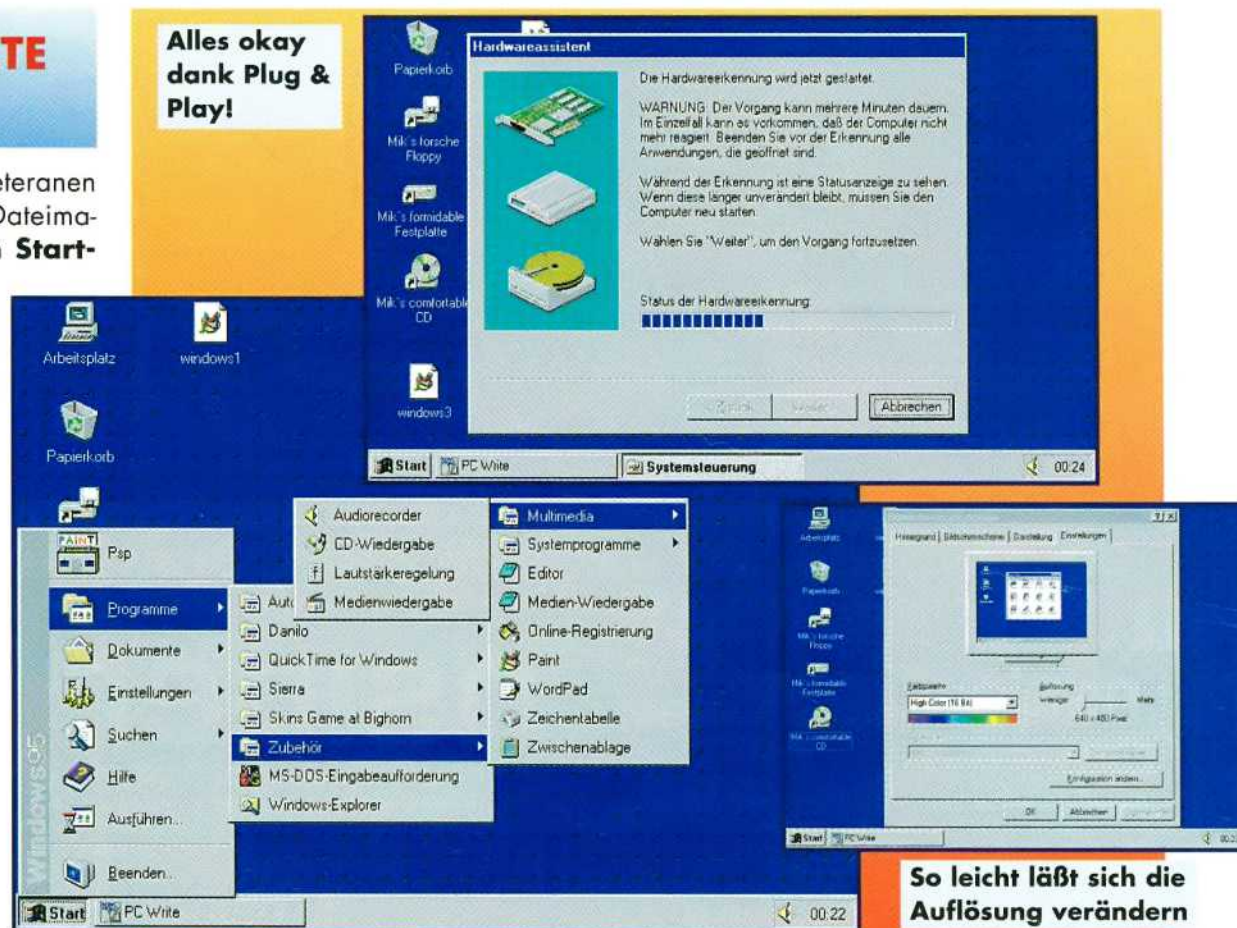


FRISCH GEPUTZTE FENSTER

Als erstes fällt dem Windows-Veteranen das Fehlen von Programm- und Dateimanager auf. Dafür gibt's nun den **Start-Button**, der sich auf der **Taskleiste** befindet – dem unscheinbaren grauen Balken am unteren Bildschirmrand. Ein Klick darauf öffnet automatisch ein Pop-up-Menü, über das sich sämtliche Programme (inklusive Systemsteuerung) starten lassen. Wer Gewißheit über das Innenleben seiner Festplatte haben will, freundet sich bestimmt bald mit dem jetzt zugänglichen **Explorer** an, der neben der kompletten Verzeichnisstruktur und den gewohnten Datei-Manipulationen (Löschen, Kopieren etc.) auch allerlei Utilities zur HD-Optimierung anzubieten hat. Der eifrige Multitasker benutzt dagegen die **Taskleiste** zum beliebigen Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Anwendungen.

Des weiteren dürfen Dateinamen einschließlich Leer- und Sonderzeichen nunmehr stolze 255 Zeichen umfassen. Dies dient ebenso der Bequemlichkeit wie das verbesserte Handling einst ziemlich komplizierter Aktionen. Beispielsweise geht das Abändern von Farbenzahl und Grafikauflösung jetzt ganz locker von der Hand; in vielen Fällen ist nicht einmal mehr ein Neustart zur Aktivierung nötig. Genauso einfach lassen sich Joysticks kalibrieren, Modems oder spezielle Wünsche hinsichtlich der Maussteuerung (Links- oder Rechtshänder, Wahl des Cursors etc.) anmelden. In der Regel muß man dazu auch nicht selbst Hand anlegen, dafür gibt es schließlich **Plug & Play**. Das bedeutet im Klartext, die angeschlossene Hardware

Alles okay dank Plug & Play!



Die Taskleiste im Einsatz

So leicht läßt sich die Auflösung verändern

wird selbständig erkannt und konfiguriert – was im Regelfall tatsächlich ohne Probleme funktioniert.

ALLES MULTIMEDIA!

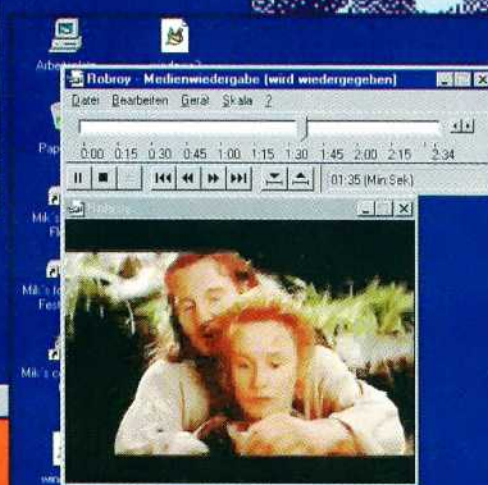
Auch und gerade wenn es um den Einsatz von Schillerschleiben bzw. ihren multimedialen Inhalten geht, ist bei Windows 95 Komfort Trumpf. So erkennt der Rechner nun von selbst, mit welchem Medium man den RÖMer gerade füttert, sei es eine schlichte Audio-CD oder das Kombiformat CD Plus. Im Falle eines rein musikalischen Silberlings tritt automatisch der neue **CD Player** in Aktion; über ihn lassen sich die einzelnen Titel anwählen, benennen etc.

– ganz wie man's von der heimischen Stereoanlage gewöhnt ist. Befinden sich dagegen (auch) Videosequenzen auf der Scheibe, wird der **Medienplayer** aktiviert, der sich in der Bedienung nur wenig von seinem Vorgänger der älteren Windows-Versionen unterscheidet. Auch seine inneren Werte wirken auf den ersten Blick vertraut: Wie zuvor wird mit sogenannten AVI-Files gearbeitet, die weiterhin die altbekannten CODECs (Packverfahren zum Komprimieren der Video-Files) „Indeo“, „Video1“ und „Cinemas“ benutzen. Allerdings ist die CODEC-Liste nun erweiterbar, damit andere Entpacker ohne großen Aufwand nachträglich installiert werden können. Insbesondere hat Microsoft ein Update mit



Der komfortable CD-Player

SPECIAL



Der Medienplayer im Einsatz

Die CODECs im Überblick

dem bekannten MPEG-Standard in Arbeit, wodurch dieses sehr effektive, in der Zwischenzeit aber ein bißchen in Vergessenheit geratene Video-Kompressionsverfahren vermutlich bald einen deutlichen Aufschwung erlebt.

Aber schon jetzt laufen Videos erheblich geschmeidiger ab als früher. Verantwortlich dafür ist einmal die bessere Datenübertragung, denn Windows 95 benutzt auch für die Kommunikation mit CD-ROM, Floppy oder Festplatte eigene 32-Bit-Routinen. Zudem sorgt das eingebaute „WinG“ mit seinen Helferlein „WinGStretchBlit“ und „WinGBitBlit“ für mehr Tempo am Screen, weil sich der Grafikspeicher nun direkt ansprechen und der Bildaufbau beschleunigen läßt. Überdies lenkt „WinToon“ bei Videos die Aufmerksamkeit des Rechners auf die Bewegungen im Vordergrund, während der Bildhintergrund nur statisch eingeblendet wird. Last not least können Filme jetzt im Vollbildmodus ohne störenden Fensterrahmen abgespielt werden. Von Grund auf umgekrempelt wurde zudem der CODEC zur Soundkomprimierung, so daß man die Samplerate nun auch im nachhinein abändern kann.

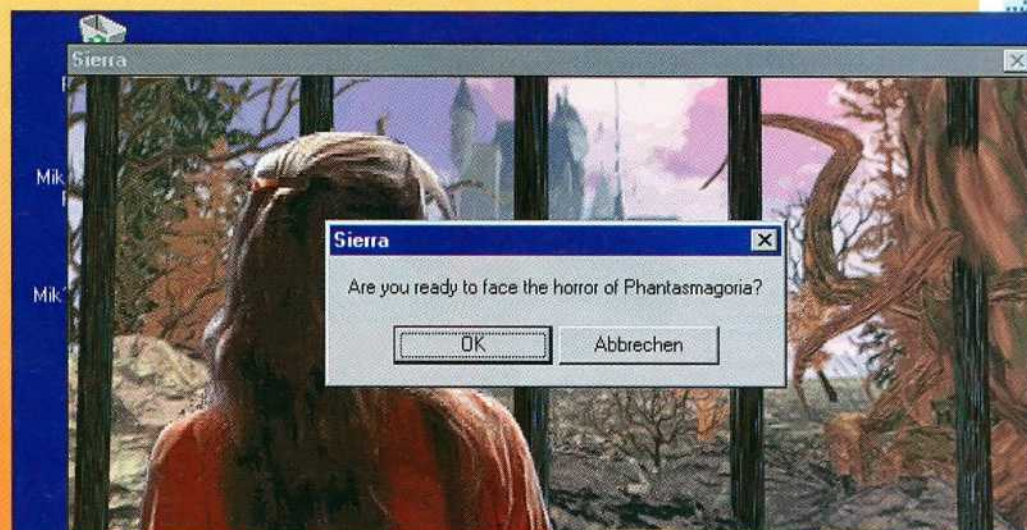
braucht, egal, ob Grund-, XMS- oder EMS-Speicher. Auch alte Treiber für die Soundkarte oder das CD-ROM-Laufwerk bringen das Bytewunder nicht in Verlegenheit – es tut einfach so, als würde es sie benutzen, und verwendet klammheimlich seine eigenen. Und wenn alle Taschenspielertricks nichts mehr nützen, gibt das klügere Betriebssystem eben nach und wechselt in einen 16-Bit-Modus, bei dem alles wieder so ist wie vor ein paar Wochen.

Soweit die Theorie, in der Praxis liegen die Tücken dann aber doch im Detail: Einige Utilities haben ihre liebe Not mit den lan-

gen File-Namen und verweigern daher teilweise oder ganz den Dienst. Das gilt vor allem für „PC Tools“, „QEMM 7.5“ und „Stacker“, während sich der „Director 4.0.4“ von Macromedia (das meistverwendete Profi-Progi zum Erstellen eigener Multimedia-CDs wie z.B. der unseren) mit gewissen Einschränkungen weiter nutzen läßt. Hier sollen bald entsprechende Updates weiterhelfen, und dann wird man natürlich auch in den Genuß all der Features kommen, die das Leben mit speziell für Windows 95 geschriebener Software so angenehm machen – keine aufwendige Installation, automatischer Start usw.

ALT & NEU

Das 32-Bit-Betriebssystem Windows 95 soll bekanntlich nicht nur die bisherigen Fenster-Versionen ablösen, sondern zugleich MS-DOS. Und entgegen allen Unkenrufen ist hier ein kleines Wunder geglückt: Ein Großteil der „Alt-Programme“ arbeitet auch mit dem Nachfolger problemlos zusammen. Aber es kommt noch besser, denn in aller Regel hat man dabei mehr Komfort als je zuvor! So können z.B. die meisten alten Spiele über das jederzeit aktivierbare, deutlich verbesserte MS-DOS-Fenster mit einem simplen Mausklick gestartet werden. Die bisher oftmals quälenden Speicherprobleme gehören praktisch der Vergangenheit an, denn Windows 95 gibt jedem Programm automatisch, was es

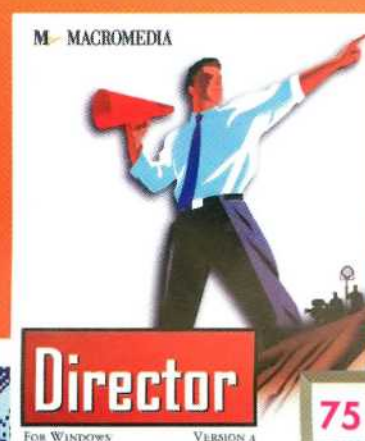


Bequem autogestartet: Phantasmagoria



Das MS-DOS-Fenster

Bald kommt das Update für multimediale Programmgestaltung unter Windows 95: Director von Macromedia



75

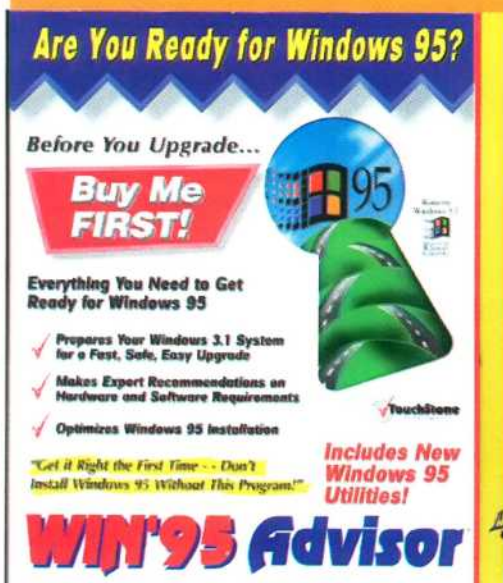
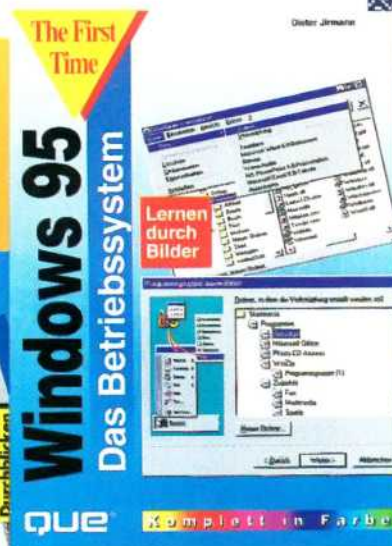
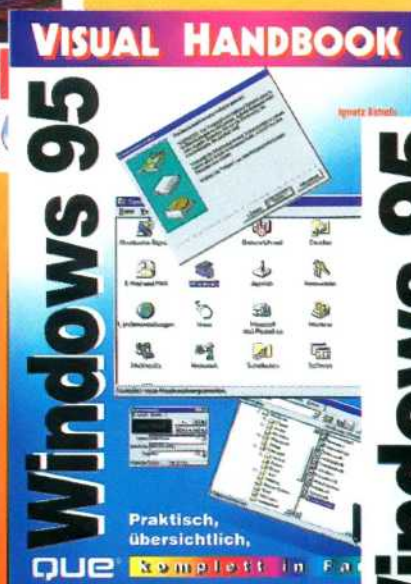
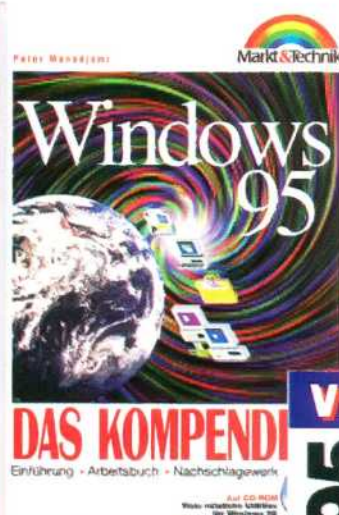
AUF NUMMER SICHER

Wer sich jetzt noch unsicher ist, ob er seiner in Ehren ergrauten DOSe dieses hochmoderne Betriebssystem zumuten kann und soll: Ohne zumindest eine 486er-CPU und 8 MB RAM macht Windows 95 tatsächlich keinen Sinn – es sei denn, man bekäme die dann ellenlangen Ladezeiten bezahlt. Empfehlenswert ist im Zweifel der „Win'95 Advisor“ von Touchstone, er überprüft nämlich das alte System, räumt die Festplatte auf, führt Benchmark-Tests durch und erleichtert damit vorsich-

tigen Gemütern die Entscheidung. Außerdem kann man sich ja erst mal gründlich einlesen, z.B. mit dem „Visual Handbook: Windows 95: Praktisch, übersichtlich“ von Ignatz Schels, „Windows 95 VisiRef“ von Josef Steiner oder „Windows 95: Das Betriebssystem“ von Dieter Jirmann. Die gerade aufgezählten Titel machen ihre Leser Schritt für Schritt und unter Heranziehung vieler Bilder mit der Materie vertraut. Wer sich noch intensiver mit dem Thema beschäftigen will, greift zu Peter Monadjemis Werken „Umsteigen auf Windows 95“ bzw. „Windows 95: Das Kompendium“, die kein Geheimnis ungelüftet lassen. Alle erwähnten Bücher sind bei Markt & Technik erschienen und im Buchhandel erhältlich.

DAS FAZIT

Okay, ein sofortiger Umstieg ist sicher nicht zwingend erforderlich, doch im Lauf des nächsten Jahres dürften sich Neuerungen häufen, die nur noch unter Windows 95 laufen – und entsprechend zeitgemäße Hardware sollte ohnehin ganz oben auf der diesjährigen Weihnachtswunschliste stehen. Der Grund dafür gibt Microsoft recht: Sowohl für den Multimedia-Entwickler als auch für den Benutzer stellt Windows 95 einen echten Fortschritt dar! Und wer wird schon die gut vier Jahre Entwicklungszeit abwarten wollen, die Bill Gates derzeit für den Nachfolger mit dem Arbeitstitel „Cairo“ veranschlagt? (mic)



Der System-Berater: Win'95 Advisor

DAS IST NEU

- Plug & Play (automatische Hardwareerkennung)
- „Video for Windows“ und „WinG“ sind nun im Lieferumfang enthalten
- Integration von Netzwerk-Komponenten – inklusive Zugang zum Microsoft Network
- CD-Player für Musik-CDs

DAS IST BESSER

- Der Dateimanager heißt nun Explorer und beinhaltet auch Tools zum Optimieren der Festplatte
- Der Programm-Manager wurde durch einen simplen Start-Button ersetzt
- „MS-Write“ wurde durch „WordPad“ ersetzt, das auch Dateien aus „Word 6.0“ verarbeitet
- Dateinamen dürfen bis zu 255 Zeichen lang sein
- MS-DOS-Spiele laufen in aller Regel problemlos
- Schnellere Datenübertragung durch optimierte 32-Bit-Treiber
- Geänderte Einstellungen erfordern nicht immer einen Neustart des Systems
- Preemptives Multitasking: Für Windows 95 konzipierte Anwendungen können jederzeit unterbrochen werden und müssen nicht aufeinander warten



MULTIMEDIA CHARTS

Ihr habt Euren Teil wieder bravourös getan, jetzt sind wir dran: Licht aus und Spot an auf die neuesten Leser- und Verkaufscharts sowie die aktuellen Redaktions-Favoriten und Spiele-Highlights!

Weil Playstation und Saturn mittlerweile auf dem Markt sind, präsentieren wir auch erstmals entsprechende Leser-Charts – weil es die beiden CD-Konsolen erst relativ kurze Zeit gibt, noch in einer Mischform; aber das sollte sich mit der Menge Eu-

rer Zuschriften wohl bald ändern. Ebenfalls neu ist unser Verlags-Benjamin Ole bei den Redaktions-Favoriten, der Rest sollte bekannt sein: Wer uns seine derzeitige Lieblingssoftware auf einem Kärtchen ver- rät, kann gewinnen, denn...

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

Die Anzahl der Nennungen ist egal, nur sollten sie nach den jeweiligen Systemen geordnet sein. Fehlt nur noch ein leserlicher Absender, und ab geht die Post an den:

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

PC CD-ROM

1. (2) WING COMMANDER III
2. (3) THEME PARK
3. (5) REBEL ASSAULT
4. (1) DSA 2: STERNENSCHWEIF
5. (6) KYRANDIA 3
6. (7) DISCWORLD
7. (4) INDIZIERT
8. (–) VOLLGAS
9. (–) STAR TREK: NEXT GENERATION
10. (–) SIMON THE SORCERER II

CD³²/AMIGA CD

1. (2) BANSHEE
2. (3) MICROCOSM
3. (8) PINBALL ILLUSIONS
4. (1) TOWER ASSAULT
5. (4) THEME PARK
6. (–) ROADKILL
7. (–) SUPER SKIDMARKS
8. (7) SUPER STARDUST
9. (6) WING COMMANDER
10. (–) PINBALL FANTASIES

LESER-CHARTS

MAC

1. (1) THEME PARK
2. (3) REBEL ASSAULT
3. (5) PIRATES! GOLD
4. (2) SUPER WING COMMANDER
5. (4) DAEDALUS ENCOUNTER

CD-i

1. (1) STAR TREK VI (Film)
2. (2) CHAOS CONTROL
3. (3) VOYEUR
4. (4) DAS KARTELL (Film)
5. (–) ADDAMS FAMILY (Film)

3DO

1. (–) WING COMMANDER III
2. (1) NEED FOR SPEED
3. (–) REBEL ASSAULT
4. (–) THEME PARK
5. (3) ROAD RASH

PLAYSTATION/SATURN

1. DAYTONA USA (Saturn)
2. PANZER DRAGON (Saturn)
3. RIDGE RACER (Playstation)
4. TEKKEN (Playstation)
5. VIRTUA FIGHTER (Saturn)

AKTUELLE FAVORITEN DER REDAKTION



JOE

THUNDERSCAPE (PC)



MARTIN

SUPER WING
COMMANDER (MAC)

MANFRED



FRANKENSTEIN (MAC)



MICK

RIDGE RACER
(PLAYSTATION)



RICHY

DAYTONA USA (SATURN)

STEFFEN



SUPER SKIDMARKS
(AMIGA CD/CD³²)



MAX

CRUSADER (PC)

OLE



PHANTASMAGORIA
(PC)

AKTUELLE VERKAUFS- CHARTS

PC CD-ROM

1. (1) STAR TREK: NEXT GENERATION
2. (-) COMMAND & CONQUER
3. (-) SIMON THE SORCERER II
4. (5) VOLLGAS!
5. (-) MECHWARRIOR 2

CD³²/AMIGA CD

1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (5) JUNGLE STRIKE
3. (2) TOWER ASSAULT
4. (-) RISE OF THE ROBOTS
5. (4) ALL TERRAIN RACING

MAC

1. (1) REBEL ASSAULT
2. (-) MYST
3. (-) IRON HELIX
4. (2) SUPER WING COMMANDER
5. (-) STAR TREK - TECHNICAL MANUAL

CD-i

1. (-) FORREST GUMP (Film)
2. (1) ZEIT DER ZÄRTLICHKEIT (Film)
3. (3) STAR TREK VI (Film)
4. (5) CHAOS CONTROL
5. (2) EIN OFFIZIER UND GENTLEMAN (Film)

3DO

1. (-) FLYING NIGHTMARES
2. (1) WING COMMANDER III
3. (2) PANZER GENERAL
4. (3) NEED FOR SPEED
5. (5) SUPER WING COMMANDER

SATURN

1. (2) DAYTONA USA
2. (1) VIRTUA FIGHTER
3. (3) PANZER DRAGON
4. (5) CLOCKWORK KNIGHT
5. (-) DIGITAL PINBALL

MEGA-CD

1. (1) SHINING FORCE
2. (3) SOULSTAR
3. (5) REBEL ASSAULT
4. (2) EARTHWORM JIM
5. (4) TOMCAT ALLEY

DIE BESTEN AKTUELLEN GAMES

ABENTEUER

1. PHANTASMAGORIA (PC)
2. DISCWORLD (PC)
3. SIMON THE SORCERER II (PC, CD³²/Amiga CD)
4. VOLLGAS (PC)
5. DER SEELENTURM (CD³²/Amiga CD)
6. BURIED IN TIME (PC, Mac)
7. SPACE QUEST VI (PC)
8. THUNDERSCAPE (PC)
9. ERBEN DER ERDE (PC, CD³²/Amiga CD)
10. STAR TREK: NEXT GENERATION (PC)

ACTION

1. FADE TO BLACK (PC)
2. PITFALL (PC, Mega-CD)
3. WING COMMANDER III (PC, 3DO)
4. BIOFORGE (PC)
5. SLIPSTREAM 5000 (PC)
6. SUPER WING COMMANDER (Mac, 3DO)
7. HI-OCTANE (PC)
8. PANZER DRAGON (Saturn)
9. TOWER ASSAULT (PC, CD³²/Amiga CD)
10. BUG (Saturn)

SPORT

1. NBA LIVE '95 (PC)
2. VIRTUA FIGHTER (Saturn)
3. NEED FOR SPEED (3DO, PC)
4. PRIMAL RAGE (PC)
5. DAYTONA USA (Saturn)
6. SUPER SKIDMARKS (CD³²/Amiga-CD)
7. VIRTUAL POOL (PC)
8. FIFA INT. SOCCER (PC, 3DO, Mega-CD)
9. VICTORY GOAL (Saturn)
10. RIDGE RACER (Playstation)

SIMULATIONEN

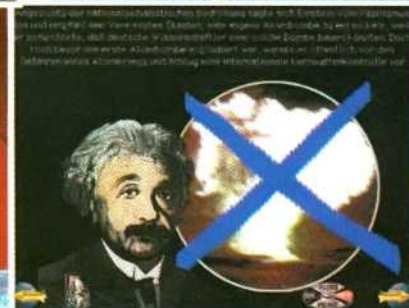
1. MAGIC CARPET 2 (PC)
2. HATTRICK! (PC)
3. FLIGHT UNLIMITED (PC)
4. APACHE LONGBOW (PC)
5. PINBALL ILLUSIONS (PC, CD³²/Amiga CD)
6. PSYCHO PINBALL (PC)
7. DER REEDER (PC)
8. MECHWARRIOR 2 (PC)
9. F-14 FLEET DEFENDER (PC)
10. DIGITAL PINBALL (Saturn)

STRATEGIE

1. COMMAND AND CONQUER (PC)
2. TRANSPORT TYCOON (PC)
3. PANZER GENERAL (PC, 3DO)
4. ASCENDANCY (PC)
5. BATTLE ISLE III (PC)
6. DER CLOU! (PC, CD³²/Amiga CD)
7. JAGGED ALLIANCE (PC)
8. MASTER OF MAGIC (PC)
9. SYNDICATE (PC, CD³²/Amiga CD, 3DO)
10. X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

NICHT-SPIELE-SOFT

1. EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT (PC, Mac)
2. ASYMETRIX 3D F/X (PC)
3. STAR TREK: OMNIPEDIA (PC, Mac)
4. DIE WERNER CD-ROM (PC)
5. 3D GAME CREATION SYSTEM (PC)
6. URMEI'S FILMSTUDIO (PC)
7. 25 JAHRE MONDLANDUNG (PC)
8. DAS GROSSE DATA BECKER-LEXIKON (PC)
9. KIYOKO UND DIE DIEBE DER NACHT (PC)
10. DIE CD-i MIT DER MAUS (CD-i)



BATTLE ISLE 3

SCHATTEN DES IMPERATORS

Anno 1991 schlugen die deutschen Strategen von Blue Byte mit ihren Kampfinselfn die gesamte internationale Konkurrenz aus dem Feld, jetzt geht es am PC unter „Windows“ und samt Videosequenzen zur Sache – dennoch wird der hiesige Imperator die Genre-Fans nicht mehr so leicht erobern.

Tja, die Zeiten ändern sich. Da sich hier aber am Spielablauf gegenüber dem direkten Vorgänger nicht allzuviel geändert hat, werden es die Mülheimer nun schwerhaben, ihre Monopolstellung gegenüber mittlerweile komplexeren Konkurrenzprodukten zu behaupten: Auf Solospieler wartet eine Kampagne mit 20 Einzelszenarien, dazu kommen acht Multiplayer-Ab-schnitte für bis zu sechs (Netzwerk-) Strategen. Schauplatz des im Rundenmodus ablaufenden Games ist der von Bürgerkriegen gebeutelte Planet Chromos, auf dem man seine Armeen (64 Truppengattungen wie Panzer, U-Boote, Bomber etc.) trotz wild wechselnder Allianzen zum Sieg führen soll. Abgesehen von der nun „Windows“-typischen Fenstertechnik sind Neuerungen dabei wie gesagt eher rar, denn die Einheiten sind größtenteils bereits bekannt und die Landkarten etwas weniger umfangreich, sonst aber nahezu identisch mit Teil zwei der Insel-Saga. Der Löwenanteil des Innovationspotentials floß somit in die Präsen-

tation der Rahmenhandlung, die hier in locker eingestreuten Videos mit einer Gesamtlänge von rund einer Stunde weitergesponnen wird. Wer einen AVI-Beschleuniger besitzt, kann diese Vorführungen bezüglich Kriegsglück, Bündnissen und Wetterlage im Vollbildmodus genießen, andernfalls werden die Filmchen in einem etwa spielkartengroßen „Damenkino“ mit der Auflösung von 320 x 240 Pixeln zur Auf-führung gebracht.

Die eigentliche Action tobt frei-lich in den Straßen, Gebirgen und Gewässern der aus der Draufsicht dargestellten Wabekarten, die frei am Screen plazierte und in drei Stufen gezoomt werden können. Darüber hinaus darf man seinen Bildschirm noch mit einer Übersichtskarte, etlichen Truppeninfos sowie allerlei Statistiken bepflanzen – weil jede Einheit unterschiedliche Werte bezüglich Bewaffnung, Panzerung und Reichweite (die zudem von der aktuellen Witterung wie Regen oder Schnee beeinflusst wird) aufweist. Per Maus und Icons werden die Truppen

nun durch die Gegend geschleucht, um gegebenenfalls die gegnerischen Streitkräfte unter Beschuß zu nehmen. Den Schlag-abtausch veranschaulichen auf Wunsch texturierte Vektorschla-chen in automatisch ablaufenden 3D-Kampfsequenzen, und zwar je nach Rech-nerausstattung in vier Auflösungen bis hin zu 1.024 x 640 Pixeln. Entscheidend für den Ausgang eines sol-chen Gemetzels sind Typ und Erfahrungs-wert der beteiligten Einheiten sowie ob es zuvor gelungen ist, den Gegner zumindest teilweise einzukesseln. Er-littene Schäden dürfen anschließend in Depots und Fabri-ken behoben werden, und als Lohn für die Fron winkt ein die Schlagkraft steigernder Kampfbonus. Nach Beendigung eines Sze-narios kann man neuerdings bis zu 400 Ein-heiten in den nachfolgenden Spielabschnitt übernehmen, man sollte kampferfahrene Truppen daher keinesfalls sinnlos verheizen. Fast noch wichtiger sind die (nur mit Kampfrobotern einzunehmenden) Fabriken, da nur hier Nachschub produziert werden



Feuer an Bord!

Zahlen über Infos...



kann. Tanken, reparieren und Munition nachladen kann man hingegen auch in den Depots, die entweder zu erobern oder mit Spezialfahrzeugen zu errichten sind. All das ist in mehreren Zügen innerhalb einer Runde zu erledigen, dann wird der Bildschirm abgeblendet, und der CPU-General kommt an die Rei-

das verschlimmbesserte Handling, da die Maussteuerung den Strategen mit permanenten Doppelklicks



Maximale Übersicht mit der ersten Zoomstufe

he. Ebenfalls nicht einsehbar ist jener Teil der Landkarte, den die eigenen Streitkräfte nicht kontrollieren oder der nicht wenigstens mit Radaranlagen überwacht wird, weshalb es des öfteren zu unliebsamen Überraschungen kommen kann – etwa wenn ein vermeintlicher Bündnispartner unvermutet von hinten angreift...

An Dramatik mangelt es dem Spiel somit nicht, wohl aber an eklatanten Unterschieden zu den bisherigen Kampfsimulatoren: eine integrierte Online-Hilfe, 20 mehr oder weniger neue Melodien und Sound-FX sowie Videosequenzen mit deutscher Sprachausgabe, aber eher laienhaft agierenden Schauspielern machen aus einem Oldie nun mal keinen multimedialen Meilenstein. Als größeres Manko erweist sich jedoch



Maximaler Grafikgenuss mit der zweiten Zoomstufe

traktiert und der Wust an Zahlen und Statistiken oft eher verwirrend denn informativ ist.

Was bleibt, ist eine durchaus beachtliche Konfliktsimulation, die vor allem altgediente Insulaner ansprechen dürfte – während Neu-Strategen anderswo besser aufgehoben sind, etwa bei leichter verdaulichen Waben-Werken wie dem handlicheren „Panzer General“ oder dem erst unlängst für den PC umgesetzten Genreklassiker „Nectaris“. Und nicht zuletzt bei der längst



Hübsch, aber aufsässig: die Rebellin Caro



Maximal grobpixelig: die dritte Zoomstufe

zum Budgettarif auf CD-ROM erhältlichen Urversion von „Battle Isle“ selbst... (md)

BATTLE ISLE 3

BLUE BYTE

Viel feine Strategie, kaum Neuerungen und etwas zu wenig Spielkomfort.



GRAFIK	74%
SOUND	78%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	72%

URTEIL

73%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 120,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX mit 8 MB RAM, 30 MB auf der HD, „Windows 3.1“, 256 SVGA-Farben und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ein Pentium 90 mit 16 MB RAM, „Windows 95“ und Truecolor-Grafikkarte mit AVI-Beschleuniger sowie einem Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Maus, alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten sowie General MIDI.

Besonderes: Komplett deutsch, Netzwerk-Option.



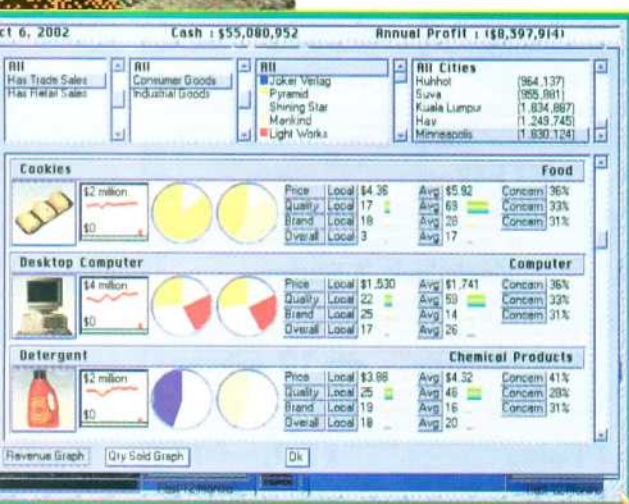
Die Kavallerie der Luft

CAPITALISM

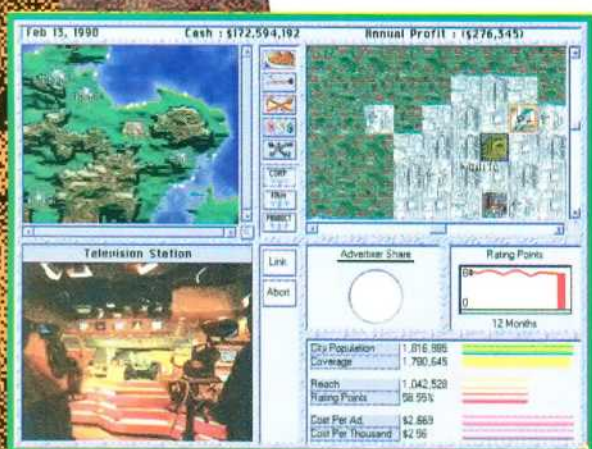
Wenn geschäftstüchtige Chinesen aus Hongkong eine Wirtschaftssim produzieren, ist das schon die halbe Miete – die Vermarktungshälfte steuerten der ehemalige MicroProse-Chef Bill Stealy und Software 2000 bei!



Forschung muß sein



Kekse sind diese Woche im Angebot



Im Fernsehstudio

Mit dem genreüblich knappen Startkapital soll der (ohne direkte Konkurrenten agierende) Spieler einen Weltkonzern aus dem Boden stampfen. Er gründet dazu am besten erst mal ein Kaufhaus, wo billige Fernostware im Regal steht; quasi als ideales Übungsfeld für Werbungs- und Vertriebs-techniken. Die verschiedenen Abteilungen wie Ein- und Verkauf, Marketing und Lagerhaltung koordiniert man nämlich über Ablaufdiagramme, während die konkrete Arbeit an der Verkaufsfond automatisch abläuft. Derweil macht man sich in der Chefetage Gedanken über die Zusammensetzung bzw. Erweiterung der Produktpalette, wobei es zu berücksichtigen gilt, daß der Verbraucher bei jeder der über 40 Waren die drei Schlüsselkategorien Preis, Qualität und Markenname unterschiedlich gewichtet – was auch jeweils andere Investitionsentscheidungen nach sich zieht.

So sollte man spätestens nach zehn Spieljahren die „qualitätssensiblen“ Güter in Eigenregie produzieren, um hier nicht länger Importeuren ausgeliefert zu sein oder gar dauerhaft mit Umetikettierungsmaschinen tricksen zu müssen. Dabei tut sich ein weites Feld für allerlei Diversifizierungen auf: Der eigene Bauernhof könnte ja nicht nur das abgezogene Fell von glücklichen Kühen für die Sitzmöbelfabrikation liefern, sondern auch Milch, Hühner, Eier, Weizen und andere Bio-Leckerlis. Auch darf und sollte sich der verständliche Drang nach Expansion auf Erdölraffinerien, Forschungslabors etc. erstrecken, schon weil dem Spieler ständig Aktionäre über die Schulter blicken – in Capitalism steckt nämlich zusätzlich noch eine komplette Börsensimulation! Grafisch hat das Programm außer winzigen Digi-Bildchen und einigen SVGA-Karten und -Diagrammen allerdings nichts einstecken, doch die Klangkulisse kann sich hören lassen, und die Maus pariert auf den zartesten Klick. Dazu kommt ein ganzer Schwung von Beigaben wie eine komfortable Onscreen-Hilfe, eingebaute Tutorials, diverse Optionen (variables Start-

kapital, abschaltbare Börsensim etc.) oder die 17 vorgefertigten Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Zum Bestseller am digitalen Kapitalmarkt macht Capitalism aber das Anfänger und Experten gleichermaßen fesselnde Gameplay! (mic)

CAPITALISM

**INTERACTIVE MAGIC/ENLIGHT
SOFTWARE/SOFTWARE 2000**

Handliche und doch hochkomplexe Wirtschaftssimulation mit eingebauter Dauermotivation.



GRAFIK	61%
SOUND	76%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	89%

URTEIL

87%

Variabel

USK-Freigabe: o. Altersbesch.

Preis:

99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX/33 mit 4 MB RAM, SVGA-Karte und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P60 mit 8 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, General MIDI.

Besonderes: Komplett deutsch.

BALD IST ES SOWEIT:

**AB ENDE NOVEMBER MIT DER
HÖHLENWELTSAGA**

DIE JOKER HIT-COLLECTION

KOMMT AN DEN KIOSK!

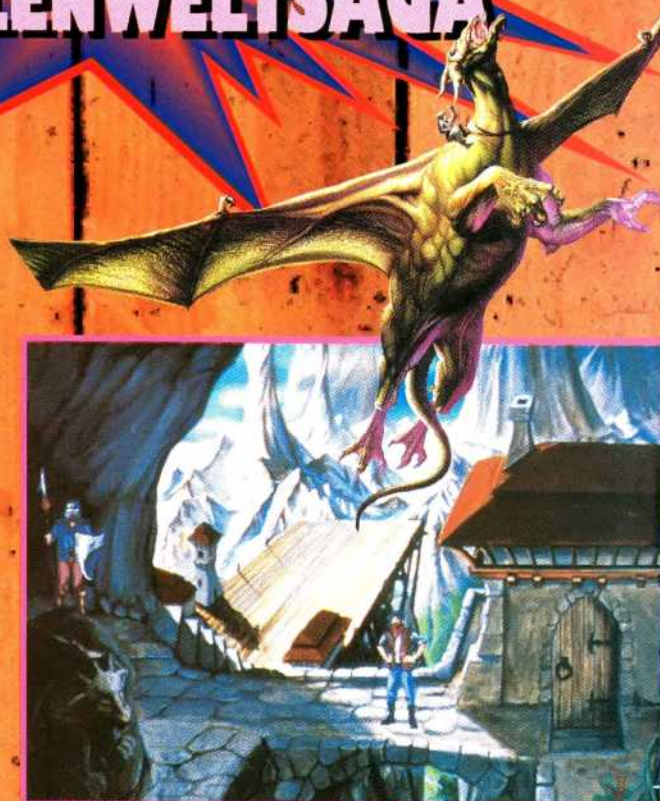
UND DAMIT PRO AUSGABE

DIE VOLLVERSION EINES MEGA-SPIELS

**AUF PC CD-ROM, ZUSAMMEN MIT
GEDRUCKTER ANLEITUNG,
KOMPLETTLÖSUNG,
TESTBERICHT ETC.**

FÜR NUR 19,80 DM!

ALSO, AUSSCHAU HALTEN...



ASCENDANCY



**Bereits auf der „Beilagscheibe“
der letzten Ausgabe hat eine
Slideshow dieses Spiels dem
Welteneroberer wahre
Sternstunden versprochen – jetzt
ist die kosmische Flotte in den PC-
Startorbit eingeschwenkt!**

Zu Beginn erhält der Galakto-Strategie einen eigenen Planeten aus dem Angebot eines hübsch dreidimensionalen Sternenhaufens, auf dem er es sich durch den Bau von Wohngelegenheiten, Fabriken und Labors gemütlich machen darf. Letztere werden schon deshalb benötigt, weil man hier die komplette Weltraumtechnologie von Orbitalstationen bis hin zu Kolonisierungs-Modulen erst mal selbst erfinden muß. In der Folge sind freie Welten des eigenen Systems und der unmittelbaren Nachbarschaft zu besiedeln, während Scouts und Explorer gleichzeitig weiter entfernte Sterne erkunden. Begegnungen mit den CPU-Konkurrenten werden somit unvermeidlich, und man kann sein linkes Nasenbein darauf verwetten, daß sie nicht immer friedlich ablaufen... Obzwar dieses Konzept eindeutig Ähnlichkeiten mit „Master of Orion“ aus der Raumwerft von MicroProse aufweist, darf der Erstling von The Logic Factory (ein US-Team, das teils aus ehemaligen Origin-Mitarbeitern besteht und hierzu-lande von Softgold vermarktet wird) nicht als Aufguß abgetan werden – vielmehr hat das Programm einige Neuerungen zu

bieten, die auf den zu Zeiten des Orionmeisters üblichen Rechnern noch gar nicht machbar gewesen wären: Erstmals im Genre (von Matthew Stibbes Urahn „Imperium“, wo bereits vor Jahren mit einem unveränderlichen 3D-Mini-All zaghaft experimentiert wurde, einmal abgesehen) sind keine unrealistischen 2D-Sternkarten zu erobern, sondern ein 3D-Universum in Gestalt einer gewaltigen Raumkugel, deren Inhalt bei jedem Spielstart neu generiert wird. Wer mag, kann sich freilich auch in kleineren „Sandkästen“ austoben, die bei dichter Alienbesetzung nicht unbedingt einfacher zu bewältigen sind. Apropos Aliens: Ascendancy kennt insgesamt 21 mit vielerlei Vor- und Nachteilen ausgestattete Rassen, von denen man eine für sich reklamiert, während bis zu sechs weitere den Part der Widersacher übernehmen.

Schreiten wir nun

forsch zur Forschung weiter, die an sich ebenfalls nichts grundlegend Neues in petto hat. Allerdings gab es nie zuvor eine solche Riesenmasse von Geräten, Bauwerken oder gar technischen Prinzipien zu erfinden, wobei hier speziell jene Sonderfälle, die nicht direkt den traditionellen Errungenschaften wie Waffen, Schirmfeldern oder Antrieben zugeordnet werden können, das Salz für die Suppe liefern. Gerade so sonderbare Sonder-Apparaturen wie z.B. Intelligenzvernichter oder ausrichtbare Schwerkraftgeneratoren ermöglichen nämlich taktisch besonders reizvolle Auseinandersetzungen, da solcherart ausgerüstete Einheiten durchaus auch gegen eigentlich stärkere Feinde bestehen mögen – was der Feind jedoch dummerweise auch weiß!

Beim Thema Raumkampf müssen wir übrigens noch mal auf die dritte Dimension zurückkommen, denn auch die inneren Verhältnisse der Sonnensysteme eröffnen sich hier buchstäblich allen Himmelsrichtungen. Der dazu verwendete Screen, auf dem rundenweise manövriert und



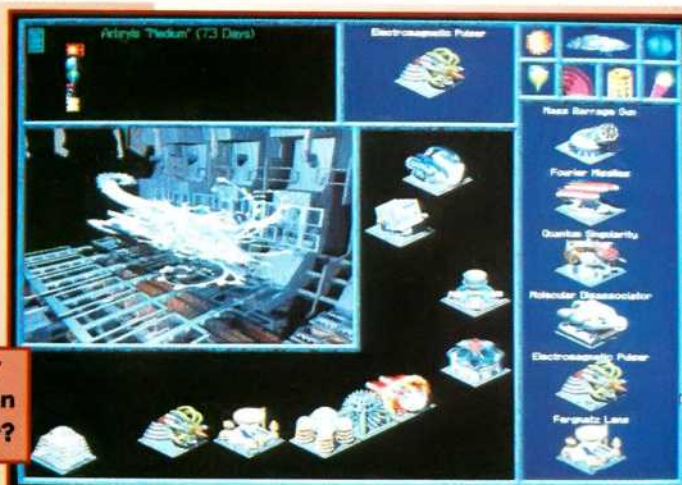
**Krieg oder
Frieden?**



**Sonnenauf-
gang im All**



Kreuzer für einen Kreuzer?



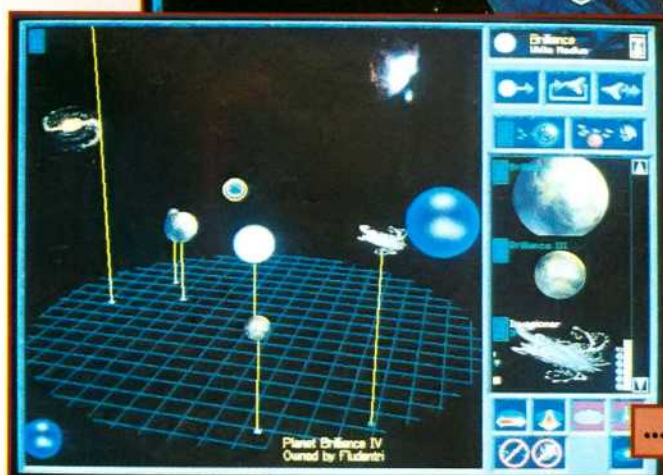
gekämpft wird, erinnert vom Prinzip her an den Scanner aus „First Encounters“, sieht aber erheblich besser aus. Flugverkehr und Ballerei dürfen zwar auch einem „Auto-Fighter“ überlassen werden, doch mögen wir dazu nicht unbedingt raten. Eigentlich schade, zumal es hier ohnehin nicht sooo sehr um den Krawall im All geht. Ähnlich inkonsequent, daß trotz aller diplomatischen Optionen von Friedensverhandlungen bis hin zu Kriegserklärungen letzten Endes doch wieder nur das Militär über Sieg oder Niederlage entscheidet. Politische Lösungen, wie sie auf dem bereits erwähnten Orion (nebst einem durchaus brauchbaren Digi-Kampf, es geht also doch!) schon vor Jahren verfügbar waren, kennt Ascendancy leider nicht. Dafür kennt man hier eine recht originelle

Form der Raumfahrt, denn der Reisende taucht innerhalb eines Sonnensystems stets in randwärts gelegene Sprungpunkte (meist gibt es zwei oder drei davon) ab, um sich anschließend auf einer „Star Lane“ genannten Kosmo-Autobahn wiederzufinden, die den Ausgangssterne mit einem seiner Nachbarn verbindet. Diese einerseits beschränkte, andererseits jedoch um die erwähnten 3D-Darstellungen erweiterte Bewegungsfähigkeit erfordert natürlich neue Strategien, während dritterseits die optional verfügbaren Computermanager für Forschung und Planeten-Entwicklung ihren Job sehr ordentlich machen und dem Spieler lästige Routineaufgaben zuverlässig abnehmen – ein gelegentlicher Blick auf die Finger kann freilich nie schaden. Blicke noch die aus netten Weltenan-

sichten im Stil von „Sim City“, hübsch gestalteten Aktionsscreens und schön schau-rigen Alien-Porträts bestehende SVGA-Optik zu erwähnen, und auch die schick-dramatische Sounduntermalung sollte zumindest kurz gewürdigt werden. Die Maus leistet ebenfalls klaglos ihren schweren Dienst, und so hat es unter dem Strich ja doch noch geklappt mit der erhofften Sternstunde. (jn)



Planeten von nah...

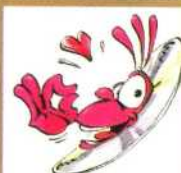


...und fern!

ASCENDANCY

SOFTGOLD/THE LOGIC FACTORY

Ein neues Highlight für alte Sternstrategen.



GRAFIK	77%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	85%

URTEIL **83%**

Variabel

Preis: **99,- DM**

PC

Minimal-Konfiguration: Ab einem 486 SX/25 mit 8 MB RAM, 15 MB auf der HD und Double-speed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX2/66.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound.

Besonderes: Komplett deutsch erhältlich, On-line-Hilfe, läuft auch unter „Windows 95“.



Magic Carpet 2: The Netherworlds

Die Ochsenfrösche entwickeln sich immer mehr zu Transporttieren: Kaum von den futuristischen Rennstrecken aus „Hi-Octane“ zurück, satteln Peter Molyneux und seine Bullfrog-Crew nun erneut die fliegenden Teppiche!

Knapp ein Jahr, nachdem die Engländer zum ersten Mal die PC-Simulanten auf einem Flugteppich durch ein Fantasy-Reich schickten, liegt jetzt das Ticket zur Unterwelt im Softshop bereit – ob damit wohl erneut gelingt, was dem Vorflieger glückte? Immerhin heimste „Magic Carpet“ mit dem innovativen Konzept, dem rasanten Gameplay und der damals neuartigen 3D-Grafik die höchste Gesamtwertung ein, die unser Schwestermagazin „PC Joker“ im Lauf seiner vierjährigen Karriere je vergeben hat!

Um die Antwort vorwegzunehmen: Die Traumnote von 93 Prozentpunkten kann dieses Spiel nicht mehr einfliegen, denn gegenüber Teil eins sind in erster Linie Detailverbesserungen angesagt. So geht es auch bei dieser Ochsentour wieder vorwiegend darum, aus der Luft sogenannte Mana-Kristalle in der eigenen Farbe zu markieren, damit sie (automatisch) von einem Fesselballon abgeholt und in der zuvor errichteten Heimatfestung deponiert werden können. Wer auf diese Weise einen bestimmten Mana-Level erreichen wollte bzw. will, muß sich aber gegen zahllose Monster zur Wehr setzen – solche Kämpfe kommen wiederum der Fähigkeit zugeute, die (teils versteckten) Sammel-Spells einzusetzen; sei es, um damit den Feind zu traktieren; sei es, um so seine Trutzburg magisch auszubauen. Dazu lassen sich die

Einheimischen ebenfalls markieren und für die Mana-Produktion einspannen, was im besten Fall die Unterstützung einer regelrechten Bürgerwehr zur Folge hat. Und man kann ja wirklich jede Hilfe brauchen, wenn die bis zu sieben Konkurrenten bei der Verfolgung desselben Ziels auch vor Attacken auf Haus, Hof und Person nicht zurückschrecken...

Für diese Fortsetzung wurden die bereits bekannten Spielelemente in Missionen eingewoben, wo vom simplen Anfliegen eines Punktes auf der Landkarte über die gezielte Vernichtung spezieller Monster oder das Ausschal-

ten eines der sieben Oberdämonen bis hin zum Freisprengen der Bahn in verzwickten Gewölben oder gar der Angriff auf Mondbewohner auf dem Flugplan stehen. Zudem darf man sich nun auch nächtens auf die Pirsch machen und in riesigen Labyrinthen seinen Weg durch getarnte Tore bis zum Ausgang suchen. Und warum das alles? Nur weil sich Visuluth, der Herr der hiesigen Unterwelt, die gesamte Region unter die schmutzigen Fingernägel reißen will! Doch da hat er die Rechnung ohne unseren aus Teil eins erprobten Zauberlehrling gemacht, der den Despoten unter Anleitung seines alten Meisters durch 25 Abschnitte jagt.

Wie gehabt, dürfen sich über Modem oder Netzwerk bis zu acht Teppichpiloten an der Jagd beteiligen. Und das werden sie auch gerne tun, denn die Grafik stammt zwar aus dem gleichen Webstuhl wie beim Vorgänger, ist jedoch zeitgemäßer gesponnen: Wenngleich dem Intro eine kleine Modernisierung gutgetan hätte, brauchen sich die 3D-Texturen samt Spiegelungen und Nebелеffekten auch anno 95 nicht zu verstecken, schon weil nahezu alle Objekte neu gezeichnet wurden. Kaum weniger opulent sind Sound und Musik geraten, wobei die Stereo-Effekte einmal mehr als Orientierungshilfe bei Überraschungsangriffen dienen. Spürbar verbessert wurde die Steuerung, denn inzwischen kann man via Splitscreen auch im Kartenmodus lenken und die Zaubersprüche werden nun direkt über die STRG-Taste aktiviert. Apropos: Die mittlerweile dreistufig ausbaubaren Spells für Mana-



Über diesen Drachen sollte man nicht lachen!



Der Teppich im Tiefflug

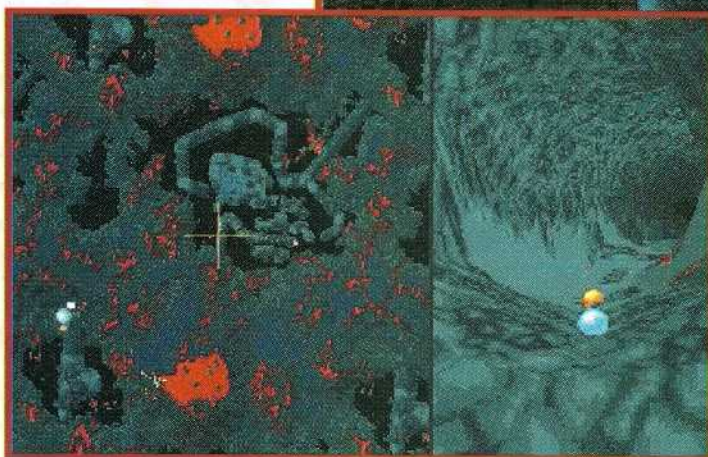
Magneten, Feuerstürme oder magische Verteidigung der Schlösser senken den einst so happigen Schwierigkeitsgrad auf ein für jedermann vertretbares Niveau. Freilich ist auch und gerade in den Netherworlds das Monstergehege prall gefüllt. Das Bestiarium umfaßt z.B. aus der Ferne unsichtbare Zombies, die es auf die Zaubersprüche des Spielers abgesehen haben, hartnäckige Feuerbienen und alles verschlingende Wasserungeheuer. Dazu wartet nahezu der gesamte Zoo des Vorgängers, und zwar grafisch renoviert sowie mental aufgepeppt: Die Biester agieren nun viel schlauer, weichen Schüssen aus oder schleimen gar auf den Teppich! Zusammen mit dem durch die Missionsvergabe deutlich gestrafften Gameplay, der jederzeit zuschaltbaren Help-Funktion und der Möglichkeit, auch während des Flugs Spielstände anlegen zu können, ergibt es sich so, daß Magic Carpet 2 zum Einstieg in die wunderbare Webwelt der fliegenden Teppiche fast besser geeignet ist als das Original.

Wenn die Note dennoch eine ganze Etage tiefer angesiedelt ist, dann vor allem wegen der Veteranen; sie werden hier etwas vom gewohnten Handlungsspielraum und einiges von der ehemals so hoch gelobten Originalität vermissen. Egal, eine Empfehlung für Spieler auf der Suche nach der etwas anderen Flugsimulation ist Magic Carpet 2 trotzdem – wer einmal auf so einem Teppich saß, wird die angekündigten Zusatzmissionen kaum noch erwarten können! (mic)

My home is my castle



Auch nachts sind nicht alle Monster grau



Die integrierte Karte

Neue Sprüche braucht das Land



MAGIC CARPET 2: THE NETHERWORLDS

BULLFROG

Neue Aufgaben für Teppichpiloten.



GRAFIK	87%
SOUND	85%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	88%

URTEIL

86%

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX 2/66 mit 8 MB RAM, 5 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P120 mit 16 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, Joystick, VGA, SVGA, SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Ultrasound, General MIDI.

Besonderes: Bis auf die Sprachausgabe komplett deutsch.

FEARS

Lange, vielleicht zu lange, blieben die Amiganer vom Krieg im 3D-Ballerdungeon verschont. Jetzt öffnen Manyk und Attic Software auch hier die Tore eines rundum sehenswerten Action-Kerkers!

Daß Commo-Söldner so lange auf flüssig scrollende 3D-Action warten mußten, ist den seit Jahren unverändert gebauten AGA-Rechnern zuzuschreiben: Der betagte 68020-Prozessor im A1200 vermag die erforderliche Rechenarbeit nur mühsam zu bewältigen, und der fehlende „Chunky Pixel“-Grafikmodus steht der schnellen Bearbeitung einzelner Bildpunkte seitens des Spielprogramms im Weg. Doch kürzlich wurden im Demo-Untergrund entsprechende Software-Emulationen entwickelt, u.a. von den Machern dieses Games. Ihnen ist es also zu verdanken, daß auch die Amigos erstmals durch schick düstere Gewölbe wandeln dürfen, um dort größtenteils recht intelligent agierende Tentakelwesen, Roboter und andere Gegner sowie drei besonders beeindruckende Oberwichte zu meucheln. Der zunächst bloß mit einem Dolch bewaffnete Protagonist mau-

sert sich dabei nach und nach durch Einsammeln von begrenzt munitionierten Doppelläufern, Flammenwerfern, Schnellfeuerkanonen und Kreissägen zu einer wahren Mordmaschine, die in den teils riesigen Labyrinthen auch vor kleinen Knobeilen (welcher Schalter öffnet welches Tor?) nicht zurückschrecken darf. Tatsächlich ist der in imposanten Hallen, Geheimräumen, engen Korridoren, verwinkelten Treppentritten oder vor kochenden Lavapools stattfindende Kampf an Spannung kaum zu überbieten, läßt ob seiner Härte aber selbst Könner oft nahezu verzweifeln. Immerhin ist der Schwierigkeitsgrad variabel, der Spielstand läßt sich (allerdings nur auf Diskette!) ab und an speichern, man darf sich per Automapping orientieren und erhält immer wieder frische Lebensenergie in Form von Icon-Rationen zum Aufkauen. Per Nullmodem-Kabel ist zudem Unterstützung durch einen Mitspieler am separaten Rechner zu rufen, was auch für via Leveleditor gebastelte Individual-Kerker gilt. Für den Spaß im Dungeon ist neben der überzeugenden Steuerung (Tastatur, Maus oder CD³²-Pad) vor allem die famose Optik verantwortlich, welche in Aktion längst nicht so grobpixelig aussieht wie auf den Fotos. Bereits etwas Fast-RAM garantiert ruckfreies Ballern; auf Standardmaschinen empfiehlt es sich jedoch, zugunsten von Grafiktempo auf schmückende Texturen oder die maximale Sichtfenstergröße zu verzichten. Dank der gruseligen Titelmelodie und unheimlicher Klänge im Spiel selbst bleibt die fesselnde Atmosphäre ja trotzdem voll erhalten – wir sind daher schon gespannt, ob sich kommende Konkurrenten wie „Citadel“ oder „Alien Breed 3D“ gegen das beängstigend gute Fears behaupten können. (rl)



Ein sternenklarer Dungeon sozusagen



Peng, du bist tot!



Der Schalter zum nächsten Abschnitt

FEARS

MANYK/ATTIC

Die bisher besten 3D-Ballerdungeons für Amiga-Systeme.



GRAFIK	88%
SOUND	78%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	89%

URTEIL

88%

Für Könner

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

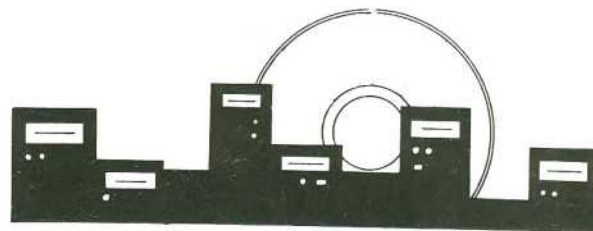
Preis: 79,- DM

AMIGA CD & CD³²

Läuft auf CD³² und AGA-Amigas mit CD-ROM, deutsch angeleitet, Spielstand ist auf Disk speicherbar.

Claßen's CD-ROM Centrale

NEU!



Wir sind neu auf dem Softwaremarkt und liefern fast alle CD-ROM Software für Ihren PC aus allen Bereichen wie:

• **Entertainment** • **Anwender** • **Erotik** (Nur gegen Altersnachweis) • **Multimedia**

SPIELE

7th Guest	DM 23,95
Across the Rhine	DM 97,40
A IV Networks	DM 83,95
Alone in the dark I + II	DM 69,90
Alone in the dark III	DM 84,90
Apache Longbow	DM 78,50
Battle Isle III	DM 83,90
Biing!	DM 69,90
Burning Steel III	DM 69,90
Colonisation	DM 88,50
Command & Conquer	DM 89,90
Crusade	DM 89,90

INFOTAINMENT

Alles über Hifi (Audio)	DM 49,00
Chronik des 20. Jahrhunderts	DM 239,00
DSV Ski-Atlas - Winter 1995	DM 69,00
Eine kurze Geschichte der Zeit	DM 99,00
Esoterik CD-ROM	DM 49,00
Mephisto Schach-Lehrer	DM 89,00
Patchwork Bundling 1995 (3er Set)	DM 69,00
PC-Check II	DM 39,00
PC-Fahrschule	DM 59,00
Space Odyssey - Reise durchs Weltall	DM 39,00
Travelware - Hotelführer	DM 69,00
Wer ist wer (Deutsche Prominente)	DM 89,00

**Je 1 Warengutschein über DM 5,-
für unsere ersten 100 Kunden . . .**

Der Reeder	DM 79,50
Die Höhlenwelt - Saga	DM 79,90
Die total verrückte Rallye	DM 49,90
Dragon Lore	DM 49,90
Dungeon Master II	DM 89,90
Flight of the Amazon Queen	DM 84,90
Formula One Grand Prix II	DM 99,90
Hi-Octane	DM 84,90
Historyline 1914-1918	DM 83,95
Jagged Alliance	DM 84,90
Lemmings 3D	DM 79,90
Magic Carpet II	DM 89,90
Mechwarrior II	DM 89,90
Megarace	DM 49,90
Myst	DM 74,90
Nascar Racing	DM 79,90
Navy Strike	DM 99,90
Phantasmagoria	DM 89,90
Psycho Pinball	DM 74,50
Railroad Tycoon de Luxe	DM 49,90
Renegade Battle For Jacob's Star	DM 39,50
Rise of the Robots	DM 69,50
Shanghai: Great Moments	DM 84,90
Sim City 2000 (Incl. Data)	DM 99,50
Simon the Sorcerer II	DM 82,90
Sim Tower	DM 79,50
Theme Park	DM 99,50
Whales Voyage II	DM 84,50

REISEFÜHRER

CD-Globe (China, Hawaii, USA, etc.)	je DM 29,00
Der große Autoatlas Deutschland	DM 89,00
Dominikanische Republik	DM 39,00
FALK-Stadtpläne national	DM 69,00
FALK-Stadtpläne Europa	DM 69,00
Geo Route (Deutschland)	DM 59,00
Global Explorer (Weltatlas)	DM 189,00
In 80 Minuten um die Welt	DM 49,00

**. . . und viele kleine
Überraschungen für alle anderen!!!**

LEXIKA

Bertelsmann Discovery (Multimedia)	DM 168,00
Bertelsmann Universallexikon 1995	DM 89,00
Bertelsmann Lexikon Wirtschaft	DM 139,00
Bertelsmann Tierlexikon	DM 139,00
Gablers Lexikon Geldanlagen	DM 139,00
Gablers Versicherungs-Lexikon	DM 278,00
Gablers Wirtschafts-Lexikon	DM 378,00

WÖRTERBÜCHER

Bertelsm. Language Trainer Basic 1&2	DM 168,00
Bertelsm. Language Trainer Basic 3&4	DM 168,00
Bertelsm. Lang. Trainer Aufbaukurs 1-3	DM 239,00
Bertelsm. Wörterbuch D/E, -F, -I, -S	je DM 49,00
BeeLingual Wörterbuch D/E, -F, -I, -S	
mit Sprachausgabe	je DM 98,00
Gablers Wirtsch.-Wörterb. D/E,-F,-S	je DM 198,00

Ab DM 250,- portofrei. Vorkasse/EC-Scheck DM 6,90. Nachnahme DM 9,90 + NN-Gebühr. Ausland nur Euro-Scheck + DM 25,-.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 22,- als Schadensersatz.

**Claßen's
CD-ROM
Centrale**

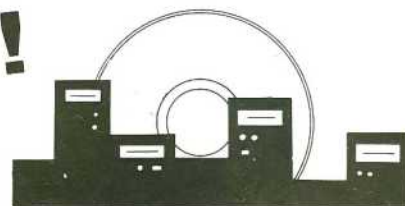
Tel. (02402) 7944

Mo. - Do. 18.00 - 20.00 Uhr +
Fr. 15.00 - 18.00 Uhr (persönlich)

Fax (02402) 72315 (24 Std.)

Krewinkeler Straße 60 · 52224 Stolberg

NEU!



Super Skidmarks

Auf Amiga CD erscheint derzeit nicht viel, aber viel Gutes: Acid Software („Blitz Basic“) hat jetzt den Nachfolger zur rasanten Pistenhatz „Skidmarks“ versilbert – um so schöner, als Teil eins seine Spuren nur auf Diskette hinterließ!

Im Stil des Klassikers „Super Off Road“ brettern hier bis zu acht Miniflitzer über 24 Iso-Strecken, driften dank der vorbildlichen Steuerung mühelos durch die zahlreichen Kurven und hinterlassen dabei die namensgebenden Graffiti auf dem Untergrund.

Wie viele der Teilnehmer von der CPU gestellt werden, hängt wie die Vielfalt der am Start stehenden Fahrzeugtypen vom verfügbaren Speicher ab: Vier Piloten und acht unterschiedliche aus den neun möglichen Untersätzen verlangen nach zusätzlichem Fast-RAM, das entweder in AGA-Rechnern nebst CD-Laufwerk oder einem entsprechend hochgezüchteten CD³² steckt. Schließlich kann auf der Konsole ja auch nur via SX³² oder eine ähnliche Erweiterung die benötigte Tastatursteuerung bzw.

der per mitgelieferter Anleitung zusammengebastelte Multi-Joystick-Adapter für den seriellen Port genutzt werden. Ohne Hardware-Tuning bleibt es am CD³² daher in puncto Fahrer und Bolide beim Duett, und auf die Modemoption sowie das Importieren mittels „Imagine 2“ eigenhändig gerenderter Vehikel muß man ebenfalls verzichten.

Vor dem Start sind im Optionsmenü noch einige Fragen bezüglich der sieben Schwierigkeitsgrade, der Rundenzahl, des Einzelrennens oder der Meisterschaft sowie der Fahrtrichtung zu klären. Schumis, die sich in Porsche, Käfer oder selbst einer Rennkuh langweilen, dürfen zudem einen ans Heck gehängten Wohnwagen mit auf die Strecke bringen, wobei die doppelte Spritzahl das Feld dann allerdings auf ein Gespann-Quartett reduziert. Geschmackssache ist auch die Streckendarstellung, denn die übersichtlichere Hi- oder die hübschere LoRes-Ansicht können in zwei oder gar drei Screens gesplittet werden. Teilt man sich den Bildschirm dagegen brüderlich, gewährt die CPU Nachzüglern gegen Punktabzug Anschluß.

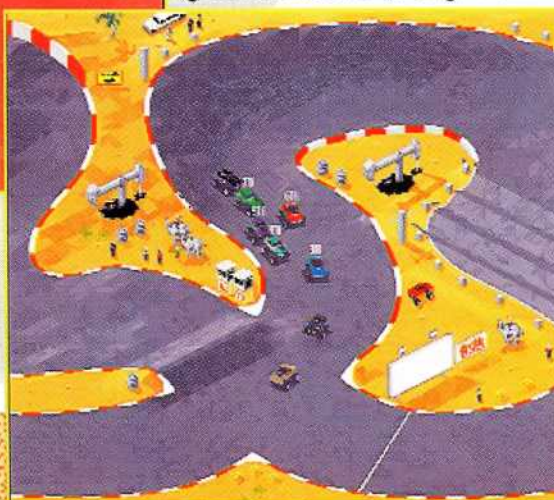
Die rockigen Metal-Klänge nebst 08/15-FX haben zwar nicht unbedingt CD-Format, und auf die angebotene Runde „Pong“ kann man

Wer ist zuerst am Campingplatz?



Der Splitscreen-Modus: Solo für zwei

Hightspeed in HiRes



wegen der flotten Ladezeiten auch verzichten, aber das Gameplay gibt uneinholbar Vollgas. Und somit ist es eigentlich nebensächlich, daß auf dem Silberling noch das legendäre „Defender“, eine spielbare Demoversion der 3D-Ballerei „Guardian“ und das spektakuläre Intro des Futuro-Rennens „Roadkill“ schlummern – auch ohne die Dreingaben sollte diese tolle Scheibe in jedem Amiga-Laufwerk ihre Runden drehen! (st)

SUPER SKIDMARKS

ACID SOFTWARE

Optionsreiches Iso-Rennen für Ruder-Raser.



GRAFIK	68%
SOUND	76%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	87%

URTEIL

86%

Variabel: 7 Stufen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis:

69,- DM

AMIGA CD & CD³²

Komplett englisch, Modemoption, unterstützt werden: Joystick, Pad, Tastatur, 4-Joystick-Adapter.

WIAL

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

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

ODN Versand in Österreich ab 30.10.
Tel.: 0 27 63/20 47
Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BIINGI KOMPL.DT. 3,5"	85,90
DSCHUNGELBUCH DT.ANL. 3,5"	59,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
OVERDRIVE DT.ANL.	35,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

BATTLEBUGS 3,5"	24,90
BATTLE ISLE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	35,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
DARKLANDS KOMPL. DT. 3,5"	29,90
DELTA-V- 3,5"	35,90
DER BAULÖWE KOMPL. DT.	29,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL. DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR II KOMPL.DT. 3,5"	19,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MONZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
NHL ICEHOCKEY OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
POLICE QUEST 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	19,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. 3,5"	24,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - KOMPL. DEUTSCH	49,90
SYSTEM SHOCK 3,5"	29,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON	29,90
INCL. WORLD EDITOR K.D. 3,5"	49,90
ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WOLF 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

11TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	45,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG *	85,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	89,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	59,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) - SKYREALMS -	39,90
ALONE IN THE DARK I. KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK II. KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III. KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
ATLAS KOMPL. DT.	49,90
AUFSCHEUN OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS	59,90
CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDRONE KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 - SCHATTE DES IMPERIUMS - K.D.	85,90
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERLIN CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	69,90
BIINGI KOMPL.DT.	69,90
BIOFORCE KOMPL.DT.	85,90
BITMAP - BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90

CD ROM Programme

BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE -	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME - JOURNEYMAN 2 -	75,90
BURN CYCLE DT. ANL. *	95,90
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL.DT.	89,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE /	39,90
CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	39,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	24,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE - *	89,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION /	79,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND I. KOMPL.DT.	99,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
CAMPAIN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRUSADE - GREENWOOD - KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	39,90
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	69,90
DAS SCHWARZE AUG (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II - KOMPL. DT.	35,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTUM KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DIE VERLORENTE RALLYE KOMPL.DT.	39,90
DIE VERRUCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DISCWOULD DT.ANL.	89,90
DOGFIIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNROSCHE (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS“ KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG“ KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTASICA DT.ANL.	89,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 - 3 KOMPL.DT.	69,90
F174 NIGHTHAWK KOMPL. DT.	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH *	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	39,90
FANTASY FEST COOL INC. DUNGEON HACK /	39,90
STRONGHOLD-UNLIMITED ADVENTURES /	39,90
FANTASY EMPIRE	39,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL. DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER /	39,90
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	89,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	69,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FOOTBALL MANAGER - THE FINAL - DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FUSSBALL TOTALI KOMPL. DT.	89,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD - MINIGOLF - DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GADGET	89,90
GAMETEC COLLECTION INCL. ELITE 2 -	29,90
FRONTIER-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDST FLEET DT.ANL.	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 /	24,90
LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	29,90
GUNSHIP 2000 inkl. SCENERY DT. ANL.	29,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT.	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	89,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HOHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	7,90
HUMANS I & 2 KOMPL. DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	99,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPIATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	35,90
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	19,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	24,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	69,90
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER	29,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 - INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYOKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLUCK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95

CD ROM Programme

KLUCK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE -	39,90
KYRANDIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 - 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST WYANDY KOMPL.DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LEMMINGS FUR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 /	79,90
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	29,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	59,90
MACHIAVELLI - THE PRINCE KOMPL. DT.	59,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MAGIC CARPET INCL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH *	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	85,90
MECHWARRIOR II - CLANS -	19,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS &	35,90
SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	39,90
MEGA RACE	39,90
MEZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	59,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	34,90
MICROCOSM	69,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MORTAL COIL DT. ANLEITUNG *	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLÉONICS inkl. AUSTRERITZ /	19,90
BORODINO & WATERLOO	39,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	89,90
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH *	99,90
NERVES OF STEEL DT. ANL. *	39,90
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	39,90
NORTH & SOUTH	89,90
NOVASTORM DT.ANL.	19,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	79,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 95 DT.HANDBUCH *	89,90
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PIRATES GOLD DT.HANDB.	35,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K. DT.	79,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATTELECH: BATTLETECH 1 & 2 /	34,90
MECHWARRIOR	39,90
POWERHOUSE - ENERGIEWIRTSCHAFT	59,90
SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA	49,90
ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	29,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESLADDE	7,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	59,90
QPOP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATT. DT.HANDB.	29,90
RADIX DT. ANLEITUNG	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET - DT. ANL. 45,90	39,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	34,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -	24,90
RETRIBUTION	29,90
REUNION	24,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	29,90
RISE OF THE ROBOTS	29,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES	65,90
OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	39,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - inkl. Mausmatte	39,90
SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF - DT. ANL.	79,90

CD ROM Programme

SCRABBLE - CLASSIC FUN - DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	65,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	29,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY 2000 COLLECTION / WINDOWS 95!	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	

WWF WRESTLEMANIA- THE ARCADE GAME (ACCLAIM)

Jung und alt, dick und doof, alle lieben die schaurig-schönen Sportshows mit den Vogelfreistilrington der Übergewichtsklasse – und am Monitor sind sie fast noch (zu-) packender als im Fernsehen!



In diesem Lizenz-Fall übernehmen zwölf digitalisierte Original-Gladiatoren die Verantwortung für Spiel und Spaß; vom Undertaker bis zu Razor Ramon hat Acclaim jeden Fleischklops untergebracht, der im Ring Rang und Namen hat. Diverse Special-Moves, eine prima Steuerung, der variable Schwierigkeitsgrad und allerlei Spielmodi lassen die Motivation dabei nicht so bald k.o. gehen. Na, denn: zuschlagen!

PC

URTEIL
85%
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 99,- DM

FLYING NIGHTMARES (DOMARK)

Flugsimulationen sind ja eher DOSen-Futter, auf Konsolen trifft man dieses Genre nur selten an – Grund genug, diesen neuen Actionflugi mal auf dem 3DO zu starten?

Hoffentlich, denn weitere (Kauf-) Gründe hat das auf einzelnen Missionen basierende Gameplay praktisch nicht zu bieten. Auch die Optik ist für 3DO-Verhältnisse allenfalls durchschnittlich, und die komplizierte Padsteuerung reagiert manchmal etwas träge: Ohne Flightstick stehen dem Wohnzimmerpiloten recht unruhige Flüge bevor. Einen Cockpitplatz in den „fliegenden Alpträumen“ sollte daher nur buchen, wer glaubt, partout ein solches Spiel für seine Konsole zu brauchen.

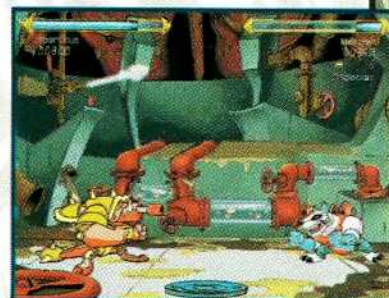

3DO

URTEIL
59%
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 99,- DM

BATTLE BEAST (7TH LEVEL)

Prügelspiele gibt es inzwischen auch für den PC reichlich – hier kommt allerdings das erste, bei dem sich knuddelige Schoßtierchen per Tastendruck in muskel- und stahlbepackte Cyborgs verwandeln!

An Originalität mangelt es den hiesigen Kontrahenten also nicht, und irgendwie spielt sich das Programm ja auch ganz witzig – wenn man einmal über die eintönigen Gegnerpaarungen und die etwas träge Steuerung hinwegsieht. Mehr als eine vor allem optisch fein präsentierte DOSen-Klopperei ohne große inhaltliche Höhepunkte darf man sich freilich selbst mit zwei zugezwollenen Augen nicht erwarten...


PC

URTEIL
64%
USK-Freigabe: nicht gepr.
Preis: 99,- DM

BENEFACTOR (PSYGNOSIS)

Wenn die 1:1-Version eines Disk-Titels neu auf Amiga CD erscheint, ist das dann eine Umsetzung, eine Neuheit oder was? Keinen Schimmer, also haben wir dieses Jump & Run kurzerhand auf diese Seite gepackt. Wie bei der letztjährigen Urversion sind auch hier die entführten Bewohner des

Planeten Lullyat zu retten, indem man seine Spielfigur durch diverse Plattform-Levels scheucht. Gegner treiben sich natürlich reichlich herum, der Held kann sie allerdings nur „umspringen“. Unterschiede zum Original sind wie gesagt nicht zu finden, doch Grafik, Musik und Steuerung gehen auch von CD in Ordnung, und so dürfen Interessenten frohen Mutes in den Shop hüpfen – schon weil es derzeit kaum Konkurrenz für dieses Game gibt.


CD³² & AMIGA CD

URTEIL
74%
USK-Freigabe: nicht gepr.
Preis: 59,- DM

HEROES OF MIGHT & MAGIC (NEW WORLD COMPUTING)



Den Rollenspielern der mächtig magischen Fraktion wird seit Monaten der Mund auf ein Strategical im gewohnten Fantasy-Ambiente wässrig gemacht – jetzt ist es da und entpuppt sich als relativ trockener Sandkasten.

Der Auftrag lautet, ein neuentdecktes Stück Land zu erobern und in ein intaktes Königreich zu verwandeln. Goblins, Orks und Drachen bilden dabei das Rückgrat von Bevölkerung und Heer, Sägemühlen oder Erzminen liefern Futter für die Wirtschaft, und ein paar vergrabene Schätze gibt's obendrein. Sicher, das spielt sich ganz nett, sieht aber trotz SVGA eher mäßig aus und reicht an das Vorbild „Stronghold“ in keiner Weise heran.

PC



URTEIL

65%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 109,- DM

VIRTUAL HYDLIDE (SEGA)



Große Aufregung bei unseren Abenteurern im Zeichen des Saturn: Das erste Rollenspiel für die neue Sega-Konsole ist da! Doch nach ein paar Schritten in der 3D-Welt stellte sich alsbald Ernüchterung ein...

Der digitalisierte Held dieses Solo-Rollis soll (mal wieder) eine Prinzessin retten, wozu er breitschultrig durch Landschaften und Gebäude wankt – oft genug auch durch Bäume oder Möbel hindurch. Okay, mit der Steuerung für die Actionkämpfe, dem Inventory-Handling und der aufrufbaren (bei Bedarf jederzeit neu generierten) Übersichtskarte kommt man schon klar, die Optik ist vertretbar und der Sound sogar ausgezeichnet. Trotzdem fehlt's an Atmosphäre, das Handling der Spielstand-Codes ist ein Graus, und das Ganze sieht doch stark nach einem Fließbandprodukt aus.

SATURN



URTEIL

60%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 109,- DM

DIGITAL PINBALL (SEGA)

Wer sich wegen des unscheinbaren „Virtual Hydlide“ die Kugel geben will, kann das am Saturn nun ebenfalls tun – mit diesem neuen Flipper. Genauer gesagt, mit diesen vier neuen Flippern!

Hier darf man den Silberball über einen japanischen Tisch rollen lassen, als römischer Gladiator kämpfen oder die Rampen und Bumper auf zwei Fantasy-

Tableaus bearbeiten. Dabei ist stets der ganze Tisch am Screen zu sehen, was zusammen mit dem stimmigen Ballverhalten (selbst bei sechs Multibällen kein Ruckeln!) einen sehr realistischen Eindruck hinterläßt.

Die Sound-FX wissen ebenfalls zu beeindrucken, aber auf Dauer läßt sich der eine oder andere Gähner trotzdem nur schwer unterdrücken...



SATURN



URTEIL

64%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 109,- DM

Q-POP (KIWI GAMES)

Für ihren Erstling haben sich die Kiwis der Evolution angenommen: Man wähle eine von sechs Rassen und Sorge dafür, daß sie

in Konkurrenz zur Konkurrenz möglichst erfolgreich überlebt!



Klingt soweit nicht übel, zumal man ganz nach Lust und Laune seine Punkte für verschiedene Skills ausgeben darf, damit die Schützlinge auf Naturkatastrophen und Freßfeinde besser vorbereitet sind. Die Präsentation hält sich jedoch in Grenzen, und allzu tiefgründig ist das Gameplay auch nicht – aber die arg unpräzise Steuerung der Diskversion wurde hier doch ganz ordentlich zurechtgefeilt, weshalb man kleine Arbeitspausen auch sehr viel langweiliger zubringen kann als mit dieser netten „Windows“-Tüftelei.

PC



URTEIL

65%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 89,- DM

NEED FOR SPEED (ELECTRONIC ARTS)



Vor einem halben Jahr läutete der Ur-Speeder am 3DO eine neue Generation von Rennspielen ein – nun beschleunigt der Arcade-Racer auch die DOSE in Null Komma nix auf Höchstgeschwindigkeit!

Und es kommt sogar noch besser, denn gegenüber dem Konsolen-Original haben sich die schicken 3D-Kurse auf wunderbare Weise verdoppelt. Auch grafisch kann die flotte SVGA-Optik das Vorbild abhängen, allerdings bloß am 90er Pentium – wer nur einen 486-Zylinder sein eigen nennt, wählt im Interesse des Fahrgefühls besser die nicht ganz so hübsche Standardauflösung. Zudem geht die Steuerung am PC etwas rauher von der Hand, doch sei's drum: Wahre Temposünder

werden vom rasanten Gameplay (inkl. Videos) in acht rasenden Traumkarossen auf alle Fälle begeistert sein!

PC



URTEIL

85%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 119,- DM

ALONE IN THE DARK (INTERPLAY)

Dieses vor allem optisch beeindruckende Grusical von Infogrames machte wiederum am PC vor zwei Jahren Furore – nun lädt Interplay auch das 3DO zu einem Besuch im Polygon-Spukhaus ein.

Grafik, Sound und Steuerung haben den Umzug gut überstanden, während Gameplay und Rätsel von der Konvertierung ohnehin nichts zu befürchten hatten. Die Action-Abenteurer sind bei dieser Scheibe also gut aufgehoben; und wenn sie danach Blut geleckt haben, dürfen sie sich auf Teil zwei der Einsamkeits-Trilogie freuen, der gerade in Arbeit ist – wiewohl die Ouvertüre den Fans nach wie vor als Höhepunkt der Saga gilt.



3DO



URTEIL

80%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: 109,- DM

PINBALL ILLUSIONS (DIGITAL ILLUSIONS/21ST CENTURY)

Der IBM-Flipper übertrifft sogar das Amiga-Original, denn dort brachen die schwedischen Pinball-Wizards im letzten Jahr mit ihrer Firmmentradition und boten den Commodores nur drei Tische an.

Jetzt ist die Dürreperiode aber überwunden, denn mit den vereinten Kräften aller Beteiligten wurde bei der Umsetzung ein viertes Tableau auf den PC gewuchtet. Die zusätzliche schiefe Ebene kann es genau wie ihre drei bereits altgedienten Gegenstücke jederzeit mit dem Angebot des größten Konkurrenten „Psycho Pinball“ aufnehmen, zumal hier diverse VGA- und SVGA-Auflösungen unterstützt werden. Tja, dann gebt Euch mal diese Kugeln!



PC



URTEIL

86%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 99,- DM

BURN: CYCLE (PHILIPS)

Der Laie vermutet hinter dem Titel vielleicht ein Motorrad-Rennen, doch darf sich hier der Cyberpunker auf ein interaktives Video-Abenteuer gefaßt machen.

Am CD-i stand seine Wiege, und dort genießt es durchaus Wertschätzung – in erster Linie wohl mangels ernsthafter Alternativen. Die gibt es unter „Windows“ und am Mac freilich reichlich, weshalb die Hybrid-Mixtur aus

Actionballerei, Minirätseln und augenschädlichen Farben hier nicht recht überzeugen kann: Zu grob und verwaschen wirken die gerenderten Filmsequenzen, ja, manchmal hat man echte Probleme, überhaupt seine Umgebung zu erkennen! Wäre da nicht die packende Story, müßte man wohl den Daumen senken, so bleibt er zumindest in der Schwebe...



PC & MAC



URTEIL

66%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: 99,- DM

SONDERANGEBOTE



Ein schöner Zug: Railroad Tycoon Deluxe

Die Softies in der Produktion sind in Schlußverkaufslaune: Kurz vor der großen Weihnachtsoffensive will man das Portemonnaie der PC-Gambler mit erstklassigen Spielen zum drittklassigen Preis schonen!

So feiert Virgins White Label für 29,- DM noch mal das abenteuerliche Weltraumjubiläum mit **Star Trek: 25th Anniversary**, während man bei der Classic Range von Electronic Arts zehn Mark mehr investieren muß. Dafür gibt's hier die herausragende Sportsim **NHL Hockey**, deren 96er Nachfolger wir in dieser Ausgabe testen. Leider befindet sich das Manual nur als Readme-File auf

der CD, für die gedruckte Ausgabe wird ein weiterer Zehner fällig. Die Budgetspezialisten von Power Plus füttern hungrige CD-RÖMer dagegen für jeweils 40 Marker mit allerlei MicroProse-Leckereien: Bleifüße laufen zu **Formula 1 Grand Prix**, der taktisch kluge Alienjäger umzingelt **UFO - Enemy Unknown**, und der Kampfpilot freut sich, daß die Flugsimulation **F-14 Fleet Defender** auch die Scenery-Disk mit an Bord hat. Kultivierte Strategen entwickeln statt dessen die **Civilization** weiter oder knüpfen bei **Railroad Tycoon Deluxe** wirtschaftlich tragfähige Eisenbahnnetze. Fast wie im Märchen fühlen dürfen sich Abenteurer schließlich bei

Sierras Fantasy-Folge **King's Quest VI**, welche die Fee im Softwareshop jetzt schon für 25 Goldstücke herausrückt.



Sport vom Feinsten: NHL Hockey

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Civilization	82%	Power Plus	ab 6 Jahren	PC	39,- DM
F-14 Fleet Defender	86%	Power Plus	ab 16 Jahren	PC	39,- DM
Formula 1 Grand Prix	82%	Power Plus	nicht geprüft	PC	39,- DM
King's Quest VI	78%	Sierra	ohne Altersb.	PC	25,- DM
NHL Hockey	84%	Electronic Arts	ohne Altersb.	PC	39,- DM
Railroad Tycoon Deluxe	80%	Power Plus	nicht geprüft	PC	39,- DM
Star Trek: 25th Anniversary	79%	White Label	ab 12 Jahren	PC	29,- DM
UFO - Enemy Unknown	70%	Power Plus	ab 12 Jahren	PC	39,- DM

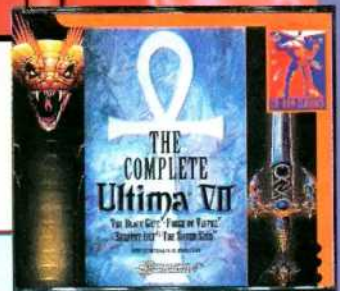
COMPILATIONS

Wer nicht nur Geld, sondern auch Platz sparen will, wird ebenfalls bestens bedient - vorausgesetzt, er steht auf Polizeiarbeit. Oder wenigstens auf schummrige Kerker...

Der Digi-Kommissar löst schnell die Teile I bis IV der **Police Quest Collection**, anschließend darf er sich bei einem Interview mit Daryl F. Gates entspannen - der ehemalige Polizeichef von Los Angeles hat bekanntlich den vierten (und schwächsten) Fall der Sierra-Serie verbrochen. Für die Ermittlungsarbeiten wird ein Obolus von 95,- DM verlangt, möglichst aus dem eigenen Geldbeutel. Viele Schurken und Rätsel enthält auch **The Complete**

Ultima VII von Electronic Arts: Lord British hat hier Folge eins und zwei des siebten Kapitels sowie die beiden Datadisks zusammengefaßt, und das alles zum Schnäppchenpreis von 39,- DM. Die Kanalarbeiter unter den Rollenspiellern dürfte es hingegen eher in die **Ultima Underworld** ziehen, wo zum gleichen Billigtarif die 3D-Dungeons „The Stygian Abyss“ und „Labyrinth of Worlds“ mit ihrer schicken Höhlengrafik im CD-Schacht lauern.

Die ultimative
Ultima



Vom Bullen für Bullen: Police Quest IV

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Police Quest Collection	78%	Sierra	nicht geprüft	PC	95,- DM
The Complete Ultima VII	92%	Electronic Arts	ab 12 Jahren	PC	39,- DM
Ultima Underworld	90%	Electronic Arts	ab 6 Jahren	PC	39,- DM

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

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

NEU!!



Nr. 300001 (Jahrgang 93)

Nr. 300002 (Jahrgang 94)

DAS ERSTE SAMMLER-ANGEBOT:

der komplette PC Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM



Nr. 600000 ohne CD

Nr. 660000 mit CD

MULTIMEDIA JOKER – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags.

Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

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

**ABVERKAUF
NUR NOCH 19,- DM**

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. 50004

SAMMELORDNER – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den Multimedia Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt zwei volle Jahrgänge und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



**ABVERKAUF
NUR NOCH 19,90 DM**

Nr 70001

EXKLUSIV-CD – Wir bieten die tolle CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierter Sonderauflage an: „Turrican“. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!

Einst für klangvolle DM 31,-, jetzt nur noch DM 19,90



Nr. 100001 (Jahrgang 93)

Nr. 100002 (Jahrgang 94)

DAS ZWEITE SAMMLER-ANGEBOT: Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM

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. 100000

HORIZONTERWEITERUNG – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen! Für DM 7,- pro Heft



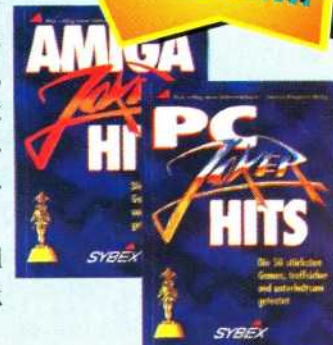
Nr. 200000 / Nr.400000
SPEZIALITÄTEN – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Mega-blast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für nur noch 6,- DM pro Heft

HERABGESETZT!!

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 noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)

**STATT 39,80 DM
NUR NOCH
19,80 DM!**



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,-



ternehmen, das flexibel und effizient die traditionellen wie auch die neuen Möglichkeiten der Präsentation zu nutzen versteht. Wenn Sie also einen kompetenten Partner suchen, der Sie gern fachkundig berät und in dessen Händen Ihr Projekt von der Planung bis zur Herstellung gut aufgehoben ist, dann sollten Sie sich an die nachfolgende Adresse wenden.

**PROLIT STUDIO GMBH
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN
TEL. (089) 4 60 61 06
FAX (089) 4 60 32 15**



Dez.	Jan.	Feb.
1. Fr	1. Mo	1. Di
2. Sa	2. Di	2. Mi
3. So	3. Mi	3. Do
4. Mo	4. Do	4. Fr
5. Di	5. Fr	5. Sa
6. Mi	6. Sa	6. So
7. Do	7. So	7. Mo
8. Fr	8. Mo	8. Di
9. Sa	9. Di	9. Mi
10. So	10. Mi	10. Do
11. Mo	11. Do	11. Fr
12. Di	12. Fr	12. Sa
13. Mi	13. Sa	13. So
14. Do	14. So	14. Mo
15. Fr	15. Mo	15. Di
16. Sa	16. Di	16. Mi
17. So	17. Mi	17. Do
18. Mo	18. Do	18. Fr
19. Di	19. Fr	19. Sa
20. Mi	20. Sa	20. So
21. Do	21. So	21. Mo
22. Fr	22. Mo	22. Di
23. Sa	23. Di	23. Mi
24. So	24. Mi	24. Do
25. Mo	25. Do	25. Fr
26. Di	26. Fr	26. Sa
27. Mi	27. Sa	27. So
28. Do	28. So	28. Mo
29. Fr	29. Mo	29. Di
30. Sa	30. Di	30. Mi
31. So	31. Mi	31. Do

Multimedia im neuen Jahr

AB 29. DEZEMBER AM KIOSK!

Wir bleiben der Zeit ein bis zwei Schritte voraus: Während Ihr diese Zeilen lest, testen wir bereits Software, die das neue Jahr auf Computer und Konsolen einläuten soll – beispielsweise die Versoftung des Erfolgsfilms **CASPAR** sowie Fortsetzungen zu den populärsten CD-Spielen aller Zeiten: **WING COMMANDER IV** und **REBEL ASSAULT II!**

Aber der **MULTIMEDIA JOKER** für den Zeitraum Januar/Februar wird natürlich noch viel mehr zu bieten haben, exemplarisch seien

Fußballfest **FIFA INT. SOCCER '96**, die heiße Raserei **BLEIFUSS**, der Historienhändler **ELISABETH I** oder die Rollenspiele **DUNGEON KEEPER** und **STONEKEEP** erwähnt. Nicht unerwähnt bleiben dürfen freilich auch die Berichte über **NEUE MULTIMEDIA-ANWENDUNGEN** und **AKTUELLE HARDWARE**, die **MESSENACHLESE: COMPUTER '95**, unser **MULTIMEDIA-STADTFÜHRER: FRANKFURT**, allerlei weitere

AUSGABE brennen wir ein Feuerwerk an Information und Unterhaltung ab, das natürlich auch vor der feinen Beilage-CD mit dem interessanten Magazin, den vielen Fullscreen-Videos, spielbaren Demos und sonstigen Beiträgen für die Systeme PC, Mac und Amiga nicht haltmacht. Haltmachen sollt Ihr daher ab 29. Dezember am Kiosk, damit Euch nicht die kleinste Neuigkeit des neuen Jahres entgeht – was Abonnenten ohnehin nicht passieren kann, denn sie bekommen ihre Hefte ja schon etwas früher, deutlich preisgünstiger und mit

der komplette PC Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM

**ABVERKAUF
NUR NOCH 19,- DM**

Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
MULTIMEDIA JOKER – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags.
Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

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. 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. 50004
SAMMELORDNER – Dieser schicken melordner wurde exklusiv für den Multimedia Joker designt. Er besteht aus sta Spezialkarton, ist standfest und rundum big bedruckt, faßt zwei volle Jahrgänge hat ein praktisches Griffloch. Einfach se, das Teil!
Stilvolle Ordnung für ordentlicheDM

**ABVERKAUF
NUR NOCH 19,90 DM**

Nr 70001
EXKLUSIV-CD – Wir bieten die tolle CD des So magiers Chris Hülsbeck in handsignierter Sonderau an: „Turrican“. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks Top-Sounds und Bonus-Samples!
Einst für klangvolle DM 31,-, jetzt nur noch DM 19,90



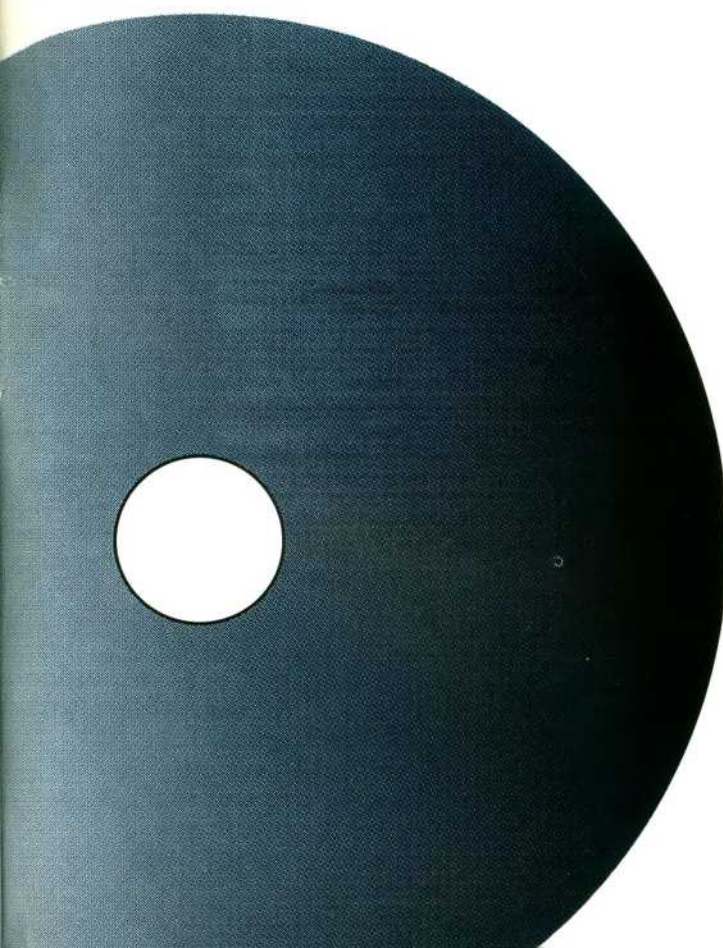
Nr. 100001(Jahrgang 93)
Nr. 100002(Jahrgang 94)
DAS ZWEITE SAMMLER-ANGEBOT: Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM

Information **P**räsentation **U**nterhaltung

müssen keine Gegensätze sein.

Wir behalten den Überblick, wenn Sie auf dem wachsenden Multi-mediamarkt präsent sein wollen. Ob bei der Gestaltung einer Anzeige oder Messepräsentation, der Herstellung einer Zeitschrift bis hin zur Entwicklung eines interaktiven Multimedia-Magazins für CD-ROM: in jedem Fall sind Entwurf, Konzept und Umsetzung aus einer Hand die Gewähr für eine schnelle und problemlose Verwirklichung Ihrer Medienprojekte.

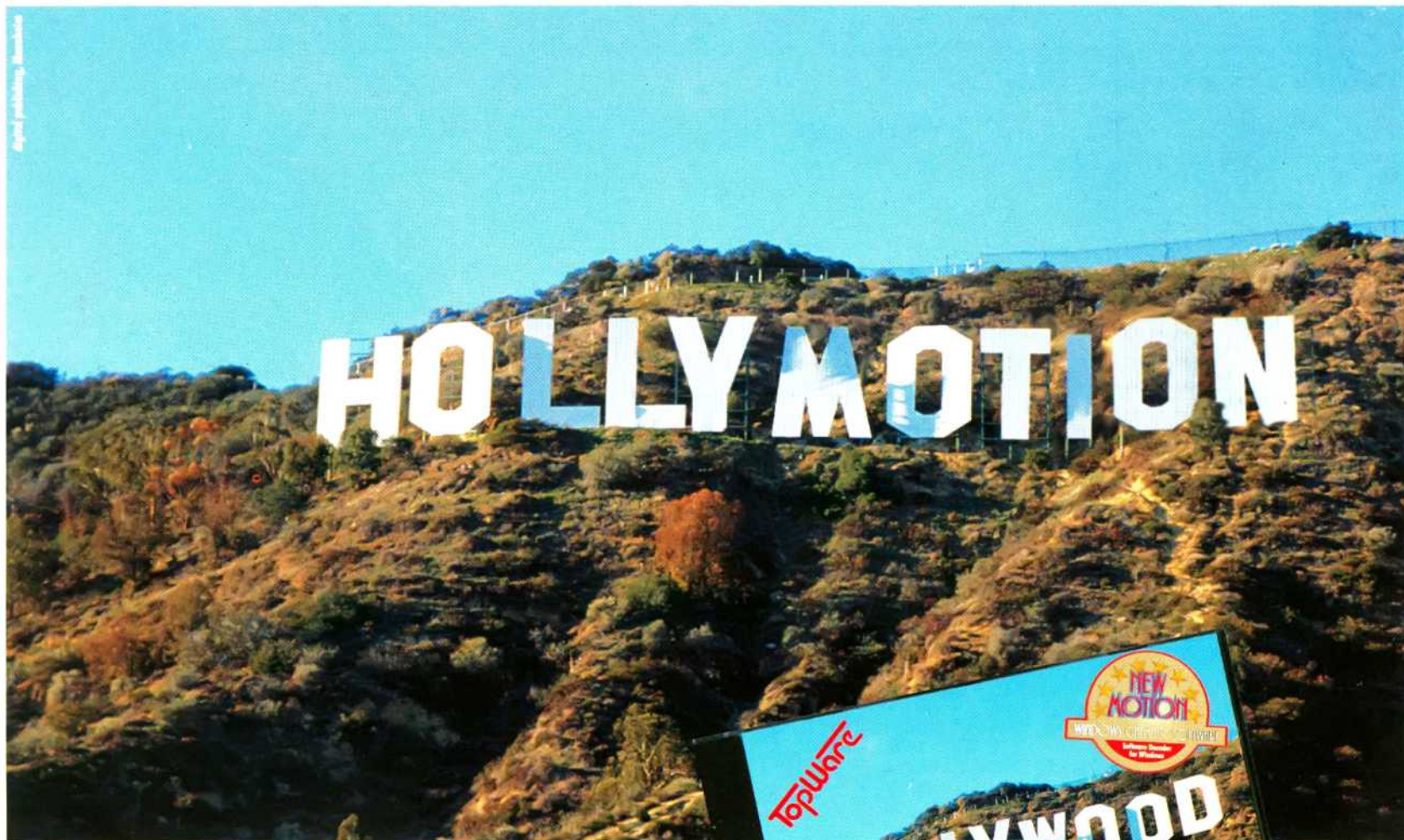
Dank unserer jahrelangen Erfahrung im Bereich der Printmedien und seit geraumer Zeit auch in der CD-ROM-Herstellung sind wir ein Unternehmen, das flexibel und effizient die traditionellen wie auch die neuen Möglichkeiten der Präsentation zu nutzen versteht. Wenn Sie also einen kompetenten Partner suchen, der Sie gern fachkundig berät und in dessen Händen Ihr Projekt von der Planung bis zur Herstellung gut aufgehoben ist, dann sollten Sie sich an die nachfolgende Adresse wenden.



PROLIT STUDIO GMBH
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN
TEL. (089) 4 60 61 06
FAX (089) 4 60 32 15

BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE



SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEG, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing“ der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)



Telefon
02369-916710
INFO-LINE
02369-916790
Telefax

Unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich im gutsortierten
Fachhandel und den führenden
Konsumentenmärkten.

Software
WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ PREISWERT!

TopWare