



1/2'96

DAS MAGAZIN FÜR INTERAKTIVES ENTERTAINMENT VON CD

JANUAR FEBRUAR



SPIELE

PLUS CD

REBEL ASSAULT II * THE DIG
FIFA SOCCER 96 * BLEIFUSS
POLE-POSITION * SPACE MARINES

SOFTWARE

VOODOO LOUNGE INTERAKTIV
MAX CITY GUIDE
MPEG-MOVIES * LERNPROGRAMME

HARDWARE

NEUE KOMBI-KARTE FÜR PC
NEUES ZUBEHÖR FÜR PLAYSTATION



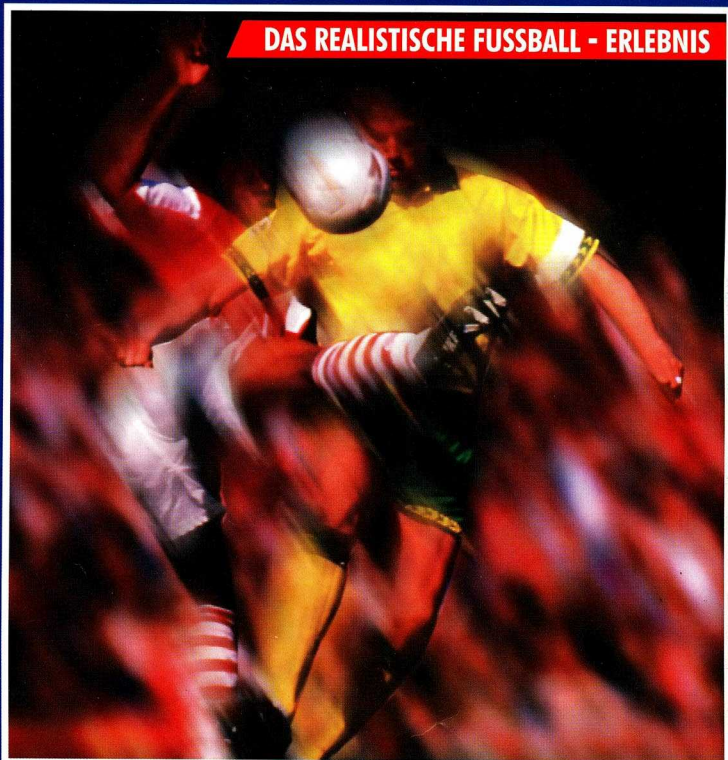
INFORMATION & ENTERTAINMENT

ENTSTEHEN
INTERVIEW
MULTIMEDIA
NETWORK
ONLINE-GAMES
WANDKALENDER
CHARTS
LÖSUNGSHILFEN

FÜR DIE SYSTEME
PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, CD-I, SATURN,
PLAYSTATION



rain **soccer**



rainSoccer bietet Fußball total:

- Realistische Bewegungen durch Motion-Capturing von internationalen Spitzenspielern.
- Freie Betrachtung des Spieles aus allen Kameraperspektiven durch das True3D™-System.
- Auswahl aus 44 internationalen Teams.
- 22 interaktive Spieler mit jeweils 8 verschiedenen Eigenschaften.
- Organisation eigener Meisterschaften.
- Bis zu 5 Spieler an einem PC möglich.
- Netzwerk-Option für bis zu 20 Spieler.
- Wiederholung aller Spielzüge möglich
- Videoleinwand im Stadion.
- Perfekte Simulation der Fußballwelt durch intensive Zusammenarbeit mit SAT.1 Sport und Jörg Wontorra.

Der Action-Kick !!!

rainSoccer - Fußball wie auf dem Rasen: schnell, action-geladen und spannend bis zur letzten Sekunde ...

SAT.1

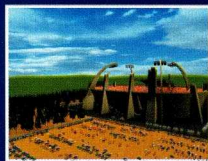


CD-ROM
MULTIMEDIA

Vertrieb: Rushmore GmbH, Berliner Straße 6, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/6070, Fax: 02131/607111
 Vertrieb: Umbel, Erenberger Straße 24, 40460 Düsseldorf, Tel.: 0241/52985, Fax 0241/52430
 Schweiz: ABC-Spielplatz AG, Bahweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 061/7852960, Fax 061/7851222
 Österreich: ABC-SPIELPLATZ GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark,
 A-6840 Gültz, Tel.: 05523/58510, Fax: 05523/64794

produced under licence by
GREYWOOD
 ENTERTAINMENT
 A FUNSOFT COMPANY

ranTrainer2



DIE NEUE HERAUSFORDERUNG

Fußball hautnah!

Als Ergänzung zum actiongeladenen *ranSoccer* sind Sie hier der Trainer Ihres Teams. 90 Trainingszenen erläutern filmisch verschiedene Trainingsmethoden. 135 Interviews holen nach einem harten Spiel das letzte aus Ihnen 'raus, wenn es wieder einmal darum geht, das frühe Pokalaus zu beschönigen. Mehr als 60 Moderationen aus dem original SAT.1 *ran* - Studio simulieren die Sendung am PC.

S-VGA Grafiken. Die Sendung *ran*, Interviews und das Training des Vereines werden mit mehr als 45 Minuten Videosequenzen filmisch im Spiel präsentiert. Die Originalszenen wurden mit einem Bundesligisten und Helmut Schulte gedreht. Livekommentar des Spielgeschehens von Johannes B. Kerner - mehr als 750 Texte wurden aufgenommen. Das Fußballspiel selber wird in Echtzeit berechnet und mit mehr als 6000 verschiedenen Animationsstufen der Spieler aus der isometrischen 3D-Ansicht präsentiert.

Was wollen Sie mehr?

SAT.1



CD-ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

A FUNSOFT COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/6870, Fax: 02131/687111 - Profsoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Ummendorf, Tel.: 0541/122905, Fax: 0541/122470 - Schweiz: ABC Spielball AG, Bahnhof Nord, CH-Sevelen, Tel.: 001/7032960, Fax: 001/7031222 - Österreich: ABC SPILBALL GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6880 Götzis, Tel.: 05523/58310, Fax: 05523/64754

STAR RANGERS

DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschürken. Mit ihren überlichtschnellen Kampfjägern sorgen sie für Recht und Ordnung in der Galaxis. Schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines waffenstarken Hyperjets und gehen Sie mit Laser, Partikelkanone und Torpedowerfer auf Alienjagd. Wer Sieger in diesem galaktischen Schachspiel bleibt, entscheiden nicht nur die Künste am Feuerknopf: Bevor Sie in heiße Raumgefechte mit unbekannten Gegnern einsteigen, planen Sie Ihre Routen durch die Milchstraße nach taktischen Erwägungen. Nicht alle Wege durch die Raumsektoren führen dabei zum Erfolg. Strategische Sackgassen und feindliche Hinterhalte machen den Raumpolizisten das Leben schwer. Nur gut, daß Sie sich auf Ihren Flügelmann verlassen können, der Ihnen hoffentlich den Rücken freihält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann im Arcade-Modus alle komplizierten Flugmanöver einüben, bevor es im Campaign-Modus richtig zur Sache geht. Drei Schwierigkeitsabstufungen fordern gleichermaßen Neulinge, wie alte Hasen im Raumkampfgeschäft.

FEATURES:

- Explosiver Realismus durch hochauflösende Super-VGA Grafik
- Übungsstunden im nervenzerfetzenden Arcade-Modus
- Großer Strategieteil im Campaign-Modus
- Realistische Raumnavigation, freie Routenplanung und Energie-Management
- Individuelle Schwierigkeitsabstufungen

Kompatibel
mit
Windows 95



MS-DOS
CD-ROM



SOFTWARE 2000



EDITORIAL

PROSIT NEUJAHR!

Na, alle Raketen bereits verschossen? Allen Sekt versoffen und alle guten Vorsätze vergessen? Nicht so wir: Die erste Ausgabe für das noch junge Jahr 1996 liefert wieder einmal seitenweise Unterhaltung für Multimedialisten aller Systeme (wobei auch und gerade der Messe-Rückblick auf die „Computer '95“ viel Interessantes hinsichtlich der kommenden Hard- und Software bietet) sowie mehr Hintergrundinfos und Interviews denn je zuvor. Und wer das Heft mitsamt der CD erworben hat, kommt ebenfalls in den Genuß etlicher Verbesserungen – wovon der vermehrte Stoff für Amigas und Macs, das interaktive Multiformat-Magazin mit über 50 Prozent mehr Videos und die schicken Mega-Demos für den PC nur einen kleinen Teil darstellen!

DAS ZAUBERKÄSTCHEN

Die größten Fortschritte verdankt unsere Beilagscheibe einer allerdings kleinen schwarzen Box namens „DeltaScan Pro“. Diese High-Tech-Innovation aus dem Profibereich ermöglicht es uns nämlich, ab sofort auch eigenhändig Videos in SVGA-Qualität (sogar Truecolour und eine Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln sind damit möglich) von Spielen für das CD-Magazin zu erstellen – bislang waren wir diesbezüglich ja auf VGA-Programme beschränkt! Ein feiner Zusatzeffekt des

Geräts ist, daß damit nun auch jederzeit Bildschirmfotos in Super VGA gegrabbt werden können, womit auch der Hefteinhalt zukünftig noch schärfer sein sollte. Quasi bildlich gesprochen...

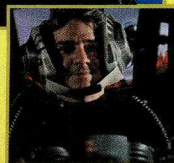
DIE ERPRESSUNG

Keine Fortschritte hat dagegen unsere Karriere als Erpresser gemacht: Mit viel Mühe überredeten wir unseren Herausgeber zu einem kleinen Starauftritt im Joker-TV auf der neuen CD (der Beitrag nennt sich „Die besinnliche Moritat von Ali, dem possierlichen Alien“ und ist gewiß einer der heißesten Oscar-Abräumer des Jahres – unser Oskar wurde bereits abgeräumt...); allerdings mit dem Hintergedanken, ihm dann unter Androhung von Veröffentlichung des Rohmaterials eine Gehaltserhöhung abpressen zu können. Hat nicht geklappt, Big Mike ging nicht auf unsere berechtigten Forderungen ein. Geschieht ihm also ganz recht, wenn das peinliche Chef-Porträt jetzt in Druck ging.

PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN

Kürzlich hat eine US-Studie ergeben, daß die Multimedia-Euphorie verfrüht sei und die Konsumenten mit entsprechenden Dienstleistungen und Programmen überfüttert würden – das Angebot wüchse schneller

als die Nachfrage. Allein, uns fehlt der rechte Glaube: Von Gutem hat man schließlich nie genug, oder? Deshalb gibt es am Kiosk ab sofort die JOKER HIT COLLECTION (die Erstausgabe bietet für nur 19,80 DM die Vollversion des aufwendigen und komplett deutschen CD-Adventures „Die Höhlenwelt Saga“ nebst gedruckter Anleitung, Story, Test und Komplettlösung!) sowie den PC JOKER TOTAL, eine 14,80 DM günstige Version unseres Schwestermagazins mit irrandvoller Beilagscheibe. Hier wartet zwar kein so geniales Magazin wie auf der hiesigen CD, dafür gibt's Tonnen von Demos, Spielen, Shareware und Patches für den PC!



SPIELE

PC CD-ROM

Albion	36
Bermuda Syndrome	26
Bleifuß	80
Caesar 2	93
Caribbean Disaster	92
Das Dschungelbuch	94
Fatal Racing	82
FIFA Soccer 96	86
Destruction Derby	82
Indy Car Racing 2.0	82
Kurztests: Budget	95
Pole Position	84
Rebel Assault II	22
Space Marines	38
Stonekeep	92
Talisman	33
TFX: Eurofighter 2000	93
The Dig	32
Time Gate: Knight's Chase	93
Torin's Passage	32
Turrican 2	94
Worms	88

MAC

Dungeon Master II	94
Rebel Assault II	22
Worms	88

AMIGA & CD³²

Alien Breed 3D	92
Worms	88

3DO & CD-i

Die Wachsmalstiftfabrik	75
Lost Eden	75
Micro Machines	75
Monty Python's Invasion	75
Pac-Panic	75
Rebel Assault II	22
Rise of the Robots	75

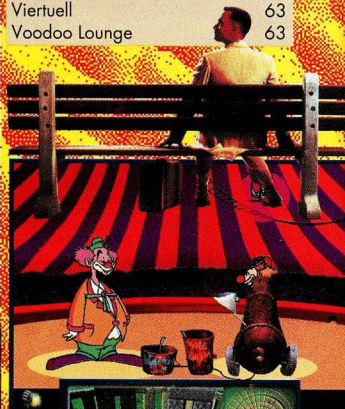
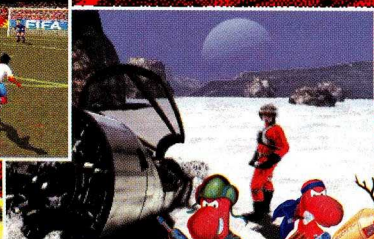
SATURN & PLAYSTATION

Bermuda Syndrome	26
FIFA Soccer 96	86
PGA Tour 96	94
Shinobi X	90
Tekken	92
Virtua Fighter Remix	93
Worms	88

SOFTWARE

PC CD-ROM

Circus!	66
Comet Chasers	70
Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad	67
Die interaktive Reise durch das Leben Jesu	62
God's Groove: Rain Falls	71
Kontakt mit dem Universum	70
Kon-Tiki Interaktiv	64
Mäusejagd im Grandhotel	66
Max City Guide '96	60
Medici	72
Nikolaikirche	62
Pumuckl - Klabaüterjagd	67
Rummelsdorf hoch zwei	66
Russian Warships	71
The Cranberries:	
Doors and Windows	72
Viertuell	63
Voodoo Lounge	63



SPIELE: Gute Unterhaltung im neuen Jahr garantieren bereits die ersten Highlights auf den verschiedensten Systemen – etwa das sportliche „FIFA Soccer 96“ oder der Sternenkrieg mit „Rebel Assault II“. Diesmal mit vielen Entstehungsgeschichten, Hintergrundinfos und Interviews zu den Tests!

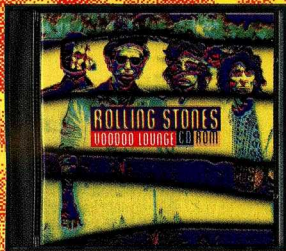
SOFTWARE: Noch nie hatten wir so viele multimediale Programme im Heft – vom Edutainment für kleine und große User über Nützliches bis hin zur schieren Unterhaltung wie interaktiven Musik-CDs und neuen MPEG-Movies. Und auch hier werden die unterschiedlichsten Plattformen bedient.

MAC

Circus!	66
Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad	67
God's Groove: Rain Falls	71
Kontakt mit dem Universum	70
Kon-Tiki Interaktiv	64
Mäusejagd im Grandhotel	66
Max City Guide '96	60
Rummelsdorf hoch zwei	66
The Cranberries:	
Dors and Windows	72
Viertuell	63
Voodoo Lounge	63

CD³² & CD-i

Neue MPEG-Movies	74
The Cranberries:	
Doors and Windows	72



TIGRIS

Im Golf

Nachdem die Tiger des Golfplatzes zwischen dem und dem Golfplatz sich immer mehr, um die Freizeitanlagen in Golf, werden sich erweisen.



HARDWARE

Die Diamond Edge-Karte	28
Neue Hardware von Philips	30
Zubehör für die Playstation	31

SPECIALS

Messe: Computer '95 Köln	12
Messe: Bits & Fun '95 München	13
Multimedia-Stadtführer: Frankfurt	58
Nachschub für das CD-i:	
Neue Filme und Spiele	74
Online-News:	
Notizen aus dem Netz	44
Online-Spiele: Unitopia	42
Preis ausschreiben:	
Die CD-i-Competition	76
Preview: Z	14
Preview: Neues von Black Legend	16

RUBRIKEN

Abo-Coupon	63
Charts	78
Comic	68
Editorial	5
Impressum	56
Joker Shop	96
Kleinanzeigen	56
Leserbriefe	18
News-Schnipsel	9
Lösungshilfen	45
Siegtreppchen	56
Terminkalender/Poster	50
Vorschau	98
Wegweiser	8



HARDWARE: Was ist von den neuen Kombi-Karten für beschleunigte 3D-Grafik und Sound am PC zu halten, was vom aktuellen CD-i-Emulator? Was hat man sich unter einer interaktiven Stereoanlage vorzustellen? Welche Erweiterungen für die Playstation machen Sinn? Alle Antworten in dieser Ausgabe!

SPECIALS: Es warten informative Mes- senachrichten zur „Computer '95“ und zur „Bits & Fun“, ein Multimedia-Stadt- führer durch Frankfurt, interessante On- line-News, Previews neuer Produk- tionen sowie ein Preis ausschreiben, bei dem es viel Hard- und Software von Philips zu gewinnen gibt.



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 beispielsweise 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 Teilkriterien (normalerweise Grafik, Sound, Steuerung/Motivation) prozentual benotet und zum Gesamturteil zusammengefaßt. Letzteres illustriert in Schritten von je zehn Prozent unser „Diskus“-Mascottchen mit einem passenden Gesichtsausdruck.

DIESE FRATZEN SAGEN ALLES...

bis 10%



11% bis 20%



21% bis 30%



31% bis 40%



41% bis 50%



51% bis 60%



61% bis 70%



71% bis 80%



81% bis 90%



über 90%



Unterhalb der Bewertungsbox befindet sich die Technik-Ecke, in der Angaben zum unterstützten System, der erforderlichen Hardware-Konfigu-

ration (besonders interessant bei PC-Soft) und zu eventuellen Besonderheiten des getesteten Programms stehen.

DIE CD ENTHÄLT:

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

AIBION
BERMUDA SYNDROME
BLEIFUSS
FATAL RACING
FIFA SOCCER 96
GABRIEL KNIGHT II
INDYCAR RACING 2.0
MAX CITY GUIDE
REBEL ASSAULT II
SHELLSHOCK
THUNDERHAWK 2
TORIN'S PASSAGE
Z

sowie Messeberichten zu
COMPUTER '95
BITS & FUN '95

und Spezialbeiträgen wie
JOKER-TV: ALI, DAS POSSIERLICHE ALIEN
WETTBEWERB LESERCLIP



SPEED
SPOOGY
TETREN

2.4. PC-Demos zu
THE HIVE
IN THE FIRST DEGREE
WING COMMANDER IV

2.5. PC-Patches zu
BOOTCOMMANDER (für DOS4GW-Games)

CELEBRITY POKER
COMANCHE
FALCON
SIM CITY (Grafiken)
SIM TOWER
STEEL PANTHERS
TOP10-PATCH (von Electronic Arts)
US ATLAS
WEREWOLF



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 sehr einfach installieren, indem man im Hauptverzeichnis der CD den Befehl „DEMO“ aufruft und dann den Anweisungen folgt. 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-Schubladen keinen Ärger verursachen: Man wechselt per „Shell“ ins Amiga-Verzeichnis („CD CDO:AMIGA“) und ruft dann den DMS-(Ent)Packer mit „EXECUTE RENNIMICH.EXE“ auf. Zudem muß man ein ISO-fähiges Filesystem haben, was aber bei fast jedem der Fall sein sollte.

Die Videos des Magazin-Teils lassen sich auf Wunsch auch im Fullscreen-Modus abspielen. Dazu klickt man auf die hier abgebildeten und während des Videos eingeblendeten Größer- und Kleiner-Buttons. Na, dann viel Spaß!

2. Die DOS-Partition mit

2.1. Amiga-Spieldemos zu

CENTER COURT TENNIS
COALA
JAKTAR (3 Disks)
TINY TROOPS
WORMS (3 Disks)
X-TREME RACING

2.2. Amiga-Demos
ABSTRACT (2 Disks)
LOGIC (2 Disks)
ZOOMBI

2.3. Amiga-PD
APPLE JACK
DARK ANGEL
DMS II
DUCK DODGERS
JELLY OTHELLY



3. Die Mac-Partition mit

3.1. Spieldemos und Shareware für den Mac

ANIMAL BABIES
CASTLES
DESCENT
FLASHBACK
FULL THROTTLE
GUY SMILEY VERSUS THE MONSTERS
POWER PETE
POWER PETE CHEATER
POWER PONG
PROFESSOR PONICS
TANGRAM

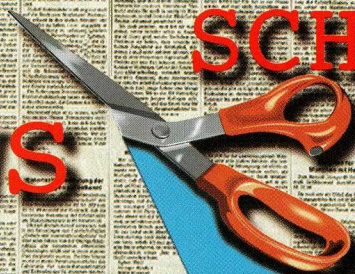
3.2. Mac-Utilities (Shareware)

3D-TV
DO IT ALL
ECLIPSE
MAC BARTENDER
MICROPROJECTS
ROKKAKU-DAIOH
STEREOGRAM MAKER PRO



NEWS

SCHNIPSEL



DER WANDSCHMUCK

Was tun, wenn man als Softwarehaus zur Jahreswende mit jeder Menge schicker Spiele-Artwork dasteht? Bei Software 2000 hat man einen sündteuren Hochglanzkalender daraus gebastelt, den unsere Leser jetzt sündhaft preiswert bestellen können!

Getreu dem Motto „Besser spät als nie“ haben wir einige Exemplare des großformatigen Kunstdruckkalendariums von

1996 für Euch reserviert. Für nur 36,- DM (plus 6,50 DM Portogebühren bei Vorkasse oder als bloß in Deutschland mögliche Nachnahme-Sendung) bekommt Ihr damit zwölf bildschöne Cover-Grafiken wie die zu „Talisman“ oder „Space Marines“ sowie sämtliche deutschen Feiertage in Rot – aber kein bißchen Werbung! Den edlen Termin-Druck gibt's allerdings nur unter Termindruck, denn erstens bleibt das Jahr nicht stehen, und zweitens kann-

ten wir Euch bzw. uns den exklusiven Wandschmuck nur in geringer Auflage sichern. Also schreibt am besten noch heute an den:

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



DAS AMIGA-ARCHIV

Amiganer, aufgepaßt, hier kommt die ultimative Software-Sammlung: Das **Aminet Set 2** enthält auf vier CDs das komplette Angebot der populären PD-Serie seit Februar

95 – also Tools, Utilities, Demos, Spiele und allerlei Shareware in rauhesten Mengen! Die geforderten 59,- DM sind damit schon fast ein symbolischer Preis, die nachfolgende

Bestelladresse ist aber dennoch hieb- und stichfest:

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Tel.: 0201/78 87 78

EIN BÖSER SCHNITZER

...ist Sony/Psygnosis bei der aktuellen PC-Umsetzung des Futuro-Racers **WipeOut** unterlaufen. Um genau zu sein, waren es sogar mehrere (schwächere Grafik, schwach-

mige Steuerung, kaum Spiel Spaß), weshalb sich unser Schwestermagazin PC JOKER auch bloß zu schmalen 46 Prozent in der Gesamtwertung durchringen konnte – die im

krassen Gegensatz zu den stolzen 82 Prozent der in der letzten Ausgabe getesteten Version für die Playstation stehen. Seid also gewarnt, Ihr PC-Gleiter!



DAS DIGITALE FURZKISSEN

Die Theorie klingt zumindest originell: Man schließt den Soundkarten-Ausgang seiner DOSE (oder andere Lärmquellen) an ein Gerät an, welches Schall in Schwingungen umwandelt, und schnalle sich das Teil um den Wanst!

In der Praxis bleibt von der versprochenen neuen Sound-Dimension beim **Interactor Kissen** von Aura indessen nur Schall und Rauch, auch wenn es längst nicht so sperrig ist wie der Mitte letzten Jahres an gleicher Stelle vorgestellte Normal-Interactor. Das Ergebnis ist nämlich mehr als eintönig: Begleitet von immer noch quäkig-brummigen Geräuschen, erhält der Träger dieser seltsamen Bauchbinde (etwa bei Explosio-

nen am Screen) herzhafte Stöße auf die Rippen und fragt sich, was der Quatsch eigentlich soll – insbesondere, wenn er volle 199,- DM dafür gelöhnt hat. Hat man da noch Töne? Wir nicht, aber der Fachhandel und der Vertrieb haben welche:

Siemssen & Co.
Palmaille 65
22767 Hamburg

AUS-GELEIHEN

Das Ende kam am Ende schnell und schmerzlos: Ende Oktober trafen sich im Offenbacher Arabella-Hotel die Mitglieder des **Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland** zu ihrer jüngsten Vollversammlung, um durch einheitlichen Beschluß gegen die weit verbreitete Praxis des Soft-

ware-Verleihs in Videotheken und Spielshops zu votieren. Das fiel dem VUD deshalb leicht, weil man erstens fürs legale Ausleihen natürlich auf die jetzt verweigerte Genehmigung der Hersteller angewiesen ist – was nach allgemeiner Rechtsauffassung übrigens auch für sogenannte „Club-Modelle“ gilt,

bei denen man keine Leihgebühren, sondern Mitgliedsbeiträge zahlt. Und weil zweitens die Verbandsmitglieder das Geschäft nun mal lieber an der Ladenkasse machen.

VUD-Geschäftsführer und Verleihnix Hermann Achilles



DIE COMPUTER-KONSOLE

Wer sein CD³² in einen vollwertigen A1200 verwandeln möchte, dem steht neben dem bis dato wohl bekannten „SX³²“ demnächst eine weitere Möglichkeit des Aus- bzw. Anbaus offen.

Bei HK-Computer hat man hierfür mit dem **Vector Shuttle** nämlich eine zwar voluminöse, aber dennoch sinnreiche Ergänzung gebastelt. Das Gerät wird dann un-



ter die Konsole gestellt und bietet intern Platz für die (derzeit allerdings nicht erhältliche) MPEG-Cartridge, eine 3,5"-Festplatte und RAM-Erweiterungen (PS/2-SIMMs). Eine batteriegepufferte Uhr ist schon drin; zu haben ist die Box für 499,- DM bei:

**HK-Computer
Tel.: 0221/36 90 62**

95 OFFENE FENSTER

der Veröffentlichung nicht ganz so stürmisch wie erwartet durchsetzen konnte, hat Microsoft wohl bald besser lachen.

Die ersten nur in den neuen Fenstern laufenden Spiele gibt es ja schon, und der Nachschub ist wortwörtlich vorprogrammiert. So gab beispielsweise die renommierte Softwareschmiede Electronic Arts jüngst bekannt, daß sämtliche Titel in Zukunft entweder speziell auf **Win 95** zu-

geschnitten oder zumindest voll kompatibel sein werden. Mit ähnlichen Aussagen weiterer Firmen ist schwerstens zu rechnen, höchste Zeit also, daß nun wirklich alle Grafikkarten-Hersteller endlich die erforderlichen Treibersets bereitstellen. Denn wer zu spät kommt, den bestraft das Leben – bzw. ein Entertainment-Markt, der am PC im Laufe dieses Jahres mit höchster Wahrscheinlichkeit voll auf das neue 32-Bit-Betriebssystem umschwenken wird!

ANSCHLUSS GESUCHT

Die Telefonnummern-CD „D-Info“ war eines der meistgekauften Programme des letzten Jahres – und eines der bekanntesten obendrein, kam es doch im Herbst zum medienwirksamen Prozeß der Telekom gegen den Hersteller...

Daß die Niederlage der offiziellen Postler gegen TopWare allerlei Nachahmungstätiger auf den Plan rufen würde, war absehbar; mit der **Tele-Info CD** liegt nunmehr auch ein entsprechendes Produkt des Tele-Info Verlages vor. Für 49,90 DM handelt man sich dabei rund 33 Millionen geschäftli-

che und private Telefonnummern aus Deutschland ein, die sich nach verschiedensten Kriterien durchsuchen und ausdrucken lassen: Postleitzahl, Ort, Vorwahl, Name, Straße oder Hausnummer. Schade bloß, daß auf der mit zumindest 8 MB RAM und unter „Windows“ laufenden Scheibe

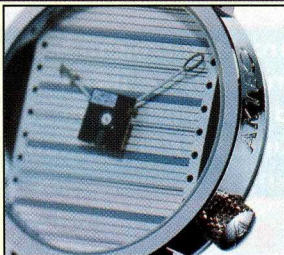


nirgendwo von Updatemöglichkeiten die Rede ist.

COMPUTER-ZEIT

Eine Armbanduhr hat ja nun jeder, wobei selbst die neueste Swatch keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervorscallt – aber mit dem Themen-Chronographen „Informatik“ kann sich der Computer-Individualist noch profilieren!

Die neue Medizin gegen digitale Profilneurose kommt von Akteo und ist erstaunlicherweise ausgerechnet ein analoger Quarz-Wecker. Hinter dem ebenso stilvollen wie wasserdichten Gehäuse



(schwarz, versilbert oder vergoldet) des Zeitmessers steckt mit Jean-Christophe Mareschal ein echter französischer Designer, weshalb diese Armbanduhr auch je nach Ausführung 139,- DM bis 199,- DM kostet. Kein Pappenstiel, doch werden in der Produkt-Serie ja wohlhabendere Zielgruppen ebenfalls mit einem Spezialist bedient, etwa Architekten, Optiker oder Tennisspieler. Wenn Bumbum-Boris auch gern vor dem Computer sitzt, dann hat er jetzt aber echt Schwierigkeiten, sich zu entscheiden!

NEUE RINGE FÜR DEN SATURN

Segas neuestes Flaggschiff kann demnächst noch einiges mehr als bloß CD-Spiele abspulen: Durch Erweiterungen für Cineaste und Netsurfer schwenkt die Konsole jetzt endgültig in einen multimedialen Orbit ein!

Zum einen hat Sega da kürzlich die Video CD MPEG-Karte für knapp über 300 Mark auf den

Markt gebracht, zum anderen will man bald sogar eine Domäne des Computers erstürmen: das Internet. Mitte des Jahres soll das Saturn nämlich via Modem auch auf die Daten-Autobahn fahren können, wobei ein Fernseher den Monitor ersetzt und ein derzeit noch in der Entwicklung befindliches Keyboard die unumgängliche Tippslei ermöglicht.



PHILIPS GANZ PLAKATIV

Will jetzt immer an der Wand lang: **Alfons Mencke**, Marketingleiter von Philips Media

Rechtzeitig zu Weihnachten schoß Medienriese Philips eine bundesweite Plakatkampagne für sein CD-i ab – das bisher auf TV-Werbung konzentrierte Marketing (mit Mirco Nontschew aus der „Samstag Nacht“-Show von RTL) fiel im Gegenzug dem

Rotstift zum Opfer. Ob die mittlerweile etwas in die Jahre gekommene Multimedia-Konsole damit wohl aus der Marktnische zu holen ist? Wollen wir's hoffen, billiger dürfte das neue Werbekonzept schon mal auf alle Fälle sein...

DER POWER-AMIGA

Trotz aller erfreulichen Entwicklungen rund um die „Freundin“ wird der ehemalige Commodore-Rechner immer noch vielerorts totgeredet – bei Phase 5 will man die Skeptiker jetzt mit einer neuen PowerPC-Karte zum Schweigen bringen!

Als Prozessor soll das aktuelle Herz des PowerMacs Verwendung finden, und Mitte des Jahres steht die Markteinführung zu erwarten; erste Schätzungen belaufen sich auf einen Verkaufspreis von etwa 1.000,- DM. Gut, für Otto Normal-Amigo wird sich

die Investition weniger lohnen (zumal in puncto Software-Kompatibilität wenig Gutes zu erhoffen ist...), für professionelle Multimedia-Macher mit High-Tech-Equipment hingegen um so mehr. Diese Einschätzung teilt offenbar auch die Escom-Tochter und Amiga-Mutter Amiga Technologies, will man dort doch Ende 96 eine ähnliche Erweiterung im Sortiment haben – genau wie einen ausgewachsenen RISC-Amiga, der in seinen Leistungsdaten die derzeitige Pentium-Generation bei weitem übertreffen soll!



MESSE COMPUTER 95

Die traditionsreiche Messe in der Rheinmetropole präsentierte ihren Gästen vor allem Amiga-Hardware und viel neue Soft für den PC – die angekündigte Konsolenoffensive blieb jedoch weitgehend aus.

Rund 65.000 Besucher staunten zwischen dem 10. und 12. November über den rasanten Verkauf der neuen A1200-Modelle von AMIGA TECHNOLOGIES. In puncto Software nachschub für die „Freundin“ sah es dagegen düster aus, und auch an der Konsolenfront ließen sich nur ganz vereinzelt Neuzugänge in Köln blicken. So kündigte SOFTWARE 2000 für März das Jump & Run RECORD OF ELF SAGA für Sonys Playstation an, ansonsten hatte nur ELECTRONIC ARTS eine größere Systemauswahl auf der Release-Liste: u.a. FIFA 96 für Playstation und Saturn, SYSTEM SHOCK für den Mac und NHL HOCKEY 96 für das 3DO. Als PC-Eigner wurde man dafür richtig verwöhnt mit frischen Bytes; hier nur eine kleine, aber fein alphabetisch sortierte Auswahl der wichtigsten Titel:

ASCON

Trotz des Namens hat **DAS HEXAGON-KARTELL** nichts mit Handel & Wandel zu tun, hier läßt vielmehr ein Heli-Simulator der Extraklasse die Rotoren warmlaufen.

BLACK LEGEND

Die im Februar startende Reise **EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK** wird ein Abenteuer mit viel schwarzem Humor, **DER SEELENTURM** hingegen eine PC-Umsetzung des beliebten Amiga-Adventures in Iso-3D.

BLUE BYTE

Eine Unterwassersim der utopischen Sorte steht den PC-Schiffen demnächst bei der **SCHLEICHFAHRT** ins Haus, und auch **DIE SIEDLER II** wetzen in Mülheim schon ganz strategisch die Pflugscharen.

IKARION

Das 3D-Weltraumrennen **BATTLE RACE** und ein Actionadventure namens **PROJECT PARADISE** stehen im ersten Quartal an; etwas später folgen das Robo-Stra-

tegal **GOTHIC MACHINES**, die Panzer-Sim **TANK ASSAULT** und das Rollenspiel **PURGATORY**.

MAX DESIGN

In absehbarer Zukunft wird die Panzer/Flug-Simulation **STRIKE BASE** abheben, im März startet dann das Comic-Adventure **PETKO** in den Urlaub, und im Sommer setzt eine historische Handelsfregatte die Segel: **1602**.

MICROPROSE

Die amerikanischen Meistersimulanten haben zur Abwechslung mal ein komplett deutsches Produkt in der Mache: Der **TEAMCHIEF** ist von Beruf Fußballmanager und verspricht dem Heimsporler viel taktisches Vergnügen.

SOFTWARE 2000

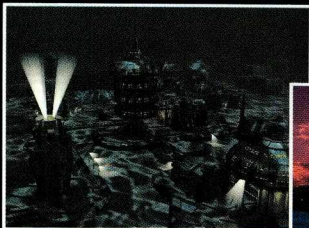
Im Februar ist unter SF-Strategen **TOTAL CONTROL** gefragt, im April biegt der **FORMEL 1 MANAGER** in die Boxenstraße ein. Im Lauf des Jahres kommen dann auch die ersten Titel der neuen **LIVING CLASSICS**-Serie heraus; dabei handelt es sich um Digi-Versionen klassischer Leseabenteuer mit animierten Bildern – den Anfang machen **DIE SCHATZINSEL** und **DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE**. (in)



Der Joker-Stand in seiner ganzen Pracht



Die Elf-Saga von Software 2000



Eine Schleichfahrt, die ist lustig!



Hart am Wind anno 1602



Die Manager nehmen das Steuer in die Hand: Formel 1 Manager



Kaum war in Köln der Alltag zurückgekehrt, feierte diesseits des Weißwurstäquators die „Informations- und Verkaufsshow für Computer und Kommunikation“ zwischen dem 24. und 26. November ihr Debüt.

HARD- UND SOFTWARE

Die reinen Zocker unter den rund 32.000 Besuchern dürften vom Angebot der neuen Messe wohl etwas enttäuscht gewesen sein, denn aktuelle Spiele hatte bloß APPLE für den Mac parat: Über eine große Leinwand flimmerten **FULL THROTTLE** und **AL UNSER JR. RACING**, und der Flug **F/A-18 HORNET 2.0** wurde sogar im „3-Monitor-Modus“ vorgeführt. Als Konsolen- oder PC-Besitzer konnte man sich hier zwar recht günstig mit bereits veröffentlichten Games (plus Büchern und Hardware aller Art) entdecken, aber richtige Neuheiten gab's nicht zu entdecken – es war ja auch kein einziger Spielehersteller mit einem eigenen Stand vertreten.

Die Amiganer wiederum bekamen ungefähr dasselbe wie bei der **COMPUTER '95** geboten: Mit dem VR-Helm **I-GLASSES!** von **VIRTUAL PRODUCTS** konnten sie durch ein 3D-Demo im Stil von „Comanche“ fliegen; auch **ANGELA SCHMIDT** („DiskKey“) war vertreten und erzählte Anekdoten über ihre Mitarbeit an den **MEETING PEARLS**-CDs. Außerdem war von **AMIGA TECHNOLOGIES** zu erfahren, daß das sehnlich erwartete Quadrospeed CD-Laufwerk **Q-DRIVE 1241** jeden Moment auf den Markt kommen muß. Die vielversprechende **POWER PC-KARTE** von Phase 5 (mit RISC-Technik, Preis vermutlich um die 1.000,- DM) wurde hier leider noch nicht vorgeführt, statt dessen beschäftigte man die Kids am Stand mit **PIN-BALL ILLUSIONS**.

INFO- UND ENTERTAINMENT

Außer diversen Branchengrößen wie IBM, SIEMENS oder MICROSOFT waren auch etliche Händler, Distributoren und kleinere Hersteller in München – u.a. VOBS, PLAYCOM, MAGNA MEDIA und DYNAMICS, wobei letztere den neuen Joystick **COMPETITION PRO 3DEE** präsentierten. Aber vor allem war die komplette Riege der Online-Dienste angetreten, von AOL/BERTELSMANN über T-ONLINE bis hin zu allerlei Internet-Anbietern. Für sparsame Digi-Surfer war das natürlich ein Dorado, sie konnten sich kaum retten vor Softwaregeschenken und Einladungen zum kostenlosen Netzbummel.

Als recht informativ erwiesen sich die Talkrunden und Vorträge: GUIDO HENKEL von ATTIC sprach kluge Worte zu „Traumberufen“, CHRISTOPH FISCHER von der Uni Karlsruhe klärte über Viren, Hacker etc. auf, und GEORG LUCAS' Firma INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC hatte eine Vertreterin geschickt, die über Computerticks im Film referierte. Last not least gab es einen „Fun Park“ für Skater, eine grell inszenierte Versteigerung mit den Footballern von den MUNICH COWBOYS, die Live-Produktion der TV-Sendung HUGO, „Bleißfuß“-Wettbewerbe und einen eher laschen Rave für Techno-Freaks.

Fazit: Insgesamt war die Premiere durchaus gelungen, auch wenn die Veranstalter ihr (zu) bunt gemischtes Konzept vielleicht noch einmal überdenken sollten – bis zum nächsten Mal! (mm/r/st)



Die Diskussionen waren ein Highlight der Show



Net-Surfen bei T-Online



Der gut besuchte Amiga-Stand



Die Mac-Hornisse hebt ab



Cheerleader heizen die Verkaufsschau an

Z

Wenn die Robot-Armeen von Warner Interactive auf den Pfaden von „Command & Conquer“ aufmarschieren, ist schnelles Durchladen angesagt: Auf die Bleispritze wartet actionreiche Echtzeit-Strategie vom Feinsten!



Panzer rollen an die Front

Stolze vier Jahre Entwicklungszeit benötigten Bitmap Brother Eric Matthews („Chaos Engine“) und sein 14köpfiges Programmerteam für dieses opulente Schachfest, das bald auf dem PC und Multimediale veranlagten Konsolen gefeiert wird. Zu bestaunen gibt es dann allein schon 30 Minuten an gerenderten 3D-Fullscreen-Zwischensequenzen; je nach Hardware werden weitere Grafik-Leckerbissen serviert – darunter schicke Rotationseffekte und Spriteskalung in Echtzeit. Auch die einzelnen Einheiten sind unglaublich aufwendig animiert, können bis zu 40 verschiedene Aktionen durchführen und ver-

fügen über mehr Intelligenz als so mancher Mensch: Sie suchen sich z.B. selbständig den besten Weg durchs Gelände, nehmen feindliche Hardware auch ohne ausdrücklichen Befehl unter Beschuß und interpretieren herrissige Befehle kurzerhand sinnvoll um.

Man wird hier eine Roboterarmee mit 18 Waffengattungen kommandieren und damit entweder den Rechner oder bis zu drei per Modem, Nullmodem oder Netzwerk zugeschlachte

Kollegen bekriegen. Der schräg von oben gezeigte Schauplatz besteht aus insgesamt fünf Planeten voller Berge, Flüsse und Wälder, die jeweils mehrere Bildschirme einnehmen, wobei sich die ganze Geschichte auf 20 Szenarien verteilt. Steuerungstechnisch hat man sich die Kampfpraxis etwa so vorzustellen: Via Maus umgibt der Spieler beliebig viele Panzer, Söldner etc. mit einem Rahmen, anschließend erhält diese Gruppe per simplen Klick ihren Marschbefehl. Dabei sollte man als erstes die anfangs noch neutralen Fabriken und Werkstätten auf dem Schlachtfeld erobern, weil sich dort angeschlagene Truppen reparieren und neue produzieren lassen. Um zu gewinnen, muß man das feindliche

Hauptquartier einnehmen, ehedies dem Gegner gelingt.

Im Vergleich mit dem konzeptionell ähnlichen und an der Verkaufsrang sehr erfolgreichen „Command & Conquer“ wird Z noch actionreicher, ohne dabei auf taktische Feinheiten zu verzichten. So kann man etwa anrückende Truppen durch das Sprengen von Brücken behindern, die dann erst mit Spezialfahrzeugen wieder aufgebaut werden müssen. Erfahrene Einheiten erhalten zudem einen Kampfbonus zur Leistungssteigerung, während es andererseits wegen der hier so großzügig verteilten Kunstintelligenz durchaus möglich ist, daß Freund und Feind bei klar erkennbaren Himmelfahrtskommandos vorschnell die Flinte ins Korn werfen.

Was da demnächst auf die Frei-

zeitsöldner zukommt, ist aber nicht nur inhaltlich ausgefeilt, sondern auch komplett deutsch und bietet am PC wahlweise VGA oder SVGA sowie durchgehende Sprachausgabe und explosive Geräuscheffekte. Und Konsolen-Generäle dürfen sich auf weitgehend identische Versionen für Saturn und Playstation freuen! (md)



Heiße Action in eisiger Umgebung



Produzieren auf Robbo komm raus



Die schwere Artillerie greift ein



GENTLEMAN CLUB

Virtual Casino



Monte Carlo *Intimate*

...und das sagt die Presse:

**Bestes getestetes Erotik-Spiel
Multimedia Joker 5/6.95**

**Top-CD
WIN CD-ROM
Guide 2/95**

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

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

**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

Die Legenden leben: NEUES VON BLACK LEGEND

Auch wenn vor den Fenstern finsterster Winter herrscht – die neuen Produkte der schwarzen Legenden sind fraglos dazu angetan, unter Abenteurern und Strategen bunte Frühlingsgefühle zu wecken!

DER SEELENTURM

Beginnen wir mit A wie Actionadventure: In der Amigawelt terrorisiert der Dämon Baalathrok das Volk von Chaybore schon seit letztem Sommer, bald müssen auch die PC-Recken seinen dämonischen „Totokopierer“ abschalten – eine schreckliche Maschine, die ihre Lebensenergie nicht aus der Steckdose, sondern direkt aus dem hiesigen Fantasyreich bezieht. Folglich wird der tapferere Treeac auf die Suche nach sieben magischen Kristallen geschickt, die den Spuk beenden sollen. Und obwohl der Held bereits weiß, daß sich die Klunker in der großzügig angelegten Festung des Bösewichts verbergen, wird er kaum umhinkönnen, der Reihe nach alle 125 Locations abzuklappen, die hier aus der isometrischen Perspektive zu sehen sind. Damit ihm dabei nicht langweilig wird, haben die Programmierer dort haufenweise Skelette, Gnome, Fallen, Sümpfe, Lavaseen, verschlossene Türen, Geheimgänge und kleine Rätsel für ihn vorbereitet. Auf der

anderen Seite entdeckt er aber auch viel Nützliches, etwa Rüstungen, Nahrung oder Kräuter, die sich zu Zaubersprüchen bzw. magischen Waffen für die Echtzeitkämpfe zusammenbrauen lassen. Die ganze (Hintergrund-) Story gibt's übrigens auch als Roman von Michael Schönenbröcher, den Fans der Bastei Lübbe-Serien „Dämonen-Land“ und „Vampira“ als Leserbriefonkel „Monster-Mike“ kennen. Gegenüber den Amigaversionen auf Disk und CD wird die Präsentation auf dem PC dabei um einiges zulegen: Neu gerenderte Objekte, überarbeitete Texturen und stimmungsvolle Lichteffekte sollen die Grafik zu einem optischen Erlebnis machen. Die CD-Musik wird dann zusätzlich von Sprachausgabe unterstützt, und das Leveldesign will man ebenfalls verbessern. Alles in allem also schon mal triftige Gründe für Vorfreude.



EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK

Auch hinter diesem Grafikadventure steckt eine Geschichte von Michael Schönenbröcher, nämlich der „Dämonen-Land“-Roman Nr. 100. Und dabei scheint dem guten Michael der Teufel persönlich die Feder geführt zu haben: Eine alle 250 Millionen Jahre einmal vorkommende Sternkonstellation wird es den Bewohnern der Hölle bald erlauben, wieder auf die Erde zu kommen. Das erzählt jedenfalls die junge Alice ihrem Freund Malcom frühmorgens in der gemeinsamen Wohnküche. Doch so richtig erschüttert ist der Knabe erst, nachdem er erfährt, daß im vertrauten Körper seiner Lebensgefährtin neuerdings eine Dämonin zweiter Klasse steckt – während die Seele seiner Liebsten nunmehr in der Unterwelt schmort! Das alles ist aber noch nicht einmal ein Bruchteil der Katastrophen, die nun in rascher Folge hereinbrechen: Jake und Elwood Blues besuchen mal wieder eine Einkaufspassa-

COLONY WARS 2492

Die Abenteurer haben nun Pause, Michael muß erst mal wieder ein paar Leserbriefbeantwortungen – jetzt sind die Strategen an der Reihe: Am Ende des 25. Jahrhunderts gehört die Erschließung neu entdeckter Planeten durch Roboter und eine Handvoll Ingenieure fast schon zur täglichen Routine. So geschah es auch auf dem rohstoffreichen Ansgar-15, der rechtzeitig zum 1.000sten Jahrestag der Entdeckung Amerikas durch Kolumbus in den Kreis der irdischen Kolonien aufgenommen werden sollte. Doch im letzten Moment kam alles anders – Rebellen probten den Aufstand, Droiden begannen durchzudrehen, und sogar die Jubiläumfeierlichkeiten sind in Gefahr. Alle Hoffnungen richten sich daher auf eine Gruppe von Wissenschaftlern, denen man einen Freiflug nach Ansgar-15 spendiert hat, damit sie dort alles wieder heil machen. Geleitet wird die Expedition vom

Spieler, der sich in Echtzeit durch Eis-, Dschungel- und Wüstenlandschaften schlagen darf, wo jeweils vier bis fünf Missionen auf ihn warten. Er muß dabei nicht nur die Fabriken und Stützpunkte des Feindes einnehmen, sondern gleichzeitig auch eine eigene Infrastruktur aufbauen, um alsbald selbst Roboter für die unterschiedlichsten Einsatzzwecke produzieren zu können.

Trotz des völlig anderen Themas klingt auch diese Geschichte wie ein Roman – und tatsächlich, der bekannte Autor Frank Rehfeld („Arcana“-Zyklus) hat den zugrundeliegenden SF-Thriller „Das Ansgar-15 Komplott“ geschrieben; Black Legend wird ihn dem Spiel sogar als Taschenbuch beilegen. Grafisch ist eine Iso-3D-Landkarte mit 256 Farben unter SVGA angesagt, akustisch die dazu passende Sphärenmusik plus FX. In Sachen Steuerung fliegt die Maus in den Weltraum mit, als Starttermin hat man uns jedoch erst den März genannt. (mash)



ge, ein schwarzer Monolith im Londoner Zoo manipuliert die Hirne von Wissenschaftlern, und der Herrscher der Finsternis entpuppt sich als ein gewisser Herr Nagelkopf, der einem teuflisch gut geheizten Großraumbüro vorsteht... Gottlob ist hier nicht alles so verwirrend. Beispielsweise gibt es genau vier Charaktere, die man per Maus durch die über 160 Locations jagen kann, sowie rund 90 Personen mit mehr oder weniger nützlichen Infos im Gepäck. Gesprochen wird deutsch und musiziert digital, zudem findet sich auf der DOSen-kompatiblen Silberscheibe eine cartoonartige SVGA-Grafik, die in mancher Hinsicht an Genre-Highlights wie z.B. „Day of the Tentacle“ erinnert. Eine Amiga-taugliche CD ist in Planung, eine Mac-Version steht bereits fest – und am PC soll die Hölle schon im Februar ihre Pforte öffnen.



REDE & ANTWORT

MANÖVERKRITIK

Es gibt einige Sachen, die mir am Multimedia Joker prima gefallen, nämlich vor allem der eher lockere Schreibstil oder die Tatsache, daß mehrere Systeme berücksichtigt werden. Zudem ist er meines Wissens das einzige MM-Magazin, das in größerem Umfang Spiele testet. Wenn ich mich trotzdem immer nur zögernd dazu durchringen kann, das Heft zu kaufen, dann hat das mehrere Gründe:

Erstens die Spieletests! Auch wenn es widersprüchlich klingt, meine ich, daß Ihr hier ein bißchen kürzen solltet. Mehr als vier, fünf oder sechs echte Highlights kommen in zwei Monaten nämlich ohnehin nicht zusammen (sagen wir mal: aus jedem Genre das beste Game?), und mehr braucht man als Zocker im Grunde auch nicht. Vielleicht ließe sich ja im Gegenzug die Kurztest-Abteilung in irgendeiner Weise ausweiten? Im übrigen scheint mir, daß Ihr die neuen Konsolen allzu stark im Heft vertreten habt – das mag ja als Pionierleistung lobenswert sein, aber ich glaube nicht, daß Ihr damit einen größeren Leserkreis ansprechen könnt.

Zweitens hätte ich schon ganz gerne einen halbwegs vernünftigen Überblick über die sonstige Software-Produktion, und da bringt Ihr definitiv zu wenig. Es müssen ja nicht in jedem Fall immer gleiche riesige Testberichte sein, aber etwas repräsentativer sollte der Multimedia Joker hier schon werden.

Drittens würde ich mich über mehr Hintergrund-Artikel freuen: Stories wie den neuen Multimedia-Städteführer etwa, Hardware-Specials und Reportagen, oder auch informative Drumherum zu den

größeren Spieliteln. Na, wie schaut's aus – habe ich Euch überzeugen können?

R. Göbel, Hagen

Überzeugen ist gar kein Ausdruck, Du sprichst uns förmlich aus der Seele: Auch wir haben im Verlauf der ersten Ausgaben dieses noch jungen Magazins ganz ähnliche Kantens im Konzept erkannt, die es abzuschleifen gilt – Ansätze sollten sich bereits in vorliegender Ausgabe bemerkbar machen, und schon mit dem nächsten Heft wird konsequent durchgegriffen. So soll der Spieleteil tatsächlich zugunsten von mehr sonstiger Software gekürzt werden, wenn auch nicht ganz so drastisch, wie von Dir gefordert. Vor allem wird es aber viel mehr Hintergrundinformationen geben, und zwar sowohl zu den getesteten Programmen wie auch zu Multimedia-Produktionen und -Events im allgemeinen. Auch Überarbeitungen im Layout und eine noch bessere Anpassung der Tests an die Marktanteile der einzelnen Systeme sind bereits in Arbeit. Laßt uns also wissen, ob der mit dieser Ausgabe eingeschlagene Weg der richtige ist.

MULTIKULTI

Eure Idee, ein multimediales Magazin für fast alle Computersysteme herauszugeben, gefällt mir eigentlich sehr gut. Als PC-User stört mich allerdings, daß ich die Amiga- und Mac-Daten auf der CD nicht

nutzen kann. Mein Vorschlag: Es gibt doch bestimmt Amiga- und Mac-Emulatoren für den PC. Wenn Ihr einen guten gefunden habt, könnte er sicherlich mit auf die CD gebrannt werden, so daß unseries auch in den Genuß der „Fremd-Soft“ kommt. PC-Emulatoren für Mac oder Amiga wären andererseits sicher ebenfalls interessant...

Stefan Jost, Gelsenkirchen

Wir werden uns gerne auf die Suche nach solchen Emulatoren machen, doch sollte man sich davon nicht allzuviel versprechen: Derlei Software arbeitet (insbesondere bei Spielen) sehr unzuverlässig oder stellt immense Hardware-Anforderungen. Das beste Beispiel wäre hier der „Shapeshifter“, mit dem sich ein Mac am Amiga emulieren läßt, sinnvoll allerdings erst ab einem A4000/040 mit 16 MB RAM, Grafikkarte etc.

Euer Heft kommt meines Erachtens nicht ganz an den Amiga Joker heran, schenkt aber jedem System die Beachtung, die es verdient: dem PC sehr viel, den anderen eben entsprechend weniger. Zur Mac-weg-Frage kann ich nur sagen, daß ich in nächster Zeit zu meinem 060er-Amiga noch eine Grafikkarte dazubekomme und dann per „Shapeshifter“ auch Mac-Software verwenden kann. Daher wäre ich dagegen, den Apple-Rechner rauszuwerfen. Damit aber dennoch das Amiga-Directory größer werden kann, solltet Ihr

die verschwenderischen Videos kicken oder als MPEG komprimieren. Das würde 150 bis 200 MB Platz für Amiga-Soft schaffen, und die Videos schaut man sich ohnehin nur einmal an. Übrigens: Ihr könnt ruhig mal ein Abspielprogramm für den Amiga mitliefern – z.B. „XAnim“, auch wenn es nicht sonderlich schnell ist! Also, folgt meinen Anregungen, und Ihr habt ein handfestes Produkt. Außerdem werden die Hersteller dann langsam merken, daß es auch noch andere CD-ROMs gibt. Überhaupt, wenn die Hardware stimmt (mindestens ein 040er), dann stimmt auch die Software! Man kann sich halt nicht auf schlechte Soft beklagen, wenn zu Hause immer noch ein nackter 1200er herumsteht – an dem Punkt sollten wir uns ruhig ein Beispiel an den PC-Usern nehmen. Zum Schluß noch zwei Bitten: Wenn so viele Amiganer ein CD-ROM besitzen, dann könntet Ihr das doch mal als Tip an den AJ weiterleiten; dort wäre eine Beilag-CD nämlich auch nicht verkehrt. Und sagt Euren Amigos auch, daß sie bei jedem Game, das nicht auf Festplatte installierbar ist, direkt 10 Prozent abziehen sollen!

Henrik Deecke, Walchwil /Schweiz

Die Videos sind ja grundsätzlich in unser CD-Magazin eingebunden, das in kompletter Form (also mit Screenmasken, Texten und sonstigen Infos) nur PC- und Mac-Usern zugute kommt – die Filmchen pur und noch dazu mit einem langsamen Amiga-Betrachter angeschaut, wären somit wohl tatsächlich bloß Einwegware. Der MPEG-Standard ist hingegen noch nicht verbreitet genug, als daß wir darauf setzen könnten.



Wir meinen daher, den besten Weg gefunden zu haben, indem es nur noch Quicktime-Videos gibt, die auch vom Mac verarbeitet werden können. So haben wir nun auf der CD auch mehr Platz für mehr Videos (die vorliegende Scheibe bringt es gegenüber der letzten Folge auf ein Plus von über 50 Prozent!) sowie zusätzliche Amiga- und Mac-Software. Was PC-Demos betrifft, so wird es hier zukünftig nur noch die Crème de la crème des aktuellen Angebots geben, während Masse und Klasse auf der monatlichen Beilagscheibe des PC JOKER TOTAL zu finden sind. Last not least: Ob und wann es eine Begleit-CD zu unserem Schwermertmagazin Amiga Joker geben wird, entscheiden die Ergebnisse der dort unlängst gelaufenen Hardware-Umfrage.

Beim Multimedia Joker muß ich sagen, daß der Amiga-Bereich auf der CD schon ganz in Ordnung ist, aber im Magazin selbst ist einfach zu wenig drin. Wie wäre es, wenn Ihr dort wenigstens mal die auf der CD befindlichen Demos vorstellen würdet (Spiele und/oder Demo-Galerie)?

Theoretisch kann man ja auch Daten uncodiert an E-Mail-Adressen schicken. Falls ich also zum Inhalt einer Eurer nächsten CDs beitragen möchte (Demos, Leserclip usw.), könnte ich dann einfach die Daten per E-Mail an Euch senden?

Christian Gines, Unna

Die Idee einer Demo-Galerie im CD-Magazin werden wir demnächst gerne aufgreifen, während uncodierte Daten für uns nur von einer CompuServe-Adresse aus akzeptabel sind, mangels Standardisierung nicht aber aus dem Internet. Ein genereller Nachteil solcher E-Mail ist freilich, daß sich auf diesem Weg zu vertretbaren Kosten nur relativ kleine Datenpakete verschicken lassen.

Als PC-User habe ich grundsätzlich nichts gegen Euren Multifomatgedanken, so-

weit sich das auf aktuelle Systeme wie Playstation oder Saturn bezieht. Aber was wollt Ihr bloß immer mit dem ganzen Amiga-Krempel? Ich dachte immer, Tote soll man ruhen lassen?

Manfred Mahler, Berlin

Ein Blick in die aktuelle Messe-Nachlese zur „Computer 95“ dürfte Dich darüber belehren, daß der Amiga eine höchst lebendige Leiche ist!

ANSCHLUSS GESUCHT

Heute will ich auch meinen Senf dazugeben und Euch erst mal zu Eurer tollen Zeitschrift gratulieren: gute Aufmachung, informativ, nur leider im viel zu langen Zweimonats-Abstand. Zudem seid Ihr ja nun die letzte Multifomat-Zeitschrift, und ich hoffe daher, daß Ihr Euch noch lange haltet.

Der eigentliche Grund meines Schreibens ist aber der, daß ich noch einen C64 habe, den ich auch weiter nutzen will. Derzeit hängt er an meinem Fernseher, aber neulich bekam ich ein günstiges Angebot für einen 1084er-Amiga-Monitor. Nun will ich mir allerdings zusätzlich eine Playstation kaufen und möchte daher gerne wissen, ob man die ebenfalls an den 1084er anschließen kann.

Und noch 'ne Frage: Was ist besser geeignet für Rollenspiele und Simulationen – die Playstation oder das Saturn? Ich mag nämlich keine Ballerspiele oder Jump'n'Runs und möchte daher nicht auf die falsche Plattform setzen.

Thomas Sturm, Wesel

Danke für das Lob. Wer weiß, ob die zweimonatliche Erscheinung nicht eines Tages geändert wird? Sicher wissen wir hingegen, daß PAL-Versionen der Playstation am 1084er keine Probleme bereiten sollten, wobei der Anschluß über ein Cinch- oder besser ein RGB-Kabel möglich ist. Bei Importgeräten

Double Touch

Kurfürstenstraße 51 a • 46399 Bocholt • Tel./Fax: 02871/222135

Software - Haus Bocholt

HAMMERHART - GÜNSTIG !

PC-Spiele

1942 Pacific Air Warrior Gold	56,95	Little Big Adventure	74,95
3D Action Action System	75,95	Loderunner	69,95
A/V Networks	75,95	Lords of Midnight	87,95
Action Soccer	69,95	Lost Eden	74,95
AH - 640 Longbow	82,95	Magic Carpet 2	79,95
AI Unset Jr. Arcade Racer 1. Win 95	54,95	Maniac Mansion 2	34,95
Aladdin (3,5" Disk)	57,95	Marine Fighters	48,95
Albion	76,95	Mechwarrior 2	74,95
Alien Breed / Tower Assault	58,95	Microcosm 5	34,95
Alien Legacy	54,95	Monkey Island 1 S	39,95
Aliens	72,95	Monkey Island 2 S	39,95
Apache Longbow	72,95	Monopoly	72,95
Archibald Applebrooks Abenteuer	69,95	Myst	72,95
Ascendancy	84,95	Nascar Racing	76,95
Asterix	64,95	NBA Live '96	BV
Battle Beast	69,95	NBA Jam Tournament Ed.	86,95
Battle Isle 3	77,95	Need for Speed	79,95
Beavis & Buttthead	64,95	NHL Hockey '96	79,95
Bermuda Syndrome	74,95	Panzergeneral	46,95
Blind	67,95	Panzergeneral 2 f. W95	74,95
Bundesliga Manager Hatrick	69,95	Patrizier Classic	44,95
Bundesliga Manager Hatrick Supp.	47,95	Perfect General 2	69,95
Burning Steel 3	47,95	PGA Tour Golf '96	79,95
Capitalism	72,95	Phantasmagoria	82,95
Casus 2	83,95	Pinball Illusions	61,95
Chewy Flucht von F5	67,95	Pirates Gold S	42,95
Chessmaster 4000 Turbo	37,95	Poker Party	54,95
Christoph Columbus	39,95	Police Position	BV
Classic Labyrinth of the Prince	32,95	Police Quest 4	81,95
Classic NHL Hockey '94	32,95	Power Up!	
Classic PGA Tour Golf	32,95	(Gr.Pr. F15, Pirates Gold)	49,95
Classic Populous 2 / Powermonger	32,95	Primal Rage	76,95
Classic Privateer	32,95	Prototype	76,95
Classic Pun Scramble	59,95	Rugby World Cup '96	67,95
Classic Shadow Caster	32,95	Psycho Pinball	67,95
Classic Space Hulk	32,95	RAN Soccer	76,95
Classic SSH Seawolf	32,95	RAN Trainer 2	72,95
Classic Strike Commander	32,95	Revenge of the	42,95
Classic Syndicate	32,95	Rebell Assault 1	39,95
Classic Ultima Underworld 1 & II	32,95	Rebell Assault 2	74,95
Classic Ultima Underworld VII	32,95	Rise of the Robots	58,95
Classic Wing Armada	32,95	Rogue Squadron '95	74,95
Classic Wing Commander II	32,95	Silent Hunter	72,95
Colonization	46,95	Sim City Enhanced S	24,95
Command & Conquer	82,95	Sim City 2000 + Data	89,95
Commander vs. Werewolf dt.	75,95	Sim Isle	79,95
Commander vs. Werewolf e.	69,95	Sim Tower dt.	79,95
Crusade	89,95	Simon the Sorcerer 1	37,95
Cruiser - No Remorse	79,95	Simon the Sorcerer 2	76,95
CyberSpeed f. W95	72,95	Simulation	61,95
Das Dschungelbuch	56,95	Skaphander	61,95
Death or Glory (3,5" Disk)	71,95	Slipstream 5000	59,95
Der Planer 2	76,95	Space Marines	69,95
Der Reader	72,95	Space Quest 6	76,95
Destruction Derby	89,95	Sport Compilation (FIFA Soccer	
Die Siedler (3,5" Disk)	47,95	PGA Golf, F1 Grand Prix)	64,95
Die total verrückte Rallye	38,95	Star Trek - A Final Unity	90,95
Discworld	79,95	Star Trek Omnipedia	72,95
Dune 2	35,95	Steel Panthers	72,95
Dungeon Keeper	82,95	Strategie Compilation	56,95
Dungeons Master 2	77,95	Stonekeep	93,95
Earth Siege	79,95	Subwar 2020 + Mission	94,95
Elite 3 - 1st Encounters	75,95	Sukhoi SU27	72,95
Extreme Pinball	71,95	Super Karts	84,95
F-14 Fleet Defender Gold	44,95	System Shock	83,95
Fatal Racing	69,95	Talisman	69,95
FIFA Soccer '96	79,95	Terra 6 Mission IQ	74,95
Flight Commander 2	71,95	The Dark Park+Transp. Tycoon	59,95
Flight of the Amazon Queen	77,95	The Dig	72,95
Flight Simulator 5 1 dt.	99,95	The Raven Project	72,95
Flight Unlimited	84,95	Thunderbase	72,95
Formula 1 Grand Prix 2	92,95	Tie Fighter Enhanced Ed.	68,95
Frankenstein	86,95	Time Gate	77,95
FX Fighter	74,95	Top Gun - Fire at Will	74,95
Genus 2 - Schach	75,95	Transport Tycoon Deluxe	83,95
Grand Prix Manager	92,95	Ultra 3D Pinball	68,95
Hattrick 1 (CD + Disk Version)	74,95	US Navy Fighters	72,95
Heils	24,95	USS Ticonderoga	72,95
Heroes of Might + Magic	76,95	Virtual Karts	92,95
Hexen	75,95	Virtual Pool	79,95
High Seas Trader	59,95	Vollgas	82,95
Historyline 1914-1918	62,95	Wacky Wheels	54,95
Hugo 3	69,95	Warcraft 2	79,95
Human Recall	74,95	Warlords 2 Deluxe	77,95
Indy Car Racing	24,95	Welland	72,95
Jagged Alliance	74,95	Whales Voyage 2	76,95
King's Quest 1-6	38,95	Wing Commander 3	84,95
King's Quest 7	69,95	Wing Commander 4	74,95
Kyoko & die Diebe der Nacht	56,95	Wings of Glory	49,95
KON Tiki - Thor Heyerdahl	64,95	Woodruff	96,95
König der Löwen (3,5" Disk)	59,95	Worms	69,95
Kyandia 3 - Malcolms Revenge	75,95	WWF WrestleMania	86,95
Larry Edition 1-6	74,95	X-Wing Collection	72,95
Last Dynasty	75,95		
Lemmings 3D	88,95		

Bestelltermin: 12.30 - 18.30 Uhr
Montag-Freitag
Samstag 10.00 - 14.00 Uhr
Sonntag 12.30 - 20.30 Uhr
Tel. + Fax 02871 22 21 35

Fast jedes Spiel ist auf deutsch oder mit deutscher Anleitung ! Bitte erfragen !

PC-Spiele

Little Big Adventure	74,95
Loderunner	69,95
Lords of Midnight	87,95
Lost Eden	74,95
Magic Carpet 2	79,95
Maniac Mansion 2	34,95
Marine Fighters	48,95
Mechwarrior 2	74,95
Microcosm 5	34,95
Monkey Island 1 S	39,95
Monkey Island 2 S	39,95
Monopoly	72,95
Myst	72,95
Nascar Racing	76,95
NBA Live '96	BV
NBA Jam Tournament Ed.	86,95
Need for Speed	79,95
NHL Hockey '96	79,95
Panzergeneral	46,95
Panzergeneral 2 f. W95	74,95
Patrizier Classic	44,95
Perfect General 2	69,95
PGA Tour Golf '96	79,95
Phantasmagoria	82,95
Pinball Illusions	61,95
Pirates Gold S	42,95
Poker Party	54,95
Police Position	BV
Police Quest 4	81,95
Power Up!	
(Gr.Pr. F15, Pirates Gold)	49,95
Primal Rage	76,95
Prototype	76,95
Rugby World Cup '96	67,95
Psycho Pinball	67,95
RAN Soccer	76,95
RAN Trainer 2	72,95
Revenge of the	42,95
Rebell Assault 1	39,95
Rebell Assault 2	74,95
Rise of the Robots	58,95
Rogue Squadron '95	74,95
Silent Hunter	72,95
Sim City Enhanced S	24,95
Sim City 2000 + Data	89,95
Sim Isle	79,95
Sim Tower dt.	79,95
Simon the Sorcerer 1	37,95
Simon the Sorcerer 2	76,95
Simulation	61,95
Skaphander	61,95
Slipstream 5000	59,95
Space Marines	69,95
Space Quest 6	76,95
Sport Compilation (FIFA Soccer	
PGA Golf, F1 Grand Prix)	64,95
Star Trek - A Final Unity	90,95
Star Trek Omnipedia	72,95
Steel Panthers	72,95
Strategie Compilation	56,95
Stonekeep	93,95
Subwar 2020 + Mission	94,95
Sukhoi SU27	72,95
Super Karts	84,95
System Shock	83,95
Talisman	69,95
Terra 6 Mission IQ	74,95
The Dark Park+Transp. Tycoon	59,95
The Dig	72,95
The Raven Project	72,95
Thunderbase	72,95
Tie Fighter Enhanced Ed.	68,95
Time Gate	77,95
Top Gun - Fire at Will	74,95
Transport Tycoon Deluxe	83,95
Ultra 3D Pinball	68,95
US Navy Fighters	72,95
USS Ticonderoga	72,95
Virtual Karts	92,95
Virtual Pool	79,95
Vollgas	82,95
Wacky Wheels	54,95
Warcraft 2	79,95
Warlords 2 Deluxe	77,95
Welland	72,95
Whales Voyage 2	76,95
Wing Commander 3	84,95
Wing Commander 4	74,95
Wings of Glory	49,95
Woodruff	96,95
Worms	69,95
WWF WrestleMania	86,95
X-Wing Collection	72,95

S=Sonderposten !

BV=Bitte vorbestellen.

Händleranfragen erwünscht !

Versand per Nachnahme (+9 DM) oder Vorkasse (+4 DM). Bei Nichtannahme wird 20 DM Schadenersatz berechnet. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



(NTSC) liegt der Fall leider nicht so klar, da sie mit 60 Hz arbeiten, womit nicht jedes 1084-Modell zurechtkommt. Und Rollenspiele? Nun, die gibt es vorläufig weder für die Playstation noch am Saturn in nennenswertem Umfang und überzeugender Qualität. Wie wäre es mit einem PC?

Eure CDs fand ich ja eigentlich schon immer ziemlich cool, aber als ich jüngst den Magazin-Beitrag zu „Star Trek – Omnipedia“ anschaute, fiel mir doch glatt die Kraft aus dem Gesicht! Ja, wer ist denn das in diesem Kommentar-Duett mit dieser lieblichen Stimme? Hach, da muß man das ganze Video ja mindestens dreimal starten, bevor man sich auf den Inhalt des Gesagten konzentrieren kann! Wie könnt Ihr es wagen, uns Lesern ein so wunderbares Wesen vorzuenthalten – La los, wer isses? Am Ende gar eine computergenerierte, seelenlose Bits- und Bytes-Folge! Mr. Cool, Hamburg

Bei zwei so wunderbar lieblichen Wesen wie unserer Daphne und unserem Super Mario (beide aus dem Multimedia-Stüberl) fällt die Entscheidung natürlich schwer. Als Mister meinst Du aber vermutlich die Miss, welche sich schon mal hochgradig geschmeichelt fühlt – was sie aber nicht davon abhielt, ihre Abneigung gegen anonyme Pseudonym-Benutzer kundzutun. Tja, manchmal können Frauen ganz schön uncool sein...

KONSOLEN TOTAL

1) Erst mal möchte ich Euch zu diesem tollen Heft gratulieren. Als Amiga-User kann ich mich so u.a. auch darüber informieren, was auf den anderen Systemen los ist, ohne gleich einen Stapel Hefte kaufen zu müssen. Schade nur, daß die CD auf meinem CD³² so gut wie nutzlos ist – kann

man das wirklich nicht ändern?

2) Kann man das CD-Laufwerk im CD³² durch einen Quadrospeeder ersetzen?

3) Da ich vorhabe, mein 32er mit einem SX³², Fast-RAM und Festplatte aufzurüsten, würde mich interessieren, ob es möglich wäre, das komplette System in einem Mini-Tower oder Desktop unterzubringen.

4) Kann ich Scheiben vom CD-i an der Amiga-Konsole nutzen?

René Bogdan, Berlin

1) Die Firma dankt für das Lob, bedauert jedoch mitteilen zu müssen, daß nach Lage der Dinge ohne Nachrüstung am CD³² wohl nicht viel zu machen ist.

2) Bisher hat das hier noch niemand versucht, schon wegen der ungewöhnlichen Abmessungen des CD³²-Läufers.

3) Falls Du nicht gerade zwei linke Hände hast, sollte sich das durchaus machen lassen.

4) Sofern Dir ein MPEG-Modul zur Verfügung steht, kannst Du für das CD-i gedachte Filme am CD³² abspielen.

1) Wird es für die Playstation noch andere Pads als die gegenwärtig mitgelieferten geben? Und wird das Gerät auf absehbare Zeit billiger werden?

2) Gibt es irgendeine Möglichkeit, am Saturn MPEG-Videos anzuschauen?

3) Ich habe Gerüchte gehört, daß das Ultra 64 neuerdings „Nintendo 64“ heißen soll. Ist da was dran?

Margit Neubauer, München

1) Wo es Playstations zu kaufen gibt, sind auch alternative Pads erhältlich – schau mal auf unsere Hardware-Seiten in diesem Heft. Mit einer Preissenkung für das Basisgerät würden wir vorläufig jedoch nicht rechnen.

2) Das MPEG-Modul für die Sega-Konsole ist neuerdings erhältlich und kostet um die 350 Mark.

3) In Japan will Nintendo die Maschine nun tatsächlich un-

ter diesem Namen auf den Markt bringen, für die Export-Modelle ist noch nichts entschieden.

WIE LAUFEN SIE DENN?

1) Wie würde „Command & Conquer“ auf meinem 486/40 MHz mit 4 MB RAM laufen?

2) Könnt Ihr mir die Minimal-konfigurationen von „Panzer General“ und „Armored Fist“ sagen?

3) Welche Wertungen hat eigentlich die „Alone in the Dark“-Trilogie im PC Joker bekommen?

4) Macht weiter so und bringt mal Vollversionen auf die CD – beispielsweise „Maniac Mansion“, „Indy 3“ und so weiter.

Stephan Röpke, Potsdam

1) Für die Virgin-Eroberung würde Dein Rechner theoretisch schon ausreichen, praktisch sollten es jedoch schon 8 MB RAM sein.

2) Als Panzer-General benötigst man zumindest 4 MB RAM, der Prozessor ist hier nicht so wichtig – wohl aber eine SVGA-Karte. Die Panzerfaust läßt es ebenfalls ab 4 MB RAM krachen, richtig schön aber erst ab einem DX2/66.

3) Unser Schwestermagazin errechnete 87, 79 und 73 Prozent.

4) Du willst preiswerte Vollspiele auf CD? Am besten mit Anleitung, Komplettlösung und allen sonstigen Originalbeigaben? Hey, da gibt's doch jetzt die JOKER HIT COLLECTION am Kiosk – derzeit mit dem Super-Adventure „Die Höhlenwelt“.

PAPIERTIGER UND ANDERE ALIENS

1) Also, erst mal muß ich sagen, daß Euer Papier wirklich eklig ist. Ändert das bitte!

2) Als ich den letzten MM Joker aufschlug, hab ich mir doch die Bohnen über Euren Roswell-Redaktionsdisput gelacht! Tschä, da muß Mike

wohl ein neues Hörgerät für Opa Joe springen lassen. Unser Methusalem hat nämlich offenbar nicht genau genug gelauscht: Der Kodak-Mensch sagte nicht, daß der Film von 1947 stammt, sondern nur, daß die Numerierung okay sei. Da die sich aber alle 20 Jahre wiederholt, kann das Material auch von 67 oder 87 sein...

3) Ich habe „Win 95“, und mir geht es tierisch auf die Nerven, daß Eure CD jedesmal automatisch das Magazin startet, wenn ich sie einschiebe – obwohl ich doch vielleicht nur ein Demo zocken will.

4) Aber ich würde Euch nicht schreiben, wenn ich Euch nicht im Innersten meines Herzens alle liebte...

Thomas C., Würselen

1) Unser Papier ist eklig? Du sollst es schließlich auch nicht essen!

2) Ach, Joe muß man so was verzeihen. Wie alle Greise beginnt er langsam, an höhere Mächte wie Herausgeber, Staatsanwälte oder eben Außerirdische zu glauben und hört dann halt nur noch das, was er hören will – so ist er fest davon überzeugt, daß hier nur ein Trick der Aliens vorliegt, um das Video zu diskreditieren! Tja: einen Spinner braucht halt jede Firma in der Belegschaft...

3) Um Deine Nerven zukünftig zu schonen, haben wir in die aktuelle CD bereits einen Requisiteur eingebaut. Darauf einen Baldrian!

4) Ganz, ganz tief drinnen haben wir Dich auch ganz, ganz lieb.

Der Multimedia Joker ist mit seinen fast 20,- Märken doch noch irgendwie zu teuer. Ja, ich weiß, Michael braucht Geld, aber ich brauch' auch noch was zum Leben, und bei drei Heften (Amiga Joker, PC Joker und MM Joker) schlaucht's dann schon ein wenig...

Nun aber was anderes: Papa Joe (er möge mir verzeihen) hat vor der Kamera etwa soviele Talent wie Wolfgang Lippert



und Heinz Schenk zusammen. Jedesmal frage ich mich: Waaaaas? Das war's schon? Michael (Schnelle) ist dagegen klasse; noch'n paar Videos mehr von dem Kaliber des letzten, und ihm kann es passieren, daß er zu RTL wechselt – und dort mehr verdient als sein namensgleicher Ober-Guru! Sven Puklowski, Frankfurt

Verstehen wir nicht: Was könnte man außer unseren Heften sonst noch zum Leben brauchen? Wir leben ja auch für nichts anderes! Insbesondere gilt das für Papa Joe, der von Deiner Kritik tief gekränkt ist – sah er sich bisher doch eher als einen menschlichen Best-Of-Remix aus Harrison Ford und Arnold Schwarzenegger...

ZUKUNFTSMUSIK

- 1) Wird es für die Playstation ein 64-Bit-Erweiterungsgerät geben?
 - 2) Wird sich die Playstation gegenüber dem Ultra 64 durchsetzen können?
 - 3) Wie lange wird es dauern, bis es die Playstation und dem Saturn ähnlich geht wie heute dem Super Nintendo?
 - 4) Wird die 64-Bit-Ergänzung für das 3DO besser als die Playstation sein?
- Michael Menz, Affoltern /Schweiz

- 1) Unseres Wissens ist das vorläufig nichts geplant.
- 2) Wenn wir das schon heute wüßten, wären wir alle längst nicht mehr hier – sondern hätten unsere hellseherischen Fähigkeiten dazu genützt, ein paar gemütliche Jahre als Lotomillionäre in der Karibik zu verleben!
- 3) Auch hier streike die verlagseigene Kristallkugel, doch sind wir ziemlich sicher, daß eines Tages der Tag kommen wird...
- 4) Es ist uns ja fast schon peinlich, doch was hilft's? Einmal mehr können wir Dir nur raten: Abwarten und Schnee schminken.

DIE GRENZEN DER E-MAIL

Da Ihr nun Eure E-Mail-Adresse veröffentlicht habt, werdet Ihr garantiert eine Flut von elektronischer Post erhalten – ich hoffe, meine geht darin nicht unter, denn ich habe ein paar Fragen zum Abo: Wann und in welcher Form kann man bei Euch Abos bestellen, ändern oder kündigen? Geht das auch via E-Mail? Thomas irgendwie aus irgendwo

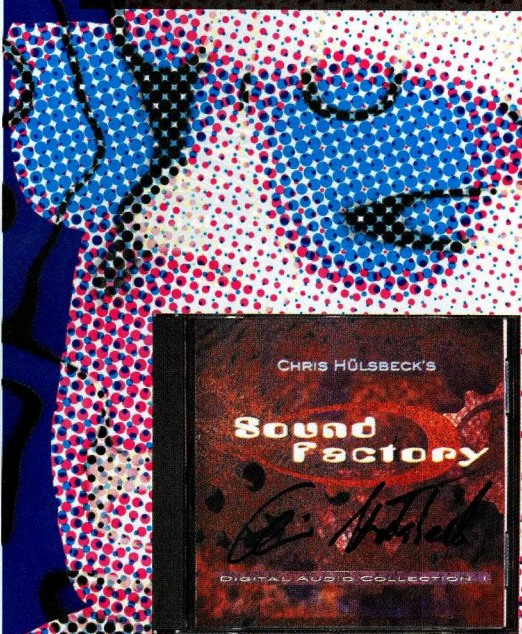
Abos bestellen, abändern und kündigen kann man jederzeit in nahezu jeder Form: Über den Coupon im Heft, anhand einer Fotokopie, schriftlich per Brief, Postkarte oder Fax, und sogar telefonisch – nur NICHT über E-Mail, da die Verwaltung zumindest vorläufig noch nicht entsprechend gerüstet ist!

SPIEL OHNE GRENZEN

Ob aus dem In- oder Ausland, ob zu Spielen, Soft- oder Hardware, ob Lob, Kritik oder Anregungen – wir freuen uns über jede Zuschrift! Sofern Euer Brief nicht auf diesen Seiten abgedruckt wird, beantworten wir ihn auch gerne persönlich, wofür allerdings RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) und ein leserlicher Absender erforderlich sind. E-Mail geht dabei an folgende Adressen: **100332.322@compuserve.com** (Internet) bzw. **100332,322** (CompuServe), wobei auf diesem Weg leider keine Abo- und Shop-Bestellungen oder Teilnahmen an Preisausschreiben möglich sind. So was muß den regulären Postweg gehen und der endet hier:

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

Die neue Hülbeck-CD ist da!



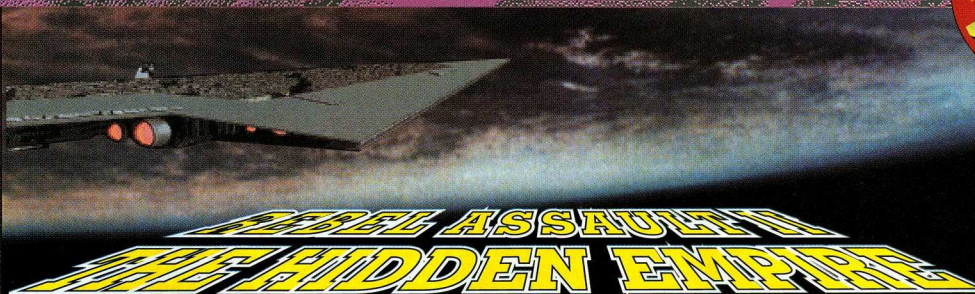
Als von Chris Hülbeck handsignierte Sonderedition exklusiv im Joker Shop!

Die neue Longplay-Scheibe des großen Digi-Komponisten ist mehr als nur ein musikalischer Hochgenuß: „SOUND FACTORY“ bietet neben 15 heißen Musikstücken und einer PC-Jukebox noch über 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Amiga & Mac!) sowie den komfortablen Musik-Editor „EASY TRAK“! Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar der „SOUND FACTORY“ zum Preis von 39,- DM im Joker Shop solange der Vorrat reicht!!!

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,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.



Die Spiele von Lucas Arts setzen immer wieder Maßstäbe, so will es die Firmentradition. Und so wollen es auch die Käufer: Nicht umsonst ging der erste interaktive Sternenkrieg über eine Million Male über den Ladentisch!



So groß ist ein Sternenzerstörer von innen



Die Wüste lebt!

Um auch dem Nachfolger des meistgekauften CD-Spiels aller Zeiten derart astronomische Absätze zu sichern, wurden bei der Produktion weder Mühen noch Kosten gescheut – noch mehr Action bei noch spektakulärerer Präsentation lautete die Devise. Beim inhaltlichen Aufbau setzte man dagegen auf Nummer Sicher, sprich auf Bewährtes:

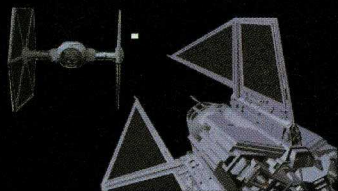
Nach wie vor düst der Spieler als Rebel-Pilot Rookie One in diversen Raumschiffen, Gleitern etc. mit beschränkten Steuerungsmöglichkeiten über direkt von der CD abgespulte 3D-Landschaften. Die Raumer und/oder die bestens gepanzerten Sturmtruppen des bösen Imperiums werden dann via Fadenkreuz vom Bildschirm gelasert, wobei Asteroidenfelder, enge Schluchten und aufschiebbare Energiesperren für Abwechslung sorgen. Dazwischen spinnen allerlei Fullscreen-Videos den Handlungsstrang um das geheimnisvolle Verschwinden etlicher Schiffe im Dreighton-System weiter.

Das Action-Abenteuer beginnt mit einer Schlacht gegen Darth Vaders gefürchtete Tie-Fighters, die trotz heldenhafter Gegenwehr mit der Notlandung auf einem

nahegelegenen Planeten endet. In rascher Folge stehen dann Duelle mit den örtlichen Sturmtruppen, eine halsbrecherische Jagd im „Rasenden Falken“, waghalsige Sturzflüge durch teilweise minenbewehrte Asteroidenfelder, rasante Waldausflüge auf Jet-Bikes, die Erkundung eines Sternenzerstörers zu Fuß und später auch mit einem (geklauten) Tie-Jäger auf dem Programm. Der Showdown findet schließlich in einer geheimen Fabrik des Feindes statt, und wer seine drei Bildschirmleben durch alle 15 Levels gebracht hat, wird von Admiral Akhbar persönlich 168glückwünscht, darf seine ehemalige Ausbilderin Ru Murlen in die Arme schließen und noch ein Finale genießen.

Ein Genuß sind hier die hervorragend in Szene gesetzten Spielszenen aber ebenso wie die absolut hollywoodreifen Videosequenzen mit echten Schauspielern und phantastischen Spezialeffekten. Komplettiert wird das Präsentationswunder der Sonderklasse von John Williams' originaler Filmmusik und Sound-FX, die ihresgleichen suchen. Die Steuerung per Tastatur, Maus oder Stick läßt sich individuell konfigurieren, der Schwierigkeitsgrad ist diesmal

zigfach variabel (von einblendbaren Richtungspleiten über die Trefferquote der Gegner bis hin zu optionaler Unverwundbarkeit kann jedes Detail einzeln abgeändert werden), und neben der automatischen Saveoption gibt's auch eine Paßwortoption. Bei soviel Überfluß ist es schon fast wunderbarlich, daß hier prinzipiell jeder 486er genügt; für die volle SVGA-Pracht sollte man jedoch über ein Quadrospeed-Laufwerk verfügen – so wie nur eine 16-Bit-Karte den vollen Soundgenuß garantiert. Doch auch mit nur einem Doublespeeder unter VGA und selbst mit einem bescheidenen Standard-Soundblaster macht die Rettung der Galaxis noch Laune, auch oder vielleicht sogar gerade weil sich die Kult-Designer beim Gameplay nur wenig risikofreudig gezeigt haben. (mic)





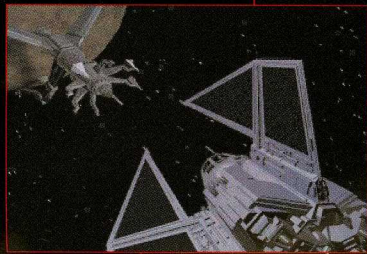
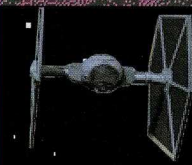
FÜR PC, MAC & 3DO



Sumpfbad gefällig?



Tod den Stormtroopers!



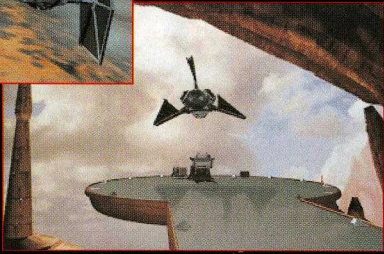
Notizen aus dem Krieg der Sterne



Tie-Fighter in Aktion



Im Anflug auf den Rebellenzstützpunkt



REBEL ASSAULT II

LUCAS ARTS

Interaktiver „Krieg der Sterne“ in der Actiongalaxis.



GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%

URTEIL

86%

Variabel

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis:

89,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486er mit 8 MB RAM und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P90 mit 16 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Schwierigkeitsgrad und Steuerung sind frei konfigurierbar, eine deutsche und eine spezielle „Win 95“-Version sind in Vorbereitung.

MAC

Das Apple-Imperium wird demnächst bedient.

3DO

Auch für diese Konsole ist eine Version bereits in Planung.

HINTER DEN KULISSEN VON REBEL ASSAULT II: EIN GESPRÄCH MIT VINCE LEE

Wie beim Vorgänger hielt auch diesmal wieder nicht George Lucas, sondern Vince Lee die Zügel in der Hand – wir haben uns mit dem in der Öffentlichkeit bislang wenig bekannten Produktionsleiter unterhalten.

?: *Hallo, Vince, erzähl uns doch erst mal in knappen Worten, wer du eigentlich bist!*

VL: Nachdem ich vier Jahre lang in Berkeley Ingenieurwissenschaften studiert hatte, begann ich im Frühjahr 91 meine Karriere bei Lucas Arts, damals noch Lucasfilm Games. Neben allerlei Amiga-Umsetzungen und Konvertierungen für das Mega-CD habe ich dort auch einige Tools für den PC mitentwickelt. 1992 führte das dann zu dem neuen Bildkompressionsverfahren, das im Grunde das technische Kernstück von Rebel Assault bildete.

?: *Klingt gut, aber laß uns jetzt trotzdem über den aktuellen Nachfolger reden – was gefällt dir daran persönlich am besten?*

VL: Mein Lieblingsfeature ist die Möglichkeit, den Spieler direkt ins Geschehen miteinzubeziehen, wozu vor allem der Stereo- und das neue Bildpackverfahren eine Menge beitragen. Zusammen mit den lebendigen Darstellern und der Story haben



Anführer und Bekämpfer der Rebellen in einer Person: Vince Lee

wir so eine Spieltiefe erreicht, die vorher in dieser Form noch nicht möglich war.

?: *Wo siehst du die Hauptunterschiede zum Vorgänger?*

VL: In der Planungsphase haben wir uns gründlich mit dem Feedback der Fans auf den ersten Teil beschäftigt. Herausragende Verbesserungen ergaben sich dadurch meiner Meinung nach bei den Animationen, der Bildqualität, der Storyline und dem Joystick-Handling. Außerdem haben wir ein Online-Handbuch und einen ausgefeilten Schwierigkeitsgrad-Editor eingebaut, der das individuelle Anpassen des Spiels an die eigenen Bedürfnisse ermöglicht.

?: *Wie hast du denn die Dreharbeiten in Erinnerung?*

VL: Das Arbeiten auf dem Filmset war für mich neu, ich fühlte mich wie in einer anderen Welt. Zum Glück ist unser Regisseur Hal Barwood einer der wenigen, die sich im Spiel- und im Filmgeschäft gleichermaßen auskennen – er hat ja auch seinerzeit die Story zu „Indy IV“ entwickelt. Es war interessant, ihn bei der Arbeit zu beobachten, die sich kaum von der bei einem echten „Star Wars“-Film unterschied.

?: *Es gibt bestimmt viele Menschen, die dich um deinen Beruf beneiden – haben sie denn recht damit?*

VL: Auch meine Freunde meinen, ich hätte den besten Job der Welt, und irgendwie könnte das schon stimmen. Am meisten mag ich dabei das Umfeld von motivierten und kreativen Leuten – so lerne ich selbst eine Menge und kann zudem meine eigenen Ideen voll einbringen!



**Die Dreharbeiten:
Ein Rebellenkrieger posiert
vor dem Bluescreen...**



...und sitzt schließlich im handgemalten Cockpit

NEUES VOM KRIEG DER STERNE

Fest steht, daß die Jedi-Ritter noch ein weiteres Mal die Kinos erobern werden – unklar ist dagegen, wann Teil vier der auf neun Folgen (zu je drei Filmen über eine Zeitepoche) konzipierten SF-Saga auf die Leinwand kommt. Unabhängig davon will man die Cineasten 1997 mit einer komplett überarbeiteten Fassung des allerersten Teils in die Lichtspielhäuser locken. Und da George Lucas gerade auch auf technischem Gebiet immer eine Vorreiterrolle übernommen hat (sein „Krieg der Sterne“ war seinerzeit der erste Film in Dolby Stereo, seine Firma „Industrial Light & Magic“ gilt als erste Adresse für Spezialeffekte), darf man sich dabei auf beste Bild- und Tonqualität nach dem THX-Standard und in Dolby Surround freuen. Zusätzlich wird bis dato nicht gezeigtes Material von insgesamt vier Minuten Länge eingebaut; beispielsweise eine be-

reits 1976 gedrehte, aber nie fertiggestellte Szene, in der Han Solo auf Jabba the Hut trifft. Wer nicht mehr so lange warten will, kann auch zu der unlängst erschienenen neuen Video-Edition greifen, die für rund 120 Sterntaler alle drei Folgen vereint – ebenfalls nachbearbeitet und wahlweise in Vollbild- oder Widescreen-Fassung. Die Soundeffekte wurden dafür zum Großteil sogar ganz neu produziert, und dabei schreckte man auch vor ungewöhnlichen Lärmquellen nicht

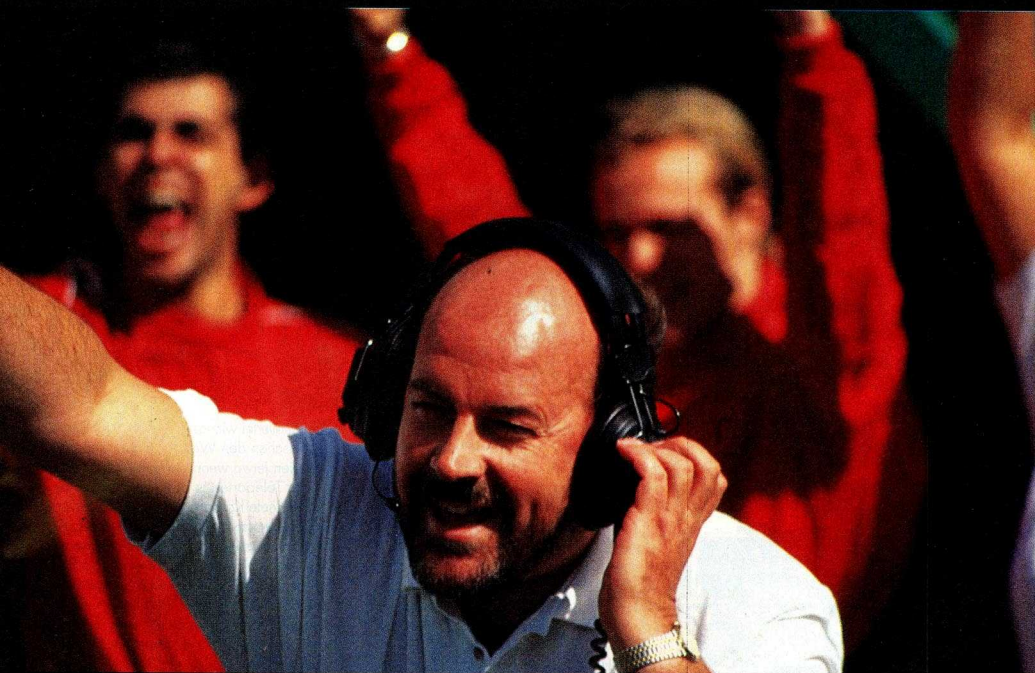


zurück. So ist das geheimnisvolle Säusen der Tie-Fighter in Wahrheit nur das (wenn auch fremde) Sample eines Staubsaugers in Aktion... Zum Schluß vielleicht noch ein paar technische Anmerkungen: THX steht für Tomlinson Holman eXperiments und setzt vom Kino eine Mehrkanal-Anlage voraus, die den strengen Normen von Tomlinson Holman, einem Toningenieur von Lucasfilm, gehorcht. Auf Video stellt dabei ein Prüfsignal sicher, daß Qualitätsschwankungen festgestellt und eliminiert werden können. Das entsprechende Logo wird daher auch erst nach genauen Checks, die auch das Masterband sowie das Kopierwerk umfassen, vergeben.



Ein Unterschied wie Tag und Nacht: links die THX-Fassung, rechts die Originalversion

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

Platz 1 oder Platz 20 - es liegt ganz bei Ihnen!

Grand Prix Manager

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: <http://www.microprose.com>. Mailbox: 05241-946484

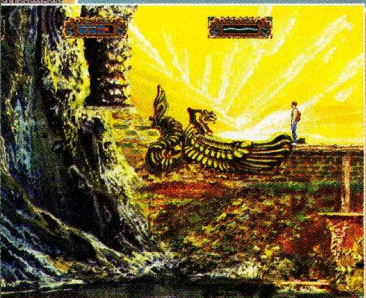
Lizensiert von FOCA an Fuji Television. Grand Prix Manager © 1995 Edcom Ltd., Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

BERMUDA SYNDROME



Ein Plüschchen im Urwald

Das Dreieck im Atlantik verschluckt Schiffe und Flugzeuge, spuckt selbst aber nur kurze Hosen aus: die Bermudas. Ein idealer Schauplatz für das erste Actionadventure der Newcomer von Century Interactive!



Hab Sonne im Herzen

Der US-Pilot Jack J. Thompson stürzt im Zweiten Weltkrieg mit seiner B-17 über dem Bermudadreieck ab, trudelt durch einen Riß im Raum/Zeit-Gefüge und landet schließlich mehr schlecht als recht auf einer Insel. Dort entdeckt er nicht nur Höhlen, viel Wasser, den Dschungel und eine vergessene Stadt, sondern auch die liebreizende Prinzessin Natalia und unangenehm lebendige Dinosaurier. Jacks Sehnsucht nach der gewohnten Zivilisation gibt der Handlung die Richtung vor – und er selbst dem Drängen seiner Herzdame nach, weshalb sich die beiden zunächst auf die Suche nach Natalias Papa machen...

Es folgen allerlei witzige Multiple-choice-Dialoge zwischen den Weggefährten, diverse Knobeleyen (etwa wenn Geheimtüren zu öffnen oder Teleporter zu bedienen sind) und vor allem viele Kämpfe gegen die ansässigen Riesenechsen und sonstigen Urzeitbewohner. Dazu steht dem Spieler und seinem Helden zunächst nur ein Messer zur Verfügung, später finden sich auch Schwerter, Gewehre und andere Waffen. Außer dem Kämpfen beherrscht Jack in den farbenprächtig und per Hand gemalten SVGA-Szenarien noch das Laufen, Springen, Klettern und Schwimmen – und das eindrucksvoll, denn seine Bewegungsabläufe stehen

NEUES AUS DEM BERMUDADREIECK: EIN GESPRÄCH MIT JÖRG SCHWIEZER

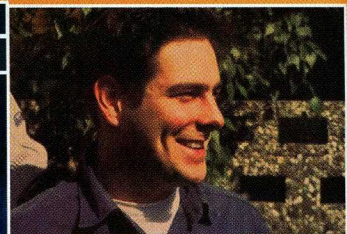
Mit „Bermuda Syndrome“ liegt ein Debütwerk vor, wie es in dieser Qualität nur selten von einem deutschen Programmiererteam abgeliefert wurde – der Entwicklungschef von Century Interactive weiß natürlich mehr.

?: Jörg, warum mußte es eigentlich unbedingt ein reines „Windows“-Spiel ohne DOS-Ausweichmöglichkeit sein?

JS: Als Programmierer tut man sich zwar mit DOS leichter, aber für den Endkonsumenten ist „Windows“-Soft nun mal viel komfortabler. Um es dem Spieler optimal

bequem zu machen, haben wir daher über ein Jahr lang unsere eigenen Tools entwickelt. Das neue „Win 95“ wird aber vieles noch einfacher machen – gerade auch für uns, weil wir in dieser Hinsicht schon eine Menge Know-how sammeln konnten. **?: Wie bzw. mit welchem Motioncapturing-System habt ihr die hervorragenden Animationen des Spiels erstellt?**

JS: Obwohl viele damit arbeiten, haben wir auf Motioncapturing komplett verzichtet, denn die Ergebnisse rechtfertigen den Aufwand häufig nicht. Viel wichtiger ist es, daß die Grafiker die entsprechende Erfahrung mitbringen und wissen, wie eine Figur animiert werden muß, damit sie lebendig aussieht. So haben ein paar unserer Leute mehrere Jahre in den Disney-Studios gearbeitet, und zwar völlig ohne



Chefprogrammierer Jörg Schwiezer

Computer. Daß sie etwas von ihrem Handwerk verstehen, sieht man Bermuda Syndrome an.

?: Stimmt. Jetzt vielleicht noch ein paar Worte zu den ungemein detailreichen Hintergrundbildern?

JS: Sie bestehen aus mehreren Schichten, die zuerst mit Bleistift skizziert und in Öl gemalt, dann eingescannt, nachbearbeitet



Ein Kampf mit dem Schwert ist nie verkehrt



Die Neandertaler werden auch immer brutaler...

Meistern dieses Fachs wie „Prince of Persia“ oder „Flashback“ in keiner Weise nach. Um die feinen Animationen flüssig genießen zu können, genügt ein 486 DX2 mit 66 MHz, die gerade in Arbeit befindliche „Win 95“-Version soll sogar noch bessere Ergebnisse liefern. Auf der klaren Sprachausgabe und der stimmigen Musik- bzw. Geräuschkulisse ist ebenfalls nichts auszusetzen, lediglich die Steuerung könnte etwas exakter sein. Aber angesichts des gelungenen Gameplays sieht man darüber gerne hinweg, schließlich landet man auch am Computer nicht alle Tage in so einer unterhaltsamen Gegend! (mash)



Was fliegt denn da ?

und schließlich übereinandergelegt wurden. Einzelne Szenen bestehen aus drei solcher Schichten, häufig kommt sogar noch eine vierte dazu, die dann aber vor den animierten Charakteren liegt. In erster Linie handelt es sich dabei um Grasbüschel, andere Pflanzen oder einzelne Gegenstände, die mehr optische Tiefe in das Bild bringen sollen.

?: Wie viele Leute waren denn mit all dem beschäftigt?

JS: Insgesamt waren 38 Leute in dieses Projekt involviert, wobei der harte Kern der von Anfang bis Ende Beteiligten aus 16 Entwicklern besteht. Das erscheint erst mal sehr viel, aber das Programm ist ja auch sehr umfangreich – über 250 Szenen und mehr als 70 animierte 3D-Charaktere sind kein Pappenstiel!



Die Entwicklungsscrew von Century Interactive

?: Letzte Frage, wie geht's nach diesem erfolgreichen Einstand bei Century Interactive weiter?

JS: Noch arbeiten wir an der „Win 95“-Version von Bermuda Syndrome, bald darauf soll die Playstation bedient werden. Unsere nächsten Games sind allerdings noch streng geheim...

Es lädt ein: die Stadt aus Stein

BERMUDA SYNDROME

CENTURY INTERACTIVE/BMG INTERACTIVE

Schick animierter Mix aus Action und Knobelei vor einem prächtigen Panorama.



GRAFIK	82%
SOUND	79%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	80%

URTEIL

79%

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis:

99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte, „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Beigelegte Audio-CD, englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

PLAYSTATION

An einer 1:1-Umsetzung wird noch gearbeitet.

DER KOMBI-TURBO FÜR DEN PC

DIE DIAMOND EDGE-KARTE

Jetzt werden auch die Grafikkarten von der multimedialen Revolution erfaßt: Die neue Alleskönnerin von Diamond besitzt einen Spezialchip zur Beschleunigung von 3D-Bildern, einen digitalen Gameport und einen Wavetable-fähigen Soundprozessor!



DER MESSEKNÜLLER

Um die Leistungsfähigkeit der 3D-Multimedia-Accelerator-Karte zu demonstrieren, führte Diamond sie auf diversen Messen zusammen mit speziell dafür umgesetzten Saturn-Games vor. Dazu gehörte etwa der „Virtua Fighter Remix“, der damit am PC nicht nur genauso schnell lief wie auf der

32-Bit-Konsole, sondern (dank der Unterstützung von Sega-Joypads) auch genauso gut spielbar war und zudem deutlich schöner aussah. Ein Abkommen mit Sega soll nun sicherstellen, daß der Nachschub an speziell dafür optimierten Saturn-Konvertierungen auch zukünftig gesichert bleibt: Bereits so gut wie fertig ist die Flugdrachen-Ballerei „Panzer Dragoon“, danach will man sich gleich an den populären Arcade-Racer „Daytona USA“ machen. So weit, so beeindruckend, aber wie sieht die Zusammenarbeit mit „normalen“ PC-Spielen aus?

Ein bislang streng geheimes Flug-Demo: Zone 5

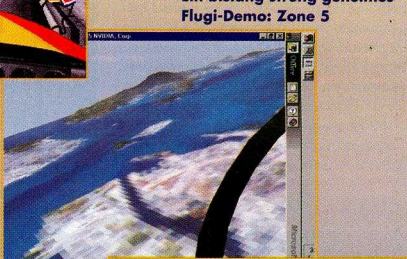


Segas Patenonkel aller Polygon-Prügeleien langt jetzt auch auf dem PC hin: Virtua Fighter Remix



Die nächste Sega-Umsetzung: Daytona USA

Schön schnell: Panzer Dragoon



WARTEN AUF DEN DIGI-GLASER

Vereinfacht gesagt, bringt der integrierte Beschleunigungschip dieser Grafikkarte bei alten DOS-Spielereien wenig, unter „Windows 3.1“ bzw. „Win 95“ schon wesentlich mehr, und am meisten natürlich bei Games, die ihn extra unterstützen. Ein Tempo-Durchbruch auf breiter Front steht somit erst zu erwarten, sobald Microsoft den Softwareentwicklern mit dem Update „Direct 3D“ einen einheitlichen Standard für 3D-Grafiken unter „Windows 95“ bereitstellt. Ein Termin dafür steht zwar noch nicht fest, aber allzulange dürfte es nicht mehr dauern – schon weil außer Diamond auch viele andere Hersteller in diesem Jahr mit neuen Superchips auf den Markt drängen. Zu den eigens für die Diamond Edge-

Karte (um-) geschriebenen Titeln, die uns im Lauf der nächsten Monate erwarten, gehören u.a. die Papyrus-Rasereien „Nascar Racing“ und „Indycar Racing 2.0“, die Dungeon-Flieger „Descent 1 & 2“ sowie „VR Sports Baseball“ (alle von Interplay). Domark steuert das Actiongame „Absolute Zero“ bei, Activision das Battletech-Game „Mech Warrior 2“ und Electronic Arts den Flug-„US Navy Fighter Gold“.



Gehört zum Lieferumfang: Nascar Racing für „Win 95“

Erst im Gespräch: Descent 2

DIE QUADRATUR DER KUGEL

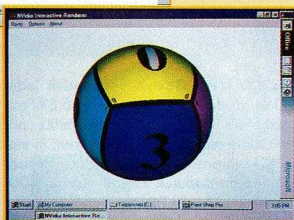
Kann sich jemand etwas unter „quadratischem Oberflächenmapping mit Perspektivkorrektur“ vorstellen? Nein? Dann geht es Euch ehrlich gesagt wie uns. Aber im Ergebnis läuft es darauf hinaus, daß die eckigen Polygone, aus denen 3D-Objekte normalerweise bestehen, so „zurechtgebogen“ werden, daß z.B. auch eine Kugel, die nur aus wenigen Vielecken zusammengesetzt ist, auf dem Screen wirklich kugelförmig erscheint. Und da hier ein eigener Chip (der

NV1) dafür zuständig ist, geschieht dies in rasender Geschwindigkeit – unabhängig von dem Prozessor, der im Rechner steckt. Der Grafikturbo erleichtert den Programmierern zudem das Erstellen von ebenso eindrucksvollen wie rechenintensiven Licht- und Schatteneffekten; Gouraud-Shading, Nebel, Rauch oder transparente Flächen stellen ebenfalls kein großes Problem mehr dar.



Eine auf herkömmliche Weise berechnete Kugel...

...und ihre „quadratische“ Schwester



DIE EINZELNEN FACETTEN

Die Diamond Edge-Karte hilft aber nicht nur der üblichen 3D-Grafik auf die Sprünge, sie kann auch Full-Motion-Videos in forciertem Tempo abspielen. Eine eigene MPEG-Karte ist bei dieser (Software-) Lösung nicht erforderlich, und bei AVI-Files ist es sogar möglich, die Bilder in Echtzeit zu verbiegen oder zu drehen, während der Film läuft. Um Euch einen kleinen Eindruck von den faszinierenden Möglichkeiten zu vermitteln, haben wir



Ein Video im Original...



...und nach der Verformung

ein paar Fotos abgedruckt, die zeigen, wie sich auf diese Weise langweilige Pavian-Bilder oder (noch langweiligere!) Urlaubsvideos zu echten Kunstwerken aufmöbeln lassen. Darüber hinaus ist ein Gameport für digitale Joysticks in dem Kärtchen integriert, analoge Sticks bleiben daneben aber weiterhin benutzbar. Schließlich gehört noch eine Wavetable-Library für General MIDI zum Lieferumfang, allerdings verfügt sie über keine Soundblaster-Emulation – doch den Klassiker unter den PC-Lärmquellen dürfte es jeder bereits im Compi stecken haben...

RUNDBLICK & AUSBLICK

Der neue Kombi-Turbo von Diamond ist allerdings kein Einzelstück, sondern der Pionier einer neuen Generation von Grafikkarten: Praktisch alle großen Hersteller wollen in absehbarer Zeit mit derartigen Lösungen aufwarten. Man darf daher getrost davon ausgehen, daß diesem Trend die Zukunft gehört, während herkömmliche Grafikkarten allmählich aussterben werden. Erfreulicherweise bewegt sich auch der anvisierte Diamanten-Preis (600,- bis 990,- DM, je nach Ausstattung) angesichts des

Gebotenen noch in einem akzeptablen Rahmen, denn neben der Karte selbst gehören „Virtua Fighter Remix“ und „Nascar Racing“ sowie Gutscheine für „Descent“ bzw. „Panzer Dragoon“ zum Lieferumfang. Wer auf Nummer Sicher gehen will, kann natürlich trotzdem erst mal abwarten, was der Konkurrenz zu diesem Thema so alles einfällt. Und sobald das Angebot dafür groß genug ist, werden wir dazu auch den entsprechenden Vergleichstest vorlegen. (mm)



Ein verzerrter Pavian aus dem Diamond Edge-Labor

Auflösung	Farben	Bildwiederholungsfrequenz (Hz)									
		56	60	66	70	72	75	80	90	100	120
1.600 x 1.200	65536		4 MB	4 MB							
	256		2 MB	2 MB							
1.280 x 1.024	65536		4 MB		4 MB						
	256		2 MB		2 MB						
1.024 x 768	16 Mio		4 MB		4 MB	4 MB	4 MB		4 MB		
	65536		2 MB		2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	
800 x 600	16 Mio	2 MB	2 MB			2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
	65536	1,2 MB	1,2 MB			1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB
640 x 480	16 Mio		2 MB			2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
	65536		1,2 MB			1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB
640 x 400	16 Mio		2 MB			2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
	65536		1,2 MB			1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB
640 x 400	16 Mio		2 MB			2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
	256		1,2 MB			1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB	1,2 MB

	Model 3240	Model 2120
Speicher-Typ	VRAM	DRAM
	2 MB	1 MB
	4 MB	2 MB
Speicher-Größe		
	2 MB	1 MB
	4 MB	2 MB
aufrüstbar auf		
	2 MB	1 MB
	4 MB	2 MB
Accelerator		
	2 MB	1 MB
	4 MB	2 MB
Bus-Typ		
	PClocal bus 2.0	PClocal bus 2.0
	VEGA	VEGA
Preis		
	local bus 2.0	local bus 2.0
	600,- DM	400,- DM
	(2 MB)	(1 MB)
	990,- DM	650,- DM
	(4 MB)	(2 MB)

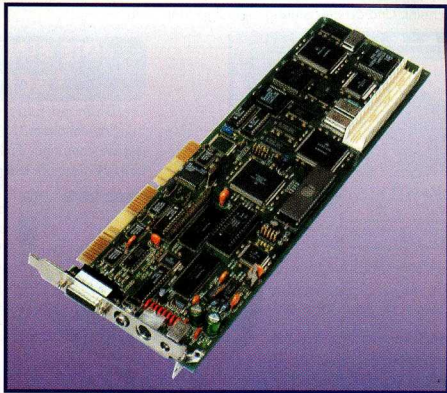
NEUE HARDWARE VON PHILIPS

Die zwei süßesten Versuchungen seit der Erfindung des CD-i sind zu verkünden: eine einschlägige Steckkarte für den PC und eine HiFi-Anlage, die quasi um die Philips-Konsole herumgebaut wurde.

DER PC WIRD ZUM CD-i

Das **CD-i/PC Board** verwandelt jede DOSe, in der zumindest ein 386 SX-Prozessor, ein freier 16 Bit ISA-Steckplatz und ein Quadrospeed-Laufwerk stecken, in ein MPEG-fähiges CD-i. Auf einfache Weise erhält man dadurch Zugriff auf die 400 derzeit lieferbaren Titel für die Multimedia-Konsole des niederländischen Elektronikgiganten, deren komplettes Bedienfeld auf dem Bildschirm erscheint. Mit der Maus lassen sich nun sämtliche Programme ohne lästige Installation direkt von der CD starten, und sogar eventuelle Savestände kann man auf dem integrierten Memorychip ablegen. Überhaupt befinden sich alle benötigten Digitalen auf der Erweiterungskarte, so daß die vorhandene Prozessorleistung, Arbeitsspeichergröße etc. keine Rolle spielen. Das gilt auch für die

Grafik: Die entsprechenden Bilder oder Videos werden sogar dann im True-Color-Modus wiedergegeben, wenn der PC nur über eine VGA-Karte verfügt! Dem Publikum wird das Wunderkärtchen allerdings wohl erst zur CeBIT im März präsentiert – zusammen mit den genauen technischen Spezifikationen und dem vorläufig noch geheimen Verkaufspreis.



DIE INTERAKTIVE HIFI-ANLAGE

Was wie eine ganz normale Stereoanlage aussieht, kann in Wahrheit viel mehr, weil im **FW 380i DVC**-System zusätzlich ein (technisch dem Modell 220 entsprechender) CD-i-Player inklusive Digital Video Cartridge steckt. Genau wie beim eben besprochenen Erweiterungsboard kann man damit Schillerscheiben aller Art von der Audio- bis zur Video-CD abspielen, wofür dann bloß noch ein Fernseher bzw. Monitor für die Bildwiedergabe angeschlossen werden muß. Den Krach machen die 25-Watt-Boxen

ganz alleine, dazu gibt's eine Karaoke-Funktion für Wohnzimmertöne und die Möglichkeit, mittels integriertem Pro-Logic/Dolby Surround-Decoder individuelle „Hörräume“ für Jazz, Klassik, Filme etc. herzustellen.

Mit Kassettendeck, Tuner etc. ist die Anlage bis auf Eingabegeräte wie Gamepad und Mikro ziemlich komplett ausgestattet; drei vorläufig noch nicht namentlich bekannte Softwaretitel sollen ebenfalls im Lieferumfang enthalten sein. In den Handel kommt das gesamte Paket zum Kampfpreis

von rund 1.500 Märkern, und das schon dieser Tage. (md)

FW 380 i DVC

Komplettes CD-i- & Audiosystem

Unterstützte CD-Formate: CD-i, Audio-CD, Video-CD (MPEG), Pro-Logic/Dolby Surround

Video-Spezifikationen: PAL mit 625 Zeilen, hochauflösend, 280/560 (vertikal), 384/768 (horizontal)

Photo-CD-Funktion: Zweifach Zoom, Bildrotation, Autoplay, „Diashows“

Aus-/Eingänge: Video, Audio, HF-Modulator, Fernbedienung, FM & AM-Antenne, Aux/TV, Kopfhörer, Mikro

Programmierbarer Speicher: 8 KB

Lieferumfang: Digital Video Cartridge, drei Softwaretitel, Fernbedienung, Anschlußkabel

Audio-System: Doppel-Kassettendeck, Tuner mit 30 Speicherplätzen, 50-Watt-Verstärker, 2-Wege Batreflex-Boxen

Preis: ca. 1.500 DM bzw. 1.000 DM ohne Audio-System



ZUBEHÖR FÜR DIE PLAYSTATION

Zur Grundausstattung der neuen CD-Konsole gehören neben dem Joypad lediglich diverse Kabel für den TV-Anschluß. Hier stellen wir daher empfehlenswerte Artikel aus der Welt des spielspaßfördernden Sony-Zubehörs vor!

EIN ZUSÄTZLICHER CONTROLLER

Fangen wir mit dem Einfachsten an: Für knapp 60,- DM bekommt man exakt das gleiche Joypad noch einmal – um fortan gegen einen Freund oder zusammen mit diesem gegen andere Monster zu Felde ziehen zu können.



DER ASCII-STICK

Vor allem Prügelknaben haben so ihre Not mit dem Standard-Pad, dessen Steuerkreuz einfach kein Herz für Diagonalebewegungen hat. Die bislang einzige Lösung des Problems stellt Asciiware her; sie kostet rund 120 Mark und ist ganz im Playstation-Design gehalten: ein massives Joyboard mit einem präzise arbeitenden Stick und acht Feuerknöpfen, die zudem alle über regelbares Dauerfeuer und die obligate Slow Motion-Funktion verfügen. An die vielen



Knöpfe muß man sich zwar erst gewöhnen, doch dann möchte man sie nicht mehr missen – gerade auch, weil man sie mit allen Fingern malträtieren kann und nicht nur mit dem Daumen wie beim Original.

DIE MAUS

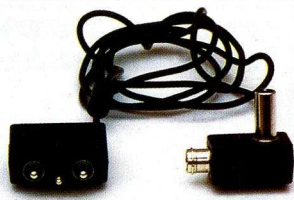
Obwohl besonders PC-Umsetzungen geradezu nach einer Maussteuerung schreien, lassen sich handelsübliche Mäuser nicht an die Playstation anschließen. Daher bietet Sony ein spezielles Exemplar dieser Gattung mit den üblichen zwei Ohren für 60,- DM an; es bringt sogar seine eigene Matte mit. Eine Maus wird zwar nicht von



allen Spielen unterstützt, aber wenn doch, stellt sie in aller Regel die optimale Eingabemethode dar.

DIE MEMORY CARD

Hin und wieder sollte man sich auch mit Nebensächlichkeiten wie Essen oder Schlafen beschäftigen – dann schlägt die Stunde der Memory Card, auf der sich 15 Spielstände bzw. Highscores dauerhaft sichern lassen. Übermäßig viel ist das nicht gerade, dafür sind die 50 Mark teuren Karten beliebig lösch-, kopier- und überschreibbar, so daß man immer wieder Platz für neue Savestände schaffen kann.



DER ANTENNEN-ADAPTER

Grundsätzlich verlangt die Playstation nach einem Fernseher mit Scart- oder Videoeingang. Ältere Modelle besitzen aber oft nur einen herkömmlichen Antenneneingang, und genau dafür ist dieser Adapter gedacht, der mit einem runden Fufzi zu Buche schlägt. Dank einer zweiten Buchse entfällt sogar das lästige Umstöpseln, wenn man den TV-Schirm zwischendurch als normalen Fernseher nutzen will. Der Haken an der Sache ist das bloß einen Meter lange Adapterkabel, das die Aufstellmöglichkeiten für die Konsole einschränkt.

DAS LINK-KABEL

Zwei Konsolen und zwei Fernseher vor- ausgesetzt, fehlt eigentlich nur noch ein Link-Kabel für spannende Duelle mit einem anderen Playstationbesitzer. Auch daran haben die Japaner gedacht – und diesen Einfall lassen sie sich ebenfalls mit einem halben Hunn- ni vergüten.

DIE ZUKUNFT

...geht natürlich auch am Zubehörmarkt nicht spurlos vorüber; geplant sind derzeit z.B. ein analoger Joystick und ein Action Replay-Modul. Über diese und weitere Neuheiten werden wir Euch selbstverständlich zu gegebener Zeit informieren. (mz)

ALLER GUTEN ABENTEUER SIND DREI THE DIG • TORIN'S PASSAGE • TALISMAN

Wenn es um PC-Abenteuer geht, wird hier jeder Geschmack bedient: Mit dem aktuellen Adventure-Trio kann man sich ins All, in ein (trick-) filmreifes Märchenland oder ein phantastisches Render-Reich entführen lassen.

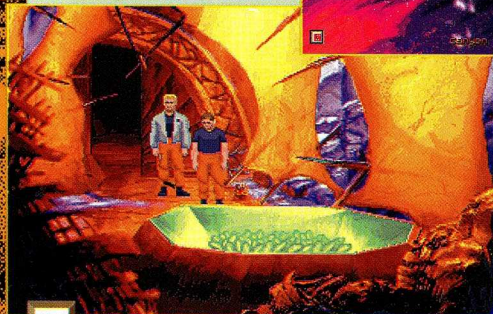
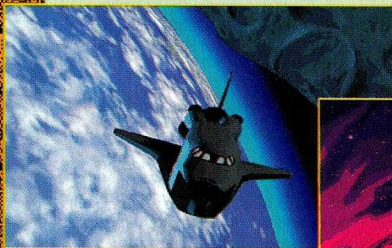
THE DIG

Die Ersten werden die Letzten sein, denn leider vermag der neueste Titel von Lucas Arts nicht ganz die wegen der vielen Verzögerungen und des guten Rufs des Herstellers sehr hohen Erwartungen zu erfüllen. Ein wenig enttäuschend ist da bereits die kaum originelle Story: Der Asteroid Attila befindet sich auf Kollisionskurs mit Mutter Erde, weshalb Commander Boston Low ein Experten-Team in den Orbit führt, um die Gefahr via Fernzündung zu bannen. Dabei werden drei der Besatzungsmitglieder auf eine fremde Welt gebeamt, wo sie auf die Ruinen einer außerirdischen Zivilisation und geheimnisvolle Geistererscheinungen stoßen – und als dann auch noch der Archäologe im Team stirbt und sich die weibliche Heldin verabschiedet, bleibt es dem armen Boston allein überlassen, einen Heimweg auszuknobeln...

Sehr schön gelöst ist hier die Point & Click-Steuerung, kamen die Mannen um George Lucas dabei doch gänzlich ohne Icons aus. Auch der orchestrale Klangteppich ist fein gewebt und die Sprachausgabe ein Genuß. Von minderer Güte ist jedoch die grafische Präsentation, da sich das VGA-Spiel noch auf dem Niveau älterer Firmen-Highlights wie z.B. „Indy IV“ befindet – lediglich die von den Filmtrickspezialisten bei ILM beigesteuerten Zwischensequenzen sind tatsächlich State of the Art. Und obwohl das Skript auf einer Idee von Steven Spielberg höchstpersönlich basiert und die Dialoge der Feder des SF-Autors Orson Scott Card entfloßen, macht sich doch bald Langeweile breit: Zu träge fließt die Handlung, zu knobellastig (Farbcodes, Tangram-Puzzles etc.) sind die Rätsel. Insbesondere die Leser der Romanfassung von Alan Dean Foster können aber dennoch ihren Spaß an diesem abenteuerlichen Sternenausflug haben.

Auf zu den Sternen

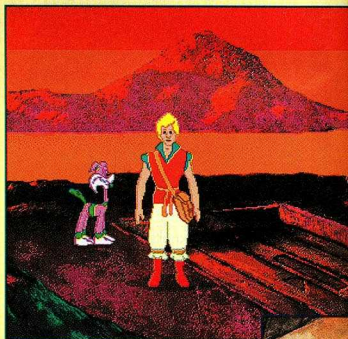
Houston, wir haben ein Problem!



Nomen est omen: Nur wer hier oft gräbt, wird auch manchmal fündig

TORIN'S PASSAGE

Von Sierras zauberhaftem Zeichentrickmärchen werden hingegen vor allem die jüngeren Abenteuer angeatan sein, hat sich der alte Schwerenöter Al Lowe („Leisure Suit Larry“) mit seinen reizend animierten Protagonisten vor gemalten Hintergründen doch stark am populären „King's Quest 7“ orientiert. Daher gibt es auch hier wieder durchgehend deutsche Sprachausgabe zu hören; dazu softe Pop-Melodien von Michel Legrand, der ja be-



Torin und sein wandlungsfähiges Haustier



Böse Menschen gibt es immer wieder...

reits mit Musiklegenden wie Edith Piaf, Miles Davis oder Barbra Streisand arbeitete. Inhaltlich dreht sich alles um den jungen Torin, der in den fünf einzeln anwählbaren Szenarien des Planeten Strata nach seinen entführten Adoptiveltern fahndet. Mittels einer ebenfalls narrensicheren Maussteuerung wird der Held durch wahlweise Bild für Bild umschaltende oder scrollende Parallax-Landschaften dirigiert, um jede Menge automatisch ablaufende Digi-Gespräche (optional mit Textzeilen unterlegt) mit vermenschlichten Tieren, Magiern, Zwergen oder gar Pflanzen vom Zaun zu brechen. Wie im Genre üblich, gilt es, auch Gegenstände aufzuklauben und anzuwenden sowie bei Bedarf auf die Help-Funktion oder die Fähigkeiten von Boogie zurückzugreifen. Und das sind ganz erstaunliche, denn Torins Schöpfer kann sich etwa in einen Wurm, ein Geschenkpaket oder eine Gitarre verwandeln. Zudem können die meist mehrere Bildschirme großen Örtlichkeiten über zwei Schieberegler vorge-scrollt werden, um die Waise wider Willen ohne Umwege direkt an die gewünschte Stelle zu versetzen. Auch die vielen Zwischensequenzen lassen sich auf einen Mausklick hin überspringen.

Fazit: Das lustige, spannende und mit kleinen Echtzeit-Aktionen gewürzte Familienabenteuer ist in jeder Beziehung kindgerecht – von der netten Story über die sehenswerte Comic-Grafik bis hin zur komfortablen Bedienung.

TALISMAN

Ungleich ernsthafter geht es bei diesem Fantasy-Adventure von Software 2000 zu, dessen „Drehbuch“ der „DSA“-Mitentwickler Hans Joachim Alpers verfaßte. Wer mehr über den Autor wissen will, findet auf der nächsten Seite ein Interview, hier soll es um seine von Elfen, Zwergen und Menschen bewohnte Welt Thurania gehen. Sie wird derzeit nämlich von einem Dämon heimgesucht, der nur mittels eines zu Bruch gegangenen und zudem verschollenen Talismans wieder verbannt werden kann.

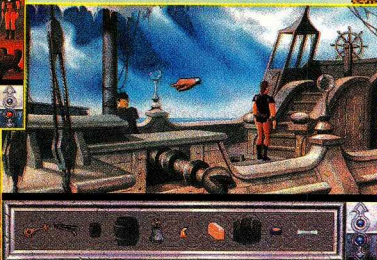
Die Suche nach dem Glücksbringer führt den vom Spieler betreuten Alexander durch 60 Schauplätze wie verzweigte Höhlenlabirynthe, Städte oder Inseln. Die grafische Qualität der über 50 in Echtzeit agierenden und perspektivisch korrekt gerenderten 3D-Charaktere (die mittels Anklicksätzen auszufragen sind) hängt dabei stark von der Auflösung und somit von

der verfügbaren Hardware ab. Sämtliche Locations wurden mit Phong-Shading gestaltet, was zusammen mit den rund 100 Animationsphasen des Hauptdarstellers, einem runden Dutzend locker eingestreuter FM-Videos, komplett deutscher Sprachausgabe und mit echten Instrumenten eingespielter Stereo-Akustik für die genau richtige Duster-Atmosphäre sorgt. Leider ist jedoch die mit einblendbaren Bildicons arbeitende Maussteuerung ein wenig unpräzise, zudem sind die meisten der vorhandenen Gegenstände nur Staffage, was sinnlose Betrachtungsorgien und zeitraubende Wanderungen zur Folge hat – wer nur ein Doublespeed-Laufwerk besitzt, muß daher schon Abstriche beim Spielspaß machen.

Weil Talisman aber trotz der erwähnten Mankos recht gehaltvolle Abenteuerkost serviert, rangiert das Spiel immer noch knapp vor dem neuen Programm der Lucas-Artisten, was vielleicht die größte Überraschung dieses Vergleichstests ist. (mic/md)



Ein gut gefülltes Inventory...



...schöne Schiffe...

... und düstere Höhlen

Cartoon-Spaß im Disney-Look



	The Dig	Torin's Passage	Talisman
Hersteller	Lucas Arts	Sierra	Software 2000
Grafik	74%	85%	84%
Sound	85%	85%	75%
Steuerung	83%	87%	72%
Motivation	72%	83%	78%
Urteil	74%	85%	76%
Schwierigkeitsgrad	für Fortgeschrittene	für Fortgeschrittene	für Fortgeschrittene
USK-Freigabe	ab 6 Jahren	ohne Altersbeschränkung	ab 6 Jahren
Preis	89,- DM	119,- DM	99,- DM
Minimal-Konfiguration	486 SX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk	486 SX, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk
Optimal-Konfiguration	P90 mit 16 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk	P90 mit 16 MB RAM und Quadrospeed-Laufwerk	P90 mit 16 MB RAM und Hexaspeed-Laufwerk
Unterstützt werden	Maus, Soundblaster/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape	Maus, Soundblaster/Pro/16, Pro Audio, „Windows“-kompatible Soundkarten	Maus, Soundblaster-kompatible Soundkarten
Besonderes	Komplett englisch, Spielversion in Arbeit. Der Roman zum Spiel ist derzeit nur in Englisch erhältlich	Komplett deutsch, On-Screen-Tipgeber, Fünf anwählbare Kapitel, läuft unter DOS und „Windows“	Komplett deutsch, Musik mit live eingespielten Instrumenten und Sängern

EIN GESPRÄCH MIT H. J. ALPERS

Erfreulicherweise finden sich immer mehr namhafte Autoren dazu bereit, die Hintergrundstory für ein Computerspiel zu verfassen. In diese Riege gehört auch unser Gesprächspartner, ein vielgelesener deutscher SF-Romancier, dem wir das Skript zu „Talisman“ verdanken.



Die „Shadowrun-Trilogie“ von Hans Joachim Alpers

Außer der Geschichte des neuen Adventures von Software 2000 hat Hans Joachim Alpers z.B. auch die „Pandur“-Romantrilogie zu den „Shadowrun“-Rollenspielen geschrieben, das Metier war ihm also keineswegs fremd. Am populären Spielsystem „Das Schwarze Auge“ und dem „Lexikon der Science Fiction Literatur“ war er übrigens ebenfalls beteiligt, alles andere soll er nun selbst erzählen:

?: Hans Joachim, wie wird man ein SF-Autor?

HJA: Im Alter von vierzehn Jahren habe ich die Science-fiction-Literatur entdeckt und seither einige tausend SF-Romane gelesen, dazu jede Menge Fantasy und Horror. Daraus sind das „Lexikon der Science-fiction Literatur“ und der „Reclams Science-fiction Führer“ entstanden; in diesem Jahr wird noch das bei Heyne erscheinende „Lexikon der Horrorliteratur“ hinzukommen. Bereits lange davor habe ich als Student ein paar Romanhefte geschrieben, weil ich das Geld brauchte. Aber im Vordergrund standen zunächst andere Aktivitäten, z.B. war ich Mitherausgeber der SF-Taschenbuchreihe bei Knauer und Moewig. Vor umfangreicheren Werken hatte ich lange Zeit jedoch einen richtigen Horror, das hat sich erst mit der Romantrilogie zum „Shadowrun“-Szenario gelegt.

?: Lexika sind eine Sache, Romane eine andere – und Computerspiele wieder eine ganz andere! Wie steht man als Schrift-

steller zu diesem Genre?
HJA: Die meisten Autoren haben da tatsächlich Berührungsängste; sie wollen ihre Stoffe lieber alleine entwickeln. Mir kam jedoch meine Erfahrung mit Rollenspielen zugute, mit denen mich Werner Fuchs von Fantasy Productions schon frühzeitig vertraut machte. Gemeinsam mit ihm und Ulrich Kiesow habe ich ja die Grundidee für „Das schwarze Auge“ entwickelt und auch ein paar Abenteuer aus Aventurien geschrieben. „Shadowrun“, diese eigenwillige Mischung aus Cyberpunk und Magie, faszinierte mich ebenfalls vom ersten Augenblick an.

?: Was soll nun die Spieler an „Talisman“ faszinieren?

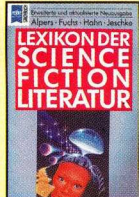
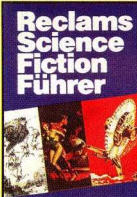
HJA: Nun, hier fehlt eigentlich nichts, was der Fantasy-Fan liebt und schätzt. Da wird das Land Thurania von Dämonen und einem schwarzen Magier bedroht, und der Held besucht so exotische Orte wie ein Totenschiff, eine fliegende und eine Zauberinsel, das Zwergenkönigreich und die Schwarze Festung. Das Salz in der Suppe bilden dabei viele Gags und witzige Dialoge; ich habe mir jedenfalls alle Mühe gegeben, den Spieler zu unterhalten!

?: Gute Unterhaltung der Leser war es auch, die dich über unsere Landesgrenzen hinaus bekannt gemacht hat – warum haben es deutsche Autoren eigentlich im Ausland so schwer?

HJA: Es ist einfach problematisch, sich als Deutscher auf einem Markt durchzusetzen, der von englischsprachigen Büchern, Filmen und TV-Serien dominiert wird – wer da in seiner Heimat keinen echten Bestseller vorweisen kann, wird als reiner Buchautor nur schwer Fuß fassen können. Der einfachere Weg führt daher wohl über an-

dere Medien wie Computerspiele, wobei ich das Glück habe, daß meine „Shadowrun“-Romane auch in Amerika erscheinen werden. So oder so lehnen die SF- und Fantasy-Leser im Rest der Welt deutsche Literatur keineswegs von vornherein ab, sie wollen bloß keine langweilige Lektüre mit erhobenem Zeigefinger. Tja, die amerikanischen Standards in der Unterhaltung sind eben prägend...

?: Zum guten Schluß würde uns noch interessieren, wovon deine nächste Zukunft geprägt ist?



Die Frühwerke: SF-Lexika für Reclam und Heyne

HJA: Derzeit arbeite ich an einer „DSA“-Romantrilogie über „Die Piraten des Südens“ – und bin auch am vierten Teil der „DSA“-Computerspielliteratur beteiligt. Diese Folge wird sich mit „Al'Anfa“ beschäftigen und soll noch vor Weihnachten erscheinen. Übrigens zeitgleich mit einem Roman zum Spiel, den ich auf der Grundlage dieses Szenarios verfassen werde.

?: Dann wünschen wir weiterhin frohes Schaffen und bedanken uns für das Gespräch. (mash)



Fantasy total: Talisman

Dime City

DIE

GANGSTERSIMULATION

NUTZE
DAS BÖSE
IN DIR
UND SEI GUT!





Eine erfrischende Abwechslung im Einerlei der meist spielerisch wenig gehaltvollen Video- und Renderabenteuer haben die Mannen um Erik Simon hier im Auftrag von Blue Byte abgeliefert: Bühne frei für ein modernes Rollenspiel der klassisch-komplexen Art!

Auch wenn so mancher Kollege der schreibenden Zunft gar nicht mehr zu wissen scheint, was ein tiefgründiges Rollenspiel eigentlich ist – wir wissen auch in den Zeiten texturierter Schnellschuß-Dungeons solche Dinge wie inhaltlichen Tiefgang und eine packende Story noch zu schätzen. Ihr auch? Dann ist das neue Werk der ehemaligen Thalion-Entwickler Ever Spiel! Denn nach vorwiegend auf Amiga und Atari ST populären Rollis wie „Dragonflight“, „Amberstar“ und „Ambermoon“ haben die deutschen Recken mit Albion nun tatsächlich das erhoffte Überabenteuer für die DOSe abgeliefert – und sie kamen dabei sogar ganz ohne Zwerge, Elfen, Orks und entführte Prinzessinnen aus...

Kein Wunder, hier handelt es sich schließlich um eine SF-Geschichte. Zumindest will es anfänglich so scheinen, schon weil sich der Held seine Brötchen als Pilot eines Raumschiffs verdient. In dieser Funktion grast Tom Driscoll das All nach rohstoffreichen Planeten ab, als plötzlich eine besonders vielversprechende und noch dazu unbewohnte Wüstenwelt am Scanner auftaucht. Als Tom und ein weiteres Besatzungsmitglied der Sache als vorausseilender Spähtrupp auf den Grund gehen wollen,

stürzen sie jedoch über dem Planeten ab – um von katzenähnlichen Eingeborenen geborgen zu werden, die es doch eigentlich hier gar nicht geben dürfte! Und nach ihrer Gesundung erforschen unsere beiden Schiffbrüchigen eine Stadt, die eigentlich viel zu phantastisch konstruiert und viel zu farbig ausgestaltet ist, um real zu sein. Ganz zu schweigen von der verblüffenden Wendung im Handlungsstrang, als die Helden gerade mit Hilfe der Miezzen eine Suchexpedition nach ihrem Mutterschiff starten wollen, das derweil wohl irgendwo gelandet sein müßte.

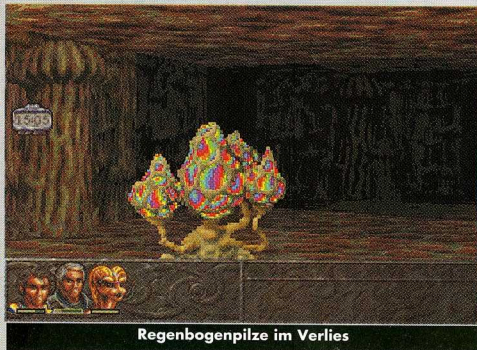
Um Euch den Spaß nicht zu verderben, sei hier nicht mehr zur Story verraten. Statt dessen verraten wir Euch, daß dieses optisch eindrucksvolle und handwerklich ausgereifte Programm in seinen Grundzügen auf der bereits bei früheren Simon-Projekten bewährten Konstruktionsmethode beruht: Wildnis und das Innere von Häusern werden aus einer leicht schrägen Vogelperspektive gezeigt, während Dungeons und Städte in stufenlosem Rundum-3D zu durchscrollen sind. Besonders die dreidimensionalen Szenarien überzeugen dabei trotz



Sauberer Zauber

VGA-Auflösung durch schaurig düstere Kerker und geradezu überwältigende exotische Stadtsichten. Die Draufsicht-Labyrinth wissen freilich ebenfalls zu gefallen, wirken aber im Vergleich nicht ganz so außergewöhnlich.

Von ähnlichem Kaliber ist die Musik von Matthias Steinwachs samt ihren zur jeweiligen Umgebung passenden FX, am allerbesten gefiel uns jedoch die atmosphärisch dichte, spannende und verzwickte Geschichte, die zudem noch hervorragend ins



Regenbogenpilze im Verlies



Monströse Begegnungen

Gameplay eingepaßt wurde – im Gegensatz zu so manchem Genre-Kollegen hat der Spieler hier kaum je das Gefühl, nicht zu wissen, wie es weitergehen soll. Die Multiple-choice-Gespräche sind informativ, ohne auszufornern, und auch das Knobelpotential in den Dungeons ist auf hohem Niveau angesiedelt: Da gibt es zum einen allerlei mechanische, auf Hebeln, Bodenplatten und dergleichen beruhende Rätsel. Zum anderen ist viel gesunder Menschenverstand gefordert, wenn es darum geht, Fallen auszuweichen (bzw. sie lahmzulegen), die Funktionsweise diverser Kerker-Accessoires herauszufinden oder mit der richtigen Kampfaktik gegen die vielfältigen und hübsch animierten Monster vorzugehen. Ganz wie von den Simonisten gewohnt, prügelt man sich hier übrigens rundenweise auf einem schachbrettähnlichen Kampfscreen, während die Auswirkungen der jeweils beschlossenen Aktionen in einer bildschirmfüllenden Sequenz dargestellt werden – speziell die zur Verblüffung aller SF-Puristen sehr wohl vorhandene (und jederzeit über ein Menü aktivierbare) Zauberei hält da beeindruckende Effekte parat. Dazu kommt ein durchdacht gelöstes Automapping, so daß der einzige und eher kleine Wermutstropfen in das an sich ordentlichen, oft aber überkompliziert gestrickten Maussteuerung besteht: Da hätte sich leicht der eine oder andere Klick einsparen lassen. Unter dem Strich bietet Albion aber dennoch einen Spielspaß-Superlativ, wie es heute leider eher selten geworden ist. Das ist auch der Grund, weshalb wir Euch dieses umfangreiche Abenteuer ohne multimedialen Schnickschnack wie Videosequenzen und Sprachausgabe nur wärmstens empfehlen können – selbst wenn es argumentative Munition für ewig Gestrige liefert, die sich stets darüber beklagen, daß die Spielkonzepte früher einfach innovativer und origineller waren... [in]



Die Stadt der Städte



Der Kampfscreen



Müllablageplatz im Dungeon?



Noch daheim im Raumschiff



ALBION

BLUE BYTE

Ein Rollenspiel, das seine ganz eigene Rolle spielt!



GRAFIK	87%
SOUND	84%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	91%

URTEIL

89%

Für Geübte

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis:

119,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 4 MB auf der HD und einem Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Pentium mit Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, VGA, SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, Pro Audio/plus/16, Roland RAP-10/MT-32/MPU-401, General MIDI.

Besonderes: Komplet deutsch.

Auf dubiosen Wegen wurde der Redaktion ein Tagebuch von Robert Reischmann zugespielt, der für Software 2000 die neue Konfliktsimulation entwickelte – wir drucken hier Auszüge der geheimen Notizen eines Spieldesigners!



Aus dem Leben eines Space Marines

März

Mit den Worten „Tun wir es einfach“ startet eines der aufwendigsten (Film-) Kapitel in der deutschen Unterhaltungssoftware.

April

Auf eine Empfehlung der Fantastischen Vier kontaktiert Mathias Reichert, technischer Leiter bei Software 2000, die Hamburger Firma Chopstick Films, bekannt durch Musikvideos von Scatman oder Elton John. Zwecks Professionalität wird dem Vorschlag, mit britischen Schauspielern in Englisch zu drehen und anschließend zu synchronisieren, zugestimmt. Das heißt für mich, daß ich das Drehbuch jetzt zum vereinbarten Termin komplett in Englisch abzuliefern habe – darauf erst mal einen Cognac...

August

Es geht los! Wer denkt, daß 40 Leute in nur drei Tagen den gesamten Dreh abwickeln können, hat zwar absolut recht, doch kann sich eine solche Ansammlung kreativer Geister wohl nur im Chaos voll entfalten. Nach Anreise der Schauspieler wird gleich am ersten Tag das Storyboard besprochen.

Der zweite beginnt bereits mit einer Katastrophe: Das Digital-Mischpult stört die Tonaufnahme durch einen Brummen, innerhalb von zwei Stunden muß die gesamte Technik umgebaut werden! Bemerkungen über mehrfach abgeschnittene und trotzdem immer noch zu kurze Verlängerungskabel werden bei Androhung der Todesstrafe verboten. Überhaupt fragt sich der Laie, wie es in diesem Wust aus Kabeln, Leuchten, Mikro-Galgen, Kameras, Bauten und einem halben Dutzend vor Ort benötigter Leute vernünftige Aufnahmen geben soll. Der Kameramann indessen behauptet, schon lange nicht mehr in so entspannter Atmosphäre gearbeitet zu haben. Nachts um eins und endlich zurück im Hotel, wallt das Blut der Britannen, als der Barkeeper meint, er wolle nach Hause. Die anschließende Freilichtvorstellung auf dem Vorplatz des Nobelhauses endet morgens um halb sechs, als das von der Hotelleitung als Abfindung für die geschlossene Bar gespendete Bier zur Neige geht.

Der letzte Tag beginnt mit dem Einsammeln der verkaterten Space Marines nebst Rebellen – Vorzeigee-Russe Oleg (der jüngst mit Tom Cruise „Mission Impossible“ abdrehte) meint, daß ihm so etwas mit Wodka nie passiere. Aufgrund des allgemeinen Aussehens wird der Rebellenplanet auf „Redeye“ umgetauft, um der Maske die Arbeit etwas zu erleichtern. Doch bei Drehbeginn zeigen die Profis ihre Klasse; keine Spur mehr von alkoholischen Nachwehen. Am späten Abend dann rührende Abschiedsszenen: Alle waren von dieser ersten Begegnung mit dem für sie doch neuen Medium Computerspiel begeistert, keiner kann (und will) mehr Wirklichkeit und Rolle so richtig unterscheiden. Die Marines vereinbaren ein Jahrestreffen, ich muß hoch und heilig eine Fortsetzung geloben, und die Filmleute bereiten schon den nächsten Dreh vor – the show must go on!

Oktober

Soundmann Michael Frank mischt im neu eingerichteten Studio von Software 2000 ab und vertont die Szenen. Als schließlich alles zum ersten Mal am Stück zu sehen ist, sind wir alle mit Recht ein bißchen stolz auf das Geschaffene. Und für zukünftige Projekte um einige Erfahrungen reicher... (Robert Reischmann/mic)



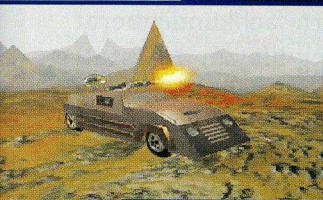
SPACE MARINES

Vor einem Jahr errang „Death or Glory“ für Software 2000 einen strategischen Achtungserfolg, jetzt führt dasselbe Programmiererteam wieder Krieg – mit einem verfeinerten Konzept und auf den Hexfeldern des Jahres 2698.



Hallo, Terry!

Die Sneakers im Anflug



Und es hat Bumm gemacht



Ein schicker Gleiter



Auf dem Planeten Redeye 6 werden die Kolonisten von ihren eigenen Robotern unterjocht und zusätzlich von den mysteriösen Sneakers bedroht. Für Ruhe und Ordnung sollen nun die Space Marines sorgen: Dazu erscheint nach dem Intro eine 2D-Hexfeldkarte am Screen, wo der menschliche Oberbefehlshaber innerhalb des knappen Zeitlimits seine Panzer, Schiffe, Flieger, Raketenwerfer etc. rundenweise in die Schlacht schickt. Erreicht er dabei das vorgegebene Missionsziel nicht rechtzeitig, muß er nachsitzen, was die

Kampagne von 36 auf maximal 50 Levels verlängert. Alternativ dazu sind 50 Einzelgefechte gegen bis zu drei Mitspieler (nacheinander) möglich, des weiteren bereitet Software 2000 gerade ein 20,- DM teures Update mit Netzwerkooption vor. Neben den üblichen Aufgaben in einem Krieg ist hier die Eroberung von Depots besonders wichtig. Diese dienen nämlich nicht nur als Reparaturwerfen, sondern liefern auch die für jede Aktion benötigte Energie. Bei den Kämpfen selbst wird ganz nach Wunsch entweder eine gerenderte Animation abgespult oder gleich das Endergebnis berechnet. Wie es ausfällt, hängt von vielen Faktoren ab: Das jeweilige Terrain, die Angriffs- und Verteidigungswerte der Konfliktparteien und die Erfahrungspunkte der einzelnen Truppenteile spielen eine Rolle. Außerdem verbessert ein ausgefeiltes Punktesystem im Spielverlauf Effektivität und Schlagkraft der Armeen; dazu gibt's diverse Ausbausätze für die rund 100 Vehikel sowie noch einiges mehr.

Nach etwas Einarbeitung hat man die Steuerung gut im Griff, darüber hinaus

Zug um Zug

glänzt das Gameplay mit Rollenspielelementen und einem vorbildlich abgestuften, „lernfähigen“ Schwierigkeitsgrad. Bloß wird der komplexe Inhalt leider in einer relativ schwachbrüstigen Verpackung angeliefert: Die FM-Videos wären ja okay, aber den gerenderten Kampfsequenzen sieht man ihre (bläßlichen) 256 Farben kaum an, und die 2D-Landkarte besitzt allenfalls historischen Wert. Noch schlimmer sieht's bei der langweiligen Musik und den grausigen Intro-Dialogen aus – vielleicht war die nachträgliche Synchronisation doch keine so gute Idee? Doch schwache Grafik hin, öder Sound her: Spielerisch ist Space Marines ein Hochgenuß, und darauf kommt's doch letztlich an! (mic)

SPACE MARINES

SOFTWARE 2000

Spannende Hexfeld-Strategie mit Rollenspiel-Elementen.



GRAFIK 64%
SOUND 59%
STEUERUNG 73%
MOTIVATION 84%

URTEIL

80%

Variabel: 5 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis:

99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33, 8 MB RAM, 10 MB HD-Platz, SVGA-Karte und Double-speed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P60 mit Quadrospeider.

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

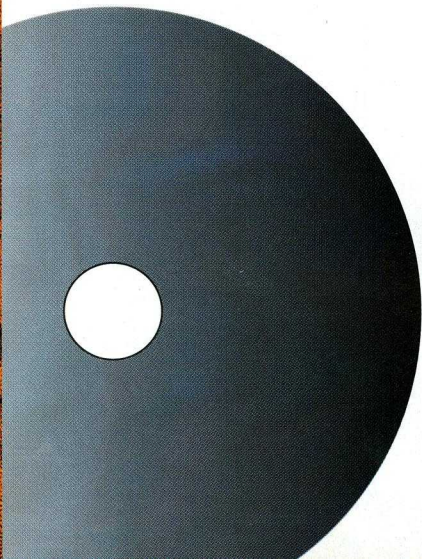
Besonderes: 2 CDs, komplett deutsch.

Information **P**räsentation **U**nterhaltung

müssen keine Gegensätze sein.

Wir behalten den Überblick, wenn Sie auf dem wachsenden Multimediemarkt 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) 4606106
FAX (089) 4603215

EIN ABO, VIELE PRÄMIEN!



**GRATIS FÜR NEUABONNENTEN:
JOKER-MOUSEPAD UND SAMMEL-
ORDNER ODER DIE JOKER-CD!!!**

Als Abonnent hat man nur Vorteile: Erstens bekommt man seine Hefte deutlich preiswerter, zweitens schneller und direkt an die Haustür – und drittens gibt's obendrein noch feine Geschenke!

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, man aber rechtzeitig von uns informiert wird, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt. Und als ob das alles noch nicht genug Vorteile wären, **BEKOMMEN ALLE NEUABONNENTEN DAS SCHICKE JOKER-MOUSEPAD GESCHENKT – BEI BESTELLUNGEN MIT CD GIBT'S OBENDREIN NOCH DEN FESCHEN SAMMELORDNER ODER WAHLWEISE DIE KULTIGE JOKER-CD FÜR PC CD-ROM!**

Da im Einzelkauf für Mousepad und Sammelordner je 15,- DM und für die Joker-CD sogar 29,- DM fällig werden, gibt's jetzt wirklich nur noch eines zu tun: Stift suchen, Coupon ausfüllen und ab mit der Post...



**DAS ULTIMATIVE JOKER-
KULTEREIGNIS MIT LÖSUNGS-
DATENBANK, MULTIMEDIA-GAME,
VIDEO-INTERVIEW, INTERAKTIVEM
COMIC UND VIELEM MEHR**

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

den
MULTIMEDIA
JOKER
für 40,- DM
(Ausland 47,- DM)
als Prämie bekomme ich das
Joker-Mousepad

den
MULTIMEDIA
PLUS CD
für 100,- DM
(Ausland 120,- DM)
als Prämie möchte ich:
☐ Mousepad & Sammelordner
☐ Joker-CD

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim 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 _____

☐ Ich bezahle durch Bankabbuchung:
Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

☐ Ich bezahle per Vorauskasse
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

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

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

**Diesen Coupon einsenden an:
Joker Verlag, Abo-Verwaltung, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn
Farbkopie genügt, falls das Heft nicht zerschnitten werden soll!**

EIN BESUCH IM ÄLTESTEN MULTI-USER-DUNGEON DEUTSCHLANDS

UNITOPIA



Die Admins: Freaky & Garthan

Die digitale Alternative zur Einzelzelle ist ein Gemeinschaftskerker, auf gut englisch auch „Multi-User-Dungeon“ genannt. Der Eingang befindet sich im Internet, die Umgangssprache ist zumeist Englisch – eine Ausnahme von dieser Regel wollen wir hier und heute besuchen.

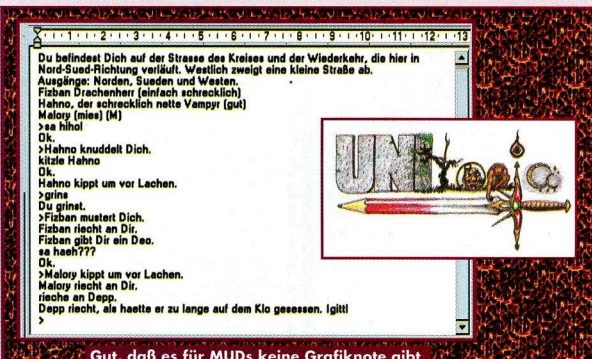
Online-Rollenspiele, an denen sich Abenteurer aus der ganzen Welt rund um die Uhr beteiligen können, sind eine geniale Sache, haben jedoch einen Haken: Bis auf wenige Ausnahmen (die sich zumeist noch im Probestadium befinden) basieren solche MUDs nämlich alle auf Texten, ganz ähnlich wie die Adventures aus seligen Pioniertagen – was all jene, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, vor unüberwindliche Verständigungsprobleme stellt. Gottlob geht es auch anders, beispielsweise bei...

UNITopia

Der dienstälteste deutschsprachige MUD verdankt seinen akademischen Namen dem Umstand, daß der Spieler sich nach dem Einloggen erst mal auf dem Gelände der Stuttgarter Universität wiederfindet. Dort kann er nach Belieben umherstreifen und sich im örtlichen Rechenzentrum sogar nochmals nach UNITopia begeben – mit allen Risiken und Nebenwirkungen, die eine solche Realitätverdröpfung mit sich bringt... Aber irgendwann wird auch das langweilig, und so spaziert man früher oder später doch (durch S-Bahnschächte) nach Magyra, dem Fantasy-Teil dieser virtuellen Welt. Hier trifft man aggressive Monster, freundliche Händler und vor allem viele andere Spieler, mit denen man sich unterhalten, anfreunden oder prügeln darf. Was man im Einzelfall macht, bleibt jedem selbst überlassen – selbst wenn man immer nur plaudern oder mit den zahlreichen angebotenen Waffen üben will. Dabei sind allerdings gerade

die verschiedenen Formen menschlicher Kommunikation recht prominent vertreten: Man darf z.B. mit den im selben (virtuellen) Raum Anwesenden reden, flüstern und lispeln, aber auch brüllen oder magische „Ferngespräche“ mit Leuten führen, die sich am entgegengesetzten Ende dieser Spielwelt aufhalten. Nicht-virtuelle Telefone verlangen für so was Gebühren, hier kostet es Zauberpunkte, die man genau wie die Ausdauer- und Erfahrungspunkte im Lauf der Zeit erwirbt. Das Erlernen zusätzlicher Fähigkeiten und magischer Sprüche geschieht am besten in einer der Gilden, die es von A wie Abenteurer bis Z wie Zauberer gibt. Praktisch jedes ordentliche Game hat auch ein Spielziel, UNITopia besitzt sogar zwei, noch dazu wortwörtlich himmlische: Entweder man will ein Engel werden, oder man macht gleich Karriere als Gott, der selbst neue vir-

tuelle Landschaften erschafft. Bevor man in den Himmel kommt, muß man jedoch erst eine Reihe von Pflichträtseln („Quests“) gelöst und genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben. An letztere gelangt man wiederum durch das erfolgreiche Absolvieren von kleinen Missionen, Echtzeitkämpfen oder von überall versteckten Karten- und Denkspielen. Schließlich und endlich laufen etliche NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) herum, die mitunter einen ausgeprägten eigenen Willen haben und die Nerven ihres menschlichen Kollegen dadurch auf eine harte Probe stellen können. Wer sich selbst ein Bild von dieser fremden Digi-Welt machen will, erfährt nähere Einzelheiten über die Internet-Adresse helpdesk.rus.uni-stuttgart.de 3333 oder die Rechnernummer 129.69.221.120 3333. (mz)



Gut, daß es für MUDs keine Grafiknote gibt

UNItopisten im Gespräch

Gelegentlich lassen sogar Online-Rollenspieler ihr Modem links liegen, um sich live zum gemeinsamen Fachsimpeln, Kochen und Essen zu treffen. So geschehen neulich in Stuttgart, und bei dieser Gelegenheit unterhielten wir uns mit zwei „Admins“ (kurz für: Administratoren) aus UNItopia: Frank Kirschner alias „Freaky“ und Florian Kudermann, der sich im Dienst lieber „Garthan“ nennt.

?: Als erstes müßt ihr uns mal erklären, was „Admins“ überhaupt sind...

G: Nun, Spieler und Engel leben im MUD, Götter bauen das Areal aus, und

wir Admins sind so etwas wie die hiesigen Naturgesetze. Wenn jemand z.B. beim Bungeespringen eine Schatztruhe vergraben kann, dann ist das nicht sehr realistisch, und wir sorgen dafür, daß solche Bugs verschwinden. Kurz, wir räumen den Dreck weg.

?: Viel Arbeit, was? Wie groß ist UNItopia eigentlich?

F: Auf unserer Festplatte haben sich rund 120 MB an Textdaten angesammelt, davon sind etwa 10 MB Playerfiles. Der ganze MUD besteht aus sieben per Schiff erreichbaren Hauptinseln mit jeweils drei bis vier Städten, dazu gibt's das Unigelände und natürlich alle möglichen und unmöglichen Gegenstände.

?: Und wie viele Spieler irren hier ungefähr herum?

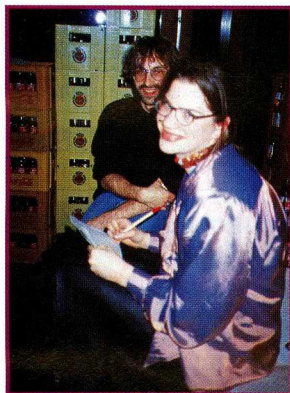
G: Eingetragene Spieler gibt es rund 3.000, davon sind etwa 1.000 aktiv. Am

Tag loggen sich im Schnitt zirka 400 Leute ein, es können aber bloß 70 gleichzeitig mitspielen.

F: UNItopia läuft nämlich zwar auf einer SGI-Workstation mit 64 MB RAM, aber die gehört dem Rechenzentrum, und wir können nicht beliebig Speicher und Rechenpower für uns abzweigen. Zur Zeit sparen wir daher auf einen eigenen Rechner, weshalb wir auch den „Trägerkreis UNItopia e.V.“ gegründet haben. Näheres erfährt man auf unserer Homepage unter <http://www.theochem.uni-stuttgart.de/~dieteric/unitopia/verein.html> – oder in UNItopia selber.

?: Letzte Frage – warum nehmt ihr solche Bürden eigentlich auf euch?

F & G: Na, warum wohl? MUDs sind einfach geil!



Alle Vierteljahre...



...treffen sich abenteuerliche Menschen...

...zum Feiern!



Mehr deutschsprachige Muds

MORGENGRAUEN

Derzeit der größte MUD Deutschlands und ebenfalls im Fantasygenre angesiedelt. Hier findet man verschiedene Rassen, aber kaum Gilden – allerdings auch keine Spielerbegrenzung wie bei UNItopia. Erreichbar unter mg.uni-muenster.de bzw. der Rechnerrn. 128.176.121.74.

AVALON

Recht junger Fantasy-MUD, der die Vorteile von UNItopia und Morgengrauen vereint: viele Gilden, Rassen und Erfahrungslevels, aber keine Spielerbegrenzung. Die Adresse lautet:

avalon.fh-augsburg.de 7777, die Rechnerrn. 141.82.16.17 7777.

VIRREL

Quasi die Digi-Version der Karlsruher Uni – also recht klein. Adresse:

virrel.rz.uni-karlsruhe.de 20001 bzw. 129.13.97.10 20001.

FINAL FRONTIER

Ein ebenfalls ziemlich kleiner SF-MUD. Adresse: csmd50.cs.uni-magdeburg.de 7600 bzw. 141.44.22.50 7600.

WUNDERLAND

Ein relativ kleiner Morgengrauen-Ableger mit der Adresse:

rzaix340.rz.uni-leipzig.de 4711 bzw. 139.18.11.92 4711.

NOTIZEN AUS DEM NETZ

Nachdem das Net-Surfen immer beliebter wird, wollen wir Euch in Zukunft regelmäßig mit aktuellen News aus dem bzw. über das Internet und die einschlägigen Online-Dienste versorgen – ganz nach Eurem Geschmack!

Das Konzept dieser Rubrik ist quasi interaktiv, Ihr könnt und sollt Euch an der Gestaltung also mit konstruktiver Kritik und Themenvorschlägen selbst beteiligen. Dazu genügt ein ganz normaler Brief, wir sind aber auch per **E-Mail** unter **100332.322@compuserve.com** (Internet) bzw. **100332.322** (CompuServe) erreichbar. Und weil bei alledem wahrhaft grenzenlose Information das Ziel ist, wäre eine Angabe über die von Euch verwendete Hardware wichtig – damit wir unsere Schwerpunkte entsprechend setzen können.



Am 28.11.1995 war die Testphase für den gemeinsamen Online-Dienst von Bertelsmann und America Online endgültig vorbei, ab jetzt werden eine monatliche Grundgebühr von 9,90 DM (inkl. zwei Freistunden) plus 10 Pfennig pro Verbindungsminute fällig. Preislich liegt AOL damit momentan etwa in der Mitte der Konkurrenten, und die 50 deutschen Einwahlknoten mit bis zu 28.800 Baud sorgen dafür, daß man zumindest in den größeren Städten zum Ortstarif Anschluß beim weltweit größten Online-Anbieter findet. Vorläufig gilt das jedoch nur für Leute mit einem PC und „Windows“, ab April sollen dann auch die Mac-Besitzer und ISDN-Teilnehmer bedient werden. Nähere Infos gibt's unter **http://www.germany.aol.com**; wer noch keinen Internet-Zugang hat, kann auch unter **Tel.: 0180/531 31 64** ein preisgünstiges Schnupperangebot einholen. Obwohl der AOL-Dienst erst am Anfang steht, fällt bereits auf, daß man das Entertainment und die Familienfreundlichkeit besonders wichtig nimmt. Auch eine Querverbindung zu T-Online ist geplant, allerdings muß das Kartellamt dafür erst seine Zustimmung erteilen.

AUCH EUROPE ONLINE IST AM NETZ



Der u.a. von Burda betriebene Konkurrent Europe Online ist nun ebenfalls gestartet. Leider standen die genauen Konditionen bei Redaktionsschluß noch nicht fest, man hat uns aber „Kampfpreise“ versprochen – den aktuellen Stand der Dinge erfährt Ihr unter **http://www.EuropeOnline.com** bzw. **Tel.: 0130/82 32 50**. Die Macintosh-Surfer müssen sich zudem auch hier noch ein paar Monate länger gedulden. Inhaltlich will man eine kunterbunte Mischung präsentieren, dazu gibt's den „Netscape Navigator“ für Ausflüge ins Mutternetz gleich mitgeliefert.

DER AKTUELLE TOP-SITE



Wer den „Stern“ lesen will, muß dazu nicht mehr bis zum nächsten Kiosk laufen: Bei T-Online sind ausgewählte Artikel unter ***stern** verfügbar; noch mehr hält AOL unter dem Keyword **Stern** bereit – z.B. Live-Konferenzen mit der Redaktion und eingeladenen Promis. Am besten wird man aber im Internet unter **http://www.stern.de** bedient: Man kann dort auch in einer 3D-Lounge chatten, Newsdienste im kostenlosen Abo beziehen, multimediale Audio- und Filmspots betrachten oder exklusiv angebotene Spiele downloaden. (mm)



NOTARZT

Das neue Jahr hat soeben begonnen, und möglicherweise haben sich schon die ersten Probleme mit den digitalen Weihnachtsgeschenken herauskristallisiert. Gut, daß es den Notarzt gibt, um Euch mit Tips, Tricks und Lösungen auch diesmal wieder hilfreich unter die Arme greifen zu können.

1/2
96

Doch damit wir unsere guten Vorsätze, Euch auch dieses Jahr wieder kunstfertig zu verarzten, umsetzen können, sind wir natürlich weiterhin auf Eure Mitarbeit angewiesen. Schließlich habt Ihr ja ebenfalls was davon, denn **jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 deutschen Märkern 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 gemeistert 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

Mission Critical
The Dig

Cheats zu

Need for Speed
Ridge Racer

Tips und Codes zu

Rebel Assault II
Stonekeep
Tekken

The Dig

Komplettlösung

Christian Giegerich hat die Ausgrabung gründlichst durchforstet, et voilà – hier liefert er auch schon die Komplettlösung von Lucas Arts' feinem Adventure!



Im Weltall

Sobald die Helden das Shuttle verlassen haben, funkt Boston Low über das P.E.N. Cora Miles an und gibt ihr die Anweisung, das PIG in den Weltraum zu set-

zen. Mit ihm im Schlepptau begibt sich das Team zum Asteroiden, der gesprengt werden soll. Dort wird erst mal ausgepackt: Low entnimmt dem PIG den Zero-G-Digger, Sprengsatz alpha & beta sowie die Schaufel. Damit geht's in den 2. Quadranten des Asteroiden. Hier wird die rauhe Stelle mit dem Digger abgerundet und Sprengsatz alpha angebracht, den wir mit dem Arm Key scharfmachen. In Quadrant Nummer 3 schaffen wir mit Hilfe der Schaufel den Felsblock beiseite und bringen auf gewohnte Weise Sprengsatz beta daran an. Würde auch dieser scharf gemacht, kehren wir zurück zum Schiff. Hier geben wir über Funk Kollege Borden den Befehl, die Ladungen zu zünden. Nach der Zwischensequenz entscheidet Low, den Asteroiden näher zu untersuchen. Vom PIG geführt, steigen wir in den Schacht hinunter und legen mit Hilfe des Diggers, der jeweils an rauen Stellen benutzt wird, vier Metallplatten frei. Diese werden eingedrückt, und wir verlassen den Krater nun durch das größte mittlerweile entstandene Loch. In dem größeren Gewölbe, das die Crew nun betritt, müssen lediglich die vier Platten richtig in das Muster eingesetzt werden.

Ankunft in einer fremden Welt

Nach einer weiteren Sequenz und vielen Diskussionen verlassen wir den Abschnitt nach links. Im Westen des Grabens stoßen Brink, Robbins und Low auf ein Schiffswrack, in dem sie ein Device in einer Truhe finden. Das herunterbaumelnde Kabel daneben fördert einen Geist zu Tage, der nach einigen Verformungen einen gelben Stab mit fünf Symbolen zurückläßt, den wir einstecken. Im Norden des Grabens stoßen wir auf ein Elfenfantengrab. Dieses buddeln wir mit Hilfe der Schaufel auf und nehmen den Jaw Bone sowie einen Tusk mit. Auf dem Platz in östlicher Richtung benutzen wir das Device und graben an der signalisierten Stelle. Wir finden ein Bracelet, das ebenfalls in unser Inventar wandert. Zurück am Anfang, begegnen wir einem weiteren Geist, der uns auf eine bestimmte Stelle am Boden aufmerksam machen will. Ist der Geist verschwunden, fangen wir an, die Stelle freizulegen. Brink möchte auch mal etwas Nützliches tun und nimmt Low die Schaufel aus der Hand. Kurze Zeit später bricht ihm der Boden unter den Füßen weg, und er stürzt in die Tiefe. Wir begeben uns nach unten, um nach ihm zu

sehen, doch wir müssen feststellen, daß er tot ist.

Der Nexus

Nachdem sich Maggie von uns verabschiedet hat, untersuchen wir die Höhle. Dabei stoßen wir auf eine Platte, die sich in der Nähe von Brink befindet, und auf einen lila Stab. Wir begeben uns nun die Rampe hinab und schauen über den Abgrund des Felsens; dabei stellen wir fest, daß eine Linse von der Halterung gefallen ist und deshalb die Lichtstrahlen nicht mehr gebündelt werden. Um die Linse wieder einzusetzen, geben wir am Control Panel die Kombination: fünfmal lila, zweimal gelb und einmal rot ein. Zur Aktivierung des Vorgangs drücken wir den Triangular Button. Die Linse ist nun geborgen und wird mit dem Befehl: viermal lila, viermal blau und einmal rot wieder eingesetzt. Jetzt schaffen wir die lose Steinplatte an der Wand beiseite und nehmen den Kristall in Gewahrsam. Zurück im Nexus, begeben wir uns zu Tür 1 (siehe Karte) und betrachten den Purple Rod, am Panel geben wir dann die Kombination, die wir dem Rod entnehmen (nähere Betrachtung erforderlich), ein. (Die Kombinationen ändern sich von Spiel zu Spiel, daher ist es nicht möglich, eine feste Reihenfolge der Symbole anzugeben!)

Anschließend passieren wir die Tür und treffen auf einen zunächst unscheinbaren Raum. Der kleine Knopf am Pult wird gedrückt, und schon offenbart sich uns eine neue Art der Fortbewegung. Wir steigen in die Tram, die uns in eine gebirgige Landschaft befördert. Dem Weg folgend, erreichen wir eine Klippe, wo uns abermals ein Geist begegnet. Auf der anderen Seite des Eingangs erwartet uns eine Library, in der wir sofort zwei weitere Gegenstände im Rucksack verstauen: einen Light-Crystal und eine Tafel. Die Displays werden betrachtet, danach suchen wir Maggie im Computer Room auf. Nach einem Smalltalk geht's wieder nach draußen, zuvor wird aber noch der Red Rod auf dem Pfad über uns eingesack. Auf der Klippe wird nun am Panel durch langes Drücken des Knopfes die erste Light Bridge aktiviert. Auf dem Weg zurück in den Nexus beobachten wir noch schnell an der Bucht, unterhalb der Klippe, ein Seemonster, das gerade einen Happen zu sich nimmt.

Im Nexus benutzen wir die Life-Crystals mit Brink, damit sie unseren Freund wiederbeleben. Hat er sich uns angeschlossen, fahren wir mit der Tram zurück und öffnen mit Brinks Hilfe die Tür zum Life-Crystal-Room. Der Geist erscheint abermals und versucht, uns in der Form eines Totenkopfes vor irgend etwas zu warnen. Uns läßt das unberührt, und wir nehmen ein paar Life-Crystals sowie den Sprengsatz (canister; winzig!) mit. Wir wandern nun wieder zur Bucht, wo uns Brink verläßt und das Ungeheuer die Überreste seines Mittagessens ausspuckt. Wir setzen das Tier mit Hilfe des Fossils, das sich am Eingang zur Tram befindet, zusammen. Jetzt wird es mit dem

Sprengsatz bestückt und wiederbelebt. Das Monster verzehrt es abermals und wird durch die Explosion getötet. Das Wasser ist nun sicher, und so wagen wir einen Sprung ins kalte Naß. Nach einer kurzen Tauchexpedition finden wir eine Höhle, in der wir zwei weitere Items vorfinden: einen dritten Rod (orange) und die zweite Steinplatte.

Zurück im Nexus, benutzt Low die Kombination des roten Stabes, um das sternförmige Tor 2 zu öffnen. Einen Stock weiter unten versuchen wir, die Tram mit Hilfe des Tram Calls zu rufen, doch vergeblich: Low hört zwar ein Hupen, doch geht die blaue Lichtball taucht nicht auf. So bleibt uns nichts anderes übrig, als über die Treppen zum Nexus emporzusteigen. Tor Nummer 3 ist schnell via Kombination des Orange Rods geöffnet. Hierdurch gelangt der Commander über eine weitere Tram (mit dem Tram Call wie gehabt rufen) in einen neuen Abschnitt. Wir folgen dem Weg und gelangen bald an unser erstes Hindernis: einen Felsprung. Dieser wird durch einen gekonnten Sprung bewältigt; der Rückweg wird durch den Felsblock, den wir mit Hilfe der Schaufel umstoßen, möglich gemacht. Weiter geht's nach Norden. Die nun vor uns auftauchende Light Bridge bringen wir auf die gewohnte Weise (siehe oben) in Gang, müssen vorher jedoch die Linse einmal verstellen.

Ist auch die zweite Lichtbrücke aktiviert, betritt man das Plateau, wo man schon bald mit einem kleinen Nager Bekanntschaft machen wird, der es überaus lieb, blinkende Dinge zu stehlen. Ausgerechnet ein Teil des dortigen Türmechanismus mußte der Ratte zum Opfer fallen! Um diesen wieder zu bekommen, heben wir einen Metallstift (dowel) sowie den Rib Cage rechts vom Boden auf und greifen uns die Eisenstange, die nahezu unsichtbar am Eingangsfelsen lehnt. Den Stift setzen wir in das radförmige Eisengestell ein und befestigen den Haken („pole“; im Vordergrund) daran. Unsere Tierfalle wird mit dem Rib Cage und der Eisenstange perfektgemacht; was jetzt noch fehlt, ist der Nager, den wir aus einem der Wandlöcher rechts herauslocken. Wir machen nun einen weiten Bogen um das Opfer, laufen um den unteren Felsen herum und betreten die Höhle abermals durch das Eisengestell. Der Critter wird nun, wenn alles richtig gemacht wurde, beim nächsten Fluchtversuch genau in unsere Falle rennen. Wir legen dem kleinen Dieb unseren kleinen Peilsender, das Halsband, um. Jetzt können Cage und Stange wieder eingesteckt werden, und die Ratte kann freigelassen werden.

Ist sie durch den linken Felspalt verschwunden, erweitern wir diesen mit unserer Schaufel und krabbeln dem Nagetier hinterher. Schließlich erreicht Boston Low den Unterschlupf der Critters, wo er sein Device abermals benutzt. Den Boden, unter dem sich unser kleiner Freund befindet, graben wir kurzerhand auf und plündern sogleich sein Lager. Ist das begehrte Türschloß nun im Gewölbe ins Panel eingesetzt, schnappen wir uns die Abdeckung vom

Boden und schließen die Apparatur wieder. Nur noch ein Knopfdruck, und Low kann den Raum betreten. Hier im Zepter-Raum finden wir die dritte Metallplatte, einen grünen Stab und die zwei Zepter in der Mitte des Raumes. All diese Sachen wandern ins Inventar; das Goldzepter kann jedoch gleich mit dem „faint light“ an der Decke benutzt werden. Im folgenden Puzzle muß die Mondkonstellation so geändert werden, daß der große Mond (gesteuert vom goldenen Zepter) im Nord-osten und der kleine Mond (gesteuert vom silbernen Zepter) im Süd(westen) steht. Ist alles richtig gemacht, wechselt der Screen automatisch, und der Critter schließt uns, indem er sich sein Besitztum zurückholt, ein. Um uns zu befreien, drücken wir den Button links von der Tür.

Bevor wir in den Nexus zurückgehen, schauen wir draußen östlich beim Crevice vorbei und stecken den blauen Kristallstab ein. Im Nexus durchschreiten wir mit der Taschenlampe in der Hand den großen Tunnel und gelangen in einen Gang, der mit blauen Kristallwänden ausgefüllt ist. Ist eine Art Luftschleuse durchschritten (mehrere Knopfdrücke nötig), gelangen wir in den Crystal Control Room. Von hier aus werden die fünf Trams des Planeten gesteuert. Die glühenden Kristalle in der Mitte stellen die vier funktionstüchtigen, der erloschene die blockierte Tram dar. Um den erloschenen Kristall ebenfalls anzuschalten, stecken wir den blauen Stab (Fundort: Crevic) in das linke der drei Löcher im Podest. Es kommen zwei weitere Stäbe hinzu. Wir klicken den erloschenen Stab an und fahren danach mit jedem Stab so lange auf und ab, bis wir die Stelle finden, an der der Kristall am hellsten leuchtet. Wurde mit allen drei Steinen so verfahren, ist die letzte Tram nun auch in Ordnung, und wir können uns zum Tor 2 aufmachen. Die Tram dahinter drücken wir links bereitstehen; gegebenenfalls dürfte wir ein weiteres Mal auf den Tram Call.

Eine Kugelfahrt später folgen wir so lange dem Weg, bis wir (ein oder zwei Schirme weiter) eine „stone plate“ im Boden finden. An ihr wird wieder herumgebuddelt, und wenige Minuten später hat Low eine Grabstätte (Tomb) freigelegt. Dort unten ist's ganz schön duster, Grund genug, mit dem blauen Kristall, der in das Loch an der hinteren Wand gesteckt wird, etwas Licht in die Sache zu bringen. Treten wir nun noch auf die untere Steinplatte mit den zwei Monden, öffnet sich ein Schacht. Nachdem wir die Platte mit der Eisenstange (Fundort: Plateau) beschraubt haben, verlassen wir die Tomb. Draußen räumen wir den Deck an der linken Felswand beiseite. Die in der Tomb auftauchende Statue lassen wir zunächst in Ruhe. Folgen wir nun dem Weg, finden wir die dritte Lightbridge vor. Deren Linse verschieben wir zweimal und aktivieren dann das Device (genaue Instruktionen siehe oben); Nummer 3 ist ebenfalls erstellt. Nachdem wir uns die Wandmalerei betrachtet haben, verlassen wir das Bild nach rechts, passieren eine Fledermaushöhle und finden schließlich Brink wieder, der uns erst mal eine Er-

klärung schuldig ist. Hat er uns Rede und Antwort gestanden, geht's zurück zum Nexus. Hier versuchen wir, Tor 4 mit Hilfe der Kombination auf dem grünen Stab zu öffnen, was aber mißlingt: Nichts passiert. Mit dem Hintergrundgedanken, daß etwas am Panel nicht stimmt, brechen wir es via Tusk auf. Jetzt wird das Kabel daran angeschlossen und mit dem Riß im Boden (Sparks) verbunden. Nach dem Kurzschluß springt das Tor auf, und Low kann seinen Weg fortsetzen.

Wir folgen dem Weg nach Osten und erreichen bald den Map Room, wo wir die Kombination des roten Stabes am dortigen Panel eingeben. Wir erfahren von einem geheimen Abschnitt im Tomb Spire, von dem wir bisher nichts wußten. Also verlassen wir das Bild durch die hintere Öffnung und versuchen dort nach zweimaligem Drehen der Linse, die Lightbridge zu aktivieren. Da auch hier die Technik versagt, öffnen wir das Panel und lösen das folgende Puzzle (Ziel ist es, den Lichtstrahl durch alle verschiedenen Linsen zu leiten und dabei die Farben zu berücksichtigen). Nun muß die Lightbridge nur noch auf die gewohnte Weise angeworfen werden (siehe oben). Sie benutzen wir als Abkürzung zur Tomb Spire. Dort suchen wir die Tomb ein drittes Mal auf und berühren die Statue darin. Nun steigen wir auf die übriggebliebene Plattform (Crypt) und fahren ein Stockwerk nach unten. Im Westen schauen wir uns den Türslot genauer an, worauf ein Life Crystal auf das darunterliegende Skelett fällt und die Kreatur wieder zum Leben erwacht. Um sie auszuschalten, wirft Boston einfach einen zweiten Crystal auf den linken Kadaver.

Nach dem folgenden Kampf öffnen wir die Tür mit dem gelben Stab und gehen hindurch. Wir begeben uns zur vor uns liegenden Pyramide und lassen sie durch einen zweiten Gebrauch des gelben Stabes verschwinden. Wir werfen einen Crystal auf das tote Oberalien und unterhalten uns anschließend mit ihm. Da wir nichts verstehen, beschließen wir, die Konversation vorerst abzubrechen und Maggie anzufunken. In der folgenden Zwischensequenz wird die Kollegin leider von einer Riesenspinne entführt; Grund genug, sofort den Tatort aufzusuchen. Da wir hier keinen Anhaltspunkt finden, beschließen wir, Brink aufzusuchen und um Hilfe zu bitten. Dieser weigert sich, und um ihn zum Kooperieren zu zwingen, bedarf es einer kleinen List: In der vorherigen Fledermaushöhle erschrecken wir das Ungeziefer mit Hilfe der Taschenlampe (auf Decke benutzen) auf. Das Resultat ist erstaunlich: Brink, eben noch der Mut in Person, flieht vor den Flattermännern, als ginge es um sein Leben. Diese Chance nutzen wir, um seinen Life Crystal-Vorrat „auszuleihen“ (an der Wand). Es folgt wieder ein Redeschwall Brinks, den wir schließlich ignorieren, und wir nehmen ihn mit.

Wir begeben uns nun über die Lightbridge zum Map Spire und suchen dort das auf der Karte gekennzeichnete „Nest“ auf. Hier treffen wir auf Maggie

und die Riesenspinne. Brink wird auf die Spinne angesprochen, worauf er den Feind ablenkt und wir das Bild nach Osten verlassen. Jetzt wird der Wasserfall hinten rechts aufgesucht und dort der Steinblock auf die „Wippe“ gestoßen. Zurück beim Nest, sprechen wir Brink auf das Gitter an. Wenig später ist das Biest Geschichte, und Brink schlägt unseren Helden aus reiner Life Crystal-Gier zusammen. Nach Ludgers Verschwinden geben wir Maggie über das gefundene Alien Bescheid. Da die Kollegin nun die Sprache beherrscht, beschließt sie, uns zur Grabstätte zu begleiten. Bevor wir uns jedoch dorthin begeben, schauen wir noch einmal im Life Crystal Room vorbei und nehmen etwa fünf Kristalle mit. Beim Oberalien angelangt, beseitigen wir die Pyramide und beleben den Gesprächspartner wieder mit einem Lebenskristall. Im folgenden Gespräch, das wir dank Maggie verstehen können, erhalten wir wichtige Informationen.

Ist die Unterhaltung beendet, zeigen wir Maggie die Stein tafel aus der Bibliothek und stiefeln anschließend zu den Strange Lights (Map Spire; siehe Karte). Hier legen wir ihr die Tafel ein weiteres Mal vor. Sie kann die grünen Lichter nun bedienen und eine Insel aus den Wassertiefen hervorheben. Wir steigen nun in die Öffnung auf dem Eiland und nehmen in der darunterliegenden Höhle die vierte und letzte Steinplatte an uns. Gerade als wir uns zur Trial Matrix aufmachen wollen, erreicht uns ein Funkspruch von Brink: Er steckt mit seiner Hand in einer Felspalte fest. Wir begeben uns zum Crevic und säbeln ihm nach einer weiteren Diskussion die linke Hand mit Hilfe des Jaw Bones ab. Automatisch begibt sich das Team zur Matrix im Nexus, wo Low die vier Steinplatten in das Dreieck einpaßt. Das Tor springt schließlich auf, und Brink verschwindet erneut. Wir jedoch passieren den Durchgang und rufen auf gewohnte Weise eine Tram herbei. Kurze Zeit später finden wir uns vor einem weiteren Tor wieder, dahinter entdecken wir ein Labor. Nehmen wir jetzt das Panel im unteren Bildschirmrand genauer unter die Lupe, merken wir sofort, daß ein grünes Teil an der Apparatur fehlt. Auf letzteres sprechen wir das Oberalien an (zuerst dreimal auf „Alien Device“, danach zweimal auf „Eye Part“ ansprechen). Mit dem Creator's Rod als Geschenk und dem Rat, dessen Kombination im Map Room auszu probieren, schickt uns das Oberalien wieder auf den Weg. „So taten wir wie uns gesagt!“

Nachdem wir die Kombination am dortigen Panel eingegeben haben, zeigt uns der Computer das Bild vom nahegelegenen Strand. Die Lightbridge, die wir durch den nördlichen Ausgang des Labors erreichen, schalten wir wie gehabt ein (zuerst muß das Vogelnest vor der Linse beseitigt werden). Am Strand dürfte es nicht allzu schwer sein, das Eye Part zu finden (es befindet sich im unteren Bildbereich, Mitte). Ist es in unserem Besitz, geht's zurück zum Labor, wo wir wieder

auf Brink treffen, der uns in einer Zwischensequenz aller Kristalle beraubt. Wir folgen ihm zum „Brink's Place“ und zeigen ihm dort das Eye Part, das ihm ebenfalls noch für seine Maschine fehlt. Nach vielerlei Gerede setzen wir das Teil in den Slot ein und bringen somit die Maschine in Gang: Kurze Zeit später sind wir um zwei Life Crystals reicher und werden, nachdem wir das Eye Part wieder entfernt haben, von Brink zusammengeschlagen, wobei er sich mehr oder weniger selbst umbringt...

Mit den zwei Crystals und dem Eye Part im Gepäck stiefeln wir nun zurück ins Labor. Hier setzen wir das Part sowie beide Kristalle in das Panel im unteren Teil des Labors ein und sprechen danach Maggie auf das Alien Device an. Eine weitere Sequenz beginnt, während Maggie beim Bedienen der Maschine ebenfalls den Löffel abgibt. Wir haben jedoch wenig Zeit zu trauern: Das Tor im Auge steht weit und breit offen und wartet nur noch auf uns. Wir sprinten den Weg zur Lightbridge empor und versuchen, sie zu überqueren. Ein verstecktes Portal öffnet sich, und ein außerirdischer Wachhund stürmt auf uns zu. Genervt hetzen wir zum Lightbridge Panel zurück und schalten es kurzzeitig aus. Ist die Brücke wieder angeschaltet, können das Eye und das sich darin befindende Portal betreten werden. Schließlich gibt es (zur Überraschung des erschöpften Spielers) doch noch ein glückliches, aber offenes Ende!

RN-Computer

(Inh. Roland Nickel)

Klever Weg 81, 25779 Hennstedt

BTX Nickel #

Tel. & Fax: 04836-9213

CD-ROM:

3D Lemmings	DV	74,95
Alien	DA	79,95
Bleifuß	DV	59,95
Caesar II	DV	85,95
Capitalism	DV	79,95
Chevy's Esc. von F5	DV	69,95
Crusader	DV	85,95
Darker	DA	79,95
Der Planer II	DV	79,95
Die Siedler II	DV	85,95
F1 Grand Prix 2	DV	95,95
Hugo 3	DV	69,95
IndyCar Race II	DV	74,95
Parsons General 2	DV*	78,95
Pole Position	DV*	85,95
Rebel Assault II	EV	79,95
Space Marines	DV	79,95
Star Trek TNG	DV	89,95
Stonekeep	DA	95,95
Talisman	DV	77,95
TFX Eurofighter	DV	89,95
WarCraft II	DV	85,95
Wingcommander 4	DV*	99,95

Soundkarte 16 Bit	99,95
SB16 Value IDE	179,95
CD-ROM 2x Speed	99,95
CD-ROM 4x Speed	ab 269,95
Joystick Wingman	64,95

Fordern Sie unsere Preisliste an

Versandkosten:

Nachnahme 9,90 + 3,- NN Geb

Vorkasse 6,50

Jetzt anrufen und bestellen

Mission Critical

Komplettlösung

Wenn die Mission gar zu kritisch wird, hilft nur noch unsere Komplettlösung, die vom ersten Schritt bis zum bitteren Ende alle Probleme beseitigt.



Deck 2

Geht zuerst in den Korridor zum Computerterminal und nehmt das Reparaturset aus dem Notschrank überm Rechner mit. Öffnet das Set, nehmt den Kleber heraus und klatscht ihn auf den Flicken. Lest dann die Mitteilung vom Kapitän und merkt Euch den darin enthaltenen Code. Mit diesem geht's in die Kapitänskabine. Dort nehmt Ihr die Besatzungsmittelung vom Schreibtisch und lest sie bis zum Ende durch, in ihr sind nämlich die Codes der Kabinen von Deck 2 und 3 enthalten. Jetzt zurück zum Korridor bis zu den Mannschaftskabinen. Dort lauft Ihr nach links und betretet die erste rechte Kabine. Benutzt an der Wand das Gel-Spray und klatscht den Flicker darauf. Auf diesem Deck gibt es auch einen Lagerraum, in dem eine wichtige Mitteilung liegt. Nun marschieret Ihr in den Konferenzraum, wo der Monitor eingeschaltet wird. In der nächsten Zwischensequenz erscheint ein Auftrag, außerdem erhaltet Ihr den gelben Schlüssel für den Fahrstuhl, der flugs betreten wird und der Euch aufs fünfte Deck bringt.

Deck 5

Hier betretet Ihr zunächst das Wissenschaftslabor, wo Ihr Scanner und Geigerzähler vom Schrank nehmt. Schaltet den Geigerzähler ein und erklimmt via Lift das Reaktor-Deck.

Reaktor-Deck

Auf dem Reaktor-Deck steigt Ihr die Treppe hinunter zum „C“-Bereich, von dort geht's wieder treppab zum „A“-Bereich. Klettert hier zweimal die Leiter hinab und zum Bereich „B“, wo es von neuem runter zum Bereich „A“ geht. Dort wartet nur

noch eine Leiter nach unten, und schon seid Ihr im Entwicklungsflur.

Entwicklungs-Deck

Geht in den Ingenieursraum und räumt dort die Borde leer. Dann steigt Ihr die Leiter hoch, wo Ihr das Ventil des Kühlungs-kreislaufs 2 aufdreht. Klettert die Leiter wieder hinunter zur Konsole, die Ihr eifrigst benutzt. Das Ziel ist hierbei, das Kühlwasser vom Wassertank zunächst zum Reaktor und von dort aus dann in die andere Hälfte des Tanks zu pumpen. Anschließend geht es zum sechsten Deck.

Deck 6

Begebt Euch zum Frachthafen und nehmt das „Multitool“ vom Boden. Von dort aus lauft Ihr zum Shuttlehafen, wo der Helm und der Raumanzug aus dem Spind genommen werden. Und jetzt ab zum dritten Deck.

Deck 3

Wendet Euch zu den Kabinen, wo die linke Tür geöffnet wird. Vom Schreibtisch holt Ihr Euch den Code und steckt das Halsband vom Computer ein. Schaltet nun das Terminal einmal an und wieder aus. Beim nächsten Einschalten erscheint das Wort „Programm“ auf dem Bildschirm. Klickt zunächst dieses an und anschließend den eben gefundenen Code. Erneut bekommt Ihr einen Code, der die Tür zum Computer öffnet (3141). Geht durch sie hindurch und dreht Euch nach rechts. Nehmt dort die Notiz aus der Schublade und lest sie. Begebt Euch durch die Tür zur anderen Seite des Gangs und öffnet die Tür zur nächsten Kabine auf der linken Seite. Hier wird das Magazin vom Schreibtisch genommen und gelesen. Wandert anschließend zur VR-Halle und stöpselt die Kabel aus dem VR-System, dann wird die CPU vom System getrennt und geöffnet.

Deck 2

Hier geht's zuerst in die Kabine ganz rechts, wo das Modellschiff vom Regal genommen wird. Benutzt das Multitool mit dem Modell, öffnet den Umschlag, den Ihr dadurch findet, und lest das Ganze. Hört Euch genau die Mitteilung vom Transmitter an und schaltet ihn dann aus. Verläßt den Raum durch die Tür, lauft vorwärts, dann rechts und betretet schließlich die Kabine auf der rechten Seite. Schaltet hier das Device aus dem Inventory an und betrachtet es. Es wird nun so lange bewegt, bis der Codename „Miracle Dark“ erscheint, dann schaltet es aus. Benutzt es nun auf den Safe, öffnet ihn und nehmt alles heraus, was mitzunehmen ist. Der Um-

schlag wird geöffnet und gelesen, das Kabel mit dem VR-Helm verbunden und die Ampulle mit dem Hypo benutzt. Nun geht's in den Konferenzraum, wo der Schlüssel in das Loch unter dem Schiffsmo- dell gesteckt wird, das Modell konfiguriert Ihr. Gleich wird das Multitool erneut aufs Modell angesetzt, dann der Metall-Zylinder geöffnet und die Bombe entschärft.

Deck 5

Zurück auf Deck 5 wird der Brenner mit dem Loch benutzt, die Tür geöffnet und der Computercode benutzt. Nun geht's zum Zentralrechner, wo das rechte Panel geöffnet wird. Hier wird der Schalter ganz rechts umgelegt.

Deck 2

Hier lauft Ihr ins Kommunikationszentrum, wo die TCS-Kontrolle gestartet und die Diagnose durchlaufen wird. Das Computerterminal wird nun benutzt, Ihr redet mit dem Computer über die Kommunikationsdiskette. Anschließend benutzt Ihr das Multitool erneut mit dem Brenner und befestigt dann den Sauerstofftank am Raumanzug.

Deck 6

Nun geht's erneut zum Raumflughafen, wo der Raumanzug und der Helm aufgesetzt werden. Mit dem Kontrollpult wird ein Vakuum erwirkt, anschließend werden die Türen geöffnet. Dann spaziert Ihr durch die Hafentür, und die Suche nach der Kommunikationsdiskette beginnt. Die beiden defekten Stecker werden in die Konsole gesteckt.

Deck 2

Ab ins Kommunikationszentrum, wo die TCS-Konsole aktiviert und eine Verbindung mit Erebus hergestellt wird. Dann wird Deck 1 aufgesucht.

Deck 1

Endlich geht's zur Brücke, wo die taktische Konsole benutzt wird, um den Hyper/Telecom-Code 180 zu bekommen.

Waffen-Deck

Jeder Waffenraum muß einmal besucht werden, dort wird jeweils die Konsole benutzt, um die Drohnen zu aktivieren. Dies wird in jedem Raum dreimal getan und funktioniert folgendermaßen:
1. Select; 2. Program; 3. 180; 4. Activate; 5. Load; 6. Activate

Deck 1

Erneut geht es zur Brücke, wo das Hypo benutzt und der Helm aufgesetzt wird. Verbindet diesen nun mit der taktischen Konsole. Nun geht's ins Kampftraining. Alle Systeme sollten durchprobiert werden, es wird später von großem Nutzen sein.



Deck 2

Begeht Euch ins Kommunikationszentrum, wo die TCS-Konsole eine Verbindung mit Jericho herstellt und der Kommandocode „Jacob's Ladder“ eingegeben wird.

Deck 6

Hier lauft Ihr flugs ins Shuttle-Dock, das erneut der Luft beraubt wird. Die Hangartür wird geöffnet und das Signal aktiviert. Schließt jetzt das Shuttletor und pumpt wie-



der Luft in den Raum. Dann öffnet Ihr die Eingangstür und geht zum Lander. Aus den Spinden holt Ihr Euch die Gas-Phiole, die Drahtspule, die seismische Probe, die Sauerstofftanks und das Identifiziergerät. Nachdem Ihr Sauerstoffflasche und Acetylenflasche mit Hilfe des Brenners verbunden habt, wird der Draht mit der seismischen Probe verknüpft und ins Identifiziergerät gesteckt. Das gleiche geschieht mit der Gasphiole. Helm und Anzug werden wieder angelegt, dann macht Ihr Euch auf den Weg zurück zur Konsole im Hangar. Die Luft wird wieder herausgezogen, danach werden die Außentore geöffnet. Nun ab ins Raumschiff, dort braucht Ihr nur noch die Konsole zu benutzen, und Ihr erlebt einen netten Flug auf den Planeten.

Planet

Zuerst werden die Überreste vom Raumschiff aufgesammelt, dann geht Ihr zweimal nach vorwärts, anschließend nach schräg oben rechts und wieder zweimal vorwärts. Ihr steht jetzt vor einer Alien-Statue, die Ihr erklimmt. Brennt in das Eis mit Hilfe des Brenners ein Loch und legt die Bombe hinein. Öffnet sie jetzt und schaut auf den Timer. Nach zehn Minuten, also nichts wie weg. Kriecht schnell durch den Tunnel, und benutzt das Identifiziergerät mit der Brücke. Auf dieser dreht Ihr Euch um und folgt immer dem Tunnel nach unten. Nachdem Ihr die beiden Kristalle eingesteckt habt, geht's zunächst in den rechten, dann in den linken Tunnel von der Mit-

telplattform. Dort nehmt Ihr Dreieck und Quadrat, was mit Hilfe der beiden Kristalle zu geschehen hat. Lauft zurück zum Fundort der Kristalle und steckt Dreieck und Quadrat in die entsprechenden Fassungen. Nun werden die beiden Prismen mit dem Licht benutzt. Kehrt zurück zur Brücke und nehmt Euch das Oktagon und entsorgt das ganze Ding im Bassin. Die Mürmerteile vom Raumschiff werft Ihr gleich hinterher.

Die Erde

Wieder mehr oder weniger glücklich auf der Erde angekommen, wird der Schweiß mit der Metallplatte und anschließend noch die Tafel rechts neben der Tür benutzt. Geht jetzt durch die Tür und nehmt die Diskette mit. Legt den Hauptschalter um, geht schnell nach links, benutzt den Bildschirm und feuert die Kanone. Nun raus aus dem Panzer und ob durch das soeben entstandene Loch in der Wand. Verfolgt einfach die Roboter durch die Gänge, benutzt am Ende einen der beiden Durchgänge und trinkt aus dem Pokal. Schnappt Euch jetzt den Schlüssel und redet mit der Lebensform. Nach dem Test (dreimal auf 0:01 und 0:08 gehen) geht's wieder zum Raumschiff.

Auf dem Schiff

Der Autodisk-Controller wird genommen und mit dem Code 911 aktiviert. Schließlich muß (nur) noch das feindliche Raumschiff bekriegt werden.

HEFTPFLASTER UND MULLBINDEN

PC CD-ROM

NEED FOR SPEED

Johannes Barnickel hat ein paar nette Cheats zu dieser Raserei herausgefunden:

EAC POWR: Plötzlich ist das Bonusauto „Warrior“ erhältlich

EAC WARP: Die Spielgeschwindigkeit steigt

EAC RALY: Rusty Springs versinkt im Matsch

EAC 4x4R: Das eigene Auto hat Allradantrieb

REBEL ASSAULT II

Thorsten Milke hat schon sämtliche Levels dieses Spiels gelöst und nicht gezögert, uns die Paßwörter zu liefern:

Codes für den Beginner-Level

1. Jabba
2. Endor
3. Lachton
4. Borsk
5. Kroyies
6. Aurriel
7. Kampi
8. Ferrier
9. Galia
10. Denail

11. Sadow
12. Anderon
13. Aleema
14. Cathar
15. Dominis

Codes für den Novice-Level

1. Ewoks
2. Chewie
3. Dankin
4. Noghri
5. Chamma
6. Bogga
7. Incom
8. Kothlis
9. Krath
10. Siosk
11. Adegan
12. Amanoa
13. Ambria
14. Sylvar
15. Miraluka

Codes für den Standard-Level

1. Bantha
2. Katana
3. Dengar
4. Pellaeon
5. Ihnull
6. Stenness

7. Myrk
8. Churba
9. Artoo
10. Satal
11. Lobue
12. Deneba
13. Sturm
14. Crado
15. Carrack

STONEKEEP

Habt Ihr Euch in den Dungeons verlaufen? Wurdet Ihr von Monstern besiegt? Oder habt Ihr gar den Zauberspruch vergessen? Hier haben wir einige Tips für Euch parat:

Objekte

Die Lagermöglichkeiten für irgendwelche Objekte sind unbegrenzt, deshalb alles mitnehmen, was nicht nützlich und nagelfest ist, egal, wie unsinnig es zu sein scheint. Viele Gegenstände sind in den verschiedensten Behältern verborgen; im Moder auf dem Boden, in Fässern, in Säcken oder auch in Schneewehen. Zerstört also all diese Behälter und überprüft mit dem Mauszeiger, ob nicht doch noch etwas darin enthalten ist. Selbst Feuer können Objekte beherbergen; wenn man sie herausholt, nimmt man allerdings Schaden. Die Feuer können jedoch durch Wasser oder bei einer schönen Pinkelpause gelöscht werden, danach kann man sich die Gegenstände gefahrlos greifen. Einige davon lassen sich auf andere Gegenstände anwenden, dies wird durch eine Veränderung des Mauszeigers verdeutlicht. Er zeigt nicht mehr nur den Gegenstand, sondern zu-

sätzlich noch eine Hand. So kann man beispielsweise einen Weinschlauch mit bis zu fünf Portionen Heilkränzen füllen.

Verborgene Räume

In den einzelnen Levels existieren zahlreiche Geheimräume und -fächer. Die Umrisse der Fächer sind im allgemeinen gut zu erkennen, insbesondere weil es für jede Wandsorte nur eine mögliche Lage dafür gibt. Die Fächer enthalten gewöhnlich Gegenstände oder aber einen Schalter für den Geheimraum, da letztere durch einen offenen oder verborgenen Schalter oder durch eine Illusionswand erreicht werden können. Illusionswände sind häufig durch ein Winderäuschen in der näheren Umgebung erkennbar. Einige wenige Räume, speziell in den höheren Levels, sind auch durch Magie geschützt oder verborgen. Die Magie lässt sich durch den Spoilspeil aufheben. Durch die Karte oder durch Afris' Orb lassen sich die Geheimräume relativ leicht auffinden. Geheimfächer sind auf diese Weise nicht erkennbar.

Waffen

Es gibt zahlreiche verschiedene Waffen, sogar einige wenige magische. Sie lassen sich mit der linken oder der rechten Hand führen, allerdings verbessern sich ihre Fähigkeiten nur beim Kämpfen mit der rechten Hand. Alle Geschosse (Pfeile, Bolzen) lassen sich nur werfen, solange sie sich nicht in einem Köcher befinden. Ansonsten können sie nur noch zusammen mit einem Bogen oder einer Armbrust benutzt werden. Es gibt einige Stellen im Spiel, wo man seine Waffenfähigkeiten besonders gut verbessern kann. Dazu geht man zu der im Text angegebenen Stelle, bringt den Mauszeiger in eine Position, mit der man den Gegner treffen kann, beschwert die rechte Maustaste und kann eine Kaffeepause einlegen. Nach einiger Zeit haben sich die Fähigkeiten sozusagen vollautomatisch verbessert.

Kampf

Nahezu alle Gegner haben einen fest begrenzten Bereich, den sie nicht verlassen können, z.B. können sie nicht durch Türen gehen. So bringt es häufig einen entscheidenden Vorteil, wenn man die Tür öffnet, dann die Waffen betätigt und danach erst den Raum betritt (Maustaste gedrückt halten). Oder man kann den Gegner mit Geschossen und/oder Magie angreifen und verschwinden oder töten. Lässt sich der Nahkampf nicht vermeiden, so lohnt es sich oft, wenn man seine Waffen aktiviert und sich dann bei gedrückter Maustaste ständig um seine eigene Achse dreht. Da die Gegner nur eine begrenzte Heilungsfähigkeit besitzen und ihren Bereich nicht verlassen, kann man auch mitten im Kampf weggehen oder wegteleportieren, die Ruhestätte auftanken und danach den Schlagabtausch fortsetzen.

Fallen

Es gibt Pfeilfallen sowie offene und verdeckte Fallgruben oder auch Giftgas. Da man zu Anfang nur Rüstungen findet, die geringsten Schutz gegen Stichwaffen bieten, wird man hier auch besonders häufig mit Pfeilfallen konfrontiert. Wenn irgendwo tote Monster und/oder Pfeile herumliegen, ist häufig Vorsicht geboten. Die meisten Pfeilfallen lassen sich durch einen Schalter in der näheren Umgebung ausschalten. Später werden bevorzugt (verborgene) Fallgruben benutzt. Ein einzelner großer Felsbrocken ist ein fast untrügliches Indiz für eine solche Grube. Falls man hinein-fällt, sollte man sich sofort von der Stelle wegbegeben, an der man gelandet ist, denn die Monster, die sich in der Nähe herumtreiben, lassen den Brocken gewöhnlich kurze Zeit später in die Grube fallen. Er dient übrigens danach als Treppe, um den Bereich wieder verlassen zu können.

Bedienung

Man sollte mit der Taste F3 die Untertitel für die Sprachausgabe einschalten, die Aussprache einzelner Wörter (speziell am Satzende) ist etwas seltsam. Vor

dem Lesen von Schriftrollen sollte man die Untertitel jedoch abschalten, sonst kann man die Rolle lesen, bekommt sie vorgelassen und kann den Text nochmals in den Untertiteln sehen. Man kann sich die Koordinaten der aktuellen Position durch die Tastenkombination SHIFT-F8 anzeigen lassen.

PLAYSTATION

RIDGE RACER

Euch ist die eine Strecke zu langweilig? Dann gibt's hier einen netten Cheat für Euch: Startet zunächst das Spiel ganz normal, doch bevor Ihr zur „Hauptstrecke“ kommt, dreht Ihr um und gebt Gas. Die Mauer vom Pit kann man nun durchbrochen werden, und die ganze Strecke wird nun rückwärts durchfahren.

TEKKEN

Karateka, aufgepaßt: Für alle, die sich an Nemoos Vorzeigepfeile bislang die Zähne ausgebissen haben, naht die Rettung in Gestalt von Ekkehard Rists kleinem Schlägermanach für Fortgeschrittene. Abgekürzt wird wie folgt: V = vor, Z = zurück, O = oben, U = unten, LP/RP = left/right Punch, LK/RK = Left/Right Kick.

Kazuya Mishima:
Würfe: Double Kick hold: (LP + LK); Hip Toss: (RP + RK); Headbutt: F, F + (LP + RP).
Moves: Dragon Punch: V, U, V/U + LP; Spinning Backhand: F + RP; Double Punch: LP, RP; Punch, Spinning Backhand: RP, RP; Uppercut: V, U, V/U + RP; Walking Uppercut: V/U + LP, RP; Double Jab, Power Punch: LP, LP, RP; Somersault: V/O (halten) + RK, LK; Axe Kicks: V, V + LK oder V + RK; Double Axe Kick: U, (U loslassen) RK, RK; Jump Kick: V, V + LK; Foot Sweep: V, U, V/U + RK; Double Foot Sweep: V, U, V/U (halten) + RK, RK. 10er-Combo: V, V (halten) + RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, LP, LP, LP.
Paul Phoenix:
Würfe: Shoulder Throw: (LP + LK); T-Flip: (RP + RK); Rollback Toss: Z + (LP + LK); Forearm Smash: V, V + (LP + RP).
Moves: Hammer Fist/Power Punch: U + LP, V + RP; Elbow Rush: U (Hooke), V + RP; Ground Punch: U + RP; Power Punch: U, V/U, V + RP; Double Jump Kick: O (kurz) + LK, RK; Lunging Double Jump Kick: V, V + LK, RK; Lunging Double Jump Kick/Sweep: V, V + LK, U (halten) + RK, RK; Forward Flip: V + RK; Foot Sweep/Elbow Rush: U + RK, RP. 10er-Combo: LP, RP, LP, RK, LP, RP, LP, RK, LP, LP.
Marshall Law:
Würfe: Death From Above: (LP + LK); Face Smash: (RP + RK); Knee Bash: V, V + (LK + RK).
Moves: 4 Punches: V (halten) + LP, RP, RP, RP; Triple Head Kick: LK, LK, LK; Jump Kick: V, V + LK; Flipkick: U (Hooke), O + RK, Power Flipkick: U (Hooke), O + (LK + RK); Lightning Flipkick: U (Hooke), O (kurz) + RK; Triple Roundhouse: RK, LK, RK; Low Kick/Head Kick/Body Kick: U + LK, V (halten) + LK, LK. 10er-Combo: (kurz) V/U + LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK.

Supermove: Dashing Fist: Z/U + LP + RP (O, O zum Abbrechen).
Nina Williams:
Würfe: Arm Throw: (LP + LK); Reverse Toss: (RP + RK); Handstand Toss: V + (LP + LK); Elbow Strike: V/U, V/U + LP; Kinnhaken: U, V/U, V + (LP + RP) – während des Kinnhakens a) Leg Scissors Arm Snap (LK, RK, LK, (LP + RP)) oder b) Sidestep Arm Snap (LP, LK, RP, LP) – während Sidestep Arm Snap

a) Falling Arm Snap (RP, LP, LK, RK, (LP + RP)) oder b) Double Arm Snap (LK, LP, RK, (LP + RP), (LP + RP)).
Moves: Chi Release: V, V + (LP + RP); 5 Punch Combo: LP, RP, LP, LP, V, V + (LP + RP); V + RK; Flying Kick: V, V + LK; Triple Kick/Roundhouse: V/U + LK, LK, LK, RK; Triple Kick/Spinning Chop: V/U + LK, LK, LP, LP; Hop Kick/Low Sweep/High Kick: V/O + RK, LK, RK. 10er-Combo: LP, RP, LP, RP, LK, LK, LP, LP, RP, RP.

Supermove: Crane Chop: Z/U, LP + RP (O zum Abbrechen).

Jack:

Würfe: Blanket: (LP + LK); Lifter: (RP + RK); Back-breaker: U, Z/U, Z + RP; Piledriver: Z/U, V + LP + RP.
Moves: Sandwich Clap: V, V + (LP + RP); Power Punch: Z, Z/U, V/U + RP; Punch/Elbow Rush: LP, LP; Double Hammer: V/U + (LP + RP); Reverse Hammer: U (Hooke), Z + (LP + RP); Double Slap/Hammer: LP, LP, LP; Triple Uppercut: V/U (Hooke) + LP, RP, LP; Triple Windmill Punch: U (Hooke), V + LP, RP, LP; Cop a Squat: U + LK + RK; Triple Drill Punch/Uppercut: Z/U + LP, LP, LP, RP; Crouch Combo: U (Hooke) + LP, LP, LP, RP, LP, RP. 10er-Combo: U + RP, LP, LP, LP, LP, LP, LP, LP, (LP + RP), (LP + RP).
Supermove: Windup Punch: Z, Z/U, U, V/U, Controller gegen den Uhrzeigersinn drehen, bis Jack bei fünf ist, dann LP.

King:

Würfe: Knee Bash: (LP + LK); Suplex: (RP + RK); Piledriver: U, V/U, V + LP; Hopping Piledriver: V/U, V + (LP + RP); Whirlwind Toss: Z/U, V + LP; Scissor Flip: V/U (kurz) + (LK + RK); DDT: Z/U (kurz), Z/U + (LP + RP).

Moves: Kidney Punch: V/U (kurz), RP; Hammer Elbow: V/U, LP, Jumping Hammer: V/O + (LP + RP); Forward Dive: V, V + (LP + RP); Double Punch/Uppercut: LP, RP, LP; High Uppercut: V, V + RP; Low Uppercut: V, V, RP; Crouching Uppercut: V, V + RP; Big Boot: V, V + RK; Drop Kick: V, V + (LK + RK); Spinning Drop Kick/Dive: V, V, VF (halten) + (LK + RK), (LP + RP); Triple Slide Kick: V/U (Hooke) + RK, RK, RK. 10er-Combo: LP, RP, LP, LP, RP, RK, RK, RK, LK, LP, LK, LP, LK.

Yoshimitsu:

Würfe: Flying Bird Clap: (LP + LK); Trip Smash: (RP + RK).

Moves: Tornado Spin: Z + LP (bis zu 5x); Tornado Sweep: Z/U (halten) + LK (bis zu 5x); Knee Rush: V, V + RK; Kick/Double Roundhouse: RK, RK, RK; Rad vorwärts: V, V + (LK + RK); Rad vorwärts/Diving Corkscrew: V, V + (LK + RK), (LP + RP). 10er-Combo: LP, RP, LP, RK, RK, RK, LK, LP, LP, LP. Supermove: Sword Slash: Z/U + LP, Sword Skewer: Z, Z + LP.

Michelle Chan:

Würfe: Bridge Slammer: (LP + LK); Hook Slammer: (RP + RK); Reverse Checklift: RP, Z (RP muß treffen) + (LP + RP); Sky Uppercut: V/U + RP, LP (RP muß treffen).
Moves: 5 Punch Attack: RP (praktisch gleichzeitig), LP, LP, Double-Fisted Body Blow: V, V + (LP + RP); Uppercut: U (Hooke), RP; Uppercut/Hammer/Uppercut: U (Hooke), RP, LP, LP; Vertical Kick: V/U + LK, Sleep Sweep/Flying Kick: V/U (Hooke), RK, LK, High Kick/Sweep Kick/Uppercut: V + RK, U + RK, LP. 10er-Combo: RP, LP, LP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LP, LP.

Supermove: Running Uppercut: Z, Z, Z (halten, bis sie sich aufrichtet), wenn sie damit fertig ist LP. Die (erspielbaren) Zwischengegner sind Derivate der bekannten Recken und besitzen auch ihre Special-Moves, sie werden hier deshalb nicht im einzelnen aufgelistet. Apropos versteckte Spieler: Wenn man alle Gagallevels ohne Continue durchstanden hat, hat man Devil Kazuya zur Verfügung, indem man ihn im Arcade-Modus anwählt und „Start“ anstelle des üblichen Punches drückt.

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?



Datenbank
mit ALLEN bisher
veröffentlichten Tips,
Cheats, Karten und
Komplettlösungen!

Multimedia-Game
von, mit und über die
Redaktion: eine gnadenlose
Gaudi
zum Ablachen!

Tolle **Hintergrund-
Infos, heiße Demos,**
Multimedia-Shopping
und und und!

Interaktives **Video-
Interview** mit Michael:
150 kluge Fragen –
150 dumme Antworten!

**Nun noch
29,- DM!**

Joker Clip Art
zur freien Verwendung
für Eure Briefbögen,
Grußkarten etc.!

Interaktiver **Ghost-
Comic** mit Sound für
Gags ohne Ende!



DIE JOKER-CD DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur noch 29,- DM (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,- DM Porto Ausland) bei:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“ · BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,- DM

Endlich auch in Deutsch-
land, 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
IWW-Listen, die Namen und
Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei
Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus
den Fachverlagen und Softwarekonzernen,
Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features,
Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen
Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über
Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu
präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

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

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung
automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen.
Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

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

Kontoinhaber:

Name / Vorname

Konto-Nr.:

Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

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

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

Datum / 2. Unterschrift

Siegertreppchen

Was paßt besser zu einem neuen Jahr als ein paar neue Spiel-Sachen? Und genau die haben wir hier wieder zu vergeben!

Multimedia-Charts

Den Charts-Seiten konntet Ihr ja bereits entnehmen, was unsere Leserschaft so bevorzugt – den folgenden Zeilen entnehmt Ihr, ob Ihr unter den von Fortuna Bevorzugten seid: Je ein tolles Game für Ihr System schicken wir an

Michael Scheyda, Bochum
Michael Steinbrücker, Airing
Sascha Klink, Schweich
Werner Gehl, Norderstedt
Christian v. Mellenthin, Köln
Reinhardt Tormentor, Bretten-Ruit

Sound für Sieger

Der Song, mit dem die Stones für Windows 95 werben, heißt „Start Me Up“ – einverstanden? Mit den folgenden Gewinnen werden Ihr auf jeden Fall einverstanden sein: Den ersten Preis, einen Philips CD-Radiorecorder plus fünf CDs von Chris Hülsbeck, hat gewonnen

Andreas Krause, Hagen

Die Preise 2 bis 5, nämlich je einen portablen Philips CD-Player plus Hülsbeck-CD, schicken wir an

Marcel Freese, Bassum
Willy Schicker, Ludwigsthal
Andreas Otterbein, Burghausen
Renate Kiesler, Berlin
Last but not least hier die Preise 6 bis 20: Je eine Hülsbeck-CD erhalten
Hartmut Kanisch, Köthen
Dirk Messerer, Hannover
Alexander Stöhr, Gohrisch
Horst Rummelt, Haar
Matthias Küster, Bochum
Claudia Schwarz, Berlin
Hansjürgen Kohl, Pirmasens
Patrick Fischer, Dresden
Jens Kusterer, Hamburg
Günter Wolf, Essen
Jürgen Meister, Mannheim
Martin Elsner, Hannover
Klaus Meier, Karlsruhe
Benny Ebert, Stuttgart
Roland Mielke, Bielefeld

Damit wird das Siegetreppchen wieder zusammengeklappt und für zwei Monate weggepackt, und Euch wünschen wir viel Spaß mit den Preisen!

MULTI-MARKT

BIETE HARDWARE

Verk. CD³² mit 2 Joypads, 11 Spielen (Microcosm, Rise of the Robots, Pirates Gold usw.) für 450 DM! Tel.: 069/773592

Verk. CD³² mit Joypad, Joystick + WC, Diggers, Oscar, Dangerous Streets, Sensible Soccer, N.F.C. golf, Whale's Voyage + Netzeil f. 600 DM. Tel.: 0341/4118045, verlangt Arne, ab 19 Uhr

BIETE SOFTWARE

Aktuelle Software für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postf. 9, A-1153 Wien

Kontakte

The Great Amiga Club sucht nach Mitglieder. 15 Disketten im Jahr, PD-Pool. los gegen 2 DM in Briefmarken bei: TGAC, c/o Michael Olschimke, An der Reihe 2, 7627 HELLental

VERSCHIEDENES

Verkaufe CD-ROMs: FIFA Soccer, Rebel Assault, nur je 30 DM. Bildschirmschoner Jurassic Park 19 DM. Lösungen: Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Vollgas, Ultima 7, Ultima Underworld. 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	☐ Verschiedenes
☐ Biete Software	☐ Suche Software	
☐ Tausch	☐ Kontakte	

Name, Vorname _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Ort _____

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

Datum, Unterschrift _____

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantwort.)

Chfredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Olte Albers (ole)
Manfred Duy (md)

Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Martin Schnelle (mic)

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay
Christine Rothmeier

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

LAYOUT & Multimedia-Produktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein

Comic
Werner Regnet

Titel
Prolit-Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/20004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayrer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel-) und Bahnhofs(buchhandel), 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. Sollen 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) 4657900

Tel. Redaktion: (089) 465823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977

WICHTIG!!

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

Scheck, keine Briefmarken!
und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

kostenst

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

Ein Fluch.

PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

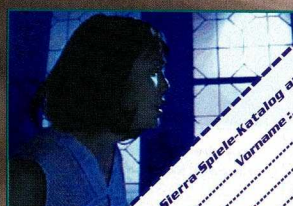
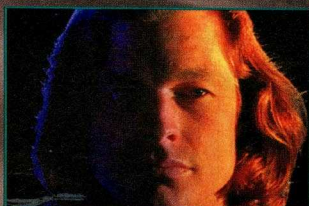
Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

A G A B R I E L K N I G H T M Y S T E R Y

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig-schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.



S I E R R A®

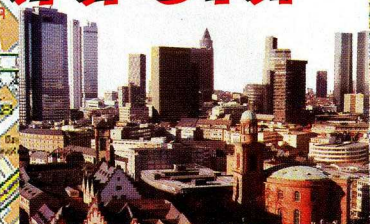
KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra sendet Deutschland
Kataloge gratis. Siehe
auch www.sierra.de
© 1998 Sierra Entertainment
Deutschland

DER MULTIMEDIA-STADTFÜHRER

TEIL II: FRANKFURT

Willkommen zum multimedialen Trip durch die Stadt der Banken und Wolkenkratzer: Wo Deutschlands größtes Messegelände und ein wahrer Mega-Airport residieren, da wird auch beim Digi-Entertainment nicht gekleckert!



NET-SURFING

In Mainhattan finden sich bereits drei waschechte Raststätten am Daten-Highway, etwa das **Internet Cafe im Europorum** (gemeint ist der Fernsehturm), wo die Besucher für 6,- DM pro halbe Stunde durch das WWW reisen dürfen – Ausdrucke aus dem Fahrtbuch werden gegen einen kleinen Obolus gerne angefertigt. Vor hier die Augen auch mal vom Monitor lösen kann, hat eine phänomenale Aussicht durch die nichtvirtuellen Fenster, und zwar normalerweise von 11 Uhr bis 18 Uhr, freitags und samstags zusätzlich von 22 Uhr bis 4 Uhr. Wer Näheres zu diesem Datenknoten wissen oder einen Platz reservieren möchte, wählt einfach die Nummer: 069/53 30 77. Gemüthlicher geht es im **Cyberdyer** in der Innenstadt zu, wo die halbe Netz-Stunde mit 7,- DM zu Buche schlägt. Ausdrucke kosten auch hier extra, zudem gibt es für 20 Mark im Monat einen „Premium Account“ inklusive E-Mail-Adresse. Im Internet findet man die Oase multimedialer Gemütlichkeit unter <http://www.cyberdyer.de>.

in der Wirklichkeit hingegen in der Töngesgasse 31, und zwar von 10 Uhr bis 21 Uhr, samstags bis 22 Uhr, sonntags nie. Hier lautet die Telefonnummer: 069/92 08 40 10.

Frankfurts erstes richtiges Cyber-Cafe nennt sich dagegen **stiecht Cyber's** und sollte seine Eröffnungsfeierlichkeiten gerade hinter sich haben, wenn diese Zeilen erscheinen. Hier wird man zwar zwischen 8,- DM und 10,- DM pro halbe Stunde am bzw. im Netz berappen müssen, darf dafür aber auch an acht Virtual Reality-Maschinen spielen, für die über 30 verschiedene Programme bereitstehen sollen. Mehr noch, das futuristisch eingerichtete Lokal wird via Netzwerk auch virtuell begreifbar sein – hier handelt es sich um eine Art 3D-WWW, wo Links nicht mehr als Texte erscheinen, sondern als räumliche Objekte! Zu finden in der Zeilgalerie auf Ebene 7.

Doch warum eigentlich ausgehen, wenn in Frankfurt der Datenschlingel doch vom trauten Heim aus auch umsonst erreichbar

ist? So bietet das örtliche **Germany.Net** einen kostenlosen Internet-Zugang; zwar nur für deutsche Sites, aber immerhin. Die nötige Software gibst du unter der Nummer 069/63 23 32, eingeloggt wird mit dem User-ID „info“, und die WWW-Adresse lautet: <http://www.germany.net>

Preiswertes Netsurfen ist in der Main-Metropole aber auch für Studenten möglich, denn die Uni Frankfurt bietet dieser privilegierten Spezies für nur 20,- DM im Jahr den vollen Internet-Zugang – wahlweise von zu Hause aus oder im Rechenzentrum der Hochschule mit seinen Dutzenden von Power PCs. Dankenswerterweise gilt diese Offerte übrigens nicht allein für Frankfurter, sondern für alle (Fach-) Hochschulur bundesweit! Die Homepage der Uni erreicht man unter <http://www.uni-frankfurt.de>, zur Nutzung des Angebots ist allerdings eine Anmeldung vor Ort mit Studentenausweis erforderlich.



Im Cyberdyer sind noch ein paar Mäuse frei



Eingeloggt im Germany.Net



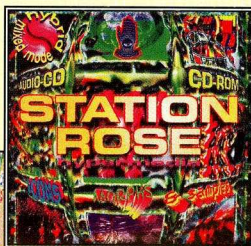
Auch die Frankfurter Uni ist online...

MULTIMEDIA-KUNST

Zu den weltweit angesehensten Cyber-Artisten zählt das Duo **Station Rose**, das ursprünglich aus dem österreichischen Linz stammt und seit geraumer Zeit seine Zelte in Frankfurt aufgeschlagen hat. Die digitalen Rosen (Elisa Rose und Gary Danner) arbeiten an den unterschiedlichsten Projekten: CD-ROMs, Parties, Mode, Techno und vor allem Internet-Art. Regelmäßig werden von ihnen sogenannte „Gunafa-Feten“ veranstaltet, die durch Live-Video-Konfe-

renzschaltungen und E-Mail-Vernetzung quasi zu einer Art Datenrave mutieren. Manchmal präsentieren die beiden aber auch in Keipen neueste Produkte und Erkenntnisse der modernen Computerkunst; aktuelles zum Thema erfährt man jeweils über die Adresse:

<http://www.well.com/www/gunafa>.



Die neue CD-ROM von Station Rose



Mit Station Rose ins World Wide Web

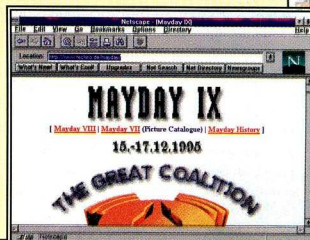
PARTY-TIME



Da kommt Stimmung auf!

Frankfurt ist ohne Frage die heimliche Techno-Hauptstadt, schließlich stammen die Top-DJs Sven Våth, Jam & Spoon und Snap aus der hessischen Metropole. Deshalb fand hier am 16. Dezember die **9. Mayday** statt, der größte Rave aller Zeiten – er wurde mit Videos, Bildern und Ton live per Standleitung ins Internet übertragen! Unter <http://www.techno.de/mayday/> kann man sich noch heute einen Eindruck verschaffen. Auch die nächste „Love Parade“ wird wohl hier am Main abgefeiert, und wer zwischendurch mal eine wirklich

coole Lasershow sehen möchte, der schwingt das Tanzbein im **Paramount Park** in Rödermarkt, Deutschlands größtem Disco-Tempel.



Heißer Rave im kalten Winter

SHOW-TIME



Heiße Filme auf der IMAX-Leinwand

Zum guten Schluß noch ein ganz heißes Preview: Mitte des Jahres wird in Bergen-Enkheim ein **IMAX-Kino** der Superlative seine Pforten öffnen. Im Gegensatz zu den bisherigen Lichtspieltheatern dieser Klasse (etwa im Münchner Forum der Technik, siehe letzte Ausgabe) sollen hier nicht ausschließlich Dokumentationen über die riesige, gewölbte Leinwand flimmern, sondern auch speziell dafür produzierte Spielfilme. So entsteht mit dem rund 40minütigen Flieger-Abenteuer „Wings of Courage“ gerade ein echtes Mammutprojekt im IMAX-Verfahren, das auch hochkarätige

Stars wie Jean-Jaques Annaud („Der Name der Rose“) oder Val Kilmer („Batman Forever“) auf der Besetzungliste führt. Frankfurter und Südhessen dürfen sich also auf ein cineastisches Erlebnis der ganz neuen Art freuen... (Manuel Semino)

So sieht eine IMAX 3D-Kamera aus



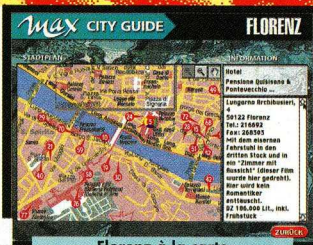
SOFTWARE

max

CITY GUIDE '96



FÜR PC & MAC



Florenz à la carte

Zwei Wochen Mallorca sind was für Spießer, wirklich im Trend liegen Kurztrips nach Paris oder New York – und natürlich der passende Städteführer, insbesondere, wenn ihn ein Zeitgeist-Magazin herausbringt.

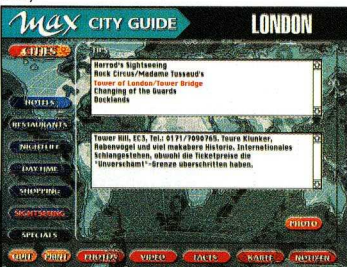
In jährlich überarbeiteter Buchform praktiziert die MAX-Redaktion das schon länger, nun wollen uns die Trendsetter die Metropolen dieser Welt auch multimedial näherbringen. Der auffälligste Unterschied zu herkömmlichen Reiseführern besteht aus 3.000 „Geheimtipps“ zu den 38 besprochenen Städten: Die empfohlenen Hotels, Shopping-Adressen, In-Kneipen, Discos etc. spiegeln allerdings sehr stark das nicht ganz billige Lebensgefühl der MAX-Klientel wider, während es bei den angekündigten Alternativ-Events für Turnschuhträger meist beim Versprechen bleibt. Die üblichen Angaben zu Sehenswürdigkeiten, bester Reisezeit, Wetter, Währung, Stromspannung, Telefonvorwahl und der Entfernung zum Frankfurter Flughafen (MAX reist nicht mit der Bahn...) sind natürlich ebenfalls enthalten.

Von jedem Ort ist ein zoombarer Stadtplan des Citykerns vorrätig, wobei ein Mausclick auf die markierten Highlights der Gegend eine nähere Beschreibung derselben auf den Screen bringt. Diese typischen Touristen-Treffs werden auch mit Videos gewürdigt – aber nur bei 30 Städten, ansonsten muß man sich mit Fotos und (stummen)



Texten begnügen. Überhaupt könnten die Informationen etwas umfangreicher sein, denn zu vielen Themen existieren lediglich vier bis fünf Einträge pro Stadt; selbst in München gibt es da ein paar Tanzschuppen mehr. Auch sind nicht alle Angaben zuverlässig und auf dem neuesten Stand, aber das ist in der Reiseführerbranche ja nichts Neues.

Wirklich loben muß man dafür die Handhabung: Die intuitiv bedienbare Maussteuerung hat man sofort im Griff, auch das Ausdrucken bereitet keine Probleme. Wer einen CD-Guide für die besuchenswerten Städte Deutschlands und der Welt im MAX-Hochglanzdesign haben will, darf daher trotz der aufgezählten Schwächen zuschlagen – schon weil sonst kaum Besseres auf dem Markt ist. (mm)



Londons Attraktionen als Info und im Bild

MAX CITY GUIDE '96

DIGITAL WORLD PUBLISHING/
NAVIGO

**Ansprechende Multimediaversion
des bekannten Zeitgeist-
Städteführers.**



PRÄSENTATION 69%
HANDHABUNG 77%
UMFANG 70%
SACHGEHALT 67%

URTEIL

71%

Für trendige Weltenbummler

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 69,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, „Windows 3.1“ und Double-Speed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Pentium 90 mit Quad-speed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplet deutsch, jährliche Updates sind vorgesehen.

MAC

Im Trend liegt ein Mac mit zumindest einem 68040-Chip, System 7.0 (oder höher), 8 MB RAM und Double-Speed-Laufwerk.

Der Seelenturm

ER BRACHTE DEN HAß UND RAUBTE IHRE SEELEN. BIS ZU DEM TAG, ALS TREEAC SICH ERHOB.



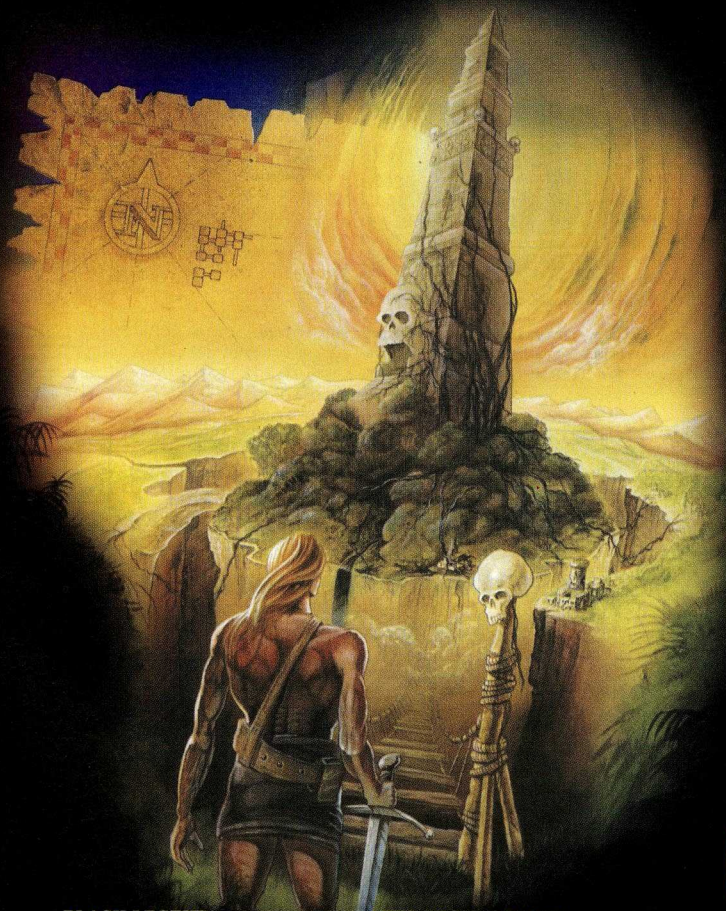
Amiga Games 7/95:
85%
"Amiga Games Award"



Amiga Joker 8/9 95:
85%
"Joker III"



Amiga Plus 8/95:
"Die lohnende Ausnahme
im Spielemarkt!
...der Seelenturm hat
das Zeug zum Kult-
spiel."



BLACK LEGEND PRÄSENTIERT EINE PARYS TECHNOGRAFX PRODUKTION

EIN SPIEL VON STEPHEN PARYS "DER SEELENTURM"

PROGRAMM JAMES MCADAM STEVE PARYS SPIEL DESIGN CHRIS COOPER

JAMES MCADAM SZENARIO CHRIS COOPER GILL PARYS

MUSIK CHRISTOPH PIASECKI KOORDINATION D GB ROLF NEUMANN

GRAFIK CHRIS COOPER TITEL KLAUS WICK

LOKALISIERUNG POLYLANG LTD., SHEFFIELD STEFAN PIASECKI

ROMAN ZUM SPIEL MICHAEL SCHÖNENBRÖCHER



Play Time 8/95:
85%
"Play Time Star"



Amiga Magazin 8/95:
85%
"Spiel des Monats"



MCV 8/95 (Amiga):
"Sicherer Top Title.
Dieses Produkt mit
sein Sie führen."



Insider 7/95 (Amiga):
"Marktchancen:
Sehr gut."

Das Suchtspiel:
jetzt auf
CD-ROM

Digi-Soundtrack, Sprach-
ausgabe, verbessert,
Interface, On-screen H-
ilfe, mehr Details, Licht
und Farbeffekte u.v.m.
Nun erhältlich!

Für Händler exklusiv bei:
LEISURES OFT
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Tel: 02383 / 690



Waldstraße 2
45468 Mülheim
0208 / 45019 0 FAX: 66



Nikolaikirche

Kaum ist die WDR-Verfilmung des Romans von Erich Loest über den Fernsehschirm geflimmert, kann die DDR-Vergangenheit auch am PC-Monitor multimedial aufgearbeitet werden – das ging ja schneller als die Wende selbst!

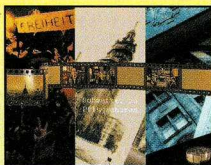


Für die Buch- bzw. TV-Vorlage dokumentiert der Autor die Geschehnisse um Pfarrer Ohlbaum von 1987 bis zum Oktober 1989 am tragischen Schicksal der Leipziger Familie Bacher. Bei Euro-Video hat man nun Ausschnitte des Films (auf 19 Kapitel verteilt) auf eine CD-ROM gepfeift, dazu

werden jeweils passende Infos abgespult – etwa über Hauptakteure Barbara Auer oder über den geschichtlichen Verlauf. Auch In-



terviews mit Sprachausgabe und sogar Einsichten in die entsprechenden Stasi-Akten fehlen nicht,



**Die geschichtlichen
Geschichte im Überblick**

ebensowenig eine Lesung des Schriftstellers selbst. Die insgesamt 61 AVI-Files können zwar nicht im Vollbild betrachtet werden, sind jedoch von feiner Qualität, während der Sound etwas verrauscht, aber immer noch gut verständlich ist. Weniger gelungen ist das Handling, da sich die Themen-Suche arg umständlich gestaltet. Und das ist um so bedauerlicher, als es der Scheibe nicht an Sachgehalt mangelt: Für am Ende der SED-Ära Interessierte wartet hier eine wahre Fundgrube an Informationen. Angesichts des vernünftigen Preises scheint diese digitale Heimatkunde jedoch trotz aller Man-

kos eine empfehlenswerte Anschaffung zu sein. (mash)

NIKOLAIKIRCHE

WDR/EuroVideo

Multimediale Vergangenheitsebewältigung, kompetent aufbereitet.



PRÄSENTATION 70%
HANDABUNG 62%
UMFANG 74%
SACHGEGALT 76%

URTEIL

72%

Für Interessierte

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: **49,- DM**

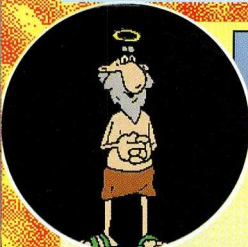
PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX, 4 MB RAM, 1 MB auf der HD, Double-Speed-Laufwerk und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: 486 DX mit 8 MB RAM.

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

Besonderes: Komplett deutsch.



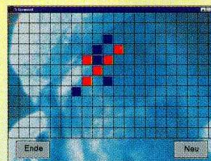
Christliche Programme blieben bislang meist der Kirchenarbeit vorbehalten, die wenigen Ausnahmen am Computer fanden kaum Jünger. Mit dieser CD aus dem Verlag Neues Buch mag sich das jedoch ändern!

Die interaktive Reise durch das Leben Jesu

Daß die Spurensuche im Leben von Jesus Christus in erster Linie junge Multimedia-Gläubige anspricht, zeigt sich schon an Gottlieb Fromm, einem langansigen Scheinheiligen, der mit flotten Sprüchen jedes der 26 Kapitel dieser interaktiven Passionsreise einleitet.

Alle Abschnitte behandeln wichtige Stationen im Wirken der christlichen Leifigur, wobei sich animierte und gesprochene Szenen aus dem neuen Testament mit kleinen Videos aus dem heutigen Israel und Knobelspielen à la „Vier Gewinnt“ oder

„Memory“ abwechseln. Ergänzend gibt's eine Mini-Konkordanz, wo gezielt nach Bibelstellen oder Stichwörtern gesucht werden kann. Leider sind die Bilder aber arg künstlerisch und die Videos von schwan-



kender Qualität, während der Comic-Moderator sehr herzig über den Screen dackelt. Auch vermitteln die Begleittexte durch die (Kirchen-) Bank fundierte Informationen.

Alles in allem also ein durchaus unterhaltsamer und damit löblicher Versuch, der Jugend auf dem Weg über die neuen Medien religiöse Inhalte näherzubringen. (mic)



Alles nur eine Frage des Glaubens...

DIE INTERAKTIVE REISE DURCH DAS LEBEN JESU

Z's Communication/Neues Buch

Interaktive Bibelstunden für junge Christen.



PRÄSENTATION 62%
HANDABUNG 70%
UMFANG 74%
SACHGEGALT 73%

URTEIL

70%

Für Christen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: **69,- DM**

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX, 4 MB RAM, Double-Speed-Laufwerk und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: P90, 8 MB RAM, Quad-Speed-Laufwerk, „Win 95“.

Unterstützt werden Maus und alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Komplett deutsch, Adresse für „Jesus online“-Homepage im Internet.

VOODOO LOUNGE &

Die Fantastischen Vier schwärmen seit jeher für Computer, und die Rolling Stones schrecken sowieso vor nichts zurück: Mit so kooperativen Leuten muß man einfach was Interaktives machen, sagten sich die Werbemanager.

VIERTUELL



Live from Tokio

VOODOO LOUNGE

Mit einem grafisch herausragenden Fullscreen-Intro in Hi-Color geht's los, dann folgen Live-Mitschnitte der jüngsten Tournee, Privataufnahmen, diverse Musikstücke und allerlei Soloeinlagen der einzelnen Steine. Zudem entdeckt man beim Herumlaufen in den (um 360 Grad drehbaren) Locations noch weitere Bonbons, etwa Songtexte und eine Bildergalerie mit den musikalischen Vorbildern der Rockninosaurier. Auch die vielen gutaussehenden und stets gutgekleideten Frauen seien nicht verschwiegen, die zu dieser großen Voodoo-Party eingeladen wurden.

Die audiovisuelle Qualität ist berauschend, selbst wenn die gefilmten Akteure hin und wieder etwas grobpixelig erscheinen – aber vielleicht hat ja auch nur die Faltencreme von Keith Richards versagt. Trotzdem, als Fan liegt man einfach auf den Knien vor dieser auf PC und Mac rotierenden Scheibe!

Lauter hübsche Mädels



VIERTUELL

Ganz anders konzipiert ist die nur am PC lauffähige CD der fantastischen Hip-Hopper aus Schwaben: Außer den anwählbaren Musikvideos bewegt sich hier kein einziges Pixel, es erscheinen also ausschließlich Texte und Standbilder auf dem Screen. Inhaltlich sind fast alle Hits der Truppe im Angebot, dazu ihre Biographie, Infos über die Idole der vier Jungs und als Bonustrack die Live-Version von „Ein Tag am Meer“ für den CD-Player. Das Ganze ist in eine Art Spiel eingebunden, nach dessen Lösung man zur

Belohnung einige Privatvideos der Soundtüffler betrachten darf. Leider beschränkt sich das „Gameplay“ dabei auf das Beklicken der schrägen Grafiken, was sehr schnell seinen Reiz verliert. Insgesamt hinterläßt Viertuell also einen chaotischen Eindruck – man muß schon ein glühender Verehrer der Band sein, um daran auf Dauer Gefallen zu finden. [ole]



Chaos hoch 2

Die Da!?! (radio mix)

Radio Mix (radio mix)

Die Da!?! (radio mix) ist ein Album der Band Die Da!?! (radio mix) und ist ein Album der Band Die Da!?! (radio mix).



Discografie

Geschichte

Personality

Objekte

Ist es die da?

VOODOO LOUNGE/VIERTUELL

VIRGIN/SONY

Interaktive Musik-CDs: Einmal brillant und einmal chaotisch.



78% PRÄSENTATION 49%
72% HANDHABUNG 55%
79% UMFANG 74%
77% SACHGEHALT 77%



76%

URTEIL

60%

Für Fans

ab 12-Jahren USK-Freigabe nicht geprüft

69,- DM

Preis

59,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM (plus 9 MB auf der HD bei Voodoo Lounge), Doublespeeder, „Windows 3.1“ und SVGA-Karte.

Optimal-Konfiguration: Pentium mit „Win 95“.

Unterstützt werden: Maus und alle zu „Windows“ kompatiblen Karten.

Besonderes: Vier der Musiker singen ausschließlich deutsch.

MAC

Die Stones besuchen den Mac nur unter folgenden Mindestbedingungen: 68040-Processor, System 7, 8 MB RAM, 9 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk.

KON-TIKI!

INTERAKTIV

Der 1914 geborene Thor Heyerdahl gilt als einer der letzten großen Abenteuer unserer Zeit. Wer den wegen Wissenschaftler multimedial auf seinen Forschungsreisen begleiten will, kann sich bei Navigo einschiffen.

Es sind weniger seine teilweise spektakulären Theorien als vielmehr seine publicityträchtigen Beweisführungsaktionen, die den Norweger weltweit bekannt gemacht haben. Verkürzt gesagt geht es ihm um die Verwandtschaftsverhältnisse und das Wanderungsverhalten der Völker in früher Zeit. Dazu rekonstruierte er die einst üblichen Reisegefährte – und probierte sie auch gleich auf den von ihm angenommenen Routen aus. Seine wohl berühmteste Expedition im Dienste der Wissenschaft führte ihn anno 1947 auf dem hier titelgebenden Balsaholz-Floß Kon-Tiki von Südamerika nach Polynesien.

Neben dieser Reise werden auf der CD noch fünf weitere Ausflüge Heyerdahls in Form von Dokumentarfilmen geschildert: Zu sehen bzw. hören ist jeweils die gesamte Aktion von der Planungs- und Bauphase bis zum rettenden Zielhafen. Klar, daß das nicht ohne kleine

und größere Katastrophen abgeht, wenn jemand z.B. mit einem Boot aus Binsen den Atlantik überquert – um so aufregender sind aber auch die Anekdoten, die er anschließend zu erzählen hat! Und selbst wenn das, wie hier, in Form von teils schon Jahrzehnte altem (und entsprechend aussehenden) Original-Filmmaterial geschieht, ist der dokumentarische Reiz nach wie vor nicht von der Hand zu weisen. Zumal die Aussprache des deutschen Kommentators glasklar verständlich ist und sich auch der Hauptdarsteller selbst kurz zu Wort meldet – um den Usern [auf deutsch] zu gestehen, daß er von Computern leider keine Ahnung habe, man sich aber getrost auf die nun folgenden Erklärungen verlassen könne...

Ergänzt werden die sechs Hauptfilme durch allerlei Texte mit Hintergrundinfos und anekdotenhaften Schilderungen, einige SVGA-Bilder und kürzere Filmen. All das kann man auf dem Monitor von PC (unter „Windows“) oder Mac einfach ablaufen lassen oder mit der problemlosen Maussteuerung nach eigenem Gusto kreuz und quer durchforschen. Und das ist vor

allem deshalb spannend, weil hier nicht ein Hollywood-Autor, sondern das Leben selbst die Drehbücher schrieb! (mz)

**Rätselhafte Fundstücke
allenthalben**

LEBENS LAUF

Lebenslauf



Das Titel-Floß

KON-TIKI INTERAKTIV

NAVIGO MULTIMEDIA

Das Lebenswerk Thor Heyerdahls in multimedialer Form.



PRÄSENTATION 66%
HANDHABUNG 74%
UMFANG 72%
SACHGEHALT 76%

URTEIL

70%

Für Interessierte

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 79,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX/33, 8 MB RAM, 1 MB HD-Platz, Doublespeed-Laufwerk, 8-Bit-Soundkarte und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: 486 DX2 mit Quadspeed-Laufwerk und Truecolor-Karte.

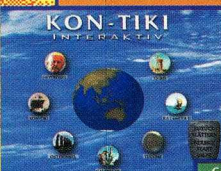
Unterstützt werden: Maus und alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten.

Besondere: Komplett deutsch.

MAC

Ab einem 68030-Prozessor mit 25 MHz, 8 MB RAM, System 7.0 und Doublespeed-Laufwerk.

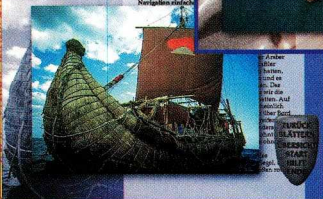
Die Biographie Thor Heyerdahls gehört natürlich mit dazu



**Alles auf
einen Blick**

TIGRIS

Im Golf



**Eine Seefahrt, die
ist lustig...**

BIIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Endlich !!!
Jetzt auch auf
CD-ROM!

Scharfe Sache:
Der **BIIING!**-
Kalender '96

Neu

BIIING!-Tips &
Tricks mit Spielstand-
diskette

Ab Mitte Januar '96



Darauf hat die Welt gewartet: Der ge-
niale **BIIING!**-Kalender '96 mit 12
abgefahrenen Motiven, im praktischen
Format 38 x 28 cm.

Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar, bei
Ihrem Händler oder direkt bei uns.

Hiermit bestelle ich:

	Menge
BIIING! CD-ROM	DM 99,95
BIIING! MS-DOS 3,5"	DM 119,95
BIIING! -Kalender '96 *	DM 24,95
BIIING! -Tips+Tricks **	
mit Spielstanddiskette 5.Tag	DM 19,95
BIIING! -Spielstanddiskette 5.Tag	DM 4,95

Gesamtbetrag: DM

Ich habe einen ☐ Amiga ☐ PC

Developed by reLINE Software - Published by Magic Bytes™

© Verlaß R. Kleineräber - All rights reserved.

Magic Bytes is a trademark of Verlaß R. Kleineräber, Verlaß Kleineräber,
Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel. 05241 / 34861, Fax 05241 340275

Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab an:
Magic Bytes, Postfach 2144, 33251 Gütersloh

Versandkosten: Inland DM 5,- Vorkasse, DM 10,- Nachnahme / Ausland nur Vorkasse DM 12,-
* nur solange Vorrat reicht, ** erhältlich ab Mitte Januar

LEHRREICHER SPASS IM DREIERPACK

Heute spielen und lernen wir ausschließlich unter „Windows“ – was den unbestreitbaren Vorteil hat, daß die PC- und die Mac-Kids hier genau dieselben Spielsachen bekommen!

RUMMELSDORF HOCH ZWEI

Nach „Onkel Archibald“ ist dies der zweite Teil der auf 15 Folgen angelegten Playtoons-Serie von Coktel Vision. Diesmal mußten die berühmten Spirou-Comics als Vorlage herhalten: Zunächst gibt's einen Zeichentrickfilm, bei dem man per Mausklack 100 Gegenstände zu selbstablaufenden

Animationen bewegen kann. Wirklich kreativ ist dann aber der Baukasten, mit dem sich eine eigene Version der gerade gesehenen Geschichte in 20 Szenen erstellen läßt. Dazu komplettiert man die halbfertigen Bilder auf dem Screen klickenderweise mit den vier animierbaren Akteuren (Spirou, Fantasio etc.) bzw. fixfertigen Häusern und anderen Gegenständen. Zudem darf der kleine Regisseur selbst ausgesagte Dialoge eintippen, und falls er ein Mikrofon besitzt, kann die Sprachausgabe sogar durch eigenes Geplapper ergänzt werden. Die Präsentation gefällt dabei ebenso wie die pro-



blemlose Mausbedienung und der Serienbonus von Rummelsdorf hoch zwei: Der enthaltene Baukasten wird durch die künftigen Playtoons-Folgen noch erweitert.

MÄUSEJAGD IM GRANDHOTEL

Schnelle Reaktionen benötigen Nachwuchs-Kammerjäger bei Systemas Mäusejagd: In 20 einzeln aufladbaren Hotelzimmern verbirgt sich jeweils ein Nagetier, das man [auf Wunsch unter Hinzuziehung von Käsefallen] mit der eigenen Maus aufstöbern und in Echtzeit einfangen muß. Nach erfolgreich abgeschlossener Kleintierjagd darf man zur Be-

lohnung einem Mäuserchester mit typischer Glenn-Miller-Musik lauschen. Die verschiedenen Räumlichkeiten von der Hochzeitssuite bis zum Feinestudio werden bildfüllend gezeigt und können mit zahlreichen lustigen Animationen aufwarten. Die Steuerung ist kinderleicht, und die originelle Soundkulisse bietet auch Sprachausgabe – nur das Gameplay selbst erweist sich auf Dauer als recht abwechslungsarm, was der angepeilten Zielgruppe zwi-

schen sechs und zehn Jahren nicht verborgen bleiben dürfte.



CIRCUS!

Vor allem Vorschulkinder sind bei der interaktiven Zirkusgala von Matra Hachette/Voyager eingeladen, den Clowns, Dompteuren, Zaubern etc., bei insgesamt acht Darbietungen bzw. 30 Aktionen unter die Arme zu greifen. So muß man etwa ein Auto mit Ersatzteilen ausstatten, zwei Löwen wollen mit Bällen beworfen und die Seile der Trapezkünstler auf die richtige Länge gebracht werden – dabei löst praktisch jeder Mausklack eine lustige Animation aus. Neben der eigentlichen Manege stehen zu dem mehrere Zelte, in denen man einige Musikinstrumente spielen oder sich als Mal-künstler betätigen kann. Während der gesamten Vorstellung wird deutsch gesprochen, so daß man auf Bildschirmtexte gleich ganz verzichtet hat. Für Beifallsstürme sorgen hier besonders die niedlichen Animationen und die netten Melodien, lediglich der etwas zu kleine Mauszeiger dämpft die Begeisterung wieder ein bißchen. (md)

	Rummelsdorf hoch zwei	Mäusejagd im Grandhotel	Circus!
Präsentation	77%	65%	72%
Handhabung	80%	74%	68%
Interaktion	82%	70%	72%
Unterhaltungswert	84%	59%	79%
Urteil	82%	63%	74%
Altersgruppe	4 - 10 Jahre	6 - 10 Jahre	3 - 7 Jahre
Preis	59,- DM	89,- DM	79,- DM
Hersteller	Coktel Vision	Systema	Matra Hachette/Voyager
Minimal-konfiguration	PC: 486 SX/25, SVGA, 4 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows 3.1“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: 68040, System 7.1, 4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Maus	PC: 486 DX, SVGA, 8 MB RAM, 4 MB auf der HD, „Windows 3.1“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: 68040, System 7.1, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Maus	PC: 486 SX/33, SVGA, 8 MB RAM, 3 MB auf der HD, „Windows 3.1“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: 68030, System 7, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Maus
Optimal-konfiguration	PC: 486 DX2, SVGA, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows 95“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: Power PC, System 7.1, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Maus	PC: Pentium 60, SVGA, 16 MB RAM, 4 MB auf der HD, „Windows 95“, Maus, Double-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible 16-Bit-Soundkarte Mac: Power PC, System 7.1, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Maus	PC: Pentium, SVGA, 16 MB RAM, 3 MB auf der HD, „Windows 95“, Maus, Quad-speed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: Power PC, System 7, 16 MB RAM, Quad-speed-Laufwerk, Maus
Unterstützt werden	Maus, Mikro, Drucker, „Windows“-kompatible Soundkarten	Maus, „Windows“-kompatible Soundkarten	Maus, „Windows“-kompatible Soundkarten
Besonderes	Komplett deutsch, Figuren und Dokus sämtlicher „Playtoons“-Folgen können eingebunden werden, Hybrid-CD für PC und Mac.	Komplett deutsche Hybrid-CD für PC und Mac mit Save-Option.	Komplett deutsche Hybrid-CD für PC und Mac.

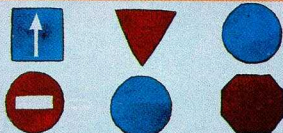
RADELN UND RECHNEN FÜR EINSTEIGER

Das richtige Verhalten im Straßenverkehr will gelernt sein, und das Jonglieren mit Zahlen wurde auch den wenigsten in die Wiege gelegt: Zwei neue Programme wollen da jetzt Abhilfe schaffen.

DER KLEINE TIGER BRAUCHT EIN FAHRRAD

Einige der bezaubernden Geschichten des Kinderbuchautors und Zeichners Janosch waren ja bereits im Fernsehen zu sehen, hier folgte eine multimediale Aufbereitung eines seiner (im Diogenes Verlag erschienenen) Werke. Um angehende Verkehrsteilnehmer mit den Verhaltensregeln auf öf-

fentlichen Straßen vertraut zu machen, gibt's einen Erzählteil, in dem mit wohlgesetz-

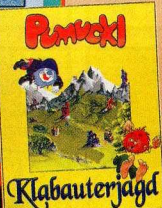


ten Worten und teilweise auch animierten Bildern geschildert wird, welche Erfahrungen der kleine Tiger mit seinem ersten Fahrrad macht. An manchen Stellen kann man dabei in den separaten Spielteil wechseln, der auch direkt anwählbar ist. Dort entdeckt man zunächst einmal „Memory“, einfache Puzzles mit geometrischen Formen und SW-Screens, die mit der Maus ausgemalt werden dürfen. Aber dann folgen natürlich auch Infos über Verkehrsschilder, eine Beschreibung der einzelnen Fahrradteile und die Schilderung typischer Gefahrensituationen: Wie man sich beim Überholen, Linksabbiegen etc. am besten verhält,

wird schön deutlich gemacht – auch durch abschreckende Negativbeispiele. Obwohl ein junger Gehsteigradler nicht gleich die ganze Straßenverkehrsordnung kennen muß, bleibt es den Eltern freilich kaum erspart, das hier vermittelte Grundwissen noch zu vertiefen. Vernünftigerweise tun sie das durch gemeinsames Üben mit dem Sprößling – was ihnen kein Computerprogramm der Welt ersparen kann, selbst ein so nett gemachtes wie dieses nicht.



PUMUCKL – KLABAUTERJAGD

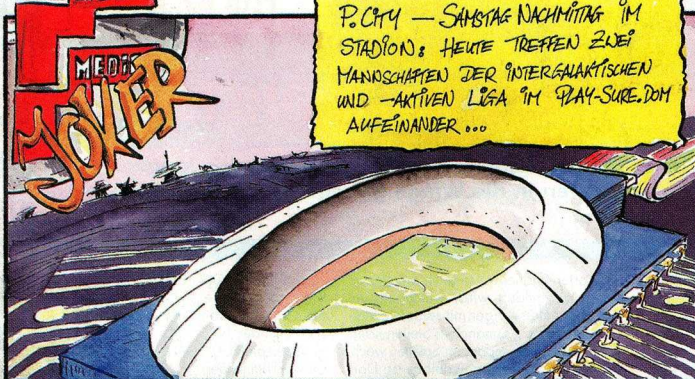


Der rothaarige Kobold aus der Zeichenfeder von Ellis Kaut soll am PC zunächst mal ein Spiel im Stil von „Lemmings“ lösen. Das erfordert an sich schon viel Geschick und Köpfchen, denn in den 21 Welten und 105 Levels existieren insgesamt neun Extras zum Löcherbuddeln, Leitern einsetzen etc., die wohlüberlegt verwendet werden wollen. Darüber hinaus muß sich das putzig animierte Minisprite auch noch die Blauen Klabauter vom Leib halten, die ihm sonst seine „Traumbblasen“ wegnehmen, was früher oder später zum Game Over führt. Das wiederum läßt sich verhindern, indem man (auf freiwilliger Basis!) kleine Matheaufgaben löst. Diese entsprechen zufälligerweise den Richtlinien der Bundesländer für das 1. bis 4. Schuljahr und passen sich zudem automatisch dem Können des Zahlenakrobaten vor dem Monitor an.

Der psychologische Trick mit der Freiwilligkeit ist schon raffiniert, aber auch Grafik, Musik und Sprachausgabe von Pumuckl brauchen sich nicht zu verstecken. Lediglich bei der gewöhnungsbedürftigen Steuerung geht die Rechnung nicht ganz auf, aber das sollte niemand von diesem lehrreichen Koboldschabernack abschrecken. Zumal bereits eine Zusatz-CD mit weiteren 105 Abschnitten für 30 Mark erhältlich ist. (st)



	Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad	Pumuckl – Klabauterjagd
Präsentation	60%	69%
Handhabung	76%	61%
Interaktion	64%	77%
Unterhaltungswert	65%	80%
Urteil	66%	75%
Altersgruppe	ab 4 Jahren	ab 6 Jahren
Preis	69,- DM	99,- DM
Hersteller	Navigo	Escal Software
Minimal-konfiguration	PC: 386 SX/25, VGA, 8 MB RAM, 3 MB auf der HD, „Windows 3.1“, Doublespeed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte Mac: System 7.0, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk	PC: 486 DX2/66, 4 MB RAM, „Windows 3.1“, Doublespeed-Laufwerk, „Windows“-kompatible Soundkarte, CD Audio
Optimal-konfiguration	PC: 486 DX2/66, 16 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk Mac: 16 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk	PC: P 100, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk
Unterstützt werden	Maus, alle zu „Windows“-kompatiblen Soundkarten	Tastatur, Maus, alle zu „Windows“-kompatiblen Soundkarten, CD Audio
Besonderes	Deutsche Sprachausgabe	Deutsche Sprachausgabe, Zusatz-CD mit 105 neuen Levels für 30,- DM erhältlich

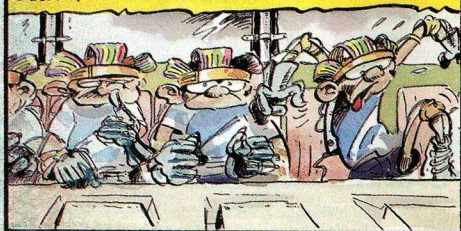


P.CITY — SAMSTAG NACHMITTAG IM STADION: HEUTE TREFFEN ZWEI MANNSCHAFTEN DER INTERGALAKTISCHEN UND -AKTIVEN LIGA IM PLAY-SURE.DOM AUF EINANDER...

DER STADION-PROZESSOR GENERIERT DIE HOLZKRAFT-SPIELER-SAPPHS IN FANTASTISCH-ANGELÖSTER 256-BIT FARBTIEFE:



DOCH DIE WAHREN AKTIVEN SIND SCHON LANG NICHT MEHR DIE SOCCER AUF DEM GRÜN, SONDERN DIE ZOCKER AN DEN MASCHINEN....



IM RUND LÄSST SICH WÄHRENDDESSEN DER SCHÖNSTE SCHIEDS RICHTER DER HIEBSEN PLATFORM WIEGT FETTERN...



... DER AUßERST GELIEBTE MM-JOCKER! DIE ERSTEN AUSSANT VIELFÄHIGEN FANS MÜSSEN VON DEN SANIS VERSORGT WERDEN.

DOCH DAS DER ANSPRIFF!



MITT SEKUNDEN SPÄTER KOMMT ES ZU DIESER UNSCHÖNEN SZENE? (NOCHMAL IN ZÄHLTE SITE!)



JEDOCHE DER UNPARTEISCHER HAT DAS SPIEL FEST IM GRIF SEINES DATENHANDSCHUHE UND VERSCHAFFT SICH SCHLIEßLICH DEN GEBÜHRENDEN RESPEKT DER SPIELER.



Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen



KONTAKT MIT DEM UNIVERSUM (MARKT & TECHNIK INTERACTIVE)

Ein (Pseudo-) Alien kommt selten allein: Nach den „Roswell“-Scheiben der letzten Ausgabe meldet sich nun Almeister Erich von Däniken bei den UFOlogen zurück – mit neuen Sensationen unter „Windows“!

Wer also erfahren möchte, was es mit dem „Mars-Gesicht“ auf sich hat oder warum der „Lochstreifen“ im peruanischen Pisco-Tal in Wirklichkeit ein außerirdischer 8-Bit-Code sein soll, kann dazu das „Lexikon der außerirdischen Phänomene“ befragen, das 3.400 Stichwörter und ganz passable Suchfunktionen aufbietet. Noch mehr Unerklärliches und Wunderbares wurde in neun verschiedenen Themengebieten zusammengefaßt, in die man erst nach der Beantwortung einer Frage herankommt – was einem der Meister mit seinen Tips aber ziemlich leicht macht. Dann gibt es außer

Text auch Animationen und etwa 50 Videoclips zu bestaunen, die mit Hilfe der beiliegenden Rot-Grün-Brille teilweise sogar in 3D (aber nur in SW) am Screen erscheinen. Zwischendurch darf man auch selbst interaktiv werden und z.B. eine alte „Maschine“ klickenderweise zum Leben erwecken.

Die Optik ist eher mäßig, dafür wurden die rund 30 Minuten Musik und auch der übrige Sound gut digitalisiert. Auch an

der Maussteuerung und der übersichtlichen Benutzeroberfläche ist wenig auszusetzen – bloß das Thema selbst schränkt den Interessentenkreis für diese Scheibe auf den harten Kern jener UFO-Gläubigen ein, die bereits Dänikens gedruckten Worten („Waren die Götter Astronauten?“ etc.) hingebungsvoll Glauben schenken.



PC, MAC



URTEIL

60%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

99,- DM



COMET CHASERS (AMERICAN MPC RESEARCH)

Der seriöse Zweig der Astronomie kommt bei dieser

„Windows“-CD zu seinem Recht: Die Hauptdarsteller der durch und durch amerikanischen Dokumentation sind Kometen in allen Farben und Formen.

Demnach fehlt hier weder der Halleysche Komet, den die Sonde Giotto 1986 genauer untersucht hat, noch Shoemaker-Levy 9, der im letzten Jahr auf dem Jupiter einschlug und dabei Feuerbälle hervorrief, die so groß wie unsere Erde waren. Aber auch die Planetenmonde oder geplante Weltraummissionen findet man unter den neun behandelten Themengebieten. Eine Icon-leiste und gut organisierte Menüs erlauben dabei den ständigen Zugriff auf alle Optionen und die reichlich vorhandenen Bilder sowie bildschirmfüllende Videofilme von insgesamt 30 Minuten Länge. Die dazugehörigen Tex-

te kann man sich (englisch) vorlesen lassen, alternativ dazu erklingt auf Wunsch klassische Musik.

Die wahlweise im 256-Farben- oder Truecolor-Modus darstellbare Grafik ist recht ansprechend, dasselbe gilt für die Soundsamples und die durchdachte Steuerung. Last but not least ist auch der Preis für das lehrreiche Vergnügen keineswegs überirdisch, so daß hier alle Wohnzimmer-Kosmonauten bedenkenlos zuschlagen dürfen.



PC



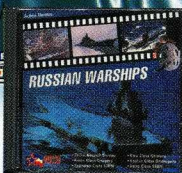
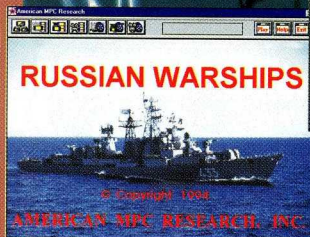
URTEIL

74%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis:

29,- DM



RUSSIAN WARSHIPS (AMERICAN MPC RESEARCH)

Diese Scheibe ist ganz ähnlich aufgemacht wie „Comet Chasers“ und öffnet allen Hobby-Admiralen ein „Window“ zum Reich der maritimen Streitkräfte unter roter Flagge.

Die Amerikaner lassen hier praktisch keine Einheit der russischen Marine aus: Von den U-Booten der Typhoon-Klasse über die Kirov-Schlachtkreuzer bis hin zu den neuen Tbilisi-Flugzeugträgern ist alles vertreten, was einen Makrelenschwarm zu Tode erschrecken kann. Dazu sind jeweils alle wichtigen Informationen hinsichtlich Bewaffnung, Wasser- und Verdrängung etc. abrufbar; auch Videosequenzen, ein umfangreiches Fotoarchiv und ein Vorleser sind mit an Bord – allerdings muß man auf die martialische Marschmusik bzw. die russischen Volksweisen verzichten, wenn man die Texte auch hören will.

Die gezeigten Filmchen leiden etwas unter der wenig berauschenden Qualität der

Vorlagen, dafür werden sie formatfüllend und im Truecolor-Modus gezeigt. Auch die Digi-Musik rauscht wie das Meer bei Windstärke sieben, gottlob ist aber die englische Sprachausgabe wenigstens gut verständlich. Nichts zu meckern gibt's dagegen an der Maus-/Menüsteuerung, und auch der angesichts der gebotenen Wissensfülle erstaunlich niedrige Preis macht es Schiffsliebhabern leicht, hier ihren Horizont Richtung Osten zu erweitern.

PC

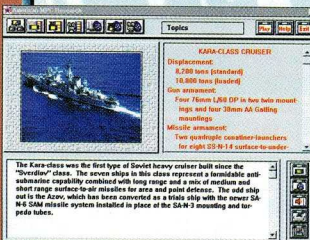


URTEIL

69%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 29,- DM



GOD'S GROOVE: RAIN FALLS (LOGIC RECORDS/BMG INTERACTIVE)



Seit 1990 ist das auf einen Mix aus Ethno- und Technoklängen spezialisierte deutsche Dance-floor-Projekt „God's Groove“ ständig in den Charts vertreten: Höchste Zeit für den ersten Multimedia-Auftritt!

Die sechs verschiedenen Versionen des Titelsongs kann man sich auch auf einem normalen CD-Player reinziehen, für das übrige Angebot auf der Hybrid-Scheibe benötigt man jedoch einen PC (mit „Windows“) oder Mac. Dabei wird der Raver zunächst einmal mit jeder Menge Infos gefüttert: Die komplette Diskographie gehört ebenso zum Angebot wie ein Video-Interview mit den beiden Köpfen hinter dem heiligen Namen. Außerdem ist zu erfahren, was die Künstler zu Feuer, Wasser und den übrigen Elementen zu sagen bzw. zu musizieren haben. Dazu darf man selbst mit vier Soundsamples herumspielen; abgerundet wird das Ganze mit Videos



von „Into the Blue“, „Back to Nature“ und einem Live-Auftritt.

Die grafische Gestaltung ist durchaus gelungen, und die Videos verkommen auch auf langsameren Rechnern nicht zur Diaschau – was man sich mit dem fehlenden Vollbildmodus erkaufte. Leider rauscht der Sound ein bißchen, was aber gerade noch erträglich ist. Und weil sowohl die Handhabung als auch der faire Preis voll in Ordnung gehen, muß man nicht einmal unbedingt Techno-Fan sein, um mal in den multimedialen Notenregen reinzuhören.



PC, MAC



URTEIL

66%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 29,- DM

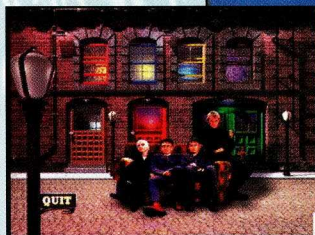
THE CRANBERRIES: DOORS AND WINDOWS (PHILIPS MEDIA)

Mit dem Chartbreaker „Zombie“ hat sich diese Newcomer-Band gleich auf den ersten Platz der Hitparaden

katapultiert – jetzt will die Gruppe um Dolores O’Riordan auch mal ihre Vielseitigkeit beweisen.

Für die fünf Audiotracks („Dreams“, „So cold in Ireland“ etc.) genügt wieder ein handelsüblicher CD-Player, während die irischen Preiselbeeren ihre sonstigen Geheimnisse nur auf PC, Mac oder CD-i läuten. Dabei geben sie Statements zu allem und jedem ab, zudem gönnen sie der Öffentlichkeit ausführliche Blicke in ihr privates Fotoalbum. Den Höhepunkt bildet aber trotzdem ein „Zombie“-Live-Mitschnitt von ihrem 94er Konzert in Woodstock.

In Sachen Bild und Ton kommen die Besitzer eines CD-i ziemlich gut weg, da-



gegen ist die Präsentation der Videos auf PC und Mac deutlich weniger gelungen. Gerade umgekehrt sieht es in Sachen Bedienung aus, wo die präzise arbeitenden Computernager die vergleichsweise laberiger Pad-Steuerung der Philips-Konsole auf die mittleren Plätze verweisen. Unter dem Strich werden die Fans aber hier wie dort passabel bedient, und wenn sie noch zwanzig Beeren drauflegen, packt ihnen der Hersteller zusätzlich sogar einen Kopfhörer in die Box.

PC, MAC, CD-i



URTEIL

64% / 72%
(CD-i)

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 39,- DM bzw. 59,- DM



MEDICI (E.M.M.E. INTERACTIVE)

Der Titel-Clan war im 15. Jahrhundert ein reiches, mächtiges Adelsgeschlecht, das jahrzehntlang das politische und wirtschaftliche Geschehen in Florenz prägte – hier wird die Familiengeschichte erzählt.

Im Mittelpunkt stehen dabei Leben und Wirken des Fürsten Lorenzo de Medici, doch die „Windows“-Scheibe begnügt sich nicht allein mit der Schilderung von biographischen Details. Man erfährt darüber hinaus viel über das mittelalterliche

Florenz sowie Politik und Kunst, aber auch die damaligen Lebensverhältnisse kommen nicht zu kurz. Wer die über 700 Bilder, sechs Videos und die teilweise auch (deutsch) gesprochenen Texte durchgeackert hat, kennt dann die berühmtesten Kunst- und Bauwerke dieser Zeit (z.B. „Die Geburt der Venus“ von Botticelli), und der Unterschied zwischen dem „Rat der Siebziger“ und dem „Rat der Hundert“ ist ihm ebenfalls geläufig. Erleichtert wird der aufklärende Blick in die Geschichte durch mehrere Suchfunktionen und die Verwendung von Hypertext zum Herstellen von Querverbindungen.

Hier hat man die Menüs zwar sehr schön gestaltet, dafür sind sie nicht gerade ein Wunder an Übersichtlichkeit. Statt dessen hätte man lieber der sonstigen Grafik ein paar Farben mehr als die gebotenen 256 spendieren sollen – und bei der Gelegenheit auch gleich den Videos ein größeres Fenster. Doch im Lauf der Zeit gewöhnt man

Große Augenblicke der Geschichte: Die Medici

Chronologie Genealogie
Sammlungen Biographie



sich an manches, sogar an die Steuerung. Bloß nicht an den Preis, der uns in diesem Fall ein wenig hoch gegriffen scheint.

Große Augenblicke der Geschichte: Die Medici



PC



URTEIL

58%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 99,- DM

JEDEM DAS SEINE!



FÜR 14,80 DM AUCH ALS
PC JOKER TOTAL
MIT BEGLEIT-CD VOLLER
DEMOS, SHAREWARE-SPIELN
U.A. SOFTWARE

AUSGABE 12/95
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!*

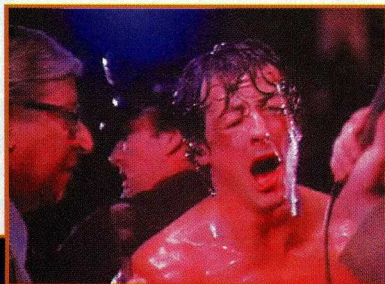
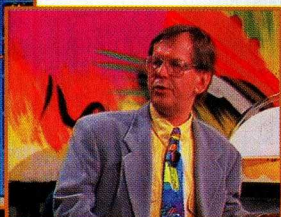
NACHSCHUB FÜR DAS CD-i

NEUE FILME & SPIELE

Als Besitzer eines CD-i hat man es auch nicht immer leicht, doch in dieser Ausgabe geht's so richtig rund: Neben neuer Hardware und einem feinen Preisausschreiben wartet viel frische Software auf die Fans der Philips-Konsole!



Ein zertrennliches Paar:
Schmidt & Feuerstein



Wo Rocky hinschlägt, wuchs noch nie Gras...

Auf der Enterprise treffen
sich die Generationen



MOVIE-TIME

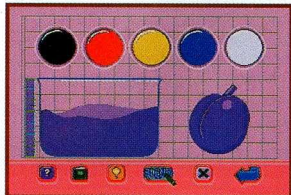
Nachdem wir niemand mit endlosen Inhaltsangaben von zumeist eh recht bekannten Filmen langweilen wollen, verweisen wir hier einfach auf unsere ausführliche Tabelle, die die wichtigsten Infos zu den aktuellen CD-Streifen enthält. Nur einen Hinweis können wir uns beim besten Willen nicht verkneifen: Der aufgeführte Zeichentrickfilm „Pocahontas“ ist nett und schön, er hat mit dem aktuellen Kinohit von Disney jedoch nur den Namen gemeinsam...

NEUE FILME FÜR DAS CD-i

Titel	Genre	Spieldzeit	FSK-Freigabe	Preis
Carrie – Des Satans jüngste Tochter	Spielfilm	94 min	ab 16 Jahren	49,- DM
Crossroad – The Best of Ben Jovi	Musikvideo	80 min	ohne Altersbeschränkung	49,- DM
Der Mann ohne Gesicht	Spielfilm	109 min	ab 6 Jahren	49,- DM
Der rosarote Panther	Spielfilm	111 min	ab 16 Jahren	39,- DM
Die Katze	Spielfilm	117 min	ab 16 Jahren	49,- DM
Dire Straits – On the night	Musikvideo	94 min	ohne Altersbeschränkung	49,- DM
Forrest Gump	Spielfilm	137 min	ab 12 Jahren	49,- DM
Getaway	Spielfilm	110 min	ab 16 Jahren	49,- DM
Karen McCoy – Die Katze	Spielfilm	101 min	ab 12 Jahren	49,- DM
Kursbuch Gesundheit	Dokumentarfilm	45 min	ab 6 Jahren	39,- DM
Malice	Spielfilm	102 min	ab 16 Jahren	49,- DM
My Life	Spielfilm	112 min	ab 12 Jahren	49,- DM
Nichts ist unmöglich... 1	Spielfilm	46 min	ab 12 Jahren	29,- DM
Nichts ist unmöglich... 2	Spielfilm	43 min	ab 12 Jahren	29,- DM
Pocahontas	Zeichentrickfilm	47 min	ab 6 Jahren	29,- DM
Rapa-Nui	Dokumentarfilm	102 min	ab 12 Jahren	49,- DM
Reptilien – Dinosaurier	Dokumentarfilm	65 min	ohne Altersbeschränkung	39,- DM
Rocky	Spielfilm	121 min	ab 12 Jahren	39,- DM
Mehr Spaß am Sex	Dokumentarfilm	53 min	ab 16 Jahren	39,- DM
Schmidt einander – Das Allerbeste	Spielfilm	65 min	ab 12 Jahren	39,- DM
Sigi Sauerstoff	Trickfilm	45 min	ohne Altersbeschränkung	39,- DM
Star Trek: Treffen der Generationen	Spielfilm	113 min	ab 12 Jahren	49,- DM
The Police – Outlandos to Synchronicity	Musikvideo	84 min	ohne Altersbeschränkung	49,- DM
The unseen upsets of Mr. Bean	Spielfilm	50 min	ohne Altersbeschränkung	29,- DM
Tschitti Tschitti Bäng Bäng	Spielfilm	137 min	ab 6 Jahren	39,- DM
Von Mäusen und Menschen	Spielfilm	106 min	ab 12 Jahren	49,- DM

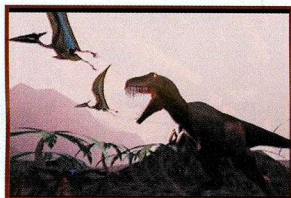
PLAY-TIME

Zu den Spielen wollen freilich ein paar Worte mehr verloren werden, wobei wir als Kinderfreunde gleich mit der lehrreichen **Wachsmalstiftfabrik** anfangen: Hier



dürfen die lieben Kleinen in acht Disziplinen ihre Fähigkeiten im Farbenzuordnen, Formenerkennen etc. üben – durchs Programm geführt werden sie dabei von dem niedlichen Roboter Samstag. Besonders spielerischen Tiefgang darf man sich nicht erwarten, aber dafür eine putzige Präsentation und eine sehr einfache Steuerung.

Ein klein wenig mehr Lebens- und Computererfahrung braucht man zum Lösen des Fantasy-Adventures **Lost Eden**; geübte



Abenteurer bekommen den Abspann dieser PC-Umsetzung aber binnen eines Tages zu sehen. Davor haben sie jedoch eine Dino-Saga in traumhaft schönen Rendergrafiken gesehen, deren Sound für das CD-i nochmals verbessert wurde.

Die witzige Draufsicht-Raserei **Micro Machines** hat jetzt ebenfalls die Auffahrt zur Philips-Datenautobahn gefunden. Die u.a. mit kurzen Render-Zooms vor Rennbeginn auffrisierte Konvertierung ist dabei sogar die schönste Version bisher – allerdings



auch mit Abstand die langsamste. Einen Vorteil hat das Schnecken-tempo aber, denn jetzt lassen sich die kleinen Raser wirklich völlig problemlos kontrollieren. Doch nun zu etwas ganz anderem: **Monty Python's Invasion from the Planet Skyron** besteht aus einem guten Dut-



zend konfus zusammengestellter Spielchen (Puzzles etc.), dem abgefahrenen Grafikdesign von Terry Gilliam und nervigen Sound-FX. Für die Lösung jeder Aufgabe wird man mit einer Darbietung der britischen Komikertruppe belohnt; also ein klarer Fall für den harten Kern der Monty-Fans.

Namcos **Pac-Panic** ist gewissermaßen eine Mixtur aus „Tetris“ und „Pac-Man“, die zwar grafisch und akustisch halbwegs gelungen ist, in Sachen Gameplay aber kaum zu begeistern vermag: Zwischen die herabfallenden Klötzchen mögen sich hier oft Gespenster, die dann von den sporadisch auftauchenden Pac-Mans vernichtet werden können.

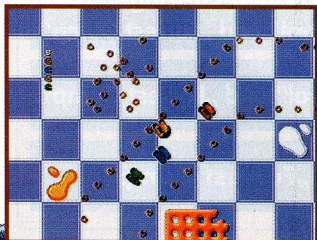


Das Beste kommt wieder mal zum Schluß und hört auf den Namen **Rise of the Robots**. Die knackige Robo-Keilerei macht via Gamepad besonders viel Spaß, dazu ist bei dieser Version der fetzige Gitarrenrock von Brian May („Queen“) endlich in sämtlichen Menüs, Zwischenbildern und -animationen zu hören. Für stahlharte Prügelknaben also erste Wahl! (mash)



NEUE SPIELE FÜR DAS CD-i

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	Preis
Die Wachsmalstiftfabrik	69%	Philips Interactive	nicht geprüft	69,- DM
Lost Eden	72%	Cyrox/Virgin	ab 6 Jahren	89,- DM
Micro Machines	74%	Codemasters	ohne Altersbeschränkung	89,- DM
Monty Python's Invasion from the Planet Skyron	60%	Philips Interactive	ab 6 Jahren	49,- DM
Pac-Panic	52%	Namco/Philips Interactive	ohne Altersbeschränkung	59,- DM
Rise of the Robots	83%	Mirage/Philips Interactive	nicht geprüft	89,- DM



DIE CD-i COMPETITION

Wo ein CD-i Special ist, kann das entsprechende Preisausschreiben nicht weit sein: Hier verlosen wir die passende Hard- und Software aus dem Konsolenkosmos von Philips!

Als Hauptpreis winkt das derzeitige Topmodell unter den CD-i-Playern: ein 220er mitsamt einer Digital Video-Cartridge. In dieser Ausführung akzeptiert die Multimedia-Konsole dann Games, Videofilme auf CD und Programme aller Art. Dazu gehören natürlich auch Spiele; drei der interessantesten gibt es hier zu gewinnen. So ist „Lost Eden“ ein wirklich schickes Abenteuer im Land der Dinosaurier, während sich hinter dem Titel „Burn Cycle“ ein futuristisches Cyber-Adventure verbirgt. Und wer schließlich seine destruktiven Triebe vor beeindruckenden Kulissen ausleben

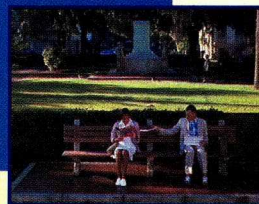
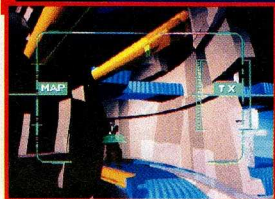
will, auf den wartet noch die heiße 3D-Ballerei „Chaos Control“. Damit sind aber weder wir noch das CD-i bereits am Ende der Fahnenstange angelangt, denn es gehört auch noch die (übrigens auf jeder MPEG-fähigen Hardware laufende) Video-CD „Forrest Gump“ zu den Preisen – warum es bei diesem mit Oscars überschütteten Jagger-Movie geht, brauchen wir hier wohl nicht mehr eigens zu erläutern... Falls Ihr nun zu den Gewinnern dieser schönen Gewinne gehören wollt, solltet Ihr uns statt dessen lieber etwas erläutern, nämlich die Antwort auf folgende

PRESTIGE:

WIE HEISST DER SCHAUSPIELER, DER IM FILM „FORREST GUMP“ DIE HAUPT- UND TITELROLLE VERKÖRPERT?

Wer es weiß, braucht nur noch ein bißchen Glück bei der Auslosung sowie eine handelsübliche Postkarte. Auf die werden das Lösungswort und der Absender in leserlicher Form notiert, dann geht sie bis spätestens 05.02.1996 (Einsendeschluß) an nachstehende Adresse. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Philips und des Joker Verlags, dem Rest der Menschheit wünschen wir hiermit viel Glück!

**Joker Verlag
„CD-i Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630
Grasbrunn**



1. PREIS

Ein CD-i-Player 220 mit Digital Video-Cartridge, „Lost Eden“, „Burn Cycle“, „Chaos Control“ und „Forrest Gump“

2. PREIS

„Lost Eden“, „Chaos Control“ und „Forrest Gump“

3. PREIS

„Burn Cycle“ & „Forrest Gump“

Auch über die Feiertage war uns kein Abend zu heilig und keine Rakete zu wichtig, um nicht Eure zahlreichen Zusendungen auszuzählen: Was im neuen Jahr Top und was Flop ist – die brandneuen Charts kennen die Antwort!

Bei den Lesercharts und der aktuellen Highlight-Auswahl haben sich in erster Linie die Positionen verändert, bei den Redaktionsfavoriten findet Ihr hingegen ab sofort auch die Lieblingssoft unseres Neuzugangs Markus – und an der Verkaufsfrost

erstmalig die Bestseller für Sonys Playstation. Und wer uns jetzt seine persönlichen Lieblingsspiele auf einem Postkartchen kundtut, der findet demnächst vielleicht sogar eine Überraschung im Briefkasten, denn...

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

Wie gehabt ist die Anzahl der Nennungen dabei ziemlich schnuppe, nur etwas Ordnung muß sein: Wir bestehen auf Sortierung nach Systemen und einem lesbaren Absender! Die Post hingegen besteht auf folgender Adresse:

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

PC CD-ROM

1. (9) STAR TREK: NEXT GENERATION
2. (6) DISCWORLD
3. (1) WING COMMANDER III
4. (3) REBEL ASSAULT
5. (2) THEME PARK
6. (4) DSA 2: STERNENSCHWEIF
7. (–) COMMAND & CONQUER
8. (–) MAGIC CARPET 2
9. (–) PANZER GENERAL
10. (5) KYRANDIA 3

CD³²/AMIGA CD

1. (2) MICROCOSM
2. (3) PINBALL ILLUSIONS
3. (4) TOWER ASSAULT
4. (5) THEME PARK
5. (1) BANSHEE
6. (9) WING COMMANDER
7. (–) SIMON THE SORCERER
8. (–) SUBWAR 2050
9. (–) LITIL DIVIL
10. (–) ALL TERRAIN RACING

LESER-CHARTS

MAC

1. (1) THEME PARK
2. (–) MYST
3. (4) SUPER WING COMMANDER
4. (2) REBEL ASSAULT
5. (–) BURN: CYCLE

CD-i

1. (–) FORREST GUMP (Film)
2. (1) STAR TREK VI (Film)
3. (2) CHAOS CONTROL
4. (–) LITIL DIVIL
5. (4) DAS KARTELL (Film)

3DO

1. (1) WING COMMANDER III
2. (2) NEED FOR SPEED
3. (–) SPACE HULK
4. (–) FLYING NIGHTMARES
5. (3) REBEL ASSAULT

**PLAYSTATION/
SATURN**

1. (3) RIDGE RACER (Playstation)
2. (–) NBA JAM T. EDITION (Playstation)
3. (1) DAYTONA USA (Saturn)
4. (2) PANZER DRAGON (Saturn)
5. (–) RAPID RELOAD (Playstation)

AKTUELLE FAVORITEN DER REDAKTION



JOE

**ALBION
(PC)**



MARTIN

**DOORS AND
WINDOWS
(CD-i)**



MANFRED

**ALONE IN
THE DARK 2
(MAC)**



MICK

**REBEL ASSAULT II
(PC)**



MARKUS

**TEKKEN
(PLAYSTATION)**



STEFFEN

**FIFA 96
(PC, PLAYSTATION)**



MAX

**WORMS
(CD³²)**



RICHY

**SEGA RALLY
(SATURN)**



OLE

**DESTRUCTION
DERBY
(PLAYSTATION)**



AKTUELLE VERKAUFS- CHARTS

PC CD-ROM

- (2) COMMAND & CONQUER
- (1) STAR TREK – NEXT GENERATION
- (-) NEED FOR SPEED
- (-) NHL 96
- (-) ASCENDANCY

CD³²/AMIGA CD

- (-) GLOOM
- (-) ERBEN DER ERDE
- (1) PINBALL ILLUSIONS
- (-) PAWS OF FURY
- (2) JUNGLE STRIKE

MAC

- (2) MYST
- (1) REBEL ASSAULT
- (-) ALONE IN THE DARK 2
- (-) INT. TENNIS OPEN
- (4) SUPER WING COMMANDER

CD-i

- (1) FORREST GUMP (Film)
- (-) VIDEO SPEEDWAY
- (-) LITIL DIVIL
- (4) CHAOS CONTROL
- (-) ASTERIX

3DO

- (-) WING COMMANDER III
- (4) NEED FOR SPEED
- (-) ROAD RASH
- (-) RETURN FIRE
- (-) SYNDICATE

SATURN

- (3) PANZER DRAGON
- (-) MYST
- (-) VIRTUA FIGHTER REMIX
- (-) BUG!
- (-) SHINOBI X

PLAYSTATION

- (-) DESTRUCTION DERBY
- (-) WIPEOUT
- (-) RIDGE RACER
- (-) TOSHINDEN
- (-) TEKKEN

DIE BESTEN AKTUELLEN GAMES

ABENTEUER

1. ALBION (PC)
2. PHANTASMAGORIA (PC)
3. DISCWORLD (PC, Playstation)
4. SIMON THE SOR. II (PC, CD³²/Amiga CD)
5. VOLLGAS (PC)
6. FRANKENSTEIN (PC, Mac)
7. TORIN'S PASSAGE (PC)
8. THE DIG (PC)
9. TIME GATE (PC)
10. DER SEELENTURM (CD³²/Amiga CD)

ACTION

1. REBEL ASSAULT II (PC)
2. ALIEN BREED 3D (CD³²/Amiga CD)
3. FADE TO BLACK (PC)
4. FEARS (CD³²/Amiga CD)
5. PITFALL (PC, Mega-CD)
6. WING COMMANDER III (PC, 3DO)
7. BIOFORGE (PC)
8. RAYMAN (Playstation, Saturn)
9. SUPER WING COMMANDER (3DO, Mac)
10. EXILE (CD³²/Amiga CD)

SPORT

1. NHL 96 (PC)
2. NBA LIVE 95 (PC)
3. VIRTUA FIGHTER REMIX (Saturn)
4. HARBALL 5 (PC)
5. WWF WRESTLEMANIA (PC)
6. NEED FOR SPEED (PC, 3DO)
7. PRIMAL RAGE (PC)
8. DAYTONA USA (Saturn)
9. WIPEOUT (PC, Playstation)
10. DESTRUCTION DERBY (PC, Playstation)

SIMULATIONEN

1. TFX: EUROFIGHTER 2000 (PC)
2. MAGIC CARPET 2 (PC)
3. HATTRICK! (PC)
4. FLIGHT UNLIMITED (PC)
5. CAESAR II (PC)
6. CAPITALISM (PC)
7. TRANSPORT TYCOON DELUXE (PC)
8. APACHE LONGBOW (PC)
9. PINBALL ILLUSIONS (PC, CD³²/Amiga CD)
10. PSYCHO PINBALL (PC)

STRATEGIE

1. WORMS (PC, CD³²/Amiga CD)
2. COMMAND & CONQUER (PC)
3. PANZER GENERAL (PC, 3DO)
4. ASCENDANCY (PC)
5. STEEL PANTHERS (PC)
6. SPACE MARINES (PC)
7. BATTLE ISLE 3 (PC)
8. DER CLOUI (PC, CD³²/Amiga CD)
9. JAGGED ALLIANCE (PC)
10. MASTER OF MAGIC (PC)

NICHT-SPIELE-SOFT

1. EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT (PC, Mac)
2. ASYMETRIX 3D F/X (PC)
3. COMET CHASERS (PC)
4. STAR TREK: OMNIPEDIA (PC, Mac)
5. DIE WERNER CD-ROM (PC)
6. DOORS AND WINDOWS (PC, Mac, CD-i)
7. SPIEL MIT UNS IM PARK (PC, Mac)
8. RUSSIAN WARSHIPS (PC)
9. 3D GAME CREATION SYSTEM (PC)
10. FUN SPECIAL (PC)

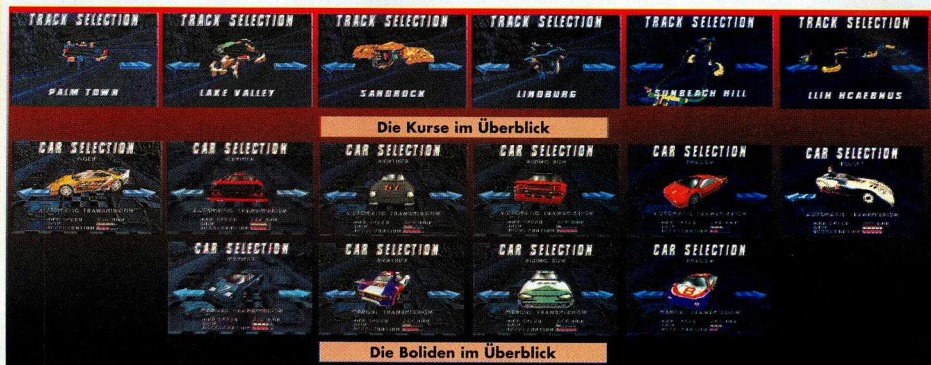




BLEIFUSS



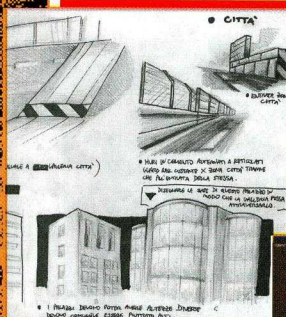
Den Schumi unter den Actionrasereien hat in dieser Saison das Team von Virgin im Stall – mit gebührendem Abstand folgen ihm noch drei aktuelle PC-Rennen, die wir hier nur kurz zu Vergleichszwecken auf die Testpiste lassen.



Selbst jene Redakteure, denen im bürgerlichen Leben schon ein Interrail-Ticket im Rucksack einen mittleren Temporaus besichert, riskierten hier gern einen Blick über die Schulter ihrer PS-süchtigen Kollegen. Kein Wunder, denn Bleifuß ist ja quasi der erste Spielautomat im PC-Format, grafisch haben da selbst schicke Konsolenrenner wie „Ridge Racer“ von Sonys Playstation das Nachsehen. Ein Wunder scheint eher, wie die italienischen Digi-Mechaniker im Auftrag der englischen Jung-

frauen einen solch prächtigen Arcade-Boliden auf die Räder stellen konnten: Erstens hat man bei Graffiti davor bislang nur den „BattleTech“-Klon „Iron Assault“ entwickelt, zweitens standen auch keine sündteuren SG-Workstations in der Garage – wie unsere Bilder aus der Entstehungsphase beweisen, mußten vielmehr zahllose Skizzen auf Papier und das „3D Studio“ genügen! Um so löblicher, daß man sich hier bereits am Intro kaum sattsehen kann, auf das die Wahl zwischen einem Standardrennen

und dem Meisterschaftsmodus mit drei Ligen folgt. Nur wer in letzterem genügend Punkte einfährt, darf auch jederzeit alle sechs vorhandenen Kurse besuchen, ansonsten hat man erst mal nur auf die Hälfte davon freien Zugriff. Der erste Parcours ist dabei im Städtchen Palm Town angesiedelt, wo gerade Jahrmarch ist und die Straßenbahn munter durch die Gegend schaukelt – was man nicht nur sieht, sondern auch deutlich hört. Strecke Nummer zwei heißt Lake Valley und bedient die Naturfreunde mit hohen Bergen, hübschen Seilbahnen und rauschenden Wasserfällen. Die dritte Piste führt wieder durch eine Stadt, wobei der Name Lindburg bereits andeutet, daß es hier wesentlich europäischer zugeht als in Palm Town: Sogar der Kölner Dom ist in leicht verformeter Form vertreten. Track vier ist die nächtliche Version des ersten Kurses, und mit all den bunten Lichtern sieht er zu dieser späten Stunde fast noch schöner aus als tagsüber. Anschließend geht's ins subtropische Sunbeach Hill, wo der längste, unserer Meinung nach aber auch der leichteste Kurs von allen wartet – schon weil man auf den langen Geraden (mit dem richtigen Wagen) wieder ausbügeln kann, was man in den Kurven zuvor verpatzt hat. Zum guten Schluß düsen wir dann nach Sandrock mit



Bleifuß auf dem Papier



Ein paar Drahtgitter-Motive der Strecken

seinen berückenden Felsformationen, Spielhöhlen à la Las Vegas und einem Heli, der eine beängstigende Vorliebe für Tiefflüge hat. Aber Sehenswürdigkeiten hält eigentlich jede Strecke in reicher Zahl bereit, wobei all die Windmühlen, Kräne etc. stets auch animiert sind.

Wer die drei Ligen erfolgreich absolviert hat, kann die Strecken nun in der entgegengesetzten Richtung befahren; hat man auch das hinter sich gebracht, erscheint aus dem Nichts das „Bullet-Car“ mit Düsenantrieb und einer Höchstgeschwindigkeit von 357 km/h, welches ebenfalls besiegt werden muß. Ist das geschafft, darf man selbst in das Monster steigen und damit (auch) die „umgedrehten“ Strecken austesten. Weil aber keiner der hiesigen CPU-Piloten etwas zu verschenken hat, muß man erst einmal soweit kommen, mag der Fuhrpark auch aus lauter Ferraris, Porsches und ähnlich muskulösen Asphaltfressern bestehen. Im Angebot befinden sich insgesamt sechs Boliden mit jeweils anderen Fahreigenschaften – bzw. zwölf, wenn man deren unterschiedlich lackierte Automatik- und Schallversionen mitzählt.

Ansonsten läßt sich die Rundenzahl (zwischen 3 und 25) variieren, man darf ohne Gegner bloß gegen die Uhr fahren, Hüchen plätten oder durch einen Slalomparcours düsen. Rammen ist ebenfalls erlaubt und wird im Fall des Falles mit einem spektakulären Crash belohnt, andernfalls kostet es höchstens etwas Zeit. Apropos: Wer eine neue Gesamtbestzeit aufgestellt hat oder wenigstens die schnellste Runde des Rennens vorweisen kann, darf seine Heldentaten nicht nur absaven, sondern das gescheierte Replay über die Highscoreliste jederzeit wieder abrufen, um damit vor seinen Freunden anzugeben. Von denen können sich übrigens bis zu sieben an einem Netzwerk-Rennen beteiligen; allerdings läßt die Rechner-Performance dann ein bißchen nach, weshalb 486er-Besitzer hier praktisch keine Chance mehr haben.

Als Pentium-Pilot mit 90-Megahertz-Einspritzung kommt man dagegen in den Genuß einer so flotten, flüssigen und vortrefflich aussehenden VGA-Grafik, daß man den SVGA-Modus getrost als Bonus für die Eigner hochgerüsteter Highend-Rechner betrachten kann. Der manchmal etwas späte Bildaufbau und die stellenweise ein wenig grobpixelige VGA-Auflösung der 3D-Grafik fallen dabei kaum ins Gewicht, da das bei der Rasantz des Geschehens kaum mitzubekommen ist. Um da noch selbst mitzukommen, ist natürlich eine gute Steuerung essentiell: Bleifuß hat man bereits per Tastatur prima im Griff, mit einem Gamepad wird das Lenken zum Vergnügen, und ein leichtgängiger Analog-



Wer bremsst, verliert

Die Abwechslung bleibt (nicht) auf der Strecke: Nachtfahrt und Tunnel-Racing



Ein spektakulärer Unfall

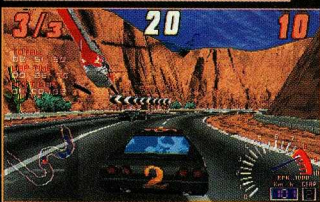


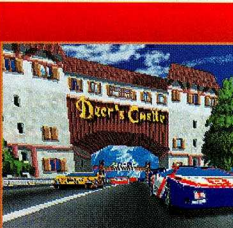
Da rauchen die Reifen

Fang den Hut?

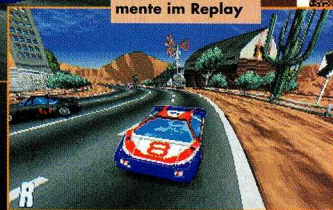


Von der Bahn bis zum Helikopter, Details in Hülle und Fülle





Die schönsten Momente im Replay



stick läßt endgültig keinerlei Wünsche mehr offen – dann sind auch professionelle Motorbremsungen und pixelgenaue Drifts nur noch eine Frage der Übung. Selbst das vielgelobte „Need for Speed“ war nicht so gut spielbar, zudem überzeugt hier das Handling in jeder Perspektive, egal, ob man eine der beiden Innenansichten (Full-screen und Cockpit) oder den Blick von außen bevorzugt.

Auch daß das Game außer in Deutschland überall „Screamer“ heißt, hat seinen guten Grund: Die Geräuschkulisse ist so realistisch, daß man nach Gehör schalten

kann und es auch akustisch mitbekommt, wenn ein Konkurrent zum Überholen ansetzt. Die englische Sprachausgabe ist (besonders mit 16 MB RAM) hervorragend, dasselbe gilt für die Musikstücke – darüber hinaus kann man sogar seine eigenen Audio-Scheiben ins CD-ROM-Laufwerk schieben und damit ein ganz individuelles Begleitkonzert veranstalten. Aber das Allerschönste ist, daß Bleifuß keinen Pferdefuß hat: Solange der Rechner tempomäßig mithalten kann, bekommt man hier tatsächlich einen Ferrari zum Preis eines Volkswagens! (mm)

**BLEIFUSS
GRAFFITI/VIRGIN**

Hochklassig spielbares Arcade-Racing in erstklassiger Präsentation.



GRAFIK	92%
SOUND	88%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%

URTEIL 88%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 79,- DM

FERNER FUHREN MIT
Fatal Racing

Hier gibt's mehr Features, u.a. Schanzen, Loopings, Korkenzieher, einen Splitscreen, 16 Strecken und ebenso viele Netzwerkplätze. Doch die lieblos texturierte Grafik und der schlappe Sound lassen die Gremelin-Raserei dennoch ziemlich weit ins undankbare Mittelfeld zurückfallen.

Urteil: 70%

Indy Car Racing 2.0

Vor zwei Jahren hat uns die VGA-Version des Papyrus-Renners nach vom Schalensitz gerissen, nach heutigen Maßstäben wirkt selbst die SVGA-Grafik eher trist. Dafür kriegen die Simulanten hier todschicke Replays und Realismus bis zum Abwinken inklusive aller Daten aus der aktuellen Saison.

Urteil: 81%

Destruction Derby

Das im letzten Heft ausführlich getestete Crash-Spektakel für Sonys Playstation erreicht in der PC-Umsetzung leider nicht ganz die Klasse des Originals. Für Autoverschrotter trotzdem eine interessante Alternative – nirgendwo sonst fliegen die Fetzen so schön wie hier!

Urteil: 70%

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 35 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P133 mit 16 MB RAM und schneller Grafikkarte.

Unterstützt werden: Tastatur, Pads, Sticks, Lenkräder, VGA, SVGA, SB/Pro/16, Pro Audio, Roland RAP-10, Ultrasound.

Besonderes: Bis auf die englische Sprachausgabe komplett deutsch – die Screenshots sind von der englischen Version.

JETZT AM KIOSK!

DM 19,90 / sfr 19,90 / sfr 15,-

POKER HIT Collection

NR.1 **AUF PC CD-ROM** **HIT**

60991
4 544094 719809



Die Höhlenwelt SAGA

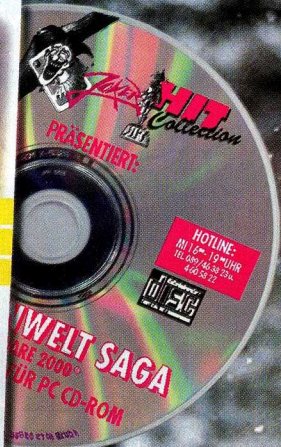
**SUPERBE PRÄSENTATION
KOMFORTABLE BEDIENUNG
BESTE UNTERHALTUNG**

DIE HÖLENWELT SAGA AUF PC CD-ROM

Das sagenhafte
Fantasy-Adventure
als Vollversion
auf PC CD-ROM

SPIELSPASS TOTAL!
MIT ALLEN ORIGINAL-
BEIGABEN WIE ANLEI-
TUNG UND HINTER-
GRUNDSTORY, TEST UND
KOMPLETTLÖSUNG!

**KOMPLETT
DEUTSCH**



NICHT NUR FÜR SCHLAUE PFENNIGFUCHSER...



Pole

Formel-1-T

Die Managerqualitäten von Ascon waren schon immer unbestritten, und seit „Anstoß“ genießen die Gütersloher auch unter Sportlern einen guten Ruf – den sie nun mit einer beeindruckenden Hochgeschwindigkeitssimulation festigen.



nellen werden einmal in den eigenen Boliden gesteckt, der nach dem Baukastenprinzip auf dem freien Markt zusammenzukauften ist. Dabei gilt es, ständig Kosten und Nutzen abzuwägen, denn die erhältlichen Motoren, Radaufhängungen, Bremssysteme etc. entsprechen oft nicht mehr dem aktuellen Stand der Technik – der Aufbau einer eigenen Entwicklungsabteilung samt Personal, Räumlichkeiten, Windkanal etc. verschlingt dagegen mehr Geld, als sich die meisten Newcomer leisten können. Doch wer diese Probleme in den Griff bekommt, kann die dabei gewonnenen Erkenntnisse gleich auf die ebenfalls anstehende Personalsuche anwenden. Mutige Teamchefs engagieren da vielleicht einen jungen Heißsporn aus der Go-Kart- oder Formel-3-Szene, weil sie einem Asphaltveteranen der Indy-Car-Serie nicht die nötige Aggressivität zutrauen.

Bis zu vier Karrieremenschen können hier entweder ein bestehendes Team der Formel 1 übernehmen oder ihr eigenes gründen; so oder so ist die CPU mit diversen Original-Rennställen mit von der Partie. In welcher Reihenfolge die einzelnen Teilnehmer agieren, wird dabei vor jeder Rennveranstaltung per Los bestimmt. Frei aussuchen darf man sich dagegen den Schwierigkeitsgrad, der das Startkapital und die verfügbare Zeit pro Spieltag festlegt.

Um überhaupt beim Formel-1-Zirkus mitmischen zu können, ist zunächst einmal sehr viel Geld nötig. Das gib't bei der Bank, wo man zudem überflüssige Kohle

gewinnbringend parken oder spekulativ in Wertpapiere investieren kann. Ein kurzer Blick ins richtige Rennfahrerleben bringt schnell weitere Geldquellen zum Vorschein, die auch in diesem realistischen Spiel munter sprudeln: Unter Einschaltung eines Provisionshais (auch als Makler bekannt) spricht man Werbekunden an, die sich für jedes von außen sichtbare Karosserieteil und die Berufskleidung der Piloten interessieren. Merchandisingartikel wie mit Emblemen bedruckte Jacken, T-Shirts, Modellautos etc. versprechen ebenfalls fette Profite, und die ausgeschütteten Preisgelder darf man auch nicht vergessen. Die geliehenen oder erwirtschafteten Mo-



Position

am-Chef



getroffen. Einziger Wermutstropfen: Selbstfahren ist nicht drin, und mit der Ergänzung durch eine entsprechende Actionraserei darf bestenfalls zum Jahresende gerechnet werden. Na ja, möglicherweise ist man bis dato ohnehin mit dieser komplexen, aber dennoch sehr gut handhabbaren Management-Simulation beschäftigt... (mash)

Optimal ist natürlich ein As aus der Königsklasse, aber bis man sich so etwas leisten kann, fließt noch viel Benzin in die Brennräume...

Die notwendigen Gehaltsverhandlungen sind übrigens originell gemacht: Ein auf einer Spielzeugrennbahn ausgetragenes Duell entscheidet über das Salär des zukünftigen Stallpiloten! Nur am Rande sei erwähnt, daß ein Formel-1-Manager nicht nur für die zweibeinigen und vierdrädrigen Hauptdarsteller zuständig ist, denn auch die Boxencrew und das Werkstattteam wollen eingestellt, überwacht und in Urlaub geschickt werden. Dazu gibt es Testläufe auf der Piste, das Feintuning von Spoilern, Getriebe etc. in der Werkstatt und noch tausend Kleinigkeiten mehr.

Aber eines schönen Tages müssen dann doch die Qualifikation absolviert und die letzten taktischen Anweisungen an den oder die Fahrer erteilt sein. Ist der große Moment gekommen, kann man ihn sich in drei Ausführungen zu Gemüte führen: Rennen in voller Länge und mit mehreren Kameraperspektiven wie im Fernsehen, als Kurzfassung auf einer schematischen Übersichtskarte oder in schlichter Zah-

lenform, was logischerweise am flottesten geht. Bei den beiden Langversionen steht man mit seinen Fahrern ständig in telemetrischer Verbindung und erhält auf diese Weise laufend frische Daten zu Pulsfrequenz, Öltemperatur, Drehzahl etc. Falls sie einem nicht gefallen sollten, kann man korrigierend eingreifen – das ist zwar ein klarer Regelverstoß, aber solange die Rennleitung nichts davon merkt, kommen hier noch ganz andere Kniffe aus dem Fundus der Werkspionage (bzw. der Trickkiste von Benetton...) zur Anwendung. Für Lebensnähe sorgt das Spiel zudem durch die Fahrer-Interviews nach dem Rennen und die Verwendung der originalen Namen für alle Piloten, Teams und Sponsoren.

Der drei Screens große Arbeitsplatz im Büro ist mit nett gestalteten und problemlos bedienbaren Menüs ausgerüstet. Und weil auch das Auge mitfährt, sind die mit Texturen und Polygon-Boliden bestückten SVGA-Kurse sogar noch viel schöner. Dazu brummen die Motoren und kreischen die Reifen, während aufputschende Heavy-Musik die spannungsgeladene Atmosphäre tatsächlich oft in schwindelerregende Höhen treibt. Last but not least hat Ascon auch in Sachen Optionsreichtum und Komplexität genau das richtige Maß

POLE POSITION

ASCON

Der Schumi unter den sportiven Manager-Sims – weltmeisterlich!



GRAFIK	80%
SOUND	77%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	86%

URTEIL

85%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 119,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Karte, 20 MB auf der HD und Double-Speed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P90 mit Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplett deutsch.



FIFA SOCCER 96


FIFA SOCCER 96
ELECTRONIC ARTS

Ein digitaler Sonntagsschuß und ein Fest für Fußball-Fans!



GRAFIK	90%
SOUND	87%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	92%

URTEIL 90%
Variabel
USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Preis: 99,- DM
PC
Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeeder.

Optimal-Konfiguration: P120, 16 MB RAM, 25 MB auf der HD, Quadrospeeder.

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

Besonderes: Komplett deutsch, Modem-Option.

SATURN

Diese Version kommt noch im ersten Quartal des Jahres aus der Kabine.

PLAYSTATION

Den Anpfiff im Playstadion haben wir bzw. unserer Redaktionsschluß knapp verpaßt.

Auf die Sportsmänner bei Electronic Arts ist Verlaß: Nachdem sie mit „NHL 96“ das Eis aufgeheizt haben, kickt ihr Fußballstar in der aktuellen Saison jetzt mit starker Präsentation und neuen Features die Konkurrenz vom Spielfeld!

Neuverpflichtungen im Optionsmenü wären etwa ein in zwei Stufen den eigenen Ballkünsten anpaßbarer Schwierigkeitsgrad; unterschiedliche Spieler- bzw. Mannschaftsstärken hatte ja bereits „FIFA Int. Soccer“ auf dem Kasten – hier lassen sie sich aber zusätzlich im Training durch das Üben von sechs Standardsituationen aufpolieren. Darüber hinaus darf aus den über 3.500 Profis mit je 17 Fähigkeitswerten ein Dreamteam zusammengestellt werden, das sich in Freundschaftsspielen bewähren muß. Dabei geht es wie in den Ligen, Turnieren oder Playoffs neuerdings auf internationaler und nationaler Ebene zur Sache. Und daß wieder massig Statistiken, eine Zeitlupefunktion, Strategisch-Taktisches, Videos und etliches mehr zum Kader der Elektro-Artisten gehören, versteht sich eh von selbst.

Am stärksten vermag aber die Modernisierung des EA-Stadions zu beeindruckern, denn wie bei der 3DO-Version des Vorgängers machen hier nun auch am PC die verschiedensten Kameraperspektiven die Ballhatz zum Augenschmaus – der dank SVGA-Auflösung und mittels haus eigener Motion-Design-Technik gerenderter sowie traumhaft animierter Kicker so-

gar noch einen Tick besser mundet; vorausgesetzt, der Compi spielt ebenfalls in der ersten Liga. Will man das Tore-schießen dabei selbst in die Hand nehmen, empfiehlt sich ein Pad, da sich damit die ungezählten Kabinettstückchen wie Drehschüsse oder wuchtige Direktabnahmen am besten auf den Rasen zaubern lassen. Zauberkraft gib't's auch vom Sound zu berichten, denn neben fetziger Musik, typischen FX und einer zu den jeweiligen Teams passenden Fankulisse überzeugen vor allem die packenden Livekommentare von Wolf Dieter Poschmann.

Fazit: Egal, wer von den maximal vier Spielern in geselliger Runde oder via (Null-) Modem bei FIFA Soccer 96 als Sieger vom Platz geht, die Cracks von Electronic Arts stehen bereits als Gewinner fest! (st)


Übung macht den (Welt-) Meister

Das Topspiel der Woche

Voll ins Netz!

Preisliste
anfordern
kostenlos u.
unverbindlich.



Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/
Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

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

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

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

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

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

7th Guest	DA	24,99	Lost Eden	DV	74,99	The Dig	EV	67,99
11th Hour	DV	89,99	Mad TV 2	DV	74,99	The Dig	DV	1 v.
3 D Lemmings	DA	87,99	Made in Germany Comp.	DV	59,99	The Live	DV	79,99
3 D Pinball	DA	64,99	lation enthält:	DV		Theme Hospital	DV	1 v.
Albion	DV	74,99	o' Anstoss			Theme Park + Transport		1 v.
Allen Odyssey	DA	69,99	o' Battle Isle 2			Tycoon	DV	54,99
Aliens	DA	69,99	o' Das schw. Auge 2			Thunderhawk 2	DA	74,99
Alone I.I. Dark Tel 1+2+3	DV	59,99	Magie Carpet 2	DV	79,99	Thunderscape	DV	69,99
Amel of Derma	EV	x87,99	Mechwarrior 2	DV	74,99	The Fighter SVGA	DA	67,99
Apache Longbow	DV	74,99	Mechwarrior 2 Data	DV	1 v.	Tilt	DV	54,99
Ascendancy	DV	79,99	Metal Lords	DV	79,99	Top Gun - Fire at Will	DV	79,99
Batman Forever	DV	x84,99	Mission Critical	DA	74,99	Torin's Passage	DV	79,99
Battle Beast	DV	69,99	Monopoly	DV	64,99	Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Battle Isle 3	DV	77,99	Mortal Coil	DV	59,99	Trivial Pursuit	DV	74,99
Battle Term Classic	DV	24,99	Myst / voll deutsch	DV	64,99	Turrican 2	DV	54,99
Beneath a Steel Sky	DV	24,99	NASCAR Racing	DA	79,99	UFO + Master o' Orion	DA	49,99
Berning Syndrom	DV	69,99	Nascar Truck Pack	DA	39,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Bingo	DV	59,99	NBA Jam Tournament	DA	74,99	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Bleifuß	DV	54,99	NBA Live 96	DA	79,99	Virtual Karts	DV	1 v.
Braindead 13	DV	64,99	Need for Speed	DV	79,99	Vollgas	DV	79,99
Buried in Time	DV	74,99	NHL Hockey 94	DA	29,99	Warcraft 2	DV	74,99
Burning Steel 4	DV	69,99	NHL Hockey 96	DV	79,99	Warhammer/Dark Cru	DV	69,99
Cesar 2	DV	74,99	Panzergeneral 2	DA	69,99	Werewolf v. Comanche	DV	74,99
Caribbean Desaster	DV	84,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	Westwood Compilation:		
Charlie's Uncle Force	DV	74,99	Phantasmagoria	DV	84,99	o' Dune 2	DV	
Championship Manager 2	DV	x89,99	Pinball Illusions	DV	74,99	o' Kyranidia 1 bis 3	DV	
Chevy ESC von FS	DV	67,99	Pinball	DV	74,99	o' Lands of Lore		
Civilization	DV	34,99				Weltland	DA	59,99
Command & Conquer	DV	89,99	Lösungshefte			Willi Lemhens Manager	DA	59,99
Command & Ops o' Deep	DV	74,99	Hint Shop ab 19,00			Wing Com 2+ Data	DA	34,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	Magic Line ab 12,50			Wing Commander 4	DA	79,99
Cyberia 2	DV	x87,99	Pole Position	DV	87,99	Wipeout	DA	87,99
Cyberpump	DV	69,99	Police Quest-SWAT	DA	69,99	Woodruff / Goblins 4	DV	74,99
Darker	DV	74,99	Police Quest-SWAT	DV	x79,99	Warum + Data	DA	34,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	Privater + Data	DV	74,99	WWF 2 Wrestling	DA	64,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	Pro Pinball-The Web	DV	49,99	X-Com Terror f.i.D.	DA	87,99
Das schwarze Auge 3	DV	1 v.	Psycho Pinball	DV	69,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
Dawn Patrol	DV	29,99	Q. Pop	DV	64,99	"Z"	DA	x65,99
Day of Tentacle	DV	34,99	RAN Soccer	DV	74,99			
Der Dreidiebzirkel	DV	34,99	RAN Trainer 2	DV	69,99			
Der Patrizier	DV	64,99	Raven Project	DV	59,99			
Der Planer 2	DV	39,99	Rebel Assault	DA	69,99			
Der Talsman	DV	74,99	Rebel Assault 2	DA	69,99			
Destruction Derby	DA	87,99	Red Ghost	DV	79,99			
Die Siedler 1 / jetzt CD	DV	34,99	Ride of Master LU	DV	1 v.			
Die Siedler 2	DV	x77,99	Riddle o. t. Robots 2	DV	1 v.			
Dime City	DV	79,99	Rivers of Dawn	DV	64,99			
Dungeon Keeper	DV	29,99	Scavenger	DV	1 v.			
Dungeonmaster 2	DV	84,99	Schleichfahrt	DV	x77,99			
Earthworm Jim	EV	64,99	Sens. World a.Soccer	DV	74,99			
Earthworm Jim	DV	1 v.	Shanghai Great Moment	DA	74,99			
Entomorph P.o.D.	DA	69,99	Shivers	DA	74,99			
Fade to Black	DV	84,99	Silent Hunter	DV	x74,99			
Fal Palace	DA	64,99	Sim City Enhanced	DV	89,99			
FIFA Soccer 96	DV	79,99	Sim City 2000 Compil.	DV	29,99			
Fighter Duell	DV	67,99	Sim Isle	DV	74,99			
Flight o' Amaz-Queen	DV	79,99	Sim Tower	DV	79,99			
Flugsimulator 5.1	DV	109,99	Sim Town	DV	64,99			
Form. One Gr. Prix 1	DA	34,99	Simont 1. Sorcerer 1	DV	29,99			
Form. One Gr. Prix 2	DV	x99,99	Simont 1. Sorcerer 2	DV	74,99			
Frankenstein T.E.e.o.M.	DV	89,99	Space Marines	DV	74,99			
FX - Fighter	DA	74,99	Space Quest 6	DV	74,99			
Gaelic Night 2	DV	29,99	Star Trek 2: The Anniversary	DV	29,99			
Gene Wars	DV	79,99	Star Trek 3: Final Unity	DV	99,99			
Grand Prix Manager	DV	84,99	Star Trek 4: Gener.	DV	1 v.			
Heart of Darkness	DV	x87,99	Steel Panther	DV	69,99			
Heroes of Might & Mag.	DV	74,99	Stonekeeper	DA	84,99			
History Line 14-18	DV	29,99	Stonekeeper	DV	x84,99			
Hugo 3	DV	64,99	Strike Com.+alle Data's	DA	34,99			
In the 10th Degree	DV	74,99	Superkarts	DA	39,99			
Indy Car Racing	DV	24,99	Synthetic 1+Data	DA	34,99			
Indy Car Racing 2	DV	74,99	Synthetic 2 / Wars	DV	1 v.			
Jagged Alliance	DV	89,99	System Shock	DV	34,99			
Kings Quest 7	DV	79,99	Terminator Future Shock	1 v.				
Lands of Lore 1	DV	34,99	TFX 2000 Euroflight	DV	79,99			

Warcraft 2
deutsche Version
74,99

Wing Commander 4
deutsche Version
97,99

Police Quest SWAT
deutsche Anleitung
69,99

Torin's Passage
deutsche Version
79,99

Panzer - General 2
deutsche Anleitung
69,99

Steel - Panther
deutsche Version
69,99

Der Druidenzirkel
deutsche Version
64,99

Noch'n paar Schnäppchen

Access over Europe	DA	19,99
Burens 12	DV	19,99
Dark Universe	DV	19,99
Goblins 1 + 2	DV	19,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Jurassic Park	DV	19,99
Last Time	DV	19,99
Return to Zerk	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Quest 4	DV	19,99
T.F.X.	DV	29,99

Diese Angebote solange Vorrat reicht.

Sony Play Station

585,-

Wir führen auch Play-Station Spiele.
Bitte fragen Sie nach.

**Im Sortiment :
Verkauf - Videos
ab 29,99**

ZUBEHÖR

Probleme ? ?

LogitWings-extrem	89,99	
Gravis Analog Pro	39,99	
Gravis Game Pad	39,99	
Gravis Eliminator Card	39,99	
Gravis Firebird	119,99	
Gravis Phoenix	179,99	
Suncom Joyst.F15 Hawk	145,99	
Suncom Joyst.F15 Rapier	209,99	
Suncom Joyst.F15 Talon	239,99	
Thrustmaster Produkte:		
Joystick, Flight 2	149,99	
Joystick, Flight Pro	239,99	
Joystick, F 16	269,99	
Mark II Wappon Contr. Sys	199,99	
Leinwand T 2 Incl. Gas und Brummpedal/Neue Qualität	239,99	
Paddles für Flugsimul.	219,99	

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen!
Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

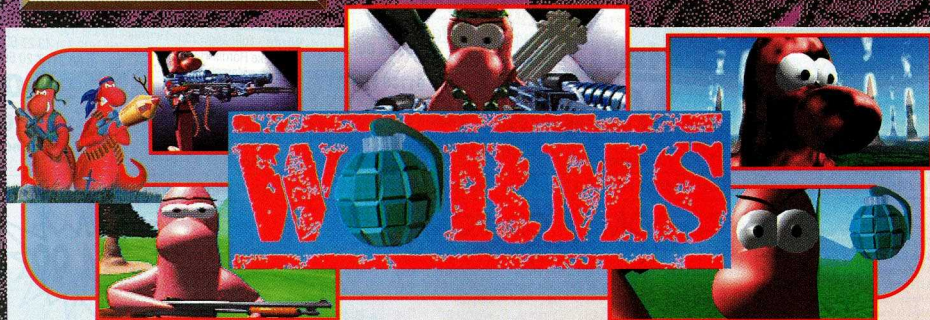
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

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 = Spiel englisch · 1 v. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Ladenpreise variieren.



Einen Süchtigmacher der Gefahrenklasse eins legt Team 17 hier vor – viel programmiertechnischer Feinschliff und ein ganzes Jahr Playtesting garantieren eine neue Actionknochelei im besten Stil klassischer Vorbilder.

Seit „Lemmings“ tobte nicht mehr so liebenswertes Kanonenfutter über den Bildschirm, seit „Bomberman“ hat kein Spiel mehr soviel Partystimmung im Multiplayer-Modus verbreitet – schon weil im Krieg der Würmer bis zu 16 Kleintierdompteure gleichzeitig zugelassen sind! Das eigentliche Spielprinzip hat man freilich aus der Mottenkiste gezogen, denn schon anno C64 duellierten sich 8-Bit-Krieger bei „Artillery“ auf ähnliche Weise mit Kanonen.

Natürlich wurde das Gameplay nun erweitert und perfektioniert, trotzdem hat man den grundsätzlichen Handlungsablauf in der Praxis schnell kapiert: Ein Zufalls-generator erzeugt von der Seite zu sehende Schlachtfelder im Look von „Lemmings“, deren Design von der Hölle über winterliche Gebirgslandschaften bis hin zum Wurmgehege auf dem Mars reicht. Darin werden nun die jeweils von einem Teilnehmer befehligen Hauptdarsteller ausgesetzt, einzeln oder in maximal vier

Gruppen zu je vier Würmern. Innerhalb eines Zeitlimits muß man dann seine Aktionen auswählen, etwa gehen, buddeln, sich abseilen, Stahlträger verlegen oder eine der zahlreichen Waffen benutzen – anschließend kommt der Gegner dran.

Doch der Teufel steckt im teilweise auch versteckten Detail: Bei Schußbrüchung und -stärke der ausgewählten Wumme kann man sich leicht vertun, der Wind wirft alle ballistischen Berechnungen über den Haufen, oder man übersieht eine der herumliegenden Tretninen. Etliche der vorhandenen Gerätschaften sind für unvorsichtige Benutzer sogar fast gefährlicher als für das anvisierte Opfer. So bleiben dem Sprengmeister nach dem Zünden einer Dynamitstange z.B. bloß fünf Sekunden für die Flucht, Granaten kehren gern zum Absender zurück, und das (nur als Extra verfügbare) „Explodierende Schaf“ ist charakterlich eher ein sturer Esel. Auch in Abgründe und Säureseen kann man fallen,

obwohl man eigentlich den Feind ins Verhängnis stürzen wollte. Auf der anderen Seite lächelt das Schicksal den geduldig Ausharrenden manchmal mit überraschend auftauchenden Extrawaffen an, wozu auch Exotik wie die schreckliche „Bananenbombe“ gehört. Als Anreiz für kreative Krieger werden besonders verrückte Treffer noch mal im Replay gezeigt, das sich im Gegensatz zu den Teamdaten und der Tabelle mit den „besten Würmern“ aber leider nicht abspeichern läßt.

Nach diesen allgemeingültigen Wahrheiten sollte der geneigte Leser nun noch ein paar der zahlreichen Optionen und systemspezifischen Eigenheiten kennenlernen. So gibt's am PC „Freundschaftsspiele“ und den Ligabetrieb, am Amiga kommen noch ein Turnier und der witzige Trainingsmodus dazu. Mit wie vielen Hitpoints die einzelnen Würmchen in die Schlacht ziehen dürfen, läßt sich genauso variieren wie Anzahl der Runden und Waffen. Al-



Beam me up, Wurmie (PC)



Schubsen geht am PC immer, am Amiga muß man die Option erst finden (PC)

lerdings sind die einschlägigen Grundeinstellungen ziemlich ideal, so daß man nach einiger Zeit kaum noch Änderungen vornimmt – schon um sich nicht mit einem perfektionierten Waffenarsenal selbst um den Spielspaß zu betrügen. Außerdem läßt sich festlegen, in welcher Sprache man die knackigen Kommentare („Du Knallkopf!“) gerne hören würde, auch die Musik und die schrägen FX sind vielfältig einstellbar, und am Amiga darf man die kunterbunte Grafik sogar um eigene Hintergrundbilder ergänzen.

Optisch wird genretypisch jedoch nicht gerade viel geboten, auch wenn die gerenderten Comic-Videos und die Animationen der beweglichen Helden schon recht lustig gemacht sind. Die Kombisteuerung per Tastatur und Maus (Amiga & PC) ist erst gewöhnungsbedürftig, dafür geht sie später um so besser von der Hand, mit dem Joypad (Konsolen) kommt man aber ebenfalls gut zurecht. Kurzum, Team 17 hat hier einen echten Geniestreich abgeliefert, bei dem man bald Raum und Zeit vergißt – obwohl der Besuch auf der Wurmfarm doch eigentlich höchstens ein, zwei Stündchen dauern sollte!

Wer sich darüber mit anderen „Leidensgenossen“ austauschen will und einen Internet-Zugang hat, kann dies übrigens via <http://www.team17.com/t17/t17worm.html> tun. Unter dieser Adresse er-

hält man zudem weitere Infos zum Spiel, Demos für verschiedene Rechner sowie Upgrades und Erweiterungen. (mm)

The winner takes it all: Statistiken für Sieger (Amiga)



*** GAME STATS ***

TEAM	SHR	AVG	PER	YDL	AGN	DIF
*JOKER	15	34%	5	2	7	45
TOP BOG	75	10%	0	2	0	0
WATERLILLO	43	10%	1	2	0	0
R.U.H.	14	73%	4	11	11	0



Optionen ohne Ende (Amiga)



Waffen für den Wirbellosen:
Die Auswahl stimmt (PC)

Streitfighter und Kamikaze-Würmer (Amiga)



WORMS

TEAM17/OCEAN

Var allem im Mehrspielermodus geniale Action-Knochelei.



GRAFIK 69%
SOUND 79%
STEUERUNG 82%
MOTIVATION 89%

URTEIL

87%

Variabel

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 69,- bis 89,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX/40, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: 486 DX/33, 8 MB RAM und 1 MB auf der HD.

Unterstützt werden: Tastatur, Maus, VGA, SB/Pro/16 und Kompatible, CD Audio.

Besonderes: Anleitung und Sprachausgabe deutsch, englische Screenexte; ein Netzwerk-Upgrade soll folgen.

MAC

War zum Redaktionsschluß noch nicht ganz fertig und soll mit leicht abgeänderter Steuerung erscheinen.

AMIGA CD & CD³²

Auf einem A1200 mit CD-ROM oder einer Konsole mit SX²-Erweiterung läuft das Spiel problemlos (am 1200er allerdings ohne Musikbegleitung), mit einem „nackten“ CD³² muß jedoch erst das Einschaltbild samt Fanfare abgewartet werden, ehe man die Spiel-CD einlegt!

SATURN & PLAYSTATION

Die komplett englische Sony-Version ist auch mit Maus spielbar, eine Fassung für die neue Sega-Konsole folgt in Kürze.

SHINOBI X

Am Mega Drive zählt die Sega-Serie um den kampfstarken Samurai seit Jahren zur konsolidierten Action-Kultur, jetzt gibt's auch für das Saturn eine solche Mischung aus Plattformen und fernöstlichem Kampfsport.

Allzu viele Fortschritte darf man sich hier von der CD-gestützten 32-Bit-Technologie allerdings nicht erwarten, denn würde die Handlung nicht in Videos fortgeführt, könnte man oft glatt meinen, noch vor der betagten Modul-Konsole zu sitzen. Okay, alles ist recht bunt, und gelegentlich kippt im Spiel auch mal ein abrasierter Baum mit viel Gefölse um, doch ansonsten bleibt die Power der Hardware nahezu unangetastet – die parallax scrollende Seitenansicht hat kaum einen 3D-Effekt, dafür aber jede Menge vom altbewährten Gameplay zu bieten. Das vermag aber immer noch für Laune zu sorgen:

Ähnlich wie einst in der Spielhalle und dann in beiden famosen MD-Umsetzungen



Immerhin: Videosequenzen



macht sich der Ninjutsu-Krieger Sho auf, um seine geliebte Schwester Aya aus den Klauen des üblen Kazuma zu befreien. Die Mission führt Held und Spieler in neun Etappen durch Wälder, Täler, Tempel und Dschungelgebiete, wo plötzlich Ninjas materialisieren und mit Dolchen um sich werfen, Schwertkämpfer mit langen Messern oder Plattformaufzüge mit dem Absturz drohen, Speer- und Steinfallen das Weiterkommen erschweren und überhaupt jede Menge Gefahren lauern. So weit, so solide, und auch die nicht sonderlich widerstandsfähigen Zwischen- und Endgegner sind eher hübsch in Szene gesetzt denn wirklich originell.

Im Gegenzug verfügt Sho über eine limitierte Anzahl von Wurfsternen sowie über viel Geschick im Umgang mit dem Schwert; auch ermöglicht die komplexe Steuerung Blockaden, diverse Mehrfach-Sprünge, Duckattacken, Überkopfstöße und Rollangriffe. Hilfe wartet in Form von Sammelicons für Extraleben, Energie und Zusatz-Shurikens am Wegesrand, wobei ein Symbol sogar für kurze Zeit einen allesvernichtenden Donnergott auf den Screen holt. Doch vermögen auch die zu meist sehr fairen Angriffsformationen, die vielen Rücksetzpunkte und Gags wie die Bergbahn-Fahrt den Spieler nur mit Mühe dauerhaft zu motivieren, denn die Gegner wechseln hier öfter ihr Aussehen als ihre Taktik.

Und so können sich die räumlichen Parallax-Effekte, ordentlich animierten Figuren, hübschen Hintergründe, stimmungsvollen Musikstücke und passenden Kampf-FX zwar sehen bzw. hören lassen, insgesamt wird Shinobi X den Ansprüchen an Konsolen-Action der neuen Generation aber nicht ganz gerecht: ein Spiel für Plattform-Traditionalisten. (fl)

Ansichten eines Clowns



Hier kommt der Schwertmeister!

Alles Gute kommt von oben?



Der Saurier wird gleich trauriger!



SHINOBI X

SEGA

Fernöstliche Plattform-Action, solide und recht unterhaltsam inszeniert, aber wenig innovativ.



GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	69%

URTEIL

72%

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: 119,- DM

SATURN

Mehrsprachig angeleitete Version, drei Continues, Musikmenü, Pad-Belegung konfigurierbar.

Microforum

präsentiert

JETZT NEU!
JETZT BESTELLEN!

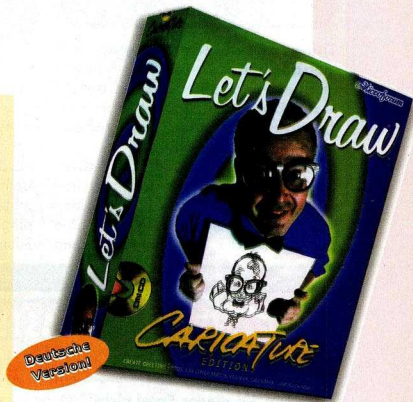
LET'S DRAW

Entdecken Sie den Karikaturisten in sich...

Entwerfen Sie Poster, Postkarten, Kalender, Fax- und andere Dokumente der besonderen Art für jede Gelegenheit. 100 Karikaturen berühmter Persönlichkeiten in professionellem Design und 50 Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. Jede Packung hält Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten für Sie bereit und bietet durch die Datenkompatibilität zu allen gängigen Windows*-Applikationen nahezu unerschöpfliche Anwendungsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise importierte Grafiken vektorisieren und überzeugende Illustrationen erstellen.

Denken Sie an die treffsichere, erfrischende Ausdruckskraft politischer Karikaturen – oder die humorvollen Comic-Akteure. Sie werden staunen, auf welche geniale Weise Sie **ihre eigenen Ideen** in verblüffende Ergebnisse umsetzen können.

Entdecken und erleben Sie Ihre Talente mit einem leistungsfähigen Illustrationsprogramm – einfach, effektiv und mit viel Spaß am Malen und Zeichnen. **Let's Draw macht's möglich!**



TOONWORKS

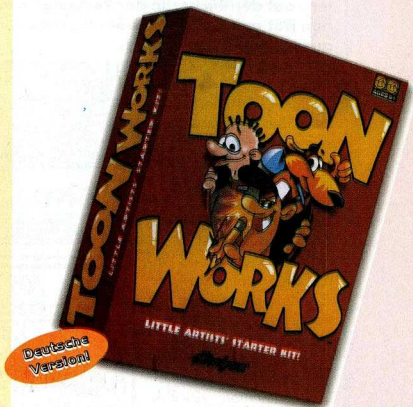
Junge Künstler - aufgepöf!t

Willkommen in der Welt der Cartoons!

ToonWorks - der Spaß für die ganze Familie, ist das erste multimediale Zeichen- und Malprogramm, mit dem Sie kinderleicht einmalige Poster, Postkarten mit Pflöf, witzige Dokumente aller Art und vieles mehr gestalten.

Die Bilder werden aus mitgelieferten Illustrationen in Echtzeit geformt und erreichen so echte comicartige Ergebnisse. 50 bereits vorgefertigte Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. 100 professionell gestaltete **Cartoon-Charaktere** können auch in den populären Windowsprogrammen implementiert werden.

Tolle **Sound-Effekte** und das „Schritt-für-Schritt“ Tutorial machen diese Edutainment-Software zu einem der interessantesten Zeichenprogramme, mit dem auch Ihre Kinder zurecht kommen. – Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und entwerfen Sie mit Hilfe von 100 professionell gestalteten Comicfiguren Ihren eigenen Cartoon. **Toon it!**



VIRTUAL CORPORATION *

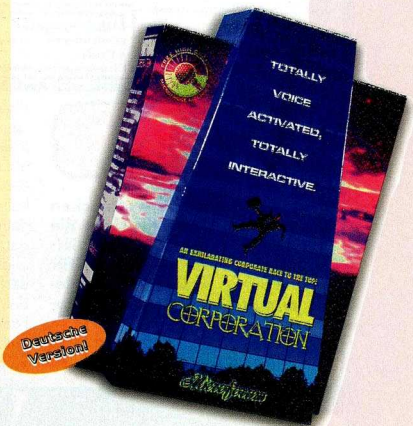
Atemberaubend • sprachgesteuert • virtuell

Beamen Sie sich schon heute in eine nicht allzu ferne Zukunft, in der die Computertechnologie neue visionäre Dimensionen verwirklicht. Virtual Corporation ist das **Erste Computerspiel** mit Sprachsteuerung und Windows 95* **32-Bit-Power** für ein beispielloses **Echtzeit-Interaktions-Szenario**.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, des einflussreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Fangen Sie ganz unten an, und arbeiten Sie sich an die Spitze des Konzerns vor, indem Sie geschickt die richtigen Fäden ziehen. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Sie weiter bringen. Niemand ist sicher. Nichts ist wie es scheint. Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen, Spionage und ständige Überwachung. Mit Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß an Skrupellosigkeit erreichen Sie Ihre Ziele.

Kein Sprachtraining erforderlich. Kommunizieren Sie einfach mit den verschiedenen Akteuren des Spiels via **Mikrofon** (im Lieferumfang enthalten). **Verfügbar ab März 1996.**

(*) Freigegeben: für clevere Köpfe!



Anfragen von Distributoren erwünscht!

© Dimension M GmbH - Hamburg
Let's Draw, ToonWorks und Virtual Corporation sind Warenzeichen
der Microforum Inc. Canada. • INTERNET ADDRESS: <http://www.microforum.com>
E-Mail: 100524.676@compuserve.com • Weitere Informationen über unseren Repräsentanten für
Deutschland, Schweiz, Österreich und Liechtenstein: Dimension M GmbH, Langenhorner Chaussee
42 22335 Hamburg, Tel.: 040-532 888-51, Fax 040-532 888-99


Multimedia-Dimensionen
der freien Art

STONEKEEP (INTERPLAY)

Dungeonläufer und Magier, aufgepaßt: Von Interplay kommt jetzt ein neues Rollenspiel im Stil von „Dungeon Master II“ – und gottlob in deutlich ansprechenderer Präsentation.

Ein Held macht sich auf, dem bösen Schattenkönig sein wertvollstes Artefakt abzunehmen – und natürlich verteidigen massenhaft Schergen der Finsternis den zur Rettung der Welt unabdingbaren

Klunker. Daher kämpft bzw. klickt man sich zusammen mit bis zu drei unterwegs aufgelesenen Kumpeln in Echtzeit durch düster gerenderte Fullscreen-Verliese, redet mit diversen NSCs und löst kleinere Rätsel. Es gibt ein Automapping und prima Sound, jedoch nur



schwache Animationen und vor allem einen recht herben Schwierigkeitsgrad. Aber die Stimmung stimmt!

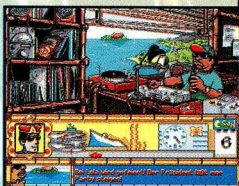
PC

URTEIL
75%
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 129,- DM

CARIBBEAN DISASTER (IKARION)

„Kaufen Sie dieses Spiel nicht!“ steht in großen Lettern auf der Rückseite der Packung zu lesen – wer den Rat annimmt, verpaßt allerdings eine durchaus reizvolle Polit-Satire.

In etwas biederden Grafiken, die an das alte „Mad TV“ erinnern, entfaltet sich ein Gameplay, das dem bekannten Brettspiel „Junta“ nachempfunden wurde: In wechselnden Staatsämtern versucht man, in einer Bananenrepublik möglichst viel Geld und Immobilien beiseite zu schaffen, ehe die nächste Revolution kommt – via Modem auch zu zweit. Akustisch wird das witzig-strategische Geschehen von schlechten Karibik-Tracks und Kommentaren von Ron Williams untermauert. Kurzum, Amüsement für Digi-Intriganten.


PC

URTEIL
73%
USK-Freigabe: o. Altersb.
Preis: 129,- DM

ALIEN BREED 3D (TEAM 17)

Nach dem PC wird nun der Amiga von Ballerdungeons überrollt, den besten gibt es auch auf CD – nahezu zeitgleich und völlig identisch mit der Disk-Version, weshalb wir ihn zu den Neuheiten gepackt haben.

Über einen geräuschvollen Klangteppich (jedoch ohne Musikbegleitung) pirscht der schwerbewaffnete Spieler durch weitläufige Säle und enge Korridore, um Unheil unter den ansässigen Aliens zu stiften. Die flüssig scrollende und voll texturierte 3D-Grafik sieht in den 16 Levels sehr gut aus, mit Turbokarte und Fast-RAM natürlich noch besser. Insbesondere weiß aber das durchdachte Gameplay mit seinen vielen Teleportern, Aufzügen, Feinden und Sonderaufgaben zu gefallen, wobei sich Alienjäger per Nullmodem auch auf zwei separaten AGA-Rechnern heiße Schlachten liefern dürfen. Die fein gelöste Steuerung macht das Spiel dann endgültig zum Muß für alle Genre-Fans.


CD³² & AMIGA CD

URTEIL
87%
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 79,- DM

TEKKEN (NAMCO)

Es fliegen die Fäuste, es knacken die Knochen, und es wirbeln die Vektoren: Während in der Spielhalle bereits der Nachfolger für Furore sorgt, schlägt der Arcade-Hit nun endlich auf der Playstation zu.

Ein oder zwei Spieler kommen hier in den seltenen Genuß einer Konvertierung,

die das Original übertrifft – schon weil man (nur) als Heimkämpfer die Möglichkeit hat, einmal besiegte Endgegner als spielbare Charaktere anzuwählen. Grafik und Sound befinden sich auf Spiel-

hallenniveau, zudem wurde jedem Fighter ein bildschönes Renderintro spendiert, und die Pad-Steuerung erlaubt vielerlei Kicks und Hiebe



sowie eine ganze Palette an Special-Moves. Wer also gern am Bildschirm zuschlägt, der sollte das hier tun!

PLAYSTATION

URTEIL
84%
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 99,- DM

TFX: EUROFIGHTER 2000 (OCEAN)



Vor gut zwei Jahren setzte DID mit „T.F.X.“ neue Maßstäbe bei Flugsimulationen – der Nachfolger festigt nun den Ruf der Company als Top-Staffel.

Der hiesige Metallvogel besticht durch Realismus und Optionsvielfalt, was zusammen mit der detailreichen 3D-Grafik und dem schicken Sound viele unterhaltsame Stunden beim Bestehen der ausgefeilten Kampagne garantiert. Natürlich sind auch dramatische Einzel-

gefechte möglich, nur mehr Flieger und Szenarien hätten es getrost sein dürfen. Die variantenreiche Steuerung unterstützt dafür alle erdenklichen Joysticks, und im Netzwerk dürfen gar bis zu acht Piloten an den Start – per Nullmodem immerhin noch zwei. Start frei für die neue Nato-Maschine!

PC



URTEIL

86%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 99,- DM

CAESAR 2 (SIERRA/IMPRESSIONS)



Ein Nachfolger vom Feinsten: Unter den Fittichen von Sierra haben die Impressionisten ein Strategical im Stil von „Sim City 2000“ erstellt, das den Vorgänger wahrlich alt aussehen läßt!

Auf den künftigen Herrscher

Roms warten hier hübsche SVGA-Grafiken, eine zuverlässige Steuerung und vor allem jede Menge Unterhaltung, wenn zunächst eine Region zu errichten und dann zu verteidigen

ist. Beim Bau der Städte und dem Befehligen der Legionen hilft ein komfortables Online-Tutorial, wobei auch der Sound und historische Hintergrundinfos nicht zu kurz kommen. Also eine lohnende Investition für Wirtschaftsstrategen und Konfliktsimulanten gleichermaßen.

PC



URTEIL

85%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 109,- DM

TIME GATE - KNIGHT'S CHASE (INFOGRAMES)

Nach der „Alone in the Dark“-Trilogie starten die Franzosen mit diesem Titel eine neue Reihe sehenswert animierter Vektor-Adventures. Das spannende Gameplay ist allerdings noch ganz das alte...

Auf der Suche nach seiner entführten Verlobten wird der Student William Tibbs in das Mittelalter gebeamt, wo er



sich in einem Templer-Kloster mit allerlei Dämonen und relativ geradlinigen Rätseln herumschlagen muß. Dies geschieht über eine solide Tastatursteuerung und vor handgemalten Szenarien, wobei einmal mehr die Animationen der Polygon-Charaktere das

Salz in der (mit Musik, FX und Sprachausgabe gewürzten) Suppe sind. Wenig Neuerungen also, aber viel Atmosphäre.

PC



URTEIL

81%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 129,- DM

VIRTUA FIGHTER REMIX (SEGA)

Die Umsetzung der virtuellen Arcade-Fighter war eines der ersten Spiele für die Saturn-Konsole – jetzt liegt der Prügelklassiker in einer schick überarbeiteten Neuauflage vor!

Am Remix gefallen nicht nur die nunmehr sehr feschen Texturen der Raufbolde, son-

dern auch ihre deutlich gesteigerte Größe und Agilität. Damit ist auch einer der Hauptkritikpunkte an diesem Spiel ausgeräumt: Hier muß man schon besser hinhängen können als beim etwas zu leicht geratenen Vorgänger. Wer also nicht

mehr auf „Virtua Fighter II“ warten kann, sollte jetzt die Gunst der Stunde und des Preises nutzen.



SATURN



URTEIL

84%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: 69,- DM

DAS DSCHUNGELBUCH (VIRGIN)

Nach „Aladdin“ und dem „König der Löwen“ schlägt es nun auch Mogli auf die PC-Plattformen – wo der ewig junge Disney-Held wie ein ebenso gute Figur macht wie im Dschungel der 8- und 16-Bit-Konsolen.

Keine Frage, wenn der fein animierte Knabe an Lianen schwingt, Energieriegel oder Wurfbananen einsammelt und diversen Urwaldtieren auf den Kopf hüpf, kommt Stimmung auf. Nur sollte

schon ein Pentium zur Verfügung stehen, da das Parallax-Scrolling sonst schnell ins Stocken gerät. Das stark an „Pitfall – The Mayan Adventure“ erinnernde Spiel läßt



PC



URTEIL

73%

USK-Freigabe: nicht gepr.

Preis: 69,- DM

TURRICAN 2 (RAINBOW ARTS)

PC

Was am Amiga ein unsterblicher Klassiker ist, verkommt nun Jahre später am PC zum kaum überdurchschnittlichen Action-Hüpfal – so grausam kann der Zahn der Zeit an einer Legende nagen...

Dabei gingen Steuerung und Spielprinzip ja noch in Ordnung, zumal das Jump & Run durch allerlei Flug- und Ballerlevels aufgelockert wird. Doch was hilft's, wenn die Präsentation total veraltet ist? Verglichen mit aktuellen Konkurrenten wie z.B. „Rayman“ ist der Robot-Held nur noch ein grafisches Museumsstück, dessen düdelige Begleitmusik den Spieler alsbald in den Schlaf wiegt. So merkt er dann vielleicht auch gar nicht, daß hier Levelcodes und Continues fehlen, weshalb ohnehin nur Experten die hohlen Abschnitte zu Gesicht bekommen werden.



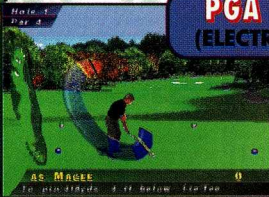
URTEIL

67%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 69,- DM

PGA TOUR 96 (ELECTRONIC ARTS)



Mag es vor dem Fenster auch schneien, auf der Playstation scheint ab sofort die Sonne – über zwei von der PC-Version entlie-

hene Golfkurse, die in vier Wettkampfmodi bespielt werden dürfen.

Aber auch in einer Übungsrunde dürfen der oder die Spieler hier mit dem digitalisierten Abbild eines von 14 ameri-

kanischen Profis auf wehrlose Bälle eindreschen. Unterschiede zur DOS-Fassung gibt es dabei kaum zu entdecken, wohl aber eine auch über das Joypad sehr handliche Steuerung und die Option, erkämpfte Spielstände auf Memory Cards abzuspeichern. Na denn: Willkommen im Sony-Club, die Saison ist eröffnet!

PLAYSTATION



URTEIL

79%

USK-Freigabe: o. Altersb.

Preis: 119,- DM

DUNGEON MASTER II (INTERPLAY/FTL)

Vor zwei Ausgaben präsentierten wir an gleicher Stelle die vom Mega-CD umgesetzte PC-Variante dieses Rollenspiels, jetzt kommt auch der Mac in den etwas zweifelhaften Genuß technisch überholter Abenteuer.

Wie zu erwarten blieb dabei spielerisch alles beim alten: Auch im Zeichen des Apfels tapst man mit seiner Party durch

dunkle Dungeons und wilde Wälder, löst knackige Rätsel und besteht icongesteuerte Echtzeit-Kämpfe mit magischen Monstern, um letztem Endes den bösen Dragoth über eine der aufgesammelten Klagen springen zu lassen. Die schrittweise umschaltende Grafik wurde 1:1 vom PC



konvertiert, mangels Konkurrenz und wegen der beigelegten Demos von anderen Spielen kriegt der Mac-Rolli aber dennoch eine etwas bessere Note.

MAC



URTEIL

70%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 99,- DM

SPIELE kurz & knackig

SONDERANGEBOTE

Für den nachweihnachtlichen Kaufrausch ist ja oft die Kohle knapp – Grund genug für die Softwarehersteller, dem Jahresbeginn mit Budget-Versionen älterer Highlights einzuheizen!

In der Classic-Reihe wartet Electronic Arts derzeit für nur jeweils 39,- DM mit dem 3D-Actionadventure **System Shock**, dem videolastigen Abenteuer **Noctropolis** und dem sportlichen **PGA Tour**



Für Superhelden:
Noctropolis

Für Zauberlehrlinge:
Simon the Sorcerer

Für Weltkriegler:
Dawn Patrol

Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Dawn Patrol	78%	White Label	ab 16 Jahren	PC	29,- DM
Dreamweb	80%	White Label	ab 18 Jahren	PC	29,- DM
Noctropolis	71%	Electronic Arts	ab 16 Jahren	PC	39,- DM
PGA Tour Golf	72%	Electronic Arts	ohne Altersb.	PC	39,- DM
Simon the Sorcerer	82%	Softprice	ohne Altersb.	PC	39,- DM
System Shock	80%	Electronic Arts	ab 16 Jahren	PC	39,- DM
T.F.X.	83%	Softprice	nicht geprüft	PC	39,- DM

Golf auf. Alle (PC-) Titel sind zwar eingedeutscht, führen ihre Anleitung aber nur auf CD – schwarz auf weiß kostet das Manual einen Zehner extra. Den und einen weiteren kann einsparen, wer bei Virgin's White Label zuschlägt: Für 29,- DM pro Stück gibt's hier zur Zeit den multimedialen Historien-Flugi **Dawn Patrol**



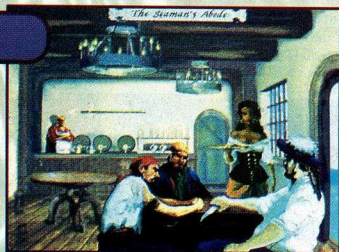
und das atmosphärische SF-Adventure **Dreamweb**. Zu preiswert? Gut, dann bezahlt eben doch wieder 39 Mäuse, denn für diesen Preis haben die Softies von Softprice jetzt die kürzlich fortgesetzte DID-Flugsimulation **T.F.X.** und das ebenfalls bereits mit einem Nachfolger gesegnete Gag-Adventure **Simon the Sorcerer** im Angebot. Den Überflieger und den märchenhaft witzigen Zauberlehrling erhält man übrigens komplett deutsch und in der Originalverpackung.

COMPILATIONS

Auch einige interessante Spiele-sammlungen sind dem Christkind durch die (Wunsch-) Lappen gegangen. Hier tut sich insbesondere **MicroProse** mit einer verspäteten, aber um so schöneren **Besicherung am PC** hervor!

Zusammen mit Electronic Arts bringt man nämlich die **Essential Collection** heraus, deren ersten drei Teile durchgehend deutschen Stoff für je 100,- DM bieten. So versammeln sich im **Sport-Pack** die

drei Klassiker „PGA Tour Golf 486“, „FIFA Int. Soccer“ und „MicroProse Formula One Grand Prix“, während die **Flight-Box** „Wings of Glory“, „1942 – The Pacific Air War“ und den fulminanten „F-14 Fleet Defender“ enthält – zwar auf CD, jedoch leider nur in der jeweiligen Diskversion. Ein gutes Geschäft verspricht auch die **Business-Kollektion**, wo „Theme Park“ und „Transport Tycoon“ auf Wirtschaftssimulanten warten. Zwanzig Märker mehr sind dagegen für die **Sid Meier Classics** zu investieren, doch es lohnt sich:



Feucht-fröhlich: **Pirates! Gold**

Zeitlose Megaklassiker wie „Civilization“, „Colonization“, „Pirates! Gold“ und „Railroad Tycoon Deluxe“ sorgen hier für soviel Spielspaß, daß 1996 kaum noch weitere Ausgaben nötig werden!



Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Sid Meier Classics	92%	MicroProse	ab 6 Jahren	PC	119,- DM
The Essential Collection: Business	79%	MicroProse/Electronic Arts	o. Altersbesch.	PC	99,- DM
The Essential Collection: Flight	80%	MicroProse/Electronic Arts	ab 16 Jahren	PC	99,- DM
The Essential Collection: Sport	83%	MicroProse/Electronic Arts	o. Altersbesch.	PC	99,- DM

Joker SHOP

TELEFONKARTE 6 DM

die
No. 1



Nr. 900007

JOKER-TELEFONKARTE:

Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!
Für gut angelegte 29,- DM pro Karte



Nr. 600000 ohne CD

Nr. 600000 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. 800001

JOKER-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!

Ehemals für kultige 49,- DM, jetzt nur noch 29,- DM



Nr. 300001 (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

**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

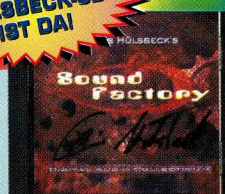


Nr. 50004

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,-



**DIE NEUE
HÜLSBECK-CD
IST DA!**



Nr. 70000

SOUND FACTORY – Hier und nur hier gibt es die neueste Scheibe des Soundmagiers Chris Hülsbeck in von ihm persönlich signierter Sonderauflage – mit 15 Musikstücken, PC-Jukebox, 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Mac und Amiga) sowie dem Musik-Editor „Easy Trax“!

Für klangvolle 39,- DM pro CD



HERABGESETZT!!

Nr. 200000 / Nr. 400000

SPEZIALITÄTEN – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für nur noch 6,- DM pro Heft

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



Für die gewohnten DM 7,- pro Ausgabe bzw. DM 14,80 als PC Joker Total mit Begleit-CD



Nr. 390000
PC JOKER-TOTAL-CD
 Die rrrandvolle Beilag-Scheibe
 mit aktuellen, spielbaren Demos,
 heißer Shareware, coolen Pat-
 ches etc. zum Nachbestellen.
 Für nicht gerundete 7,80 DM
 pro Stück

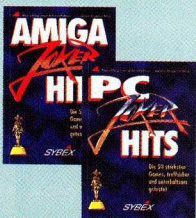
Für DM 7,- pro Heft und für ungeschlagene 19,80 DM mit Vollversion „Eishockey-Manager“



Für gut abgerollte DM 15.-

**NEU**

Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe	Anzahl entragene
Name	100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93	
			☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93	
			☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94	
			☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94	
			☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95	
			☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96	
		110000	AJ 12/95+Eishockey Man.	☐ Stück
Straße/Hausnr.	100001	Sammler-Angebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner	
	100002	Sammler-Angebot	☐ Alle AJ Hefte von 1994 & Sammelordner	
	200000	Sonderheft	☐ Adventures ☐ Strategie	
	300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93	
PLZ/Ort			☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94	
			☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94	
			☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 6/95	
			☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96	
Datum/Unterschrift			☐ 2/96	
	310000	PC Joker Total	☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96	
	390000	PC Joker Total-CD	☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96	
	300001	Sammler-Angebot	☐ Alle PC Hefte von 1993 & Sammelordner	
	300002	Sammler-Angebot	☐ Alle PC Hefte von 1994 & Sammelordner	
	400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94	
	500002	Mousepads	☐ Stück	
	50003	Whale's Voyage Rollenspiel.	☐ Stück	
	600001	Beilag-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95	
	600000	Multimedia Joker	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95	
	660000	Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95	
	70000	Sound Factory CD	☐ Stück	
	70002	Joker Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits	
	800001	Joker-CD für CD-ROM	☐ Stück	
	900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück	
910000	Joker Hit Collection	☐ 12/95		

Einfach entsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

AM 23. FEBRUAR KOMMT DER NEUE MULTIMEDIA JOKER MIT VERBESSERTEM KONZEPT!

SCHÖNER
INFORMATIVER
AUSFÜHRLICHER

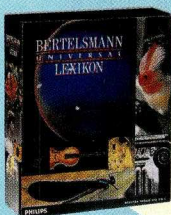
Überarbeitetes Layout und eine neue Struktur, mehr

HINTERGRUNDBERICHTE, INTERVIEWS UND REPORTAGEN. Ein ausführliches

SPECIAL zum Thema **Mit jeder HARDWARE online** - wie es geht und was

man braucht, ein Bericht über das **Projekt: Future Kids**, eine neue Folge

unseres **Städteführers zu Multimedia-Events in Deutschland** und vieles mehr.



Mehr multimediale **SOFTWARE** wie beispielsweise eine umfassende Marktübersicht zu **Lexika auf CD** - mit allen wichtigen Informationen wie der Anzahl der Einträge und verfügbaren Videos, einer Bewertung des Handhabungskomforts und der Suchkriterien etc. Dazu kompetente Tests herausragender Titel und eine Wertungsübersicht aller Neuerscheinungen.

Ein optimierter Magazinteil über **SPIELE** aller CD-

gestützten Systeme, mit **ENTSTEHUNGSGESCHICHTE**

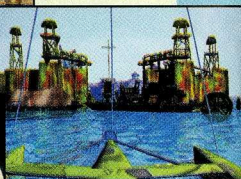
ODER INTERVIEW ZU JEDEM GROSSEN TEST wie

etwa **Wing Commander IV, Formula One Grand**

Prix 2, Top Gun - Fire At Will oder **Waterworld**.

Dazu aussagekräftige Kurztests und eine

Wertungsübersicht aller Neuerscheinungen.



Wie immer optional mit einer **nochmals verbesserten BEGLEIT-CD**

voller Beiträge mit **SPRACHAUSGABE** und

FULLSCREEN-VIDEOS im **INTERAKTIVEN**

MAGAZIN sowie viele **SPIELBARE DEMOS**

für die Systeme PC, Mac und Amiga.

Für Abonnenten preiswerter, mit

Prämie und beschleunigter Lieferung!

Inserenten

Black Legend	61	Quicksoft	69
Call & Play	87	RN Computer	47
Dimension M	91	Sierra	57
Double Touch	19	Software 2000	4
Greenwood	2, 3	Starbyte	35
Ikarion	99	TopWare	100
Joker Verlag	21, 41, 55, 69, 73, 83	Wial	77
Magic Bytes	65		
MicroProse	25	Poster	Time Warner Interactive
Modern Games	15	Poster	Ascon
Prolit Studio	40		

**YO, PEOPLE!
WILLKOMMEN AUF
MEINER INSEL!**

**Multi-
Spieler-
Modus**

**Limited Edition
inkl. Original-
Caribbean-
Disaster-
Sonnenbrille**

**CD-ROM Version
mit der Stimme
von "Radio Ron"
Williams**

Ein durchgeknallter D.J., machbesessene Minister,
ein korrupter Präsident, ein skrupelloser Fabrikant, ein unchristlicher
Kardinal, eine verführerische Barfrau, ein schläfriger Lohnarbeiter, zwei
unfähige Rebellen, ein pelzmütziger Russe, ein amerikanischer Lackaffe...

Dazu: Sonne, Sand, Meer, Palmen, Geld und heiße Reggae-Sounds

Plus: Intrigen, Betrug, Gehirnwäsche, Truppenbewegungen, Geheimdiplomatie

Und als

Bonus: Ananas in der Antarktis und eine coole Sonnenbrille

Ergibt zusammen:

Caribbean DISASTER

Strategiespiele waren gestern...



Flippern? Aber, immer! Drei aufregende Flippertische laden Sie zum Spielen ein.

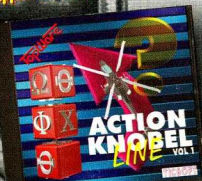


3D-Wahraup-Spektakel. Tolle Grafik - Irrer Sound. Unser Tip: Vor dem Test anschmullen!

JETZT

GEHTS

LOS



Geschick müssen Sie (schon) sein! Hier vergessen Sie die Zeit. Tolle Spiele! Jump & Run; löckliche Gegner - jede Menge Spielspaß für alle!



Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereitet. Ein Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!



Für Kreativität! Geschichten zum hören und raten für Sie und Ihre Kinder. Mehr als (nur) spielen!



Ein wahnwitziges Labyrinth-Spiel, das viel Kombinationsgabe und Denkvermögen erfordert. Achtung Suchtgefahr!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.



Tiefen, Höhen, Meere, Eisfelder. Ein wüster, kleiner Dorsch verteidigt seine Heimat gegen die bösen Mächte. Helfen Sie ihm!



Autorennen einmal anders! Ein bißchen verrückt müssen Sie aber schon sein und sehr gerne! Der wildeste Fahrer wird gesucht - und geehrt!



**Jede CD voller
Spielspaß**

29,95
UNVERBIDLICHE
PREISEMPFEHLUNG



Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Techno-Piraten. Ein rasantes Ballerspiel mit überzeugender Grafik und einem Spitzensound.

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare